



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS I
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM POLÍTICAS
PÚBLICAS, GESTÃO DO CONHECIMENTO E
DESENVOLVIMENTO REGIONAL**

EZILEIDE CONCEIÇÃO SANTANA

**PROPOSTA DE JOGO RPG DIGITAL NA EDUCAÇÃO PÚBLICA
MUNICIPAL DE SALVADOR**

Salvador

2011

EZILEIDE CONCEIÇÃO SANTANA

**PROPOSTA DE RPG DIGITAL NA EDUCAÇÃO PÚBLICA
MUNICIPAL DE SALVADOR**

Dissertação apresentada ao Departamento de Ciências Humanas(DCH) do Campus I da Universidade do Estado da Bahia, no programa de Pós-Graduação em Políticas Públicas, Gestão do Conhecimento e Desenvolvimento Regional (PGDR), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Políticas Públicas, Gestão do Conhecimento e Desenvolvimento Regional.

Orientador: Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Salvador

2011

S231

Santana, Ezileide Conceição

**Proposta de RPG digital na Educação Pública Municipal de
Salvador/Ezileide Conceição Santana – Salvador, 2012.**

168f.:il

Orientador Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta

**Dissertação (Mestrado) Universidade do Estado da Bahia.
Departamento de Ciências Humanas- DCH-CAMPUS I. Programa de
Pós-Graduação em Políticas Publica,Gestão do Conhecimento e
Desenvolvimento Regional- PGDR**

1. Jogos eletrônico 2. RPG 3.Educação Publica Municipal I Titulo

TERMO DE APROVAÇÃO

EZILEIDE CONCEIÇÃO SANTANA

PROPOSTA DE RPG DIGITAL NA EDUCAÇÃO PÚBLICA MUNICIPAL DE SALVADOR

Texto para defesa apresentado para Banca Examinadora para obtenção do título de Mestre em Políticas Públicas, Gestão do conhecimento e Desenvolvimento Regional.

Aprovada em de 20 de dezembro 2011.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta - Orientador
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Prof^ª. Dr^ª. Maria de Fátima Hanaque Campos
Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Prof. Dr^ª. Eliana Sampaio Romão
Universidade Federal de Sergipe – UFS

Salvador

2011

Aos meus filhos amados, Jander e Emilie,

A minha madrinha Dindinha,

Aos meus pais Mainha e Painho.

Para vocês, esse trabalho!

AGRADECIMENTOS

São tantos...

A conclusão desse mestrado representa uma trajetória de dedicação, encontros, perdas, alegrias, abdições...

A Deus pela minha vida e dos meus filhos.

Aos meus filhos amados Jander e Emilie por tudo. Amor, carinho, paciência, sabedoria, tolerância, alegrias, escuta.

As minhas duas mães queridas pelo amor, dedicação, carinho, paciência, apoio, ajuda nos momentos difíceis.

Ao meu pai pelo amor, cuidado, força e muita sabedoria com as palavras duras e carinhosas em todos os momentos de minha vida.

Ao meu irmão Júnior pelo carinho e apoio nas horas difíceis

As minhas amigas Jucileide, Vilma, Fátima, Cândida, Ana Pinto, Alaine pelo ombro amigo, sorrisos e horas gastas dedicadas a mim.

As Sub-coordenadora e coordenadora da CENAP Daniela Correia e Gilmária Cunha, pelo apoio, orientações e ajuda durante o meu curso.

As minhas colegas de trabalho pela compreensão às minhas ausências e apoio nos momentos solicitados.

Ao meu orientador, Alfredo Matta, por quem tenho admiração e respeito pela pessoa verdadeira e doce. Por suas orientações e respeito ao meu tempo de escrita, reflexões e aprendizagem.

A professora Lynn Alves pela ajuda em minhas atividades profissionais pelas orientações, indicações e disposição todas as vezes que precisei ou acreditou que eu precisasse.

As professoras, Fátima Henaque e Eliana Romão, por terem aceitado o meu convite, leitura cuidadosa e sugestões no exame de qualificação.

A todos os sujeitos envolvidos na pesquisa, por conseguirem horário em suas agendas tão apertadas.

Ao Programa de Pós-graduação em Políticas Públicas, Gestão do Conhecimento e Desenvolvimento Regional.

A todos vocês, os mais sinceros agradecimentos!

RESUMO

As tecnologias possibilitam diferentes formas de manipulação em ambientes educacionais. A Rede Municipal de Ensino de Salvador carece de uma interface que agregue valores e apresente uma proposta pedagógica socioconstrutivista de educação. Esta pesquisa objetiva a apresentação de um jogo de Role Playing Game (RPG) digital numa interface by Moodle para ser aplicado com alunos do Ensino Fundamental da rede de ensino supracitada. Tendo o jogo de RPG uma essência colaborativa, propõe-se o desenvolvimento deste jogo no Moodle, um ambiente virtual que favorece a construção do conhecimento a partir da interação e interatividade entre os sujeitos. Fundamentada nos pressupostos de uma pesquisa praxiológica, onde a teoria caminha articulada com a prática, a pesquisa possibilitou a produção de um livro RPG. A obra intitulada: Jogos de Interpretar: Campanha e Aventuras didáticas de RPG, caracteriza a fundação da cidade de Salvador e as especificidades de seu contexto histórico. Para fins didáticos, o livro possibilita que professores da Rede Municipal de Ensino de Salvador repensem as discussões teóricas e a forma como os conteúdos da história de Salvador podem ser aplicados nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Embasada nas teorias socioconstrutivistas de educação, a pesquisa apresenta as relações estabelecidas entre os sujeitos e como estas se configuram no jogo de RPG by Moodle, possibilitando o surgimento da Zona de Desenvolvimento Imediato – ZDI. Nessa perspectiva, fica evidente que o Role Playing Game digital by Moodle configura-se num importante elemento mediador da aprendizagem, utilizado no contexto pedagógico favorece a construção do conhecimento a partir da interação e colaboração espontânea entre os sujeitos.

Palavras-chave: RPG; Aprendizagem; ZDI, Socioconstrutivismo.

ABSTRACT

The technologies make possible different manipulation forms in education environments. The Teaching Network of Salvador City lacks an interface that joins values and presents a social-constructivist pedagogic proposal of education. This research aims to the presentation of a digital Role Playing Game (RPG) in an Moodle interface, to be applied with students of the Fundamental Teaching of the above mentioned teaching network. By having the game of RPG a collaborative essence, it is proposed the development of such a game in Moodle, a virtual environment that favors the knowledge construction starting from the interaction and interactivity among the individuals. Based in the presuppositions of a praxiological research where the theory walks on articulated with the practice, the research made possible the production of a RPG book. The work entitled as: 'Games of Interpretation: Campaign and didactic Adventures of RPG', features the foundation of Salvador city and the specificities of its historical context. For didactic purposes the book makes possible that teachers of the Teaching Network of Salvador City rethink the theoretical discussions and the way how the history contents of Salvador city can be applied in the initial series of the Fundamental Teaching. Based in the theories of social-constructivist education, the research presents the established relationships among the individuals and how that is configured in the game of RPG by Moodle, making possible the appearance of the Immediate Development Zone - IDZ. In that perspective, it is evident that the digital Role Playing Game by Moodle becomes an important mediator element of the learning. Used in the pedagogic context it favors the knowledge construction starting from the interaction and spontaneous collaboration among the individuals.

Key-words: RPG; Learning; IDZ (ZDI), Social-constructivism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Localização do NTE Municipal	51
Figura 2 - Formação da ZDI	60
Figura 3 - Formação da ZDI a partir da interação entre os sujeitos.....	61
Figura 4 - Construção do processo de aprendizagem.....	63
Figura 5 - Estrutura do processo de aprendizagem entre professor e aluno de forma colaborativa a partir do RPG	84

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Resultado dos três últimos anos do IDEB no município de Salvador.....	33
Quadro 2 - Resultado dos três últimos anos do IDEB – Relação entre as cinco melhores capitais do país em relação ao município de Salvador.....	34
Quadro 3 – Histórico das tecnologias no Brasil.....	47
Quadro 4 – Sinopse das Correntes Teóricas sobre os jogos.....	56
Quadro 5 – Caracterização do jogo e RPG.....	68
Quadro 6 - Desenho didático do jogo de RPG.....	72
Quadro 7 – Caracterização do RPG digital	73
Quadro 8 - Quadro sinóptico das categorias analíticas dos jogos de RPG.....	85
Quadro 9 - Validação de subcategorias	91

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA	AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM
CENAP	COORDENADORIA DE ENSINO E APOIO PEDAGÓGICO
CENAP	COORDENADORIA DE ENSINO E APOIO PEDAGÓGICO
CIEd	CENTRO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
COGEL	COMPANHIA DE GOVERNANÇA ELETRÔNICA DE SALVADOR
CONSES	CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTECE	CONFERÊNCIA NACIONAL DE TECNOLOGIA EM EDUCAÇÃO APLICADA AO ENSINO SUPERIOR
CRE	COORDENADORIA REGIONAL DE ENSINO
D&D	DUNGEONS & DRAGONS
DIREC	DIRETORIA REGIONAL DE EDUCAÇÃO
E-PROINFO	AMBIENTE COLABORATIVO DE APRENDIZAGEM
EUA	ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA
GEC	GRUPO DE PESQUISA EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA
GEP	GRUPO DE ESTUDO PERMANENTE
GM	GAME MASTER
GURRPS	GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING GAME
IAT	INSTITUTO ANÍSIO TEIXEIRA
IDEB	ÍNDICE DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

IFDM	ÍNDICE FIRJAN DE DESENVOLVIMENTO MUNICIPAL
LDB	LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL
MCT	MINISTÉRIO DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA
MEC	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
MIT	MEDIA LAB MASSACHUSSETS INSTITUTE OF TECNOLOGY
MMOG	MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME
MMRPG	MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME
MOODLE	MODULAR OBJECT-ORIENTED DYNAMIC LEARNING ENVIRONMENT
NET	NÚCLEO DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA
NPC	NON PLAYER CHARACTER
NTE	NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL
ONU	ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS
PC	PLAYER CHARACTER
PDDE	PROGRAMA DINHEIRO DIRETO NA ESCOLA
PDE	PLANO DE DESENVOLVIMENTO DA ESCOLA
PETI	PROGRAMA DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS INTELIGENTES
PIE	PROJETO INTERNET NAS ESCOLAS
PND	PLANO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO
PPP	PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO
PRODASAL	COMPANHIA DE PROCESSAMENTO DE DADOS DE SALVADOR
PROINFO	PROGRAMA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

PRONINFO	PROGRAMA NACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO
PROUCA	PROGRAMA UM COMPUTADOR POR ALUNO
PSEC	PLANO SETORIAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA
RIVED	REDE INTERNACIONAL VIRTUAL DE EDUCAÇÃO
RME	REDE MUNICIPAL DE ENSINO
RPG	ROLE PLAYING GAME
SEC	SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO
SECULT	SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO CULTURA E LAZER
SEED	SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
SMEC	SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA
SUPPE	SUBCOORDENADORIA DE ENSINO E APOIO PEDAGÓGICO
TIC	TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
UFBA	UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
UFRJ	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
UNB	UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
UNEB	UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
UNICAMP	UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
ZDI	ZONA DE DESENVOLVIMENTO IMEDIATO
ZDP	ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1. AS TRILHAS DA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO NO BRASIL	20
1.1 BREVE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO NO BRASIL.....	21
1.2 O PERCURSO E AMARRAS DA EDUCACÃO NA BAHIA.....	28
1.3. A EDUCAÇÃO PÚBLICA NO MUNICÍPIO DE SALVADOR.....	32
2. AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PÚBLICA	37
2.1 BREVE HISTÓRICO DAS DE TIC NAS DÉCADAS DE 80 E 90	38
2.2 AS TECNOLOGIAS APLICADAS AO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO EM SALVADOR.....	50
3. TECNOLOGIA DIGITAL NA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM: O JOGO COMO ALTERNATIVA	55
3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA DO JOGO.....	55
3.2 O JOGO COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA.....	59
3.3 RPG NO CONTEXTO EDUCACIONAL: UM DIÁLOGO POSSÍVEL.....	66
3.4 RPG DIGITAL.....	70
3.5 O JOGO DIGITAL: UMA MODALIDADE INTERESSANTE NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SALVADOR	77
3.6 O RPG NA EDUCAÇÃO PÚBLICA MUNICIPAL DE SALVADOR.....	78
4. ABORDAGEM METODOLÓGICA	80
4.1 DEFININDO A PESQUISA.....	80
4.2 CARACTERIZANDO OS SUJEITOS DA PESQUISA.....	86
4.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA.....	88

4.4 PROPOSTA PARA ANÁLISE DOS DADOS.....	91
5.RESULTADOS.....	93
5.1 DESCRIÇÃO DO LIVRO JOGOS DE INTERPRETAR: CAMPANHA E AVENTURAS DIDÁTICAS DE RPG	94
5.2 ESPECIALISTAS EM QUESTÃO, DIVERSOS OLHARES SOBRE O LIVRO	96
5.3 ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL	103
5.4 RELAÇÃO ENTRE AS CATEGORIAS E O JOGO PROPOSTO: O RESULTADO DA PESQUISA.....	105
CONCLUSÃO.....	113
REFERENCIAIS BIBLIOGRÁFICOS.....	117
APÊNDICES.....	125

INTRODUÇÃO

O objetivo dessa pesquisa é desenvolver uma proposta de Role Playing Game – RPG educacional digital para as escolas públicas municipais de Salvador a partir do diálogo com teóricos de bases socioconstrutivistas e de um contexto sócio-histórico específico dessa rede de ensino.

Foi a partir de minha experiência como docente da rede pública há mais de 20 anos e das constantes buscas por alternativas para melhorar o processo de ensino e aprendizagem nas salas de aulas pelas quais passei que a minha participação no Núcleo de Tecnologia Educacional – NTE, como professora, multiplicadora e, atualmente, como coordenadora permitiu um olhar mais apurado na observação de atividades pedagógicas propostas a serem desenvolvidas em sala de aula com a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC.

O desejo de pesquisar e apresentar uma proposta socioconstrutivista, utilizando as tecnologias no processo de mediação pedagógica que atendessem às demandas da Rede Municipal de Ensino – RME, surge mediante as respostas dos alunos nas atividades propostas desenvolvidas nos laboratórios de tecnologia utilizando jogos de computador. A partir desse contexto, emerge o seguinte problema: **é necessário desenvolver uma proposta de RPG educacional digital para as escolas públicas municipais de Salvador.**

As tecnologias nos possibilitam diferentes formas de manipulação em ambientes educacionais. Construir um jogo que agregue valores, se aproxime da proposta pedagógica da Rede Municipal de Ensino e da realidade dos seus alunos, possibilitando um ambiente de aprendizagem favorável à discussão dialógica, interação entre os sujeitos envolvidos nesse processo é um grande desafio. No entanto, por acreditar na contribuição significativa dessa pesquisa para a RME, é que propomos um jogo numa interface digital que incorpore conteúdos da história da fundação da cidade de Salvador a partir de uma discussão fundamentada numa concepção socioconstrutivista, na qual a relação dialética no processo de ensino e de aprendizagem seja constante.

Na busca para encontrar respostas ao problema, surgiram as questões norteadoras da pesquisa: Como compreender as questões pedagógicas das escolas

públicas municipais de Salvador? Como se dá o processo de utilização das tecnologias nas escolas da Rede Municipal de Ensino? Como as tecnologias poderiam ajudar no processo de ensino-aprendizagem? De que forma o RPG contribui no surgimento da ZDI?

No âmbito das leituras e com o propósito de elucidar as respostas das questões que nortearam a pesquisa, tomamos como referência Pavão (2000), Ricon (2004), Zanini (2004), Marcatto (2004), Silva (200), Piaget (1964), Freire (2005), Vygotsky (1998), Elkonin (1998), Aranha (1996), Matta (2004), Alves (2005) e outros autores que consideramos relevantes na discussão do problema.

Acreditando na tecnologia digital como mediadora desse processo de buscas e alternativas na melhoria da qualidade da Educação, a minha participação no grupo de pesquisa Conteúdos Digitais e as contribuições no projeto a Física e o Cotidiano, desenvolvido para alunos da rede pública no qual se utiliza o jogo de RPG numa interface digital *by Moodle* como solução didática para o ensino de Física, foi extremamente relevante para o desenvolvimento de uma proposta de RPG nessa pesquisa.

Assim, a dissertação foi estruturada em cinco capítulos. Iniciamos com a apresentação do trabalho, com o problema que gerou as inquietações e fez surgir a pesquisa. É neste momento que apresentamos o percurso metodológico que norteou as investigações.

No primeiro capítulo, focamos os nossos estudos em torno do processo educacional no Brasil. No qual o poder e a influência de um regime elitista, senhorial, privilegiavam um número reduzido de pessoas, interferindo no processo natural de educação, nesse contexto, influenciando diretamente na história da educação nacional. Nesse momento, dialogamos com alguns autores, os quais citamos: Azevedo (1996), Almeida (2006), Matta (2005) Romanelli (1997) e analisamos o contexto histórico e político do país e do estado da Bahia para podermos compreender melhor as políticas educacionais do município de Salvador e as atuais dificuldades no processo de ensino e de aprendizagem. Com tudo isso, entender que esse contexto histórico nos possibilitou significativas contribuições para a proposta de RPG educacional desenvolvida para a RME.

No segundo capítulo, enfocamos os nossos estudos nas tecnologias digitais. Apresentamos o histórico das TIC no final da XX, falamos sobre políticas públicas de TIC e como as tecnologias têm permeado o contexto educacional das escolas municipais. Para esses estudos, debruçamos as nossas leituras em Pretto (1998), Alves (2005), Matta (2004), dentre outros.

Mais adiante, no capítulo três do trabalho, iniciamos as nossas considerações acerca de jogo e como esse se apresenta como possibilidade pedagógica. É nesse momento que dialogamos sobre o RPG. Possibilidades pedagógicas do jogo e a importância da mediação do professor nesse processo são discutidas nesse capítulo com base nas teorias de aprendizagem e algumas experiências com utilização de RPG no contexto pedagógico. Fundamentamos as discussões em Pavão (2000), Ricon (2004), Zanini (2004), Marcatto (2004), Rodrigues (2004), Silva (2000), Vigotsky (1998), Piaget (1964), Freire (2005), Cabalero (2007), Matta (2004) contribuem e fortalecem com os nossos diálogos.

Acreditamos que o trabalho desenvolvido com Role Playing Game contribuirá na educação da Rede Municipal de Ensino não apenas pela inserção do lúdico no contexto pedagógico, mas como uma nova forma de apresentar a história da Bahia de forma dialógica, onde os alunos possam contribuir na produção de textos, personalizando-os a partir de suas vivências individuais. Em nossos estudos compreendemos que o Role Playing Game possibilita o surgimento da Zona de Desenvolvimento Imediato – ZDI. Essas discussões são evidenciadas no quarto capítulo.

O capítulo quarto dessa dissertação tratou de definir a abordagem metodológica dessa pesquisa, sendo essa praxiológica. Neste capítulo, apresentamos o campo empírico, os sujeitos envolvidos na pesquisa, os instrumentos que serão utilizados em campo e as propostas de análise dos dados para o desenvolvimento desse trabalho.

Já no quinto capítulo, serão analisados os resultados da pesquisa e das considerações em relação ao que propomos desenvolver, tendo como instrumento um livro didático de RPG que possibilita atividades interdisciplinares nas diversas áreas do conhecimento e nos diversos segmentos de ensino.

1. AS TRILHAS DA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO NO BRASIL

Para falar de educação no Brasil, é necessário que tenhamos a compreensão do contexto histórico que está atrelado a essa sociedade, dos interesses políticos que mediavam o sistema de ensino e das relações econômicas que sustentavam as políticas de desmandos e de interesses individuais. Desta forma, poderemos refletir acerca das relações de poder e o impacto dessas no contexto da educação pública contemporânea.

A compreensão sobre a função do Estado se faz necessário ao passo que o sujeito necessita compreender as relações sociais, as configurações econômicas e políticas e as consequências das ações diretas da sociedade contemporânea. Nesse contexto, podemos apontar dois princípios como sendo de fundamental importância na apresentação do papel do Estado Nacional, são eles: garantia da ordem social, promoção e consolidação das questões sociais, econômicas e políticas. Entretanto, a função do estado vem sendo modificada ao longo dos anos, na medida em que tomamos como referência as influências do mercado e do capital. Demo (1941, p.54) afirma que é importante estabelecer o confronto dialético entre Estado e Sociedade Civil, sem que haja dicotomia. Afinal, uma é cria da outra, e as pessoas e os grupos se entrelaçam nos dois.

Os movimentos entre o Estado e a Sociedade Civil fortalecem na medida em que as intervenções econômicas e políticas interferem diretamente na reformulação de políticas públicas. Com isso, Demo (1941), completa, o Estado não é o que diz ser nem o que quer ser, mas o que a cidadania popular o faz ser e querer.

O Estado Brasileiro moderno surgia como substrato da doutrina liberal, fruto do novo modelo de organização social que emergia no ocidente. É nesse sentido que, na sociedade brasileira, realizaram-se “arranjos” que possibilitaram a acomodação entre as formas de dominação consagradas pela tradição e as de poder, criadas pela ordem legal. (DEMO, 1941, p.54)

Mesmo tomando como referência os sistemas de governo de cada momento histórico, a função do Estado deveria ser sempre a mesma, independente do contexto social, do período de abrangência. Porém, ao longo dos anos, a função do Estado sofreu relativas modificações, atendendo aos interesses de um modelo econômico que legitima as classes sociais e seus respectivos governantes.

Acreditamos que um resgate sócio-histórico a partir do século XV seja relevante no processo de reflexão das relações estabelecidas nos dias atuais. Nesse período, o Brasil estava em fase de descobertas e construções, o Estado era responsável pela organização e controle social.

Com o intuito de implementar uma mudança sem alteração do *status quo* da época, os grandes proprietários de terra e os estratos privilegiados na estrutura social do sistema colonial uniram-se para conquistar o poder do Estado e, juntos, perpetuarem sua soberania econômica e social.” (BATISTA, 2007)

Mais tarde, durante os séculos XVIII e XIX, envolvido com muitas guerras e invasões, a função do Estado se detinha à segurança pública e defesa de ataques inimigos. Já no século XX, com o advento da democracia, são muitas as funções do Estado: organização e repressão social, deliberação e reestruturação política, amadurecimento e reorganização econômica. Coutinho reforça:

Os fundamentos do Estado burguês seriam contestados ainda no século XIX, principalmente a partir da concepção marxista acerca da sociedade capitalista e do papel do Estado nesse tipo de organização social. A teoria marxista acrescenta como principal característica da sociedade capitalista o antagonismo de classes (burguesia e proletariado), numa perspectiva mais complexa que a sociedade estamental. (2006)

Hoje o que se espera do estado é a promoção do bem-estar da sociedade, com vista na sua atuação em áreas que podem não ser consideradas afins, mas que estão ligadas diretamente, a partir das ações de seus sujeitos.

1.1 BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO NO BRASIL

O entendimento sobre a construção do processo de Educação Pública no Brasil se faz necessário ao passo que necessitamos compreender as políticas que perpassam a educação no país, haja vista os programas e projetos que são desenvolvidos no município de Salvador para o Ensino Fundamental e, conseqüentemente, para a melhoria do processo ensino-aprendizagem.

Poderíamos elencar um quantitativo de propostas e tentativas de promover mudanças na conjuntura do processo educacional na história do país, mais

especificamente na história do município de Salvador, espaço reservado ao lócus dessa pesquisa, mas a apresentação desse contexto não se faz necessário. Dentre outras questões, o que queremos nesse estudo é a configuração de uma proposta pedagógica utilizando tecnologias digitais para serem desenvolvidas com alunos da RME.

São muitos os problemas que afligem o sistema público municipal de educação em Salvador, sobretudo as dificuldades de infraestrutura, alto índice de evasão, distorção idade-série e, conseqüentemente, níveis alarmantes de alunos não alfabetizados. Esse quadro se agrava quando pontuamos a carência de professores e o processo de formação continuada desses profissionais. A partir do entendimento e das questões que emergem desse contexto, tomaremos como análise inicial um estudo acerca da história da educação no Brasil e, mais especificamente, na Bahia. Assim, conseguimos compreender as amarras da educação pública no município de Salvador e, conseqüentemente, apontar possíveis alternativas e soluções.

No Brasil Colônia, a formação educacional é marcada pelo ensino religioso. Aos índios, mestiços e proletariados, era oferecido um ensino voltado aos interesses políticos e demandas da coroa portuguesa. Os objetivos não era apresentar uma educação formal, mas a manipulação de uma educação alienada, voltada às condições de subserviência e extrema obediência à religião católica, ao interesse exploratório de benefícios ao Estado e cultura européia.

Nesse período, a educação formal era destinada apenas aos brancos, europeus, e aos grandes proprietários. Com foco religioso, a educação tinha dois interesses: manutenção e continuidade do cristianismo, formação de profissionais liberais (médicos, advogados, intelectuais). Os interesses eram a manutenção do *status quo*.

Matta (2005), através da fala de Ribeiro, afirma que a educação formal era essencialmente ilustrativa, servindo mais para reafirmação dos rituais de poder e legitimação da ordem social senhorial, do que para qualquer tipo de aporte do sistema produtivo.

Havia duas formas de promover educação no Brasil Colônia, ambas exploratórias e de dominação. Sem interesse em promover o desenvolvimento crítico social do sujeito, a intenção política era de perversa submissão e manutenção de

privilégios. São fortes os traços dessa educação no sistema público de ensino nos dias atuais.

Na tentativa de reforçar o contexto apresentado, Azevedo (1996) afirma:

O governo de um país como Portugal, 'que se exauria em tentativas coloniais desproporcionadas com seus recursos em homens e meios materiais', tendia forçosamente a concentrar todo seu pensamento e todos os seus esforços na exploração e defesa das colônias: a educação não lhe interessava senão como meio de submissão e de domínio político, que mais facilmente se podiam alcançar pela propagação da fé, com a autoridade da Igreja e os freios da religião (apud ALMEIDA E TEIXEIRA, p. 5).

França (2008, p.2) conclui que a educação imposta pelos jesuítas visava, no primeiro momento, atender aos nativos, mas o rumo dos acontecimentos mudou essa estratégia: passou a formar professores missionários e letrados, que iriam fazer parte de uma elite capaz de contribuir com os desígnios da colônia. Romanelli (1997) completa:

Os padres acabaram ministrando, em princípio, educação elementar para a população índia e branca em geral (salvo as mulheres), educação média para os homens de classe dominante, parte da qual continuou nos colégios preparando-se para o ingresso na classe sacerdotal, e educação superior religiosa só para esta última. (Apud ALMEIDA E TEIXEIRA, p. 5).

Essa proposta de educação contradiz o modelo social da época, formado, em sua maioria, por índios, escravos e colonos. Com isso, pouco se pôde aproveitar do ensino ofertado à melhoria das condições socioeconômicas das metrópoles. Para essa população, eram furtados os benefícios de uma sociedade letrada e, conseqüentemente, o ensino continuava sem nenhuma utilidade.

Sendo uma referência importante nesse contexto, a educação jesuítica propagada por tantos anos, não foi somente missionária ou educadora. Suas atividades eram políticas e tinham como essência a continuidade dos interesses hegemônicos da classe dominante. O poder de decisão e o gozo dos prestígios que favoreciam esse grupo permitiam a manipulação de um número significativo de pessoas da sociedade.

Com a reforma pombalina, a Companhia de Jesus sai de cena e se inicia no Brasil a reforma educacional. A tessitura desse momento histórico vai além do período colonial. Otáza Romanelli (1997) afirma que:

A educação dada pelos jesuítas, transformada em educação de classe, com as características que tão bem distinguiram a aristocracia rural brasileira, que atravessou todo o período colonial e imperial e atingiu o período republicano, sem ter sofrido, em suas bases, qualquer modificação estrutural, mesmo quando a demanda social de educação começou a aumentar, atingindo as camadas mais baixas da população. (apud ALMEIDA E TEIXEIRA, p. 6).

A educação no Brasil Império continuava sendo proclamada com interesses aos grandes proprietários e aos filhos da elite. A classe do proletariado continuava à margem dos interesses políticos educacionais da época. Nesse contexto, as discussões de Marx acerca das forças de trabalho das classes operárias e do achatamento das classes sociais em função deste quadro, davam ao mundo uma profunda visão da base de sustentabilidade dessa força para a sociedade, apresentando o descaso e desinteresse da elite na reversão desse contexto. Silva e Mazzuco completam:

A educação no período imperial mantinha uma relação capciosa com o trabalho sem o objetivo de qualificação para as atividades de produção, uma vez que elas não requeriam preparo administrativo ou operacional. Enfatizava a formação das elites rurais (aristocráticas e personalistas) e servia como fator de distinção entre o trabalho intelectual e o trabalho manual, reforçando a lógica da organização capitalista. (2005, p.1)

Somente a partir das Revoluções Industrial e Francesa, com o avanço do capitalismo e a chegada da família real no Brasil, inicia-se, de fato, o processo de transformação educacional que, em meados do século XIX, ainda apresentava fortes marcas do período colonial.

Nesse momento, o mundo agonia por ideais democráticos, a burguesia ascende e os ideais liberais ganham força no cenário nacional. Entretanto, esse movimento alcança apenas os comerciantes e a elite senhorial, mesmo tendo ainda um regime escravocrata forte.

Com a criação de algumas instituições de ensino, a exemplo: os Liceus Provinciais, o Colégio Pedro II e a implementação de cursos de nível superior, a educação no Brasil Império ainda não atendia às demandas da sociedade. Segundo Oliveira (2004, p.5), o quadro de ensino no Brasil acabara se transformando num elemento poderoso de unificação ideológica da política imperial. A família Real trouxe

para o Brasil, o crescimento mercadológico e a expansão dos ideais liberais que sustentavam a burguesia, mas a continuidade do esfacelamento das classes proletariadas.

Matta (2005 p.4) afirma que “O primeiro projeto nacional de poder burguês brasileiro foi a República. A então agroburguesia cafeeira investiu na derrocada do Império que bem representava o poder senhorial e os interesses das classes dominantes.”

Nascimento completa:

Diante do enfraquecimento econômico e político de Portugal e o contexto de contradição entre a política econômica portuguesa e a política econômica internacional, ocorreu a conquista brasileira de sua autonomia política e econômica. A Independência brasileira foi conquistada em 1822, com base em acordos políticos. (2004, p.42)

Finalzinho do século XIX e já iniciando o século XX os que propagavam o liberalismo pregavam uma educação como “panacéia para todos os males e mola propulsora da ordem e do progresso” (ALMEIDA, 2006 p. 7)

Os republicanos reatualizando a plataforma de um regime político que se desejava sólido e progressista, anunciaram nos tempos em devir a concretização de um projeto de escola pública, obrigatória, gratuita democrática e laica, consolidando a política social da burguesia, enquanto levantavam as flâmulas de uma educação que, sob o signo da democracia, teria em si o potencial de corrigir as desigualdades sociais. (ALMEIDA, 2006, p. 12)

Concretamente, até esse momento pouco foi feito em função da educação, visto que a

[...] reconstrução de pacto social que se havia anunciado no século XVIII, com a Revolução Francesa, e iluminado a partir dos ideais republicanos, ao longo do século XX, foi esmaecida perante um acelerado progresso tecnológico e paradoxalmente, pela ruptura das utopias equalizadoras.” (ALMEIDA, 2006 p.27)

Nessa conjuntura, a educação continuava promovendo um desnivelamento entre as classes sociais. A burguesia continuava ascendendo frente a outros estratos da sociedade.

Podemos afirmar que a educação no Brasil até meados do século XIX, retrata as políticas de coronelismo, de interesses e apadrinhamentos da elite portuguesa. Com isso, a imposição de implantação de ensinamentos da cultura europeia é nitidamente visível.

Matta (2005) diz que o regime escravista ainda continua forte no Brasil. Desse modo, os ideais burgueses só atingem aos senhores de engenho e os comerciantes. Como não existe interesse em mudanças no processo educacional para esse estrato da sociedade, a educação formal reafirma a ordem social senhorial existente. Em seu texto, o autor enfatiza que os ideais burgueses são nitidamente compreendidos nos desejos de culturalização da população. Nesse processo, existe a intenção e o desejo de promover a ideologia burguesa, porém, nesse momento, esse propósito não vai adiante, pois as relações de dependência de algumas regiões do país com o exterior são muito grandes.

As possibilidades de transformação no contexto da educação brasileira somente são possíveis com a república. Esse período possibilitou inúmeras tentativas e algumas significativas mudanças para a educação nacional. Na república, a educação já atendia aos filhos dos grupos liberais, uma nova elite burguesa que usufruía dos ensinamentos dos colégios públicos brasileiros. Às classes menos favorecidas o ensino apresentado era o de menor qualidade, pois o que se pretendia, na verdade, era a manutenção dos interesses políticos da burguesia.

Além do interesse em melhorar o estado caótico que ainda apresentava o ensino em nosso país, alguns grupos sociais, políticos, estudiosos e educadores, tinham o interesse em modificar as concepções da educação nacional, mesmo compreendendo que as bases econômicas e políticas sustentavam a organização e estrutura social.

Não podemos limitar essa situação às bases de um período colonial ou imperial, a exploração no período republicano também era forte. A diferença é que essa exploração acontecia de maneira mais “civilizada”, a cultura europeia já estava imbricada no seio de nossa sociedade.

A sociedade estava ávida por transformações, e mesmo tendo influenciado pouco na proclamação da república, o povo conseguia aproveitar os benefícios desse período histórico. Em pouco mais de um século de história, conseguimos formar a base e a estrutura da escola pública que temos nos dias atuais. Com reflexões necessárias

acerca da implementação e avaliação das políticas públicas em âmbito federal, estadual e municipal

[...] o longo século XX brasileiro deixou como legado para educação escolar o equilíbrio dialético entre o positivo e o negativo, o que pode apontar caminhos para os tempos em devir. (ALMEIDA, 2006, p. 35)

Com o passar do tempo e trazendo essas reflexões à contemporaneidade, constatamos que o fracasso de algumas políticas e projetos aplicados à educação consegue ser justificado em função do “ranço” histórico de que provém a sociedade brasileira. Jane Almeida conclui a apresentação do livro, *O Legado Educacional do Século XX no Brasil*, com o seguinte questionamento:

Mudaram os personagens e o cenário. E nos perguntamos: mudou o contrato social? Somos herdeiros de um século que ao findar ainda não resolveu suas contribuições, nas quais se inclui a educação como direito de todos. Mas também somos legítimos herdeiros de perpetuar a aspiração de uma escola que enquanto forma e educa, seja também o sustentáculo da igualdade e da democracia. (2004, p8)

Além das escolas funcionarem como espaço de propagação aos interesses da burguesia, sejam esses de intenção religiosa, econômica, eleitoreira, tinha, em seu bojo, a função de atender a quem fosse mais interessante naquele momento. Quem seria responsabilizado pelo quadro da educação no Brasil? Seria pertinente o Estado atender aos interesses da sociedade e promover transformação social ou manter os conchavos políticos e apadrinhamentos internos, retardando o desenvolvimento e, conseqüentemente, mantendo uma pequena elite burguesa?

Compreendendo que detinha posse dos recursos econômicos, mas faltava-lhe poder político, a burguesia que surgiu a partir de um modelo europeu já cristalizado em atividades nacionais, defende os ideais do liberalismo político, econômico e a promoção de uma sociedade mais moderna com intenções ao desenvolvimento urbano, com isso, a expansão de seus próprios negócios para a obtenção de lucros.

Havia dois fortes motivos para a burguesia interferir diretamente no campo educacional. O primeiro deles era a expansão do capitalismo, necessário promover uma educação voltada para a produção e cultura do consumo. A outra era a necessidade de poderio político e social, tendo acesso à escola e educação, os filhos dos burgueses ficariam à frente da sociedade em altos cargos públicos e políticos.

O desejo da burguesia era o desenvolvimento de uma economia mercantilista, com intenções de propagar a própria sociedade burguesa, não importava a classe, o interesse era na disputa para manutenção da própria lógica social.

1.2 O PERCURSO E AMARRAS DA EDUCAÇÃO NA BAHIA

Com a intenção de pesquisar e compreender as amarras da educação no município de Salvador, nos dias atuais, trazemos a essa discussão um pouco da história da Bahia. Com ajuda de Matta, tentamos contextualizar as consequências desse movimento no âmbito nacional, com isso, os possíveis abalos para a educação pública do município de Salvador, o qual fazemos referência a todo momento nesses escritos.

A partir das sinalizações e dos recortes cronológicos trazidos anteriormente, apresentamos a importância de reflexões sobre o estado da Bahia no período que compreende final do século XIX e início do século XX, haja vista que esse foi um momento de grande importância para a educação baiana. Matta nos conta que:

Em 15 de novembro de 1889, um golpe de estado marcava o início do regime republicano no Brasil, assim como o final da monarquia. A Bahia tomaria conhecimento somente 2 dias após o fato e a princípio receberia a notícia sem entusiasmo e quase com declarada oposição.(2005, p.2)

A Bahia era regida pela política de acomodação. As trocas de apoio entre o Governo Nacional e o Estado possibilitavam um processo de estabilidade e acomodação. Com isso, nem o crescimento da indústria e da burguesia nacional promovia instabilidade aos grandes proprietários. Nesse período, só importava os interesses das grandes oligarquias, mesmo com o crescimento da cidade e conseqüentemente o aumento das necessidades da população, Matta completa:

O ambiente urbano facilitava o surgimento da noção de cidadania, das relações de trabalho capitalista e um mercado burguês, criando condição para o surgimento de novos princípios de participação política e de estratégias para a conquista do poder. A população da cidade reclamava por modernidade, o que contrariava as expectativas do poder oligárquico. (2005, p.1)

Só é estremecido o poder das oligarquias a partir do governo de José Joaquim Seabra, no início do século XX. Após 12 anos de mandato inicia-se um trabalho com

políticas contrárias ao regime oligárquico. Para Seabra, naquele momento, era importante reformar Salvador. Com isso, ele possibilitou melhorias das condições básicas da cidade e promoveu obras de saneamento básico, infraestrutura de comunicação, vias de acesso ao interior da Bahia e, ainda, a possibilidade de ligação entre o mercado nacional e internacional, que estava em vias de formação.

Com a modernização da cidade, a população começava a criar um novo espaço de atuação, os grandes proprietários começaram a perder seus status. Nesse momento, Seabra começou a criar um desconforto as oligarquias, o que não seria prudente aos interesses dele. O governo seabrense pretendia promover uma verdadeira submissão das oligarquias ao Estado, com essa forma política, o governo teria o apoio em massa da população e o controle total do Estado.

Mais tarde, com a queda de Seabra e ascensão de Góes Calmon, que acreditava na importância da política de mandonismo, mesmo criticado e combatido pelas oligarquias, conseguia promover o controle de forma pacífica e firme.

A disputa política entre as oligarquias e o Governo do Estado da Bahia só veio se dissipar com o golpe de 1930, momento histórico que promoveu, segundo Matta (2005, p1), a submissão das oligarquias regionais a seus padrões de centralização de poder, progresso e modernidade. Nesse mesmo momento, assume a república, Getúlio Vargas, que traz como política de governo a criação de um estado nacional forte, com interesses ao desenvolvimento da indústria e do mercado nacional interno.

Em 1931, com a parceria de Vargas, Juracy Magalhães possibilita no Estado da Bahia o crescimento de sua capital e transforma Salvador num importante centro urbano.

Era necessário criar uma forma de pensamento capaz de avançar, sem forçar o rompimento dos laços de dependência e mandonismo, existentes desde o Brasil colônia, e convenientes para um centro de consumo e não de produção. (MATTA, 2000, 115)

Diferente do sudeste do país, o processo de industrialização na Bahia toma fôlego com investimentos vindos de outras localidades, criando certa dependência do

estado em relação ao seu desenvolvimento. No sudeste, o capital era acumulado na própria região e seu uso era em função de suas demandas. Com isso, Matta afirma que:

A burguesia baiana vai crescer já associada aos centros burgueses mais antigos e de maior força, sejam eles localizados no sudeste do país, ou sejam, originários nos centros do capitalismo internacional. (2005 p. 1)

Atendendo as demandas do coronelismo ou mesmo as da modernidade, a educação no Brasil apresenta inúmeras tentativas de transformação e sofre as consequências do quadro social, político e econômico de cada época. As diversidades eram gritantes entre as regiões do país e, além das influências sofridas pelos seus colonizadores e exploradores, a educação brasileira adquiriu marcas que retratam a influência direta da história e da cultura européia.

Foi a partir da década de 30, segundo Matta (2005), com o crescimento da burguesia que a educação na Bahia sofre algumas transformações. As escolas paroquiais, artesanais e as de ofícios, são substituídas pelas escolas formais. É a partir desse momento que se inicia uma preocupação no processo de alfabetização e, mesmo com um quantitativo pouco significativo em relação ao número de crianças que deveriam ser alfabetizadas no Brasil, há intenção em promover o processo de leitura e de escrita.

O olhar atento era em favor de uma educação moderna, com promoção de mudanças nos métodos de ensino, na reformulação do currículo, na formação profissional do sujeito. A proposta de uma educação moderna vai além dos interesses no desenvolvimento individual e social do sujeito, com um controle quase que absoluto do ensino escolar, a proposta do Estado é a promoção de um sujeito com formação para o mercado de trabalho, assim a ratificação da hegemonia burguesa.

Mesmo com a inicialização da modernidade educacional, ainda se percebia a imponência de uma educação jesuítica, voltada aos interesses de seus governantes. Barcellos (2007) nos conta que a igreja acreditava ser responsável pelo ensino moral nas escolas do país e reforçava a ideia de que a formação de homens íntegros e conscientes com os ensinamentos religiosos eram características de um bom cidadão.

De forma crítica, podemos compreender que as razões pelas quais essa situação estava sendo foco de discussão em todo o país fosse o momento econômico que se estava vivendo. A modernização da educação estava atrelada ao processo de modernização do país.

Com base em todo o contexto histórico aqui apresentado e diante das nuances desveladas nesse processo, algumas reflexões são consideradas de suma relevância para o entendimento das bases da educação nacional e mais especificamente o contexto atual apresentado na educação municipal de Salvador. Dentre outras, a importância de compreender a trajetória política e econômica vivenciada pelo Estado Nacional são as possíveis razões pelas quais a educação pública do município de Salvador não consegue promover ensino adequado e de qualidade a seus alunos, possibilitando assim, uma aprendizagem pouco significativa.

A Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB/1996, são marcos importantes dos eixos que norteiam a educação nos dias atuais. São objetivos destes documentos, garantir uma educação gratuita em todos os níveis de ensino, manter e promover o avanço na educação dos estados e municípios, estabelecer políticas de financiamento que regulamentem a uniformização do sistema de ensino, as práticas pedagógicas e as políticas de educação à distância na graduação e especialização.

Metodologias são adotadas, novas práticas são vivenciadas, equipamentos são adquiridos e satisfatoriamente as mudanças não acontecem. Transformar esse quadro é tarefa completamente difícil para os professores das escolas públicas e mais especificamente, da Rede Municipal de Ensino – RME de Salvador.

Na busca para descobrir as razões que dificultam a aprendizagem dos alunos da rede, compreendemos que as tentativas de se modificar o processo educacional no Brasil sempre aconteceram, porém essas mudanças advêm de grandes movimentos sociais, econômicos e políticos. Mas se refletirmos criticamente, descobriremos que ideologicamente as tentativas sempre se resumiram a um mesmo propósito, manutenção de poder apenas para uma pequena parte da sociedade, certamente, a burguesia nacional.

1.3 A EDUCAÇÃO PÚBLICA NO MUNICÍPIO DE SALVADOR

Conforme apresentado anteriormente, a história da educação em nosso país adquiriu o “ranço” e as marcas de mais de quatro séculos de completa exploração e abandono, comprovadamente a história nos apresenta as mazelas de uma educação fadada ao fracasso ainda em fase embrionária. A ruptura de uma formação natural, primitiva a devir o caos da civilização e culturalização de um país com interesses na expansão territorial e exploração, furta o processo de desenvolvimento natural e promove o esfacelamento das possibilidades de ascensão e crescimento. Acreditamos que essa situação seja consequência das relações de poder do processo econômico e político do país, frente às questões educacionais.

Paradoxalmente, as diversidades apresentadas num contexto comum com interesses relativamente opostos, são consequências de influências políticas, acordos e conchavos que transformaram a educação nacional e, especificamente, a educação no município de Salvador, num sistema limitado e com problemas de ordem e dimensões gigantescas.

Contudo, a democratização do ensino público advém de uma força política muito forte impressa nos governos de Getúlio Vargas e Gaspar Dutra, as massas populares, as lutas de classes, os interesses de uma pequena minoria em reverter o que estava posto para a educação até aqueles dias são, com certeza, o grande estopim do quadro educacional que temos hoje.

A inserção de uma política progressista internacional conforta as ações desenvolvidas aqui no Brasil. Como nosso olhar está direcionado ao campo educacional, os incentivos financeiros e a implementação de alguns projetos possibilitam a promoção e organização de uma educação pública e, possivelmente, a promoção de uma educação de melhor qualidade.

Com base no contexto apresentado até aqui, podemos afirmar que muito do que temos hoje na educação pública, seja estadual ou municipal, é a representação de um modelo de educação senhorial, com características fortes de um período que tinha em sua essência interesses políticos de dominação e controle social.

No município de Salvador, a realidade educacional ainda se mantém muito precária, como se pode constatar no Quadro 1. Os números apresentados pelos resultados das últimas três avaliações do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica – IDEB ¹ retratam o estado alarmante das escolas públicas da capital baiana.

ESCOLAS PÚBLICAS DE SALVADOR	Anos Iniciais do Ensino Fundamental		
	IDEB Observado		
	2005	2007	2009
MUNICIPAIS	2,8	3.8	3,7
ESTADUAIS	2.9	2.2	3.2

Quadro 1 – Resultado dos três últimos anos do IDEB no município de Salvador

Fonte: <http://sistemasideb.inep.gov.br>

No *ranking* geral da região Nordeste, avaliando apenas as escolas municipais, Salvador classificou-se em penúltimo lugar, ficando somente à frente de Aracaju, capital que apresenta menor índice de desenvolvimento, segundo o Índice Firjan de Desenvolvimento Municipal - IFDM², ressaltamos que as influências do contexto socioeconômico, impactam diretamente no processo educacional de cada localidade.

No Quadro 2, apresentamos os cinco melhores resultados do país no Ensino Fundamental de séries iniciais, a partir de uma análise superficial desse quadro, que apresenta o resultado estadual, podemos perceber que os estados que lideram, são aqueles cujo processo de desenvolvimento esteve além dos interesses políticos e das oportunidades de apadrinhamento, diferente da Bahia que ficou classificada em último lugar. Entendendo que o IDEB é o resultado da combinação dos dados de evasão e repetência, a situação da Bahia pode ser ainda mais crítica.

¹ O IDEB mede a qualidade da educação pública do país, e o resultado é uma combinação dos dados de evasão e repetência e pelas notas da Prova Brasil.

² O IFDM monitora o desenvolvimento sócio econômico do município.

ENSINO FUNDAMENTAL SÉRIES INICIAIS		Anos Iniciais do Ensino Fundamental		
		IDEB Observado		
		2005	2007	2009
1º	MINAS GERAIS	4,9	4,9	5,8
2º	DISRITO FEDERAL	4,4	4,8	5,4
3º	SÃO PAULO	4,5	4,7	5,4
4º	PARANÁ	5,0	5,2	5,2
5º	SANTA CATARINA	3,7	4,2	5,0
27º	BAHIA	2,6	2,6	3,2

Quadro 2 – Resultado dos três últimos anos do IDEB – Relação entre as cinco melhores capitais do país em relação ao município de Salvador

Fonte: <http://sistemasideb.inep.gov.br>

Nessa conjuntura, não nos cabe avaliar ou validar as concepções pedagógicas que estiveram atreladas aos processos educacionais de cada momento histórico, nos cabe apenas compreender que o contexto apresentado e as influências diretamente atreladas aos resultados apresentados pela educação, seja ela senhorial ou moderna, são fatores predominantes na construção sociopolítica e econômica de cada sujeito ou sociedade. Nesse sentido, as possibilidades de manipulação do Estado frente à

sociedade e desta sociedade frente ao desenvolvimento de suas atividades, eram, conseqüentemente, passiva e alienada.

Hoje, o que se apresenta para a rede municipal de ensino em Salvador é seqüela de todo processo histórico vivenciado no estado da Bahia. Em apenas sete anos de mandato, a prefeitura do município de Salvador apresentou a secretaria de educação um quadro com cinco gestores. Atrelado a esse processo, há necessidades individuais, interesses de grupos partidários. Cada equipe gestora tenta implementar um programa de governo e executar projetos que lhes possibilitarão continuidade nos altos cargos públicos e, assim, a inviabilidade no processo de melhoria da qualidade da educação, confirmando o caos que se apresenta a Rede Municipal nos dias atuais.

Segundo entrevista do atual secretário de educação, João Carlos Bacelar, a SECULT tem sob a sua coordenação 417 escolas e apenas 100 dessas escolas têm estrutura física para atender o número de alunos e oferecer a comunidade o que é necessário em termos de educação. As outras escolas não funcionam em prédios próprios, não têm números suficientes de professores, de salas de aula ou carteiras para o número de alunos³.

A nossa análise reforça o que temos apresentado ao longo do texto. Aos menos privilegiados sobra um quadro triste e perverso de uma educação pública. Para quem tem poder aquisitivo mais alto, é oferecida uma educação com vistas à ascensão social e para a outra parte da população, nada mais que a manutenção de um mesmo estrato social.

A educação tem a possibilidade de modificar esse contexto a partir da formação do sujeito. Um sujeito crítico é capaz de interferir no contexto social em que está inserido. Assim, o campo educacional torna-se um espaço de interesse hegemônico na garantia de prestígios, no fortalecimento e ampliação de ideologias, na continuidade de um sistema desigual.

Não adiantava modernizar as escolas ou oferecer formação a seus profissionais. Obviamente, os “problemas” permaneceriam, tendo em vista a intencionalidade de cada

³ Entrevista dada ao Bahia Notícias pelo atual Secretário de Educação João Carlos Bacelar Disponível em <:http://www.bahianoticias.com.br/noticias/entrevistas/2011/04/24/195.joao-carlos-bacelar.html>. Acesso em: 27/04/2011

gestão. Seja nas aulas de Prendas do Lar ou Práticas de Escritório, na distribuição de laboratórios de química ou equipamentos de informática, intencionalmente a massificação no processo de formação do sujeito, reforçaria, inevitavelmente, a continuidade e disseminação de uma ideologia dominante.

O que acreditamos que seja mais relevante nesse contexto é o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras. A utilização da Tecnologia como alternativa de um trabalho socioconstrutivista, que propicie uma aprendizagem colaborativa a partir de um processo de interação entre os sujeitos, sejam estes professor-aluno ou aluno-aluno, tem sido grande aliada nesse contexto.

No município de Salvador, as discussões sobre as tecnologias aplicadas ao contexto educacional têm um tempo bastante significativo. Além do trabalho desenvolvido pelo Núcleo de Tecnologia Educacional - NTE, a participação em eventos promovidos pelo Ministério da Educação, pela Secretaria Estadual de Educação - SEC e pelas Universidades, conforme será apresentado no capítulo quatro dessa dissertação, existe a cultura de utilização das tecnologias dentro das salas de aulas. A implementação e acompanhamento de políticas e ações pelo corpo técnico da secretaria municipal de educação é razoável. A efetividade, valorização e desenvolvimento de práticas são limitados a um pequeno grupo de educadores. As dificuldades de infraestrutura, a compreensão dos gestores nas propostas e tentativas de atividades implementadas, os acordos políticos e o olhar limitado, impossibilitam, em alguns contextos, a realização e transformação das atividades e práxis pedagógicas.

O contexto histórico comprova que não é fácil a aplicação de propostas que tenham interesse em mudar o quadro da educação pública no Brasil, as políticas de privilégios, os interesses de alguns governantes na execução de determinados projetos resumem o quadro das tecnologias educacionais no município de Salvador.

Desta forma, o que pretendemos com essa pesquisa é apresentação de uma proposta de educação colaborativa, que integre e promova o senso crítico do sujeito e, com isso, as possíveis transformações dos estratos sociais.

2. AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PÚBLICA

Estamos em pleno século XXI e, ainda, buscamos alternativas para modificar os reflexos de um sistema educacional construído e sustentado sob um regime de exploração, interesses políticos e econômicos, que tem como foco o controle da massa social e a manutenção de privilégios para um pequeno estrato da sociedade.

Na tentativa de modificar essa estrutura, apresento as Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC e a rede mundial de computadores como via de acesso a um território sem fronteiras e com ilimitadas possibilidades de ensino e de aprendizagem. Nessa conjuntura, além de favorecer o processo de democratização da informação, ampliação das possibilidades de acesso a diversas formas de educação as TIC viabilizam o processo de construção do conhecimento.

Matta (2006), afirma que as tecnologias por si só não modificam a educação. O que pode ser modificado com a utilização das TIC é a intenção e a proposta educacional. Conforme o autor, as tecnologias não podem ser avaliadas como determinantes de um novo quadro de organização social, a sua chegada não promoveu mudanças nas relações de poder e de consumo. (MATTA, 2004) Romão completa:

A partir dessa análise, apresentamos as TIC como uma alternativa de reflexão a uma proposta colaborativa, de maneira a favorecer a construção do conhecimento a partir das relações que são estabelecidas nessa nova configuração. Assim, entender o histórico desse processo nos possibilita refletir as formas como elas devem se apresentar.

A tecnologia pode e deve ser vista tanto para facilitar a vida de um determinado sujeito, no momento em que assume o papel de facilitadora do conhecimento, como pode viabilizar e promover o bem-estar de toda uma sociedade. Os seus benefícios estão atrelados à intencionalidade de quem promove a sua utilização. Não adianta equipamentos de última geração, internet de alta velocidade se o sujeito não for preparado para usá-la de forma crítica a gerar mudanças nas relações sociais.

Compreendendo que as contribuições com o desenvolvimento das tecnologias não ficam restritas especificamente aos espaços que elas estão sendo utilizadas, seja nos

campos político, econômico, social, elas podem trazer significativas contribuições no percurso da história de uma sociedade. Assim sendo, o impacto desse movimento no contexto educacional pode, com certeza, promover mudanças nas concepções pedagógicas, melhoria na qualidade do ensino e, conseqüentemente, um processo de aprendizagem mais rico e significativo.

2.1 BREVE HISTÓRICO DAS TIC NAS DÉCADAS DE 80, 90

Fazendo um recorte e trazendo a discussão à inserção das “novas” tecnologias, mais especificamente das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, no contexto educacional no Brasil, faremos um apanhado histórico das descobertas, contribuições, percalços e possibilidades de utilização nas décadas de 80 e 90. Assim, promover reflexões e entendimento acerca da importância do uso pedagógico desses elementos, considerando a relevância social, influências da economia e da política do país.

A aplicação pedagógica das tecnologias no Brasil surge a partir do interesse de alguns pesquisadores e professores universitários que, incentivados pelo que já estava acontecendo em alguns países do mundo, a exemplo os Estados Unidos da América – EUA, a França e Portugal, também resolvem entender de que modo as tecnologias podem contribuir no processo de aprendizagem do aluno.

As primeiras discussões aconteceram no início da década de 70, com a realização de um seminário na Universidade Federal de São Carlos, o uso do computador no ensino de Física, uma parceria com a universidade de Dartmouth, EUA.

Em 1971, aconteceu a Primeira Conferência Nacional de Tecnologia em Educação Aplicada ao Ensino Superior - I CONTECE, realizada no Rio de Janeiro. Dois anos depois, alguns pesquisadores da UNICAMP desenvolveram um trabalho cujo objetivo era a utilização de computadores nas escolas de 2º grau, a Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ também desenvolveu atividades utilizando o computador no Ensino de Química. Esta mesma Universidade, em 1975, iniciou uma cooperação técnica - ainda existente - com o *Media Lab do Massachusetts Institute of Technology*

(MIT), criando um grupo interdisciplinar para pesquisar o uso de computadores com linguagem LOGO na educação de crianças⁴.

Nesse contexto, podemos afirmar que o computador se apresenta como uma tecnologia elitista e burguesa, pois entendemos que as discussões permeavam um espaço altamente burguês que é a universidade, e o custo dessa tecnologia não atendia a classe operária, o que ratifica o uso limitado, somente por parte de uma elite dominante.

De forma muito ingênua, acreditamos que o apoio do MEC no desenvolvimento de projetos voltados à utilização das tecnologias no ensino, reflete apenas a intencionalidade do Estado frente às questões da tecnologia em ambientes educacionais. A partir de um olhar crítico dessa conjuntura, percebemos que a prevalência do Estado é na massificação da educação por vias dos elementos tecnológicos. Não há intenção em promover uma educação de qualidade. Para a população, há apenas o interesse em ampliar a economia de alguns poucos que fazem parte de uma classe consideravelmente, dominante. Moraes (1997) afirma que naquele mesmo ano

[...] foram elaboradas as primeiras diretrizes ministeriais para o setor, estabelecidas no III Plano Setorial de Educação e Cultura - III PSEC, referente ao período de 1980/1985 e que apontavam e davam o devido respaldo ao uso das tecnologias educacionais e dos sistemas de computação, enfatizando as possibilidades desses recursos colaborarem para a melhoria da qualidade do processo educacional, ratificando a importância da atualização de conhecimentos técnico-científicos, cujas necessidades tinham sido anteriormente expressas no II Plano Nacional de Desenvolvimento - II PND, referente ao período de 1975-1979.

Início da década de 80, as discussões, pesquisas e propostas já estavam dando ao contexto educacional no Brasil uma dinâmica diferente, no que se refere às questões das tecnologias no contexto pedagógico. Em 1981, aconteceu o I Seminário Nacional de Informática na Educação, realizado na Universidade de Brasília – UNB, dessa atividade fez surgir o Projeto EDUCOM, que intensificou a utilização das TIC na educação pública. Patrocinado pelo MEC o projeto tinha, dentre outras diretrizes, possibilitar as mesmas condições de ensino oferecidas em escolas privadas. No ano seguinte, o MEC

⁴ Esse fragmento de texto foi transcrito do site disponível em:<
<http://edutec.net/Textos/Alia/PROINFO/edprhist.htm>. Acesso em 27/03/2011

apóia e incentiva as discussões e investigações em torno das TIC no contexto educacional.

No Estado da Bahia, foi a Universidade Federal que, em 1982, com o apoio do MEC, SEI e CNPq, realizou o II Seminário Nacional de Informática na Educação. Além de outras discussões, nesse seminário se dialogou acerca de implementação de projetos pilotos em todo território nacional. Ainda segundo Moraes,

Importantes recomendações norteadoras da Política de Informática na Educação decorreram desse valioso encontro. Dentre elas, a necessidade de que a presença do computador na escola fosse encarada como um recurso auxiliar ao processo educacional e jamais como um fim em si mesmo. Para tanto, propunha-se que o computador deveria submeter-se aos fins da educação e não determiná-los, reforçando assim a idéia de que o computador deveria auxiliar o desenvolvimento da inteligência do aluno, bem como possibilitasse o desenvolvimento de habilidades intelectuais específicas requeridas pelos diferentes conteúdos. Recomendou-se ainda que suas aplicações não deveriam se restringir ao 2º grau, de acordo com a proposta inicial do Governo Federal, mas que procurassem atender a outros graus e modalidades de ensino. (1997, p.14)

A primeira atividade oficial desenvolvida para formação de professor aconteceu com o Projeto FORMAR que ofertou, através da UNICAMP, dois cursos de especialização *lato sensu* nos anos de 1987 e 1989 a professores das secretarias estaduais de educação e aos professores das escolas técnicas federais. Até esse ano, nada havia sido encontrado em nível de incentivo ou parceria entre o MEC e as secretarias municipais de educação.

Como as discussões acerca dessa temática eram muito incipientes, a promoção de eventos em universidades nos diversos estados do país servia como mobilizador de ações políticas ou mesmo promoção de políticas públicas de incentivo e até como espaço de reflexões e confecções de documentos que legitimassem as propostas de TIC no contexto educacional.

Duas importantes ações emergiram desse contexto: a implantação do Programa Nacional de Informática na Educação - PRONINFE, que foi efetivado pelo MEC em outubro de 1989, através da Portaria Ministerial nº 549/GM e a incorporação deste ao Plano Nacional de Informática e Automação, do Ministério de Ciência e Tecnologia -

MCT. A intenção era incentivar o desenvolvimento da utilização da informática educativa no Brasil e, com isso, assegurar um resultado satisfatório aos investimentos aplicados na área.

Diante de todo trabalho de pesquisa e propostas de desenvolvimento de atividade sobre TIC ao longo do território Nacional, o trabalho de formação de professores oferecido pela UNICAMP convergiu na implantação dos Centros de Informática Educativa – CIEd. No período entre 1988 e 1989, foram implantados dezessete CIEd, parceria entre o MEC e as secretarias de educação de diferentes estados do Brasil.

Como o PRONINFE funcionava através do CIEd, esses desenvolviam, apoiavam, analisavam e divulgavam ações e projetos na área de educação e tecnologia. Como esses centros, se tornaram referência para essas ações, além de atividades administrativas eles se tornaram espaços de discussão e aprendizagem.

Integrados por grupos interdisciplinares de educadores, técnicos e especialistas, suportados por programas computacionais de uso aplicação da informática na educação. Cada CIEd tinha como propósito atender a alunos e professores de 1º e 2º graus e de educação especial, além de possibilitar o atendimento à comunidade em geral constituindo-se num centro irradiador e multiplicador da tecnologia da informática para as escolas públicas brasileiras, o principal responsável pela preparação de uma significativa parcela da sociedade brasileira rumo a uma sociedade informatizada (MORAES, 1997, p. 17)

As discussões na RME em Salvador começaram em 1993, com a implementação do Projeto Internet nas Escolas – PIE. Nesse momento, já se pensava numa proposta de tecnologia aplicada às atividades de sala de aula, porém o desenvolvimento do trabalho só inicia de fato quando a Escola Municipal Novo Marotinho é conectada via internet, em 1995.

Na implementação de ações e propostas de tecnologias no contexto pedagógico, em 27 de maio de 1996, o MEC, através do Decreto nº 1.917, oficializa a criação da Secretaria de Educação a Distância – SEED e propõe a estreia do canal TV Escola. Acontece, nesse mesmo ano, a III Reunião Extraordinária do Conselho Nacional de Educação - CONSED, onde é apresentado o documento-base do “programa informática

na educação”. Segundo o MEC, a SEED promove e realiza encontros em todo país para discutir suas diretrizes iniciais. No ano seguinte à criação da SEED, o MEC oficializa o Programa Nacional de Informática na Educação – ProInfo.

Desse modo, o MEC assegura que o ProInfo tem o objetivo de promover a utilização pedagógica da informática em escolas públicas estaduais e municipais da educação básica, bem como prover as escolas com computadores, recursos digitais e desenvolver a cultura de utilização pedagógica desses elementos. Ainda assim, incentivar e favorecer oportunidades de formação inicial e continuada de professores sob a perspectiva de entendimento das possibilidades pedagógicas do uso das tecnologias no contexto educacional.

O MEC distribuiu equipamentos tecnológicos nas escolas públicas do Oiapoque ao Chuí, esses kits tecnológicos tinham o mesmo padrão e apresentavam o mesmo formato. Teriam essas escolas o mesmo Projeto Político Pedagógico? Seus professores e alunos teriam os mesmos interesses e necessidades? Diante desse cenário, a distribuição desses equipamentos não seria, dentre outras, uma forma de favorecer a massificação de ideias promovendo, assim, a propagação de uma ideologia? Matta completa: “[...] o que é linear, o que é determinista e mecanicista é a necessidade da classe hegemônica no poder de impor sua verdade, que não é cotidiana, nem relativa à práxis do dia-a-dia.” (1996, p.7)

Após a estruturação do ProInfo, uma nova proposta seria implementada às escolas municipais de Salvador. Foi em meados do ano de 1999, que o MEC beneficiou 11 escolas municipais com o programa ProInfo e distribuiu 145 computadores para que fossem montados os laboratórios de informática dessas escolas. Todos os laboratórios foram conectados à internet via banda larga, uma parceria com a Companhia de Processamento de Dados de Salvador – PRODASAL⁵.

Com o incentivo dessa doação e o trabalho que já se desenvolvia na rede, os gestores da secretaria municipal de educação ampliaram o número de escolas contempladas com laboratórios. Foi com a intenção de acompanhar as ações do PIE e dar suporte pedagógico ao trabalho que seria desenvolvido pelos professores, com a

⁵ Antiga Companhia de Processamento de Dados de Salvador (PRODASAL), hoje é Companhia de Governança Eletrônica do Salvador (COGEL)

ampliação da demanda, que foi criado o Núcleo de Educação e Tecnologia – NET. Nesse processo, um novo projeto é concebido, dando início às atividades do Programa de Educação e Tecnologias Inteligente – PETI.

Atento às possibilidades de mudanças com a utilização das TIC no contexto pedagógico, da relevância desta para a aprendizagem de alunos das redes públicas e da tomada de consciência do desafio de promover a efetivação disso nas atividades escolares, é que o MEC inicia um trabalho basilar em algumas regiões do Brasil, deixando sob a responsabilidade de suas secretarias a inserção pedagógica e a multiplicação disso em seus respectivos municípios.

Inicialmente, os programas educacionais de inserção das TIC tinham o apoio dos governos, e a sua expansão nos estados e municípios encantaram professores e alunos das redes, ainda que não tivessem a compreensão de como utilizá-los em suas salas de aula e quais eram as verdadeiras intenções com a distribuição de equipamentos, internet e tantos outros recursos.

Aos olhos dos gestores escolares, receber de “presente” equipamentos tecnológicos lhes dava certo *status* frente a outros espaços de produção de conhecimento. Como era privilégio ter uma sala organizada com recursos tecnológicos e estrutura montada para a utilização desses equipamentos, paradoxalmente, as salas eram trancadas e nem professores e alunos conseguiam ter acesso a esses espaços. Na concepção dos diretores escolares, tanto alunos quanto professores no momento de manusear os materiais poderiam danificá-los.

A ideologia dominante tinha interesse em propagar uma cultura de utilização das TIC, visto que essa seria uma forma de ampliar a cultura do consumo. As classes menos privilegiadas tendiam a acreditar que essa seria uma forma de alcance a um espaço privilegiado na sociedade, sem saber que as comemorações ao recebimento daqueles elementos tecnológicos tenderiam a diminuir proporcionalmente a sua falta de funcionalidade. Não havia nenhum benefício a essa classe social, o interesse em dizer que estava fazendo alguma coisa pelos menos favorecidos era, de certa forma, muito interessante para a continuidade de uma sociedade capitalista e uma política comprometida com os ideais oligárquicos.

Conforme apresentado anteriormente, muitas foram as iniciativas para implementar e ampliar as discussões, pesquisas, projetos e programas tendo o computador e a educação como protagonistas desse cenário, porém as intenções que sustentaram essas tentativas estavam muito além de um propósito de mudança. Na realidade, o que se tinha era o retrato de uma educação burguesa, com propostas desenhadas a partir dos interesses de uma classe que tinha em sua essência a propagação dos seus próprios valores.

Contudo, ainda que o pensamento nas universidades fosse burguês, a intenção da elite intelectual era a de promover um quadro crítico-reflexivo das tecnologias no contexto educacional. As vias que possibilitavam as discussões dentro das escolas públicas municipais e estaduais ainda estavam atreladas a um processo senhorial, desta forma, não se tinha condição de propagar um pensamento crítico e, de alguma forma, interferir ou modificar a intencionalidade dos programas e projetos que chegavam de “presente” aos municípios de todo o país. Mais uma vez, se confirmava a continuidade de uma política autoritária, sem intenção de melhoria no quadro educacional no país.

Castells (1999) analisa a sociedade contemporânea e conclui que esta sociedade globalizada está centrada no uso e aplicação da informação e do conhecimento e, não obstante, está em pleno processo de transformação. Essas mudanças estão centradas na revolução tecnológica e na tecnologia da informação o que, por sua vez, provoca profundas mudanças também nas relações sociais, na política e nos valores da sociedade. Pretto comenta:

Esse conjunto de novos valores vai caracterizando esse novo mundo ainda em formação. Um mundo em que a relação homem-máquina passa a adquirir um novo estatuto, uma outra dimensão. As máquinas da comunicação, os computadores, essas novas tecnologias, não mais máquinas. São instrumentos de uma nova razão. Nesse sentido, as máquinas deixam de ser como vinham sendo até então, um elemento de mediação entre o homem e a natureza e passam a expressar uma nova razão cognitiva. (PRETTO, 1996, p.43).

Acrescentamos que estas transformações também influenciam na forma como são concebidas as próprias políticas públicas para utilização de tecnologias na educação e na formação dos profissionais em Educação. Romão completa:

Importa dizer que uma tecnologia favorável aos objetivos do trabalho pedagógico é a pertinência da concepção de educação, de ensino e de aprendizagem que ela permite desenvolver. Sua utilização, embora reconhecidamente importante nos processos formativos, nem sempre representa um peso maior, quer seja no sentido inovador ou

diferenciador de ensino, no desenvolvimento da relação educativa.
(ROMÃO, 2008, p.200)

No município de Salvador, o desenvolvimento das atividades utilizando as tecnologias como mediadoras do processo ensino-aprendizagem ainda não atendem as que são propostas nessa pesquisa. Necessário que o sujeito seja agente ativo e interfira no processo de produção do conhecimento, sendo assim, crítico e reflexivo nas ações que lhes são impostas.

Podemos observar a tecnologia como necessária no desenvolvimento do mercado capitalista e, assim dizendo, na produção e efetivação do trabalho. Se a tecnologia é importante, favorece a democratização da educação e é um veículo de ampliação do capitalismo e produção de trabalho, podemos concluir que as tecnologias, no contexto educacional, têm a intenção de formar profissionais para o mercado de trabalho. Assim, ainda podemos fazer outras conjecturas: se as tecnologias têm relação direta com a burguesia, haja vista o acesso limitado das classes populares nas décadas de 80 e 90, poderíamos acreditar que as tecnologias, no campo da educação, promoveriam a manutenção da hegemonia das classes dominantes.

A partir do histórico que apresentamos nesse trabalho em relação à compreensão, concepção e utilização das TIC no contexto educacional, e mesmo compreendendo que a base epistemológica dos projetos e leis que legitimam as relações com tecnologias foram concebidas a partir de grupos intelectuais burgueses, que tinham opiniões antagônicas em relação ao que se pretendia e como seriam determinados os valores a serem seguidos na inserção das tecnologias nas escolas públicas de todo o país, é que, fundamentalmente, não podemos desconsiderar o quão importante é a sua utilização na construção do sujeito e da sociedade na qual esse sujeito interage. Matta e Carvalho complementam afirmando que a demanda da contemporaneidade é de:

[...] educação mediada por computadores ou redes, mas demanda uma compreensão mais complexa sobre o compartilhamento de construção social, tendo em vista a necessidade de construir a modelagem de sistemas educacionais cada vez mais voltados para esse caminho. (2008 p.5)

A inserção de um trabalho com base na utilização das TIC no contexto pedagógico das escolas públicas sejam elas municipais ou estaduais, requer um entendimento acerca da importância de romper com a ideia de tecnologia somente como veículo de comunicação ou de suporte na transmissão de algum conhecimento. A tecnologia precisa ser vista como o eixo na intersecção entre as práticas sociais e o conhecimento. Conforme definido por Matta e Carvalho (2008 p.7), práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida compartilhada. Um conjunto complexo de interações realizadas na prática da construção da existência da coletividade.

Acreditamos que as práticas educativas que são pautadas num processo colaborativo, dialógico, favorecem mudanças de comportamento dos educandos tornando-o capaz de buscar, interferir e modificar o espaço que está inserido e as informações que lhe são transmitidas. Matta e Carvalho ainda completam:

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) passam a ser do alcance de todos, bastando para isso que se tenha condição de reunir os sujeitos que necessitem da utilização de tecnologia digital, para que, pela construção de práticas coletivas, possa se estabelecer a interatividade vista como intersecção dentre práticas sociais dos sujeitos. Todo ser humano passa a estar, em potencial, igualmente qualificado para o trabalho com a tecnologia. (2008, p.12)

A partir do exposto, as bases de sustentação das práticas educativas imbricadas com as tecnologias devem ter concepções de uma pedagogia autônoma, emancipatória, socioconstrutivista. Onde o sujeito é parte ativa de sua própria história, capaz de se posicionar e interferir de forma crítica, dialética, a partir da interação deles com eles e com o meio sociocultural que estão inseridos.

Tomamos o Quadro 3 como sintetizador das discussões de uso das tecnologias no contexto pedagógico.

HISTÓRICO DAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO BRASIL		
Entidade responsável Atividade desenvolvida	Proposta	Considerações
<p>1971 - Universidade Federal de São Carlos –UFSCAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Seminário sobre utilização dos computadores na área de Física 	<p>Início das discussões no Brasil sobre a utilização pedagógica dos computadores</p>	<p>As discussões eram muito limitadas a um pequeno grupo burguês, por entender que o diálogo era com as universidades de fora do país.</p>
<p>Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR)</p> <ul style="list-style-type: none"> Primeira Conferência Nacional de Tecnologia em Educação Aplicada ao Ensino Superior – I CONTECE 	<p>Durante essa Conferência, um grupo de pesquisadores da Universidade de São Paulo (USP), acoplou, via modem, um terminal no Rio de Janeiro a um computador localizado no campus da USP (Souza, 1983).</p>	<p>Os diálogos iniciados nas universidades tinham caráter burguês, por entender que esse pequeno grupo era formado por uma pequena elite intelectual.</p>
<p>1973 – Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP</p> <ul style="list-style-type: none"> Apresentação de trabalho na própria universidade 	<p>Utilização de computadores nas escolas 2º grau.</p> <p>Utilização do computador no Ensino de Química</p>	

<p>1975 – Universidade Estadual de Campinas em Massachussets Institute of Technology - MIT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criação de um grupo interdisciplinar 	<p>Pesquisa sobre o uso do computador com linguagem LOGO na educação de crianças</p>	
<p>1981 – Universidade de Brasília – UNB</p> <ul style="list-style-type: none"> • I Seminário Nacional de Informática na Educação 	<p>Desse seminário surgiu o Projeto EDUCOM – que teve o propósito de incentivar o uso TIC na educação pública</p>	
<p>1982 – Ministério da Educação – MEC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discussões da utilização das tecnologias no contexto pedagógico <p>Universidade Federal da Bahia – UFBA</p> <ul style="list-style-type: none"> • II Seminário Nacional de Informática na Educação 	<p>O MEC iniciou as discussões e apoiou as investigações em relação ao uso das tecnologias no ensino</p> <p>Primeiro evento Nacional realizado com o propósito de utilização das tecnologias no contexto pedagógico. Esse evento deu início aos diálogos de implementação de projetos pilotos em todo território nacional.</p>	<p>As discussões promoveram reflexões nos estudantes, pesquisadores, professores das universidades e da educação básica. Esse movimento gerou alguns projetos incipientes na educação básica e na universidade de todo o país.</p>
<p>1987 e 1989 – Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projeto FORMAR 	<p>Realização de 2 (dois) cursos de Especialização – <i>Lato Sensu</i> para professores das secretarias estaduais de educação e das escolas técnicas federais.</p>	<p>A formação tinha como propósito eleger um grupo para multiplicar ações na área de tecnologia aplicada a educação em todo país. Parte dos professores estaduais compuseram os CIEd e</p>

		mais tarde os NTE
<p>1989 – Ministério da Educação – MEC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programa Informática na Educação - PRONINFE 	<p>Efetivado pelo MEC através de uma Portaria Ministerial de incorporação ao Plano Nacional de Informática e Automação, do Ministério de Ciência e Tecnologia</p>	<p>Incentivar o desenvolvimento da utilização da informática educativa no país, assegurando investimentos aplicados na área.</p>
<p>1988 e 1989 – Ministério da Educação – MEC em parceria com as Secretarias de Educação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Centros de Informática Educativa – CIEd. 	<p>Implementação de dezessete CIEd em todo país.</p>	<p>Desenvolviam, apoiavam, analisavam e divulgavam as ações no PRONINFE e as ações e projetos regionalizados pelas próprias secretarias de educação na área de educação e tecnologia</p>
<p>1993 e 1995 – Secretaria municipal de Educação e Cultura – SMEC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projeto Internet nas Escolas • Conexão via internet da Escola Municipal Novo Marotinho 	<p>Elaboração e implementação do projeto Internet nas Escolas</p>	<p>Desenvolvimento do PIE nas escolas municipais de Salvador.</p>
<p>1996 – Ministério da Educação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secretaria de Educação a Distância • Canal TV Escola • Reunião do Conselho Nacional de Educação – CONSED 	<p>O MEC institucionaliza a Secretaria de Educação a Distância – SEED e estréia o canal da TV escola</p> <p>A SEED promove A III reunião extraordinária do CONSED</p>	<p>A estréia da TV Escola leva as escolas públicas de todo Brasil um novo elemento tecnológico, promove novas discussões acerca da utilização das tecnologias no campo educacional.</p>

<p>1997 – Secretaria de Educação à Distância – SEED</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programa Nacional de Informática na Educação - PROINFO 	<p>A SEED lança oficialmente o PROINFO em todo o Brasil</p>	<p>O lançamento do PROINFO possibilitou distribuição de equipamentos em todo Brasil, bem como reflexões acerca da utilização das tecnologias educacionais nas escolas públicas do país.</p>
--	---	---

Quadro 3: Quadro síntese do histórico das tecnologias educacionais no Brasil

O quadro acima apresenta o retrato da implementação de projetos e discussões de utilização das tecnologias no campo educativo do país a partir de bases burguesas e elitistas, visto que as discussões compreendiam um plano muito específico desse grupo da sociedade brasileira. Mesmo sendo formado em sua maioria por trabalhadores da área da educação, acreditamos que muitos dos que compunham o grupo tinham formação elitista e burguesa, o que entendemos que seja condição para a implementação de valores a serem seguidos nessa mesma linha.

2.2 AS TECNOLOGIAS APLICADAS AO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO EM SALVADOR

Com a intenção de promover um trabalho mais integrado a outras redes, buscar alternativas de formação de professores e ampliar o atendimento às escolas da rede municipal, o NET, em 2001, elaborou e enviou um projeto ao MEC com a sinopse das ações desenvolvidas no município de Salvador na área de tecnologia e educação e, diante de uma comprovação, a partir da visita de uma pessoa representando o Ministério de Educação, o NET foi reconhecido como NTE e integrou o quadro de Núcleos de Tecnologias Educacionais do estado da Bahia, sendo definido como décimo sétimo.

Dezesseis NTEs pertencem à Secretaria Estadual de Educação – SEC e apenas um à Secretaria de Educação, Cultura, Esporte e Lazer – SECULT. Dentre as ações do

NET/NTE, podemos destacar a coordenação, capacitação e acompanhamento das atividades desempenhadas pelos professores que desenvolvem atividades do PETI, sendo esses professores definidos como Professores de Tecnologia⁶, acompanhamento dos professores regentes das escolas municipais e das ações promovidas internamente pela equipe escolar. A formação dos professores de tecnologia e a implementação das ações do NTE acontecem mediante um trabalho desenvolvido pelo Grupo de Estudos Permanente – GEP.

Instituído pelo MEC em 2001, o NTE 17 vêm atuando, ao longo de sua trajetória, na implementação, execução e acompanhamento de políticas de inserção de tecnologias nas escolas da RME e no trabalho de formação de professores. Nessa ação, especificamente, o NTE tem buscado parcerias com o MEC, a UNEB e a UFBA.

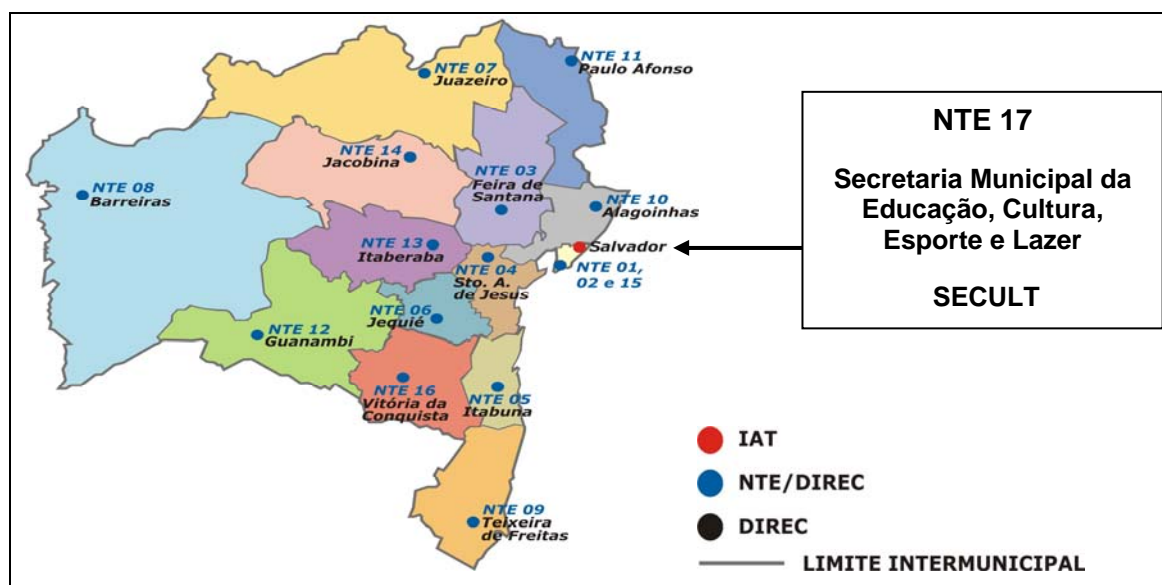


Figura 1 - Localização do NTE Municipal

Fonte de pesquisa: Projeto Político Pedagógico do NTE17, Construindo Itinerância e Identidade.

Na implementação dos laboratórios doados pelo ProInfo, a distribuição dos equipamentos acontecia na rede de forma a contemplar alunos e professores das diversas séries e localidades do município de Salvador. Cabia à Secretaria Municipal de

⁶ Professor que desenvolvia suas ações no laboratório de Tecnologia e acompanhava as ações do PETI.

Educação organizar a estrutura física dos espaços destinados aos laboratórios de tecnologia⁷, bem como as redes lógicas e elétricas.

A distribuição dos equipamentos, quase em sua totalidade, tem prévia aprovação da secretaria de educação, mesmo assim, a garantia de recebimento dessas máquinas tem causado um grande desconforto entre gestores escolares e o órgão central. O desejo em receber os equipamentos tem promovido a validação do sistema, mesmo sem a perfeita organização dos espaços físicos das escolas. Ressaltamos que a situação apresentada não revela um problema somente do município de Salvador, os veículos de comunicação têm publicizado essa situação em vários estados e redes do país. Romão (2008, p.201) diz que “a fascinação pela tecnologia de informação e comunicação, e, com efeito, a defesa irrefletida da contínua expansão do conhecimento pode criar uma teia de distorções, por vezes, despercebidas”.

Após dez anos de trabalho voltado à implementação de políticas públicas, programas e projetos de tecnologia no contexto educacional, a exemplo o ProInfo, ProInfo Integrado, Banco Internacional de Objetos de Aprendizagem, Prouca, Projetor ProInfo, Domínio Público, DVD Escola, e-TEC Brasil, Programa Banda Larga nas Escolas, TV Escola, RIVED, e-ProInfo, PROUCA, direcionados a alunos e professores da educação pública, como estratégia para democratizar e ressignificar a concepção de tecnologia no contexto educacional, podemos assegurar que estes programas/projetos ainda não foram incorporados pela maioria dos professores e, por isso, ainda não foram efetivamente consolidados no sistema educacional da Rede Pública Municipal de Salvador.

Em 2007, a SEED elaborou a revisão e apresentou uma nova versão do ProInfo. Instituído pelo Decreto nº 6.300/2007, intitulado ProInfo Integrado⁸. Suas iniciativas têm um aporte significativo de recursos, programas, projetos, na tentativa de tornar cada vez mais concreta a integração entre tecnologias do conhecimento e da informação às

⁷ Utilizamos e utilizaremos o termo tecnologia quando nos referirmos aos laboratórios de informática, compreendendo que nesses espaços outros recursos também poderão compor as salas, não limitando assim o espaço como destinado apenas à utilização de computadores.

⁸ O Proinfo Integrado é um programa de formação voltado para o uso didático-pedagógico das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no cotidiano escolar, articulado a distribuição de equipamentos nas escolas e aos conteúdos e recursos multimídia e digitais oferecidos pelo Portal do Professor, pela TV Escola, pelo Domínio Público e pelo Banco Internacional de objetos Educacionais. (Soares e Medeiros, 2010, p2)

práticas escolares nas redes públicas de ensino do nosso país. Ressaltamos que somente a identificação de tais políticas não agrega valores às propostas dessa pesquisa, mas a análise de suas práxis certamente contribuirá nas construções de novas concepções que vão além do ensino, influenciando nos efeitos da educação que se propõe crítico-reflexiva.

Mesmo com a presença das TIC nas salas de aula, integrando a cultura escolar e um número de alunos mais inquietos, questionadores e professores mais preocupados em buscar novas formas de ensinar e aprender, é válido afirmar que há um desuso muito grande dos equipamentos tecnológicos adquiridos com recursos oriundos do MEC, das secretarias de educação ou com recurso das próprias escolas, a exemplo do Programa Dinheiro Direto na Escola – PDDE, do Programa Mais Educação, do Plano de Desenvolvimento da Educação – PDE.

Compreender a necessidade da utilização das TIC no contexto pedagógico, bem como as suas especificidades e implicações, possibilita repensar o fazer pedagógico na contemporaneidade. Para tanto, é necessário que haja formação de professor no desenvolvimento dessas tecnologias, não bastando apenas a operacionalização destes recursos, tanto o especialista em tecnologia educacional que, geralmente, são os multiplicadores⁹ dos Núcleos de Tecnologia Educacional - NTE¹⁰ quanto o especialista em educação, precisam conhecer as funcionalidades e possibilidades das TIC no desenvolvimento do trabalho. Oliveira (2008, p.9) nos conta que as políticas de caráter social são estratégias que objetivam a acessibilidade às informações, as quais auxiliam na qualidade de vida e na busca pelos direitos à cidadania.

Considerando a importância da apresentação do histórico de utilização das tecnologias no país e, mais especificamente, no município de Salvador a partir de uma perspectiva pedagógica, compreendemos que a sua utilização está agregada à conscientização dos potenciais desse elemento na formação crítica do sujeito.

⁹ Função atribuída ao profissional que desenvolve as formações no Núcleo de Tecnologia Educacional.

¹⁰ Concebido pelo ProInfo, os Núcleos de Tecnologia Educacional –NTE, surgem mediante a necessidade de ampliar as atividades voltadas a tecnologia educacional desenvolvidas pelos Professores da Educação Básica da rede pública de ensino. Dentre outros, são objetivos dos NTE, implementar programas de formação de professor, desenvolver ações da Secretaria de Educação a Distância – SEED, implementar projetos de políticas locais com a intencionalidade de ampliar a utilização dos recursos tecnológicos nas Unidades Escolares bem como fomentar discussões acerca da compreensão das potencialidades dos recursos tecnológicos na mediação do processo ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, é importante que façamos reflexões acerca da forma como as tecnologias foram incorporadas no currículo escolar e como são manipuladas na implementação de projetos nos mais diversos municípios do Brasil. Ressaltamos que a repercussão da quantidade de equipamentos que são distribuídos em todo o país e os números de professores e alunos que supostamente utilizam tais tecnologias, podem ser um importante veículo de manipulação e ideologias.

3. TECNOLOGIA DIGITAL NA MEDIAÇÃO DA PRENDIZAGEM: O JOGO COMO ALTERNATIVA

Após apresentação e análise de um quadro da história da educação no Brasil e das implicações na utilização das tecnologias no contexto educacional, que reforça um modelo de educação instituído pela ação política e econômica vivenciada pela sociedade brasileira, ressaltamos a importância de apresentarmos uma proposta educacional fundamentada numa discussão crítica, que agreguem valores a proposta de ensino que vem sendo desenvolvida pela Rede Municipal de Salvador. Desta forma, propomos um modelo de tecnologia digital que contribua na formação de um sujeito autônomo e no desenvolvimento de um processo pedagógico de melhor qualidade.

Nesse contexto, a nossa proposta se constitui no desenvolvimento e apresentação de um jogo de RPG cuja temática seja voltada aos conteúdos de história do Ensino Fundamental. Que permita a mediação do professor a partir de uma problemática interdisciplinar, utilizando as Tecnologias de Informação e Comunicação como aliadas nesse processo.

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA DO JOGO

Assim como na história da educação e das tecnologias, o processo histórico dos jogos é cunhado por influências de fatores sociais, políticos, culturais e das relações estabelecidas entre os sujeitos que interagem com esses elementos em épocas e períodos diferenciados. A história dos jogos caminha paralelamente com a própria história da humanidade, Alves (2005) conta que:

Antes mesmo de serem estabelecidas normas e regras de convivência, às quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem às suas demandas. Os rituais da caça e da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder. (p.19)

Para melhor compreender o elemento jogo como potencializador de significativas aprendizagens, faremos uma apresentação acerca das concepções teóricas

de alguns autores que nos ajudarão a construir um entendimento crítico sobre o jogo no contexto educativo. Para ajudar nessas reflexões, apresentamos abaixo um quadro que sintetiza a teoria dos jogos a partir do século XIX.

PERÍODO	CORRENTE TEÓRICA	DESCRIÇÃO SUMÁRIA
Final do Século XIX	Estudos Evolucionistas e Desenvolvimentistas	O jogo infantil era interpretado como a sobrevivência das atividades da sociedade adulta.
Final do Século XIX e começo do Século XX	Difusionismo e particularismo; preservação do jogo	Nesta época, percebeu-se a necessidade de preservar os “costumes” infantis e conservar as condições lúdicas. O jogo era considerado uma característica universal de vários povos, devido à difusão do pensamento humano e conservadorismo das crianças.
Décadas de 1920 a 1950	Análise do ponto de vista Cultural e de personalidade: a projeção do jogo	Neste período, ocorreram inúmeras inovações metodológicas para o estudo do jogo infantil, analisando-o em diversos contextos culturais. Tais estudos reconhecem que os jogos são geradores e expressam a personalidade e a cultura de um povo.
Décadas de 1930 a 1950	Análise funcional; socialização do jogo	Neste período, a ênfase foi dada ao estudo dos jogos adultos como mecanismo socializador.
Começo da década de 1950	Análise estruturalista e Cognitivista	O jogo é visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas. A Teoria de Piaget merece destaque, uma vez que possibilita compreender a relação do jogo com a aprendizagem.
Décadas de 1950 a 1970	Estudos de Comunicação	Estuda-se a importância da comunicação no jogo.
Década de 1970 em diante	Análise ecológica, etológica e experimental: definição do jogo	Nessa Teoria, foi dada ênfase ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais. Verificou-se, também, a grande influência dos fabricantes de brinquedos nas brincadeiras e jogos.

Quadro 4 - Sinopse das Correntes Teóricas sobre jogos¹¹

As concepções teóricas que sustentam as idéias de Elkonin (2008) e Vygotsky (2008) têm bases fundamentadas nas teorias de Marx, daí a influência das relações de trabalho e da importância das relações sociais na determinação e construção de conceitos e atividades com jogos. Para esses autores, o processo de aprendizagem acontece a partir da interação entre o sujeito e o outro sujeito. O jogo se apresenta mediante um contexto social, explicando, justificando ou mesmo apresentando uma situação real.

Piaget (2002), por sua vez, acredita que o jogo se constitui para a criança a partir de um processo de imitação. Para esse autor, a relação do jogo com a aprendizagem acontece mediante o processo de assimilação e acomodação e da criança com o jogo ocorre a partir da apropriação que faz com a realidade. Piaget enfatiza que a gênese da imitação não se ampara em nenhuma técnica instintiva ou hereditária, a criança aprende a imitar e como qualquer outra aprendizagem, tem dificuldades relativas à construção sensório-motora e mental.

Huizinga (2001) acredita que o jogo surgiu antes mesmo da própria cultura e que este se constitui numa atividade universal. Para o autor, o jogo é uma forma de o sujeito extravasar, se divertir, apesar de encarar elemento jogo com seriedade. A partir das ideias de Huizinga, Alves (2005) explica que dentro de uma ordem estipulada pelo próprio jogo, ele se organiza a partir de elementos como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião; e a menor desobediência a esta ordem estraga o jogo.

Tomando como referência o capítulo 2 dessa dissertação, os textos nos permitem compreender que o processo histórico favorece as mudanças de comportamento da sociedade. Consequentemente, as ações a ela impostas tendem a sofrer alterações de acordo com a intencionalidade, com os valores e interesses de cada momento.

¹¹ Friedmann (1996, p. 27).

Acreditando que o trabalho seja eixo mobilizador de valores sociais e que em função das constantes mudanças no contexto político e econômico esses valores tendem a sofrer modificações, Elkonin (1998) acredita que numa função dialética com o trabalho, o jogo seja elemento importante para dar continuidade aos valores da própria sociedade. Os jogos são elementos de forte representação social. Elkonin completa:

Os antigos gregos entendiam por jogo as ações características das crianças, o que hoje chamaríamos de traquinices. Já os judeus consideram o jogo como sinônimo de gracejo e riso, por sua vez, para os romanos a palavra assumia o significado de alegria, uma festa buliçosa. Ou seja, etimologicamente o significado de jogo também sofreu bruscas transformações com o decorrer dos séculos. (1998 p. 28).

É a partir de uma abordagem sócio-histórica que Vygotsky (1998) e Elkonin (1998) dialogam em nossa pesquisa com o jogo de RPG. Para Vygotsky (1996), é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Para Elkonin (1998) a interação social é uma forma de construir significados. Por compreender as possibilidades de mediação do professor com os educandos e a interação que vai ser gerada a partir desse contexto, acreditamos no significativo processo de aprendizagem envolvendo professor, educandos e contexto social.

Em função desse cenário, Vygotsky (1998) diz que o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. Com brinquedo, a criança sempre age além do comportamento habitual de sua idade. Alves (2005) afirma que:

Nas teorias psicogenéticas,¹² o brincar vai possibilitar a ressignificação do pensamento intuitivo na medida em que as crianças podem exercitar situações do mundo dos adultos (por meio do faz-de-conta, por exemplo), aprendendo dessa forma a conviver com as regras. (2004, p.20)

Vygotsky (2002) nos fala que da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras de comportamento tem uma situação imaginária.

Segundo Alves (2005), Lévy (1993, 1999) apresenta os jogos como tecnologias intelectuais, elementos que promovem à construção ou reorganização de funções

¹² Teorias que estudam a gênese dos processos psíquicos. Ver Piaget, Vygotsky, Wallon, Ferreiro & Teberosky, entre outros (Alves, 2005, p 21)

cognitivas, como a memória, a atenção, a imaginação, contribui para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto.

Desta forma, Oliveira (2002, p.65) afirma que conquistas culturais específicas delineiam caminhos de desenvolvimento particulares. É nesse sentido que a escola, enquanto criação cultural das sociedades letradas tem um papel singular na construção do desenvolvimento pleno dos membros dessas sociedades.

3.2 O JOGO COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA

O perfil da educação no Brasil tem nos desvelado duas bases de apoio: uma sustentada pelo interesse de transformação de um pequeno grupo da sociedade e outra fortalecida pelos desejos políticos demandados de uma história construída sob um regime de conchavos e exploração.

Diante desse quadro, verifica-se a necessidade de buscar alternativas e viabilizar estratégias para configurar um novo perfil para a educação nacional. Acreditamos que as novas formas de produzir conhecimento sejam fortes aliadas na construção desse processo. Com isso, as Tecnologias da Informação e Comunicação podem se configurar como peças fundamentais na reestruturação da educação nacional.

Se tomarmos como base a sociedade contemporânea, teremos subsídios para compreender que algumas iniciativas pedagógicas são de grande valia nessa nova conjuntura, principalmente quando nos deparamos com as novas formas de estruturar o pensamento e as relações sociais. Estas iniciativas pedagógicas podem ser apresentadas como elementos estruturantes no processo de construção de novos significados. Desta forma, a tecnologia, a internet e os recursos interativos, se configuram como elementos facilitadores no desenvolvimento socioafetivo e cognitivo do sujeito. Oliveira completa, que o importante, no presente contexto, é buscar elementos que forneçam subsídios para a reflexão na área da educação (2002, p.54).

As atividades desenvolvidas com alunos do Ensino Fundamental têm nos revelado conclusões críticas com relação ao desenvolvimento de atividades utilizando a

tecnologia como elemento mobilizador de novas práticas. Repensar as formas como essas tecnologias têm sido aplicadas nas escolas municipais pode viabilizar um trabalho mais colaborativo e dialógico.

Assim, propomos com este estudo o desenvolvimento de um jogo de RPG digital para ser aplicado com alunos da Rede. Por entender que esse elemento possibilita a interação entre os sujeitos e viabiliza a produção de conhecimento através da colaboração, acreditamos que o jogo se configure num elemento potencializador da Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP ou Zona de Desenvolvimento Imediato - ZDI¹³.

Para Vygotsky, a Zona de Desenvolvimento Imediato é a fase intermediária entre a Zona de Desenvolvimento Real, que consiste naquilo que a criança já aprendeu, e a Zona de Desenvolvimento Potencial, que é o que poderá ser aprendido pela criança. Para esse autor (2003), o jogo infantil não se configura no recordar uma situação vivida, mas sim a transformação criadora das impressões vividas, a combinação e organização destas impressões para a formação de uma nova realidade. Em outro texto, Vygotsky (1994) completa, o brincar e a interação com os jogos possibilitam à criança a aprendizagem de regras e a sujeição às ações impulsivas pela via do prazer. Desse modo, reforçamos que os jogos atuam como mediadores da ZDI no processo de construção do conhecimento.

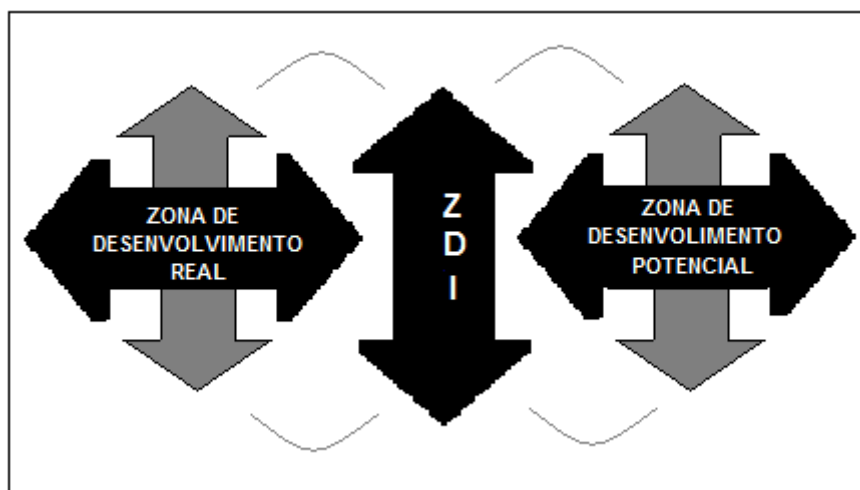


Figura 2: Formação da ZDI

ZDI¹³ - Em traduções mais recentes da literatura de Vygotsky, utiliza-se o termo Zona de Desenvolvimento Imediato. Nessa Pesquisa utilizaremos o termo ZDI por entender que esse seja o termo que mais se aproxima das concepções propostas nesse trabalho

É a partir da interação que os sujeitos reestruturam as funções cognitivas e constituem novas formas de conhecimento. Tomando a figura 1 como referência, é possível perceber que a ZDI pode surgir a partir de vários contextos sob um mesmo espaço.

Os professores buscam compreender o que a criança já aprendeu a partir das experiências vivenciadas, do caminho já percorrido por esse sujeito. É natural avaliar o que a criança consegue fazer sozinha, a exemplo de escovar os dentes, amarrar os sapatos, atender um comando. Para Vygotsky, a pertinência está para além dos conhecimentos adquiridos. As observações precisam atender ao processo de construção do que será ainda desenvolvido. É nesse contexto que a ZDI é consolidada.

Num processo de interação entre sujeitos, a figura 2 possibilita uma visualização real da Zona de Desenvolvimento Imediato - ZDI.

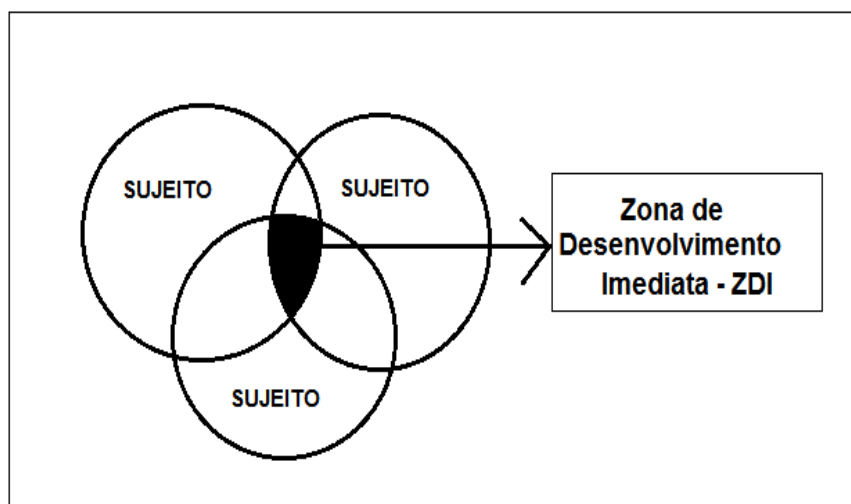


Figura 3: Formação da ZDI a partir da interação entre os sujeitos.

No desenvolvimento de uma ação educativa que apresente um jogo como elemento da aula, a intervenção do professor deverá criar condições para que este jogo se configure como mediador no processo de surgimento da ZDI. Assim, as relações

estabelecidas entre os envolvidos no jogo possibilitam desenvolvimento intelectual e favorecem produção de conhecimento. Em relação à mediação, Matta (2006) completa:

Acontece quando a relação entre dois elementos é mediada por um terceiro. Os signos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito. Os brinquedos, instrumentos, ferramentas, um ambiente, uma tarefa, podem também estar mediando a relação entre o mundo e a reflexão, logo entre o mundo e a aprendizagem, pois possibilitam a construção de signos¹⁴ e representações.

Podemos reforçar que o processo de aprendizagem acontece, segundo a concepção vygotskiana, na dialética da interação entre os sujeitos e o meio social. Cabalero reforça que

a aprendizagem surge mediante um processo de construção social e é interiorizada por aquele que aprende. Nota-se que a aprendizagem é efetivada através da colaboração entre os envolvidos, por meio da interação social. (2005, p.33)

Castorina (2002), a partir das ideias de Vygotsky, completa que os sistemas de signos produzidos na cultura na qual vivem as crianças são meros “facilitadores” da atividade psicológica. Com isso, poderíamos acreditar que a sua configuração no contexto pedagógico tem um desenho diferenciado, haja vista a mediação do professor e o processo de interação entre os sujeitos. A partir dos estudos da teoria vygotskiana, Oliveira completa:

Do mesmo modo que o desenvolvimento não é um processo espontâneo, de maturação, a aprendizagem não é fruto apenas de uma interação entre o indivíduo e o meio. A relação que se dá na aprendizagem é essencial para a própria definição desse processo, que nunca ocorre no indivíduo isolado. (2002, p.56)

Entendendo que os processos de aprendizagem ocorrem a partir da troca entre os sujeitos e o meio, num contexto pedagógico esse processo acontece a partir da intervenção também do mediador. A interação entre o professor, os educandos e o meio social, favorece a construção do processo ensino-aprendizagem de forma indissociável. Tanto o aprendiz quanto o professor se envolvem em um único processo.

Deixada sozinha com a língua escrita, a criança não tem material suficiente para construir uma concepção que dê conta de toda a

¹⁴ Vygotsky (1998) indica que esta interação ocorre através da mediação com sistemas simbólicos – instrumentos e signos - tais como: a linguagem, a escrita, o sistema numérico. (apud Cabalero)

estruturação de sistema. A mediação de outros indivíduos é essencial para provocar avanços no domínio desse sistema culturalmente desenvolvido e compartilhado. (Oliveira, 2002, p.65)

Logo adiante, apresentaremos a figura 4 como forma de sintetizar o contexto apresentado acima.

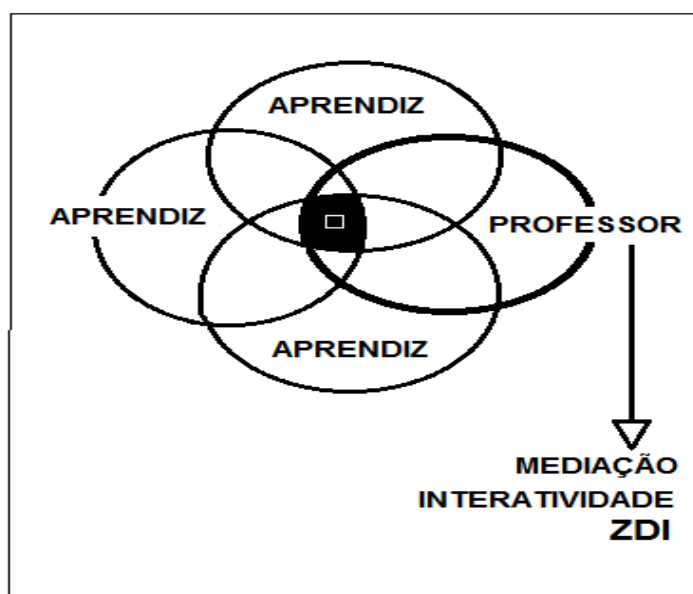


Figura 4: Construção do processo de aprendizagem¹⁵

Com base na figura acima, pode-se perceber que todos os sujeitos estão envolvidos no processo de interação social. É a partir da interatividade que surge com o processo de troca entre os sujeitos que a aprendizagem acontece. Dessa forma, Cabalero (2005) afirma que todos têm diferentes ZDI. Matta através do texto de Cabalero (2005) afirma que a interatividade passa a ser uma intersecção entre o sujeito conhecedor e o objeto do conhecimento, ou entre os sujeitos envolvidos no compartilhamento de experiências.

¹⁵ Fonte: Dissertação Sueli Xavier Cabalero

O conceito de original de Vygotsky não se refere, pois, apenas à aprendizagem; tampouco refere apenas a ensino. É um processo global de relação interpessoal que envolve, ao mesmo tempo, alguém que aprende, alguém que ensina e a própria relação ensino-aprendizagem. (OLIVEIRA, 2002, p.57)

Diante da importância que temos dado nesse trabalho para as questões referentes às possibilidades de produção de conhecimento, a partir da utilização da tecnologia, caberiam alguns esclarecimentos sobre o conceito de interatividade, ressaltando o seu potencial no desenvolvimento da ZDI.

O termo “interatividade” tem sido encontrado nos mais diversos cenários, desde o diálogo entre integrantes de um grupo de pesquisa, até o movimento sincronizado entre a cadeira de um cinema com o filme que está sendo transmitido na tela. Silva (1998) relata que interatividade é uma condição revolucionária, inovadora da informática, da televisão, do cinema, do teatro, dos brinquedos eletrônicos, do sistema bancário *online*, da publicidade. O autor não concorda quando alguns dizem que o termo interatividade está restrito ao campo homem-máquina, ele acredita que tanto o termo quanto o conceito estão atrelados à emissão-recepção de mensagens, inclusive na configuração do processo ensino-aprendizagem. Carvalho e Matta (2005, p.3) acreditam que interatividade é tida, para alguns autores como:

Processo de permuta contínua e complexa das funções de emissão e recepção, porém, nessa perspectiva, são consideradas características técnicas do meio digital, para se afirmar que a tecnologia digital criou as condições para esta interatividade reflexiva. Considera-se que, graças à tecnologia, temos hoje um maior número de interações e uma maior riqueza e variedade das mesmas e aí a interatividade passaria a levar em consideração a possibilidade de imersão, navegação, exploração e conversação presentes nos suportes de comunicação em rede.

Diante desse quadro, Carvalho e Matta (2005) afirmam que essa visão não dá conta da interatividade como intersecção de ações e práticas sociais dos sujeitos, atendendo as definições apresentadas nas figuras 4 e 5. Numa abordagem vygotskiana, os autores evidenciam a importância de uma construção colaborativa dos sujeitos a partir de suas experiências de vida, das relações que são construídas no processo de

compartilhamento da vida humana. A interatividade utilizada apenas a partir das relações com as tecnologias pode diminuir consideravelmente o seu potencial.

Contextualizando a nossa pesquisa, a proposta de interação social e interatividade está presente tanto no RPG de mesa quanto no RPG digital, ambas as modalidades têm os mesmos princípios, colaboração e cooperação entre os jogadores. Elkonin e Vygotsky apresentam o jogo de papéis e o brinquedo, respectivamente, partindo da representação da proposta apresentada.

Num contexto pedagógico, cabe ao professor mediar uma situação que favoreça o desenvolvimento do sujeito menos experiente a partir da colaboração de um mais experiente. A possibilidade de construção de conhecimento se dá num processo de troca entre todos os participantes, inclusive o mediador.

Castorina apresenta as teorias de Vygotsky e de Piaget da seguinte forma:

Aparece como uma teoria histórico-social do desenvolvimento que, pela primeira vez, propõe uma visão da formação das funções psíquicas superiores como “internalização” mediada da cultura e, portanto, postula um sujeito social que não é apenas ativo mas sobretudo interativo. (2002, p.12)

Apresentada como uma versão do desenvolvimento cognitivo nos termos de um processo de construção de estruturas lógicas, explicada por mecanismos endógenos, e para a qual a intervenção social externa só pode ser “facilitadora” ou “obstaculizadora”. Em poucas palavras, uma teoria universalista e individualista do desenvolvimento, capaz de oferecer um sujeito ativo, porém abstrato (“epistêmico”), e que faz da aprendizagem um derivado do próprio desenvolvimento. (2002, p.16)

Ainda que divergentes em alguns pontos, os autores trazem ao mesmo contexto a importância do desenvolvimento cognitivo a partir da manipulação do brinquedo e do jogo num contexto pedagógico. Os processos subjacentes às suas teorias têm caráter socioconstrutivista e epistemológico.

As perspectivas educacionais atreladas às tecnologias que instituem nessa pesquisa uma relação ensino-aprendizagem, nos permitem classificá-los de dois modos. O primeiro atrelado à utilização desses recursos de forma linear e tradicional, onde o professor e o sistema desconsideram a realidade do sujeito e lhes apresenta o que é mais

oportuno e conveniente ao sistema, o segundo aproveita os elementos tecnológicos de maneira colaborativa, onde o sujeito é parte do processo ensino-aprendizagem. Nesse, são consideradas as relações empreendidas em sala geradas a partir da interatividade entre os sujeitos, dando-lhes condições de modificar sua própria realidade.

3.3 RPG NO CONTEXTO EDUCACIONAL: UM DIÁLOGO POSSÍVEL

Entendendo a importância dos jogos de Role Playing Game – RPG para a nossa pesquisa, acreditamos que seja sumariamente importante a sua apresentação e contextualização histórica, pois tais elementos podem se constituir como forte instrumento de mediação no processo ensino e aprendizagem, haja vista a importância dos jogos na construção da ZDI.

Os jogos de RPG têm origem nos Estados Unidos, nos anos 70, com os criadores Dave Arneson e Gary Gygax. No Brasil, o RPG só chegou ao final da década de 80, com os livros-jogos, através da série A Aventura Fantástica da editora Marques Saraiva. Por serem os livros-jogos em inglês, no Brasil os “Jogos de interpretação de Personagens” ou “Jogo de Interpretação” como era chamado inicialmente, era utilizado restritamente por jovens das classes privilegiadas. Alguns anos depois, o RPG foi popularmente conhecido para publicações nacionais, como conta Pavão:

O desafio dos Bandeirantes, com seres fantásticos que fazem parte da mitologia nacional como o Saci, a Iara, o Curupira e o Boitatá, além de diversos eventos em museus e bibliotecas, produções de radionovelas e filmes nos moldes do RPG. (2000, p.18)

Ricon (2004, p.15) afirma que, em português, há uma distinção entre jogar e brincar e que no inglês essa diferença não existe: brincar, jogar, atuar, interpretar um personagem é “*to play*”, ou seja, jogar. Com isso, podemos afirmar que o RPG é uma mistura de brincadeira e jogo. Ricon continua, o RPG é uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente. Pereira (2004, p.184) completa dizendo que RPG é um jogo diferente, não há competição, não há um ganhador, é uma coisa de cooperação e socialização. É muito mais uma prática interativa.

No jogo de RPG, cada participante assume um personagem e uma história vai sendo criada por todos que participam do jogo. Inicialmente, o Mestre roteiriza o jogo a partir de um livro ou uma história criada por ele, mas o decurso poderá variar conforme as ações de cada jogador/personagem, que também são chamados de player.

A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte do jogador. Cada participante, tal como TAM um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que são garantidas o “tempero” da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve o jogo é chamado *mundo* ou *cenário*. (PAVÃO, 2000, p.18 - 19)

A partir da narrativa do mestre, os players “mergulham” no jogo e internalizam os roteiros narrados pelos “seus” mestres. Os players interpretam e dramatizam os personagens que vão tomando forma e conteúdo ao longo da história construída coletivamente pelos personagens do jogo. O jogo pode durar horas. Em alguns casos, Pavão (2004) afirma que os jogadores precisam mudar de espaço para dar continuidade à trama. Nesse contexto, o mestre pode utilizar de dados e cartas para desenrolar a jogada. Para a autora, os Mestres comumente servem-se de livros de história, geografia, ficção, gibis, filmes, fotos. Esses elementos enriquecem a história e quanto maior seu teor de suspense, perigo e aventura, mais interessante fica o jogo. Algumas características são basilares nos jogos de RPG: criatividade, cooperação, interatividade, socialização.

Cabaleiro esclarece que:

Os co-autores da história de ficção construída no jogo são protagonistas, uma vez que todos os jogadores assumem os personagens principais da história, conhecidos como PC (*Player Character*), não existindo um único personagem principal, ou seja, todos podem ser heróis. Os personagens que são controlados pelo mestre são chamados de NPC¹⁶ (*Non Player Character*), e representam os personagens coadjuvantes da aventura (são não

¹⁶ Termo empregado para designar personagens que são controlados pelo mestre, e não pelos jogadores. Os NPCs geralmente são os personagens coadjuvantes nas histórias. Eles servem para enriquecê-la, dando informações úteis aos personagens/jogadores ou para atrapalhá-los, servem de adversários. (Cabaleiro, 2007, p.84)

jogadores que aparecem ao longo da história). Tanto os personagens como a história se desenvolvem em uma partida de RPG. (2007, p.84)

Hoje, há muitas modalidades de RPG, a exemplo dos RPG de Mesa, Aventura Solo, Live Action, RPG online, RPG by Moodle, by Fórum, by e-mail, RPG eletrônico. Os três títulos de sistemas mais populares de RPG são: *Dungeons & Gragons* (D&D), *Generic Universal Role-Playing System* (GURPS) e *Storyteller* – também conhecido como *World of Darkness*.

Conforme a teoria vygotskiana, o processo de interação social entre os sujeitos que estão envolvidos no jogo, favorecem o surgimento da ZDI. Uma modalidade que caracteriza esse exemplo é o RPG de mesa, também conhecido como tradicional. Nessa modalidade, os jogadores usam um livro para roteirizar a história, dados multifacetados e fichas como apoio. As aventuras são construídas de forma coletiva. Segundo Cabaleiro, esse é um jogo que oferece bastante interatividade.

Com base nas características do RPG e das abordagens vygotskiana apresentadas nessa pesquisa, trouxemos um quadro de Cabalero que sintetiza as características desse jogo em relação ao contexto educacional.

CARACTERIAZAÇÃO DO JOGO DE RPG
Socialização: Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando ideias e expondo as ações de seus personagens. Todos têm participação ativa no processo. Todos se encontram em interação social.
Colaboração: Partindo da relação interpessoal é possível que os praticantes desenvolvam habilidades para resolver problemas individualmente sempre que for necessário, inclusive em outros espaços. A aprendizagem se constitui em ZDP.
Criatividade e imaginação: Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias.
Interatividade: Acompanha a socialização ou a interação social. Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre, seja <i>in loco</i> ou via internet. Vale dizer que no RPG de mesa, esta é uma característica fortemente presente, em relação ao RPG digital.
Interdisciplinaridade: Uma única história pode abordar tema de várias disciplinas harmonicamente. A aventura pode abordar elementos de História (a época em que se passa a aventura), Geografia (o local da aventura, atividades humanas) e Biologia (conhecimentos de botânica, Ecologia)

Cooperação: Numa história de RPG, os desafios são vencidos pela cooperação do grupo, e não individualmente. Não há competição, o mestre não compete com os jogadores em nenhum momento. Educacionalmente, o mestre pode ter como objetivo conduzir o processo, de maneira que os jogadores/educandos construam novos conhecimentos, a partir da sua estrutura cognitiva.

Hábito de leitura e escrita: Além do próprio hábito de ler o livro de RPG, o jogador pode sentir interesse em algo relacionado ao assunto tratado na história, e também em produzir textos sobre a aventura, a manter um diário do personagem ou algo assim.

Quadro 5: Caracterização do jogo de RPG

Fonte: Cabalero (2007)

Em 2002, algumas experiências de RPG aplicadas à educação foram apresentadas no I Simpósio RPG e Educação, realizado em São Paulo. Participaram do evento, educadores, estudantes, professores universitários, pesquisadores, curiosos, jogadores de RPG, comunidade local. A experiência desse trabalho deu fruto ao Anais publicado em 2004, intitulado Anais do I Simpósio RPG e Educação.

Com base nas pesquisas realizadas, participação em jogos de RPG com jogadores mais experientes e observações em um trabalho aplicado a outra Rede de ensino, constatamos que o RPG por si só já se configura numa proposta autônoma, dialógica. A atuação do professor na função de mestre dentro do jogo, ajuda a favorecer o surgimento da ZDI e, conseqüentemente, potencializar o processo de aprendizagem. Cabalero completa:

Este pode ser um dos aspectos que contempla as exigências do processo de ensino e aprendizagem em abordagem sócio-construtivista. Trata-se de uma relação dialógica, em que todos são igualmente participantes ativos, mas o mestre e o professor são as pessoas responsáveis pelo processo (2007, p.91)

As funções do mestre e do professor se misturam. Dentre outras, a função do mestre é cativar os participantes, articular os diálogos, promover entusiasmo no grupo, facilitar ou dificultar as jogadas para dar sentido ao que está sendo proposto. É válido afirmar que além de ter que ter maior domínio da situação, o mestre incorpora o conteúdo que será abordado na aventura. Em uma aventura didática, um planejamento deverá ser elaborado previamente e incorporado ao jogo. O professor terá a responsabilidade de mediar o processo de construção da aprendizagem.

Contemplando um número infinitamente maior do que os jogos presenciais, Alves (2005) afirma que é possível utilizar a WEB como espaço para jogar RPG digital.

O computador nos proporciona um novo cenário para o teatro participativo. Estamos aprendendo pouco a pouco a fazer o que fazem os atores: a representar emoções autênticas que sabemos que não são “reais”. Quanto mais persuasiva for a representação sensorial do espaço digital, mais presentes nos sentiremos no mundo virtual, e, portanto, seremos capazes de realizar muito mais ações. A facilidade com que os jogadores de MUD e RPG adaptam personagens sugere que há um grupo crescente capaz de representar outros papéis. Pouco a pouco, nós estamos nos convertendo em um grupo de teatro mundial, que pode adaptar papéis em histórias participativas cada vez mais complexas. (1999, p.138)

Tendo em vista o contexto histórico da educação municipal, das potencialidades pedagógicas do jogo na mediação da aprendizagem e das características do RPG na formação de um sujeito autônomo, criativo, é que propomos uma aventura sobre a história da fundação da cidade de Salvador. Entendendo que além do conteúdo curricular, essa temática pode ser abordada de forma multidisciplinar e interdisciplinar nas diversas séries e segmentos de ensino.

Desta forma, além de compreendermos a importância de um trabalho específico para a rede pública municipal com foco em objetivos reais à problemática vivenciada por seus professores e alunos, promovemos a utilização das tecnologias de forma interativa, colaborativa e dinâmica.

3.4 RPG DIGITAL

Caracterizado por alguns autores mais como método do que como jogo, o RPG digital e de mesa apresentam objetivos semelhantes, apesar de terem padrões diferenciados. Ambos possibilitam a criatividade, socialização, colaboração entre os sujeitos envolvidos.

O RPG Digital surgiu depois do RPG de mesa e se assemelha à categoria de jogo de modo itálico, pois aborda uma proposta de narrativa de jogo. A representação de papéis é a principal característica RPG, seja ele digital ou analógico. O *player* tem que

ter habilidade para representar e conduzir um personagem de maneira criativa no decorrer de todo o jogo.

É possível se utilizar o mesmo sistema de regras para o RPG de computador, que também é chamado digital, dos RPG de mesa. As interfaces chat, e-mail, fórum são utilizadas no RPG digital. A proposta do jogo dessa pesquisa foi desenvolvida para ser editado numa plataforma *Moodle*, um software livre colaborativo. O jogo proposto nessa plataforma segue a modalidade de RPG *by Fórum*. Cabalero completa:

Os jogos que possibilitam a comunicação assíncrona, em tempos distintos, são os digitais PbEM e PbF, e, mais recentemente, o PbO, que se joga através do Orkut. Este é um aspecto que os torna bastante apropriados para serem utilizados no âmbito da escola, pois através das interfaces de comunicação assíncrona, é possível trabalhar e considerar os diferentes ritmos de aprendizagem dos sujeitos, além de potencializar a interação social e, por conseguinte, mediar o processo de aprendizagem na “ZDP”. (2007, p. 107)

O modo como os jogos digitais são utilizados no contexto educativo reflete o momento histórico e, de certo modo, o sistema educacional de cada período. Desta forma, podemos afirmar que a maioria das propostas de utilização de jogos digitais nas escolas públicas municipais de Salvador atende um modelo tecnicista de educação. O número de pessoas capacitadas para desenvolver formação com os professores regentes das escolas da rede na utilização de jogos, de forma a contemplar uma concepção socioconstrutivista, é insuficiente. Esse cenário retrata um modelo de educação burguesa, onde apenas um pequeno grupo é privilegiado.

Andrade (2000) nos apresenta algumas características do RPG que podem ser identificadas tanto no RPG de mesa quanto no RPG digital:

- Fantasia: é o elemento de sublimação e mediador entre o indivíduo e a realidade. É no RPG que o jogador vai vivenciar a fantasia de forma mais intensa, extrapolando os limites de um simples jogo sem, ao mesmo tempo, deixar de ser apenas um jogo;
- Perdedores - o objetivo do jogo não é ganhar (uma vital diferença dos outros jogos), mas completar uma história;
- Papéis: os participantes da aventura podem ser:
 - personagem: o jogador cria um personagem para a ambientação escolhida, de acordo com um sistema de regras e obedecendo à

lógica do mundo para o qual ele está sendo criado. Só então o jogador pode tomar parte de uma aventura imaginária;

- mestre (Game Master ou, abreviadamente, GM): é um árbitro que define os participantes, o cenário ou ambientação, narra a história, descreve os cenários; faz o papel dos personagens incidentais e toma decisões. Deve levar em conta o que é melhor para o desenvolvimento da história e para a diversão dos participantes (incluindo ele). O mestre joga a favor da história e da diversão.
 - personagens incidentais (NPCs) – são os personagens da trama não "controlados" pelos jogadores, normalmente os vilões, os coadjuvantes e eventuais criaturas, animais ou outros seres que são encontrados pelos jogadores durante a aventura;
- Sistema de regras: serve para organizar a ação dos personagens durante o jogo, determinando os limites do que eles podem ou não podem fazer; tem como finalidade fazer uma simulação da realidade (a realidade do jogo), influenciando a ação dos personagens nas situações mais complexas.


A partir da leitura de um trabalho desenvolvido por Giraffa e Bittencourt, construímos um quadro síntese do desenho didático de um jogo RPG.

COMPONENTE DO RPG	O QUE CONSISTE	EXEMPLIFICANDO
Ambientação	Contexto onde se passa a história	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasia medieval • Cenários futuristas • Naves espaciais • Cenários históricos • Super-heróis • Cenários históricos
História	Roteiro aberto com cenas que serão exploradas por jogadores que estão inseridos em uma ambientação	<ul style="list-style-type: none"> • Histórias de robôs no ano de 2054 (cenário futurista) • Criaturas mágicas (fantasia)
Sistema de Regras	É o que caracteriza o RPG como jogo. Consiste num	<ul style="list-style-type: none"> • Declaração de uma ação onde o jogador irá saltar uma




	conjunto de regras usado para resolução das ações descritas pelos jogadores.	distância de 3 metros. Efetuar algum teste utilizando elementos aleatórios (jogada de dados) para verificar se o personagem conseguiu ou não realizar a ações.
--	--	--


Quadro 6: Desenho didático do RPG¹⁷

Uma breve apresentação de alguns RPG digitais se faz necessária, ao passo que precisamos entender todas as modalidades de RPG para compreendermos o trabalho proposto e desenvolvido nessa pesquisa.

Gênero de RPG Digital	Contexto	Gráficos
<p>Jogos Clássicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Temple of Apshai</i> • Última • <i>Final Fantasy – Endless Nova</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Estilo D&D o Temple of Apshai foi o primeiro jogo de RPG digital. • Foi lançado para vídeo games, a série teve mais de 13 títulos, inclusive o <i>Última online</i>, primeiro jogo online do mundo persistente 	

¹⁷ Fonte: (Bittencourt e Giraffa, 2003, p. 32)

	<ul style="list-style-type: none"> • Lançado para plataforma vídeo game 	
<p>Considerações:</p> <p>Apesar das limitações tecnológicas, até meados da década de 80, os jogos de RPG digitais ainda eram considerados extremamente burgueses, visto que a sua utilização se dava por um pequeno grupo da sociedade brasileira. O vídeo game e o computador eram produtos de valores muito altos.</p> <p>Em relação aos RPG de mesa, estes jogos eram muito limitados, pois as possibilidades de interatividade, de colaboração, interação entre os jogadores quase que não existia. A não ser pelo fato deles revezarem as partidas em tempo e regra pré-estabelecidas, pois só podia jogar uma pessoa de cada vez.</p>		
<p>Gênero de RPG Digital</p>	<p>Contexto</p>	<p>Gráficos</p>
<p>Múltiplos Jogadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Diablo da Blizzard</i> • <i>Baldur's Gate</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Esse jogo modificou o conceito de RPG Digital. Ele permite que seja jogado via rede local, modem ou pela internet. • Apresenta um 	 




<ul style="list-style-type: none"> • <i>Neverwinter Nights</i> 	<p>roteiro com diversas sub-tramas. É possível construir um roteiro paralelo à temática principal do jogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esse jogo revolucionou os jogos de RPG digital, por permitir que os jogadores possam criar suas próprias histórias. Além dos jogadores puderem assumir o papel de mestre de jogo. 	
---	--	--

Considerações:

Os Múltiplos Jogadores já apresentam uma configuração semelhante ao que propomos nessa pesquisa. Os jogadores têm possibilidade de interagirem e colaborarem num mesmo objetivo, favorecendo assim o desenvolvimento cognitivo e a produção de conhecimento. O processo de interatividade entre os sujeitos se assemelha ao RPG de mesa.

Acompanhando o avanço da tecnologia, os Múltiplos Jogadores, que proporcionam a interação entre jogadores em espaços diferentes, surgem no final da década de 90, deixando para trás os clássicos de RPG digitais. Apesar de se assemelharem com os RPG de mesa, pois há possibilidade de interatividade, permitindo que os jogadores troquem informações, criem personagens, colaborem,

eles sofrem inúmeras críticas de autores por oportunizar um número significativo de batalhas não permitindo que haja interpretação, descaracterizando os jogos de RPG.

Gênero de RPG Digital	Contexto	Gráficos
<p>Mundos Virtuais Persistentes</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ De Computadores – MMRPG (<i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>) ▪ Digital – MMOG (<i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilita que os jogadores interfiram num jogo, previamente definido por algum player, mesmo se esse player não estiver conectado. 	<p>Última Online</p>  <p>Everquest</p>  <p>The Legend of ares</p> 

Considerações:

Os MMOG e os MMRPG são os jogos digitais mais complexos, atende as características dos jogos de RPG, possibilidade de cooperação, personalização, interpretação e há registros que alguns jogos dessa modalidade permitem até 24.000 jogadores simultaneamente.

Quadro 7: Apresentação de alguns jogos de RPG digital

Fonte: Algumas informações foram baseadas no trabalho de Bittencourt e Giraffa

Compreendendo as possibilidades de interatividade a partir dos jogos digitais, acreditamos que os próprios jogadores atuam no processo de surgimento da ZDI. Quem é mais experiente ajuda quem tem menos experiência. A criatividade e a colaboração também favorecem nesse processo de desenvolvimento cognitivo do sujeito. É dessa forma que acreditamos que seja possível desenvolver um trabalho no âmbito das escolas municipais de Salvador

3.5 O JOGO DIGITAL: UMA MODALIDADE INTERESSANTE NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SALVADOR

O trabalho do NTE tem sido acompanhado por estudantes, pesquisadores de universidades públicas e privadas. Esse pode se configurar num importante espaço empírico dos segmentos aqui apresentados.

Por entender a importância de agregar a práxis ao trabalho teórico que tem sido desenvolvido nas próprias universidades, é que a SECULT através do NTE possibilita acesso desse grupo às escolas e propõe um diálogo calcado em concepções teóricas embasadas em práticas inovadoras.

O desenvolvimento de uma proposta em parceria com um grupo de pesquisa Comunidade Virtuais de Aprendizagem, da Universidade Estadual – UNEB, tem promovido aprendizagens significativas no que diz respeito ao trabalho com jogos digitais no contexto pedagógico. As discussões teóricas que permeiam as práticas subjacentes às atividades propostas com esse elemento tecnológico vem agregar valor ao trabalho desenvolvido pelos professores de tecnologia, visto que esse grupo desenvolve um trabalho de formação de professores.

Com o propósito de promover discussões acerca das características, concepções pedagógicas e abordagens teóricas sobre os jogos de RPG no contexto educativo, é que as iniciativas, aqui propostas, tendem favorecer discussões e reflexões acerca de jogos e mais especificamente, de jogos de RPG como prática docente. Com isso, os resultados propostos na pesquisa serão de suma relevância para o que já se propõe e se desenvolve no Núcleo de Tecnologia Educacional da Rede Municipal de Salvador.

3.6 O RPG NA EDUCAÇÃO PÚBLICA MUNICIPAL DE SALVADOR

Dentre as diversas modalidades de RPG, a que propomos em nosso trabalho é a utilização do RPG *by Moodle*. O sistema de RPG *by Moodle* possibilita que o jogo seja desenvolvido de forma digital, via Internet.

O sistema proposto para utilização do jogo nas escolas da rede municipal atende um interesse nosso, visto que o Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment - *Moodle*¹⁸ é uma plataforma socioconstrutivista, desenvolvida por um software livre, que contempla as demandas apresentadas nessa pesquisa no que diz respeito às possibilidades de interação social, colaboração, interatividade.

Na plataforma Moodle, é possível desenvolver o jogo de RPG a partir do interesse e objetivo do sujeito que está criando o jogo. De fácil manuseio, há possibilidades de edição até pelo mestre, responsável pela mediação do jogo.

A experiência da pesquisadora como integrante do grupo de pesquisa Conteúdos Digitais e a participação nas atividades desenvolvidas por esse grupo na realização do programa “Conteúdos Digitais” e o projeto “A física e cotidiano”, conforme regulamentado pelo MEC, através do Edital MEC/MCT 001/2007 e pelo Convênio 656052/2008 entre a Secretaria da Educação do Estado da Bahia – SEC foi de grande importância para a construção desse trabalho. O programa supracitado foi financiado pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação – FNDE e executado pela Secretaria Estadual de Educação – SEC sob a coordenação do professor Alfredo Matta. O resultado final desse trabalho compreende um produto que está sendo disponibilizado no portal do MEC, da SEC a intenção de compor o banco de dados da SECULT, sendo esse um importante território de acesso aos conteúdos.

Uma das vertentes do projeto “A física no cotidiano” é a utilização do RPG no ensino de física para alunos do Ensino Fundamental e Médio, sendo o sistema RPG *by Moodle* utilizado para aplicação da campanha e aventuras do jogo. O trabalho interdisciplinar proposto nesse projeto caracteriza a importância dessa pesquisa para as ações propostas na Rede Municipal de Ensino. Assim, a divulgação dos materiais

¹⁸ Ambiente virtual de aprendizagem desenvolvido em 1999 por Martin Dougiamas. Disponível em: <www.moodle.org>. Acesso em: 18 de junho de 2011.

desenvolvidos e a formação dos professores das escolas serão relevantes no desenvolvimento desse trabalho, tendo em vista a grandiosidade disso no processo ensino-aprendizagem.

Conforme suscitado em outro momento da dissertação, o resultado dessa pesquisa é apresentar um RPG *by Moodle* para alunos e professores do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino. O ambiente escolhido para hospedar o jogo será o *Moodle* da própria Secretaria Municipal de Educação, utilizado pelo NTE 17. Dentre outras características, esse ambiente digital foi escolhido por ser de fácil interação e já ser utilizado por professores e alunos da rede municipal nas formações desenvolvidas pelo núcleo de tecnologia. Dessa forma, o *Moodle* vai se constituir num ambiente de mediação dos processos de ensino-aprendizagem entre os sujeitos envolvidos no jogo.

4. ABORDAGEM METODOLÓGICA

O grande desafio neste capítulo é estabelecer a relação entre as informações que foram sistematizadas ao longo do trabalho, as concepções que embasaram o jogo produzido para alunos da Rede Municipal de Ensino e os dados coletados a partir dos instrumentos utilizados junto aos sujeitos envolvidos na pesquisa.

Uma apresentação fundamentada na concepção metodológica que embasa este trabalho se faz necessária ao passo que tenhamos compreensão de que toda atividade desenvolvida nesse texto é inerente à metodologia aplicada.

Inicialmente, apresentamos a pesquisa que, nesse contexto, é definida e fundamentada metodologicamente, a partir de um modelo praxiológico analítico, de modo a compreender a constante relação entre teoria e prática. Mais adiante, parte-se para a caracterização do campo empírico, dos instrumentos de coleta de dados e dos procedimentos para análise dos resultados.

4.1 DEFININDO A PESQUISA

Por entender a relação entre as teorias que embasam as nossas discussões, o sujeito e o jogo de RPG - elemento da presente pesquisa, acreditamos que as bases epistemológicas que sustentam a conjuntura deste trabalho são de caráter praxiológico. Segundo Moreira, há uma intrínseca relação entre teoria e prática:

Teoria praxiológica, surgiu após a incorporação heterodoxa de uma multiplicidade de fontes teóricas – dentre as quais cabe destacar os três clássicos da sociologia: Emile Durkheim, com seu objetivismo; Max Weber, com seu subjetivismo; e Karl Marx, como a expressão do pensamento dialético – aplicadas empiricamente a uma diversidade de temas. (2001, p.2)

A partir do trabalho desenvolvido com base na metodologia proposta, nas discussões do pesquisador com os sujeitos envolvidos na pesquisa, bem como no

diálogo entre os autores apresentados nos capítulos anteriores, reflexões são evidenciadas ao longo da pesquisa e novas perspectivas pedagógicas são elucidadas a partir de um modelo que surge sob uma ótica aqui apresentada.

A atividade profissional da pesquisadora se deu, desde muito cedo, em contexto educacional público. Sendo a Rede Municipal de Salvador o campo empírico dessa pesquisa e o motivo de muitas inquietações no que tange o processo ensino-aprendizagem e a utilização das tecnologias como mediadoras na produção de conhecimento, as possibilidades de reflexões, modelos e concepções que promovam e favoreçam a construção de novas formas de ensinar e aprender funcionam como geradores desse trabalho.

Acreditando que a concepção socioconstrutivista que sustenta as bases epistemológicas da teoria vygotskiana é materializada no jogo de RPG e, nessa pesquisa, especificamente com RPG digital *by Moodle*, reforçamos a importância do desenvolvimento de um trabalho coerente com a metodologia aplicada, assim todas as questões apresentadas ao longo do texto, as longas e constantes discussões com o orientador e os autores ora apresentados por outros pesquisadores, ora encontrados no emaranhado das nossas leituras, possibilitaram uma troca dialógica e um fazer e refazer intenso de conceitos, teorias e mudanças de práxis.

A pesquisa foi dividida em dois grandes eixos. No primeiro momento, dialogamos com autores que embasam e sustentam um modelo de educação socioconstrutivista. Toda bibliografia levantada e adicionada a este trabalho foi importante nas reconstruções de crenças que fundamentavam a nossa prática sociopolítica. A dissertação foi dividida em etapas, aqui definidas como capítulos. No primeiro capítulo, é feita uma análise política da educação a partir de um contexto sócio-histórico, nesse momento as discussões têm como foco o Estado da Bahia. Algumas reflexões são estabelecidas em relação aos entraves da educação nos dias atuais. No capítulo seguinte, apresentamos um histórico das tecnologias no final do século XX e falamos de como as mesmas têm sido usadas na Rede Municipal de Salvador. Já no terceiro capítulo, apresentamos as tecnologias como mediadoras do processo ensino-aprendizagem, falamos das possibilidades de aprendizagem a partir do uso das tecnologias digitais e de como o jogo pode ser usado nesse contexto. É nesse

capítulo que apresentamos o jogo de RPG como atividade didática e tratamos das relações desse instrumento lúdico com as concepções vygotskiana.

No segundo momento da pesquisa, desenvolvemos um trabalho prático, que possibilitou nas construções de um jogo de RPG voltado às questões didáticas do Ensino Fundamental para alunos da RME de Salvador. Nesse contexto, conseguimos transgredir com o jogo e apresentar uma proposta que vai além de um planejamento compactado e adequado a um modelo socialmente estruturado. A nossa proposta contempla uma dinâmica dialógica, onde o aluno é foco do processo ensino-aprendizagem.

Assim, propomos um jogo de RPG cujo sistema de desenvolvimento é o *by Moodle*. Só temos registro de uma proposta de sistema de RPG digital *by Moodle* para educação, o que foi desenvolvido pelo grupo de pesquisa Conteúdos Digitais, do qual faço parte como pesquisadora. Especificamente para a RME, produzimos uma campanha e três aventuras, cuja temática tem relação direta com o universo das nossas discussões. Um recorte do período da Fundação da Cidade de Salvador e algumas particularidades desse momento histórico.

A partir das observações feitas no campo dessa pesquisa, das análises dos materiais registrados no sistema desenvolvido para o jogo e dos procedimentos utilizados na análise dos materiais, compreendemos essa pesquisa como analítica, pois acreditamos que a validação do jogo de RPG proposto nesse trabalho tenha importante relevância no que se refere às concepções apresentadas no texto.

Dessa forma, uma comissão de especialistas foi organizada para avaliar e validar o produto que foi desenvolvido. Para essa atividade, a comissão foi dividida em três segmentos: equipe da SECULT (técnicos da Coordenadoria de Ensino e Apoio Pedagógico, multiplicadores do NTE, professores do Ensino Fundamental, professores de tecnologia), acadêmicos especialistas em RPG e jogadores de RPG.

As propostas aqui apresentadas foram de suma relevância para nos ajudar a resolver o seguinte problema: **É necessário desenvolver uma proposta de RPG educacional digital para as escolas públicas municipais de Salvador.** Para a realização da pesquisa, alguns passos foram importantes de serem seguidos, sobretudo no delineamento da proposta:

- análise e compreensão do contexto histórico da cidade de Salvador;
- diálogo com autores que sustentam as concepções teóricas de educação, tecnologia, RPG sob uma perspectiva socioconstrutivista;
- entendimento da proposta pedagógica da Rede Pública Municipal de Ensino de Salvador;
- apresentação e contextualização da pesquisa para comissão avaliadora do jogo;
- apresentação do jogo/livro, jogos de interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG, para a comissão avaliadora;
- sistematização das observações feitas a partir dos instrumentos de avaliação preenchidos pela comissão avaliadora;
- análise dos dados apresentados.

A caracterização dos resultados da investigação acontece de maneira a contemplar o um produto construído para ser aplicado nas salas de aula da RME de Salvador.

Por acreditarmos na importância de um trabalho colaborativo no qual a composição de um grupo heterogêneo seja mais significativo para o surgimento da ZDI, propomos que o jogo seja desenvolvido por todos os alunos da turma. A concepção socioconstrutivista vygotskiana se justifica, dentre outros princípios, pelo fato de uma real aproximação entre o sujeito e o objeto, entre o sujeito e outro sujeito. Assim, a dialética inerente ao RPG provém de um trabalho integrado onde todos os sujeitos, inclusive o mediador/professor, sejam elementos importantes na construção do conhecimento.

Abaixo, uma figura que representa a interação entre alunos e professor no processo de utilização do RPG *by Moodle*.

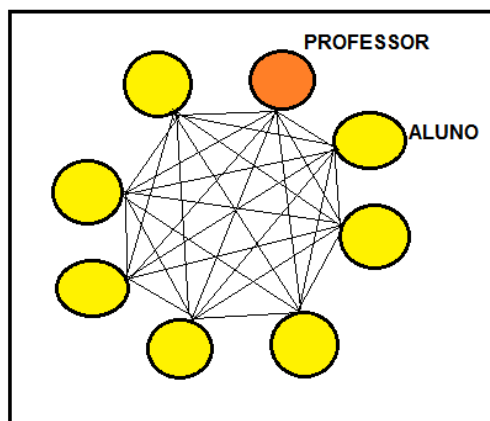


Figura 5 – Estrutura do processo de aprendizagem entre professor e aluno. Interação colaborativa a partir do RPG

Analisando o problema que gerou a pesquisa, verificamos a existência de duas categorias de análise:

1. Categoria dependente – caracteriza o processo pedagógico. Verificação possível a partir das análises dos estudos propostos, das intervenções adequadas no processo de investigação *in locus*. O RPG segue as concepções vygotskiana? O jogo atende aos pressupostos pedagógicos que embasam as teorias socioconstrutivistas?
2. Categoria independente - aplicação do RPG digital nas escolas públicas municipais - a partir da interação e da mediação do professor, o jogo favorece a colaboração entre os participantes? O jogo possibilita o surgimento da ZDI nos alunos da Rede Municipal de Ensino? O processo de criação e autoria surge, espontaneamente, a partir da mediação e colaboração entre os jogadores?

Com base nas categorias evidenciadas no problema buscamos compreender de que maneira os procedimentos seriam mais adequados e melhor analisados no decorrer da pesquisa. Dessa forma, as subcategorias norteiam os procedimentos e instrumentos que ajudarão no processo de realização da pesquisa.

Ressaltamos que estaremos atentos aos posicionamentos dos sujeitos envolvidos no processo de validação do jogo, dos posicionamentos individuais até as intervenções dos diversos segmentos do grupo. Nesse sentido, apresentamos um quadro que sistematiza e evidencia as categorias, subcategorias e procedimentos que nortearão a pesquisa de campo e o desenvolvimento de cada fase dessa pesquisa.

Considerando que a categoria dependente compreende as características do processo pedagógico temos a descrição sinóptica do quadro abaixo:				
Subcategoria		Descrição	Procedimentos	Instrumentos
1 ^a	Interação Social	Troca de ideias, informações e colaboração entre os sujeitos envolvidos na pesquisa.	A comissão avaliadora do jogo formada por especialistas da Rede Municipal de Ensino de Salvador, em RPG e Games farão a leitura do livro Jogos de interpretar: Campanha e aventuras didáticas de RPG e responderão ao questionário de avaliação.	Livro Jogos de interpretar: Campanha e aventuras didáticas de RPG Questionário de avaliação do livro
2 ^a	Mediação	Intervenção do professor e do sistema RPG by Moodle no processo de mediação da aprendizagem		
3 ^a	Surgimento da ZDI	Participação dialógica e tangenciamento de idéias entre os sujeitos.		
4 ^a	Produção e escrita textual	Iniciativa, criação e construção de hipótese em relação à escrita, a leitura dos próprios textos.		
5 ^a	Hipóteses de aprendizagem	Resolução de problemas a partir da evidência e resolução de conflitos.		
Considerando que categoria independente caracteriza a aplicação do RPG digital nas escolas públicas municipais temos a descrição sinóptica do quadro abaixo:				
Subcategoria		Descrição	Procedimentos	Instrumentos
1 ^a	Autoria	Produção a partir da interação entre os sujeitos no fórum do Sistema RPG by Moodle.	A comissão avaliadora do jogo formada por especialistas da Rede Municipal de Ensino de Salvador, em RPG e Games farão a leitura do livro Jogos de interpretar: Campanha e aventuras didáticas de RPG e responderão ao	Livro Jogos de interpretar: Campanha e aventuras didáticas de RPG Questionário de avaliação do livro
2 ^a	Colaboração	Participação coletiva e colaboração entre os sujeitos no processo de produção textual e resolução de problemas.		

3ª	Desenvolvimento de idéias	Envolvimento na construção das aventuras e inovação nos textos escritos no fórum	questionário de avaliação.	
4ª	Formação de redes	Interação dos sujeitos em outros espaços que não sejam apenas os sugeridos pelo sistema		

Quadro 8 – Quadro sinóptico das categorias analíticas dos jogos de RPG

Fonte: Algumas informações foram baseadas no instrumento de pesquisa elaborado por Cabaleiro

Farão parte da análise dos dados coletados na pesquisa os procedimentos e o instrumento acima relacionado, conforme descrito no item 5.3 Instrumentos da Pesquisa.

4.2 CARACTERIZANDO OS SUJEITOS DA PESQUISA

A produção desse trabalho vai além do espaço empírico determinado, os resultados justificarão reflexões e possíveis reestruturações nas concepções que embasam a proposta pedagógica do NTE e a dinâmica de trabalho desenvolvido por esse grupo.

Apesar da comissão responsável pela análise da proposta dessa pesquisa desenvolver atividades em diferentes áreas do conhecimento, as pessoas têm em seus perfis a singularidade necessária ao produto final apresentado nesse trabalho. Desta forma, ressaltamos que a comissão eleita tem larga experiência e conhecimento em jogos de RPG, educação, tecnologias e compreendem a rotina da Rede Municipal de Ensino de Salvador.

Todos os sujeitos que participaram da pesquisa autorizaram somente a publicação de algumas identificações, tais como: formação acadêmica, atividade profissional, experiência com RPG. Assim, traçamos neste tópico o perfil desses sujeitos considerando apenas suas atividades profissionais, acadêmicas e experiência com RPG. Substituímos seus nomes por letras do alfabeto para manter o anonimato dessas pessoas:

- Colaborador A - Pedagoga tem especialização em Educação e Tecnologias pela PUC - Rio é multiplicadora do Núcleo de Tecnologia Educacional, responsável pela formação dos professores de tecnologia juntamente com a equipe da Universidade Estadual da Bahia no projeto com jogos digitais. Atua como formadora em ambientes virtuais de aprendizagem, professora assistente do curso de especialização do programa Escola de Gestores, modalidade à distância desenvolvido na plataforma *Moodle*;
- Colaborador B - Pedagoga, professora de tecnologia da Rede Municipal de Ensino, mestranda em Educação pela Universidade Federal da Bahia, especialista em Educação e Tecnologia pela PUC – Rio. Atua como formadora em ambientes virtuais de aprendizagem, professora assistente do curso de especialização do programa Escola de Gestores, modalidade à distância desenvolvido na plataforma *Moodle*;
- Colaborador C - Pedagoga, professora regente do Ensino Fundamental de séries iniciais com especialização em Educação e Tecnologia pela PUC – Rio e Tecnologia e Novas Educações pela Universidade Federal da Bahia. Desempenhou a função de gestora escolar na Rede por alguns anos;
- Colaborador D - Analista de Sistemas, mestra nos jogos de RPG, tem larga experiência em jogos de RPG digital e de tabuleiro;
- Colaborador E - Estudante universitário de biologia pela Universidade Federal da Bahia. Mestre em jogos de RPG, co-autor do livro *RPG by Moodle* e autor de aventuras de RPG;
- Colaborador F - Pedagogo, mestrando em Educação pela Universidade Estadual da Bahia, participou da produção do livro *RPG by Moodle*, desenvolve pesquisa com RPG aplicado a educação;
- Colaborador G - Pedagoga, mestre em Educação pela Universidade Estadual da Bahia, especialista em RPG aplicado a educação, o tema de sua pesquisa de mestrado foi o RPG Digital na Mediação da Aprendizagem Escrita. Coordenadora Pedagógica do projeto a Física e o Cotidiano, organizadora do livro *RPG by Moodle* e alguns artigos publicados na área.

4.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA

Durante a definição do processo metodológico da pesquisa, elencamos as categorias e subcategorias do problema e sistematizamos os procedimentos e instrumentos que nos ajudarão a roteirizar e construir as hipóteses que nos levarão aos resultados deste trabalho. O quadro síntese referendado como Quadro 8 norteou a construção do instrumento aqui apresentado.

Prezado(a) avaliador (a),

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário, de uma pesquisa. Todas as informações contidas nesse instrumento serão utilizadas de forma sigilosa na análise dos dados.

Os sujeitos envolvidos para o preenchimento desse questionário foram selecionados de forma intencional, de modo a contemplar pessoas de diversas áreas de conhecimento que possam dialogar sobre educação, tecnologia educacional, RPG e sistemas de informação.

Formulário de Avaliação do Jogo

Considerando a leitura e as observações feitas com o livro Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG, responda:

1. O livro apresenta objetivos claros? Justifique / Contribua.

1. As orientações didáticas atendem os objetivos propostos? Justifique / Contribua.

2. Quanto ao sistema de regras, é possível compreender de que maneira o jogo vai ser desenvolvido? Justifique/Contribua.

3. A campanha e as aventuras são adequadas a alunos do Ensino Fundamental? Justifique/Contribua.

4. A temática e os conteúdos abordados na campanha e nas aventuras sugerem atividades interdisciplinares e multidisciplinares. Essa afirmativa é procedente? Justifique/Contribua.

5. A partir da análise da pesquisadora, o jogo é socioconstrutivista e favorece o surgimento da ZDI promovendo o aprendizado dialógico. Essa afirmativa é procedente? Justifique/Contribua.

6. A pesquisadora afirma que o jogo de RPG possibilita interação social, estimula a criatividade e a produção textual. Essa afirmativa é procedente? Justifique/Contribua.

7. O jogo de RPG possibilita o processo de colaboração entre os jogadores. Agregado ao sistema by Moodle permite que os alunos sejam interativos, o que favorece a produção de conhecimento. Essa afirmativa é procedente? Justifique/Contribua.

8. Caso queira fazer algumas observações, utilize o espaço abaixo

O instrumento servirá para mensurar a viabilidade da pesquisa para alunos do Ensino fundamental na Rede Pública Municipal e todas as considerações serão relevantes na análise dos dados e resultados apresentados.

Assim, ressaltamos que os resultados dessa pesquisa serão apresentados à gestora da Coordenadoria de Apoio e Ensino Pedagógico – CENAP, bem como a pessoa responsável pela Subcoordenadoria de Ensino e Apoio Pedagógico – SUPPE, o qual o NTE 17 faz parte. Acreditamos que a ciência dos resultados desse trabalho se faz necessária aos olhos do Secretário Municipal de Educação, porém não seremos ingênuos em acreditar que existe a disponibilidade desse gestor numa ação desse porte, mas na conjuntura que isso terá junto ao Núcleo de Tecnologia Educacional.

Uma escuta atenta em relação às falas, sinalizações e intervenções das pessoas que compõe o grupo de avaliação e validação do jogo é de suma relevância para a nossa pesquisa.

4.4 PROPOSTA PARA ANÁLISE DOS DADOS

Compreendendo o longo período de estudos que culminou na produção de um RPG didático, nessa parte do texto nos debruçamos e refletimos sobre o jogo e as concepções teóricas que embasaram esses estudos.

A apresentação de um quadro com as propostas de análises dos dados coletados na pesquisa se faz necessária ao passo que teremos como testar a veracidade das informações apresentadas ao longo da investigação. Assim, trazemos o quadro dividido em duas partes, uma com as categorias elencadas e a outra com as considerações referentes a essas categorias.

Levaremos em consideração a relação entre as categorias, subcategorias, procedimentos e o instrumento utilizado no trabalho para melhor estruturar, refletir e analisar os dados investigados e, assim, validar as subcategorias que nortearam o processo de avaliação do jogo de RPG.

Subcategoria	Considerações
1ª Interação Social	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos participantes da pesquisa compreenderem que é possível haver interação durante o processo de desenvolvimento do jogo, de forma colaborativa, a partir das intervenções dos jogadores.
2ª Mediação	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos participantes da pesquisa compreenderem que é possível algum tipo de modificação no comportamento, a partir das intervenções do grupo, do mediador, da interação entre os sujeitos.
3ª ZDI	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos participantes da pesquisa compreenderem que é possível algum tipo de construção de conhecimento a partir do desenvolvimento do jogo.
4ª Autoria	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos envolvidos na pesquisa compreenderem que o jogo favorece a produção e construção de ideias aos jogadores.
5ª Colaboração	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos envolvidos na pesquisa compreenderem que o jogo pode favorecer a colaboração entre os participantes envolvidos na partida.

6ª Hipóteses de aprendizagem	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos envolvidos na pesquisa compreenderem que o jogo possibilita que os jogadores construam possibilidade para resolução de problemas, questione, investigue, resolva.
7ª Produção e escrita de texto	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos envolvidos na pesquisa compreenderem que o jogo e o sistema <i>by Moodle</i> favorecem a produção textual.
8ª Desenvolvimento de ideias	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos envolvidos na pesquisa compreenderem que o jogo desenvolve a criatividade e possibilita a produção textual.
9ª Formação de redes	Será considerada válida a análise da subcategoria se os sujeitos envolvidos na pesquisa compreenderem que é possível a interação entre os jogadores em outro momento que não seja aquele em que estiverem realizando o jogo.

Quadro 9 – Validação de subcategorias

Fonte: Algumas informações foram baseadas no instrumento de pesquisa elaborado

5. RESULTADOS

Após a sistematização da proposta metodológica apresentada no capítulo anterior que delineou as categorias e subcategorias e norteou à análise dos dados, nesse momento, teremos que estabelecer uma relação entre os eixos que deram forma ao trabalho.

Seja a partir das informações coletadas ao longo da pesquisa ou da fala dos autores que embasaram as discussões e nos ajudaram a compreender o objeto, alguns “nós” foram desatados e os resultados serão apresentados neste capítulo. Enfatizamos que as categorias e subcategorias foram relevantes nesta análise.

A trajetória da pesquisadora como professora da Rede Pública de Ensino, bem como multiplicadora e coordenadora do Núcleo de Tecnologia Educacional, fez emergir alguns questionamentos que confluíram num problema que gerou as discussões e os debates dessa pesquisa. Os estudos destinados à pesquisa possibilitaram reflexões acerca da importância do objeto para a educação pública municipal de Salvador.

Nesse contexto, apresentaremos a finalização da pesquisa tomando como referência alguns temas e a seguinte estrutura:

- 6.1 Descrição do livro: Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG;
- 6.2 Especialistas em questão, diversos olhares sobre o livro;
- 6.3 Algumas reflexões sobre a utilização das tecnologias nas escolas da Rede Municipal;
- 6.4 A relação entre as categorias e o jogo proposto: o resultado da pesquisa.

No delineamento dos dados da pesquisa, os temas sugeridos propõem uma melhor organização e discussão dos resultados e, conseqüentemente, melhor sistematização do trabalho.

5.1 DESCRIÇÃO DO LIVRO JOGOS DE INTERPRETAR: CAMPANHA E AVENTURAS DIDÁTICAS DE RPG

Concebido para ser usado por alunos e professores do Ensino Fundamental da Rede Pública Municipal, tendo em vista os entraves apresentados no campo da educação para esse público, o livro foi pensado e produzido a partir de uma lógica socioconstrutivista, onde os professores terão a possibilidade de inserir o objeto no contexto pedagógico diário, incrementando e dinamizando as aulas de maneira a contemplar os conteúdos programáticos de forma interativa e significativa para o aluno.

Foi a partir das discussões sobre a história da educação pública no Estado da Bahia, dos diálogos promovidos por diversos autores acerca do uso das tecnologias no contexto escolar e a partir das reflexões sobre a pertinência, abordagem e ausências de determinados conteúdos de história no Ensino Fundamental, que compreendemos a importância de apresentar à Rede Pública Municipal de Ensino um jogo que possibilite ao sujeito repensar sua história a partir das relações com outros sujeitos e com a própria sociedade.

Inicialmente, o livro faz uma breve apresentação do seu conteúdo explicitando os objetivos de sua produção e a concepção pedagógica que embasa os textos. A sinopse do trabalho pedagógico que pode ser desenvolvido com o livro e os primeiros contatos com o RPG também é apresentada na primeira parte do livro. Desta forma, o livro é um instrumento que ajuda no planejamento da equipe pedagógica da Unidade Escolar.

As análises feitas ao longo do trabalho nos permitiram entender que nunca houve interesse dos governantes em promover um equilíbrio socioeconômico entre os estratos da sociedade, o que inviabilizou uma mobilidade entre os sujeitos das diversas camadas sociais, mantendo, assim, a mesma estrutura concebida ainda em processo civilizatório. Uma discussão crítica em sala de aula sobre essa problemática possibilita que o sujeito vislumbre novas formas de conceber a sociedade brasileira. É a partir dessa perspectiva que abordamos no livro a fundação da Cidade de Salvador.

O livro possibilita, dentre outros assuntos, uma discussão crítica sobre as relações de poder, exploração e preconceito. Um contexto vivenciado principalmente

pelas pessoas das classes menos favorecidas, público que compõe o quadro de alunos da Rede Pública de Ensino.

Intitulado como Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG, o livro tem a função de apoiar a condução das atividades desenvolvidas em sala de aula utilizando o RPG como mediador no processo ensino-aprendizagem. Para quem não conhece o RPG ou nunca teve oportunidade de jogar RPG de mesa ou digital, o livro oportuniza esse contato a partir das orientações e do sistema de regras que estão vinculados à primeira parte do livro.

A proposta socioconstrutivista que concerne à essência do jogo de RPG favorece a compreensão da lógica do jogo. Os jogadores são conduzidos de forma autônoma a produzir histórias e construir um cenário a partir da colaboração entre os envolvidos na trama. A liberdade dada pelo mestre/professor, que conduzirá o jogo, favorecerá a construção do conhecimento de forma conjunta, a partir das relações que forem sendo estabelecidas nas partidas. É possível encontrar essa descrição no Sistema de Regras do livro.

Apesar de acreditar e reproduzir um discurso embasado numa teoria socioconstrutivista vygotskiana, os professores e técnicos da Rede Municipal não comungam dessa prática. Com visitas às escolas e aos laboratórios de tecnologia, pudemos perceber que os alunos são enquadrados num sistema completamente tradicional, falido. Nem as tecnologias, a internet, e outros elementos existentes nas escolas, favorecem a desconstrução desse sistema e possibilita uma forma mais prazerosa e interativa entre os sujeitos. De que forma é possível desenvolver sócioconstrutivismo sem possibilitar a troca entre os sujeitos e a autonomia individual de cada pessoa?

No livro, as orientações ao professor antecedem a campanha e as aventuras desenvolvidas especificamente para este jogo. É necessário que o professor tenha domínio de todo conteúdo proposto no livro antes mesmo que comece a desenvolver o trabalho. Não há como conduzir o jogo e promover aula dinâmica, inovadora, sem estabelecer uma relação entre o planejamento da aula e o que é discutido nas histórias.

Todo conteúdo pode ser desenvolvido de forma interdisciplinar, valorando as questões de ordem política, social e econômica.

5.2 ESPECIALISTAS EM QUESTÃO, DIVERSOS OLHARES SOBRE O LIVRO

Após a produção do livro, a nossa difícil tarefa era encontrar um grupo de profissionais que tivesse conhecimento das nossas discussões. Montada a equipe, a proposta foi apresentada.

Verdadeiramente, a nossa proposta causou estranhamento aos olhos dos técnicos da SECULT - como implementar um projeto dessa ordem nas escolas municipais, tendo em vista o caos estrutural em que se encontram os laboratórios da Rede? Para os professores regentes e de tecnologia, essa lógica era acessível, a aproximação desses profissionais com a realidade da escola viabiliza um pensar mais operacional.

Para o desenvolvimento da pesquisa, foi criado um formulário dentro do *Google Docs* e enviado, por e-mail, um *link* para cada participante. Chamaremos de colaboradores os sujeitos envolvidos na pesquisa, por entender a importante colaboração desses na conclusão do trabalho. As respostas enviadas pelos participantes foram organizadas numa planilha do próprio *Google Docs*, podendo ser transcritas via formulário Office quando fosse mais interessante para a pesquisadora.

Inicialmente, propomos essa análise para uma equipe de dez pessoas, mas apenas sete colaboradores devolveram o instrumento e contribuíram com o trabalho. Três colaboradores não devolveram o questionário no prazo de dez dias, conforme solicitado e acordado previamente. As respostas chegaram com mais de um mês de atraso interferindo diretamente na conclusão das análises e, conseqüentemente, na entrega da dissertação. Tivemos pelo menos um instrumento respondido de cada segmento, o que nos possibilitou analisar todas as questões propostas.

A leitura e os comentários dos participantes da pesquisa possibilitaram uma avaliação minuciosa do livro, sendo essa de suma importância para a efetivação do trabalho proposto para a Rede Municipal. No momento de analisar os dados, seguimos criteriosamente a ordem estabelecida no questionário.

Para os participantes da pesquisa, o livro apresenta objetivos claros e linguagem adequada ao público que utilizará o material: “Fica explicitado no livro a sua

funcionalidade enquanto instrumento de suporte para o processo de aprendizagem nas escolas públicas municipais”, afirma Colaborador D; “É um livro que pretende ensinar os professores a entender e utilizar o RPG para dinamizar o aprendizado dos conteúdos de história na sala de aula”, declara o Colaborador D; “[...] Porém, penso que a introdução deveria articular um pouco mais a importância do livro como parte de um jogo que, aplicado a uma proposta de ensino-aprendizagem, pode possibilitar a criação de estratégias didáticas mais lúdicas, enriquecedoras em seu teor criativo, autoral e significativo. Portanto, acho importante explorar as potencialidades didático-pedagógicas do RPG (melhorar a explicação do uso do livro, a "metodologia" de aplicação do jogo)”, disse o Colaborador F.

Mesmo sendo evidenciada por seis participantes a clareza na apresentação do livro, devemos retomar essa parte e ampliar os esclarecimentos sobre a proposta apresentada. O Colaborador F sugere uma exploração maior das “potencialidades didático-pedagógicas do RPG”. Como o objeto desenvolvido tem a função de serem utilizados em atividades pedagógicas, todos os esclarecimentos terão que ser minuciosamente detalhados antes da utilização do jogo.

Quanto ao texto utilizado para as orientações didáticas, os participantes que fazem parte da Secretaria de Educação enfatizam que atendem aos professores da Rede Municipal, porém os Colaboradores E e F que não são da Rede, sugerem um maior esclarecimento nesse sentido. Importante deixar claro que o Colaborador F já responde a primeira pergunta do questionário enfatizando essa lacuna no livro. Abaixo os dois textos que respondem a questão dois do questionário: As orientações didáticas atendem os objetivos propostos? Justifique / Contribua:

“As orientações citadas referem-se às regras ou a orientações metodológicas para os professores? Acredito que o jogo foi pensado para ser utilizado não só pelo professor de tecnologia, mas para o professor de qualquer área que tenha interesse em utilizar esta ferramenta e que não domina os conhecimentos sobre tecnologia/RPG. Desta forma, acredito que poderiam ser acrescentadas orientações didáticas como, por exemplo: de preparação da turma, relação das temáticas propostas no jogo com os Marcos de Aprendizagem da Rede Municipal”. (Colaborador E)

“Atendem parcialmente, pois para um leitor que nunca ouviu falar em RPG, a introdução deixa algumas lacunas no que se refere à aplicação prática em sala de aula do jogo”. (Colaborador F)

O instrumento preparado para ser dialogado com os colaboradores da pesquisa foi dividido em três blocos distintos, que ao mesmo tempo se articulam. O primeiro bloco compreende as três primeiras questões; o segundo, as questões 4 e 5 e o terceiro e último bloco, todas as outras questões.

Finalizando o primeiro bloco, que compreende o olhar dos colaboradores sobre a parte do livro que orienta os professores, analisamos as respostas sobre o sistema de regras do jogo. Nesse tópico, há unanimidade nas respostas:

“Sim, a autora explica de maneira direta como será o processo da criação das aventuras, da criação dos personagens, bem como a função do mestre. Ou seja, seguindo as regras apresentadas, é possível garantir o funcionamento do jogo.” (Colaborador C)

“Sim. O sistema de regras tanto esclarece sobre o funcionamento do jogo de RPG, como orienta sobre os papéis do professor/mediador e dos alunos. Acredito que a explicação do sistema de regras, conceitualmente ficou muito bem elaborada e explicativa, mas penso que para melhorar a explicação e apreensão do leitor, a cada ponto dos componentes do sistema de regra, poderia aparecer exemplos de como cada elemento é articulado no jogo/jogadores.” (Colaborador F)

“O sistema de regras está coerente com os objetivos e certamente auxiliará a prática de mestres iniciantes.” (Colaborador G)

Certamente, esse é um *feedback* importante para a nossa pesquisa. O sistema de regras orienta o professor no desenvolvimento do jogo e procedimento como mestre de RPG.

Dando continuidade às análises das respostas dos colaboradores, passamos para o segundo bloco de questões. Nesse, o foco das discussões são os conteúdos abordados na campanha e nas aventuras. De que maneira o conteúdo programático tratado nessas questões pode contribuir com o aprendizado dos alunos? O conteúdo abordado no livro sugere um trabalho com que segmento do Ensino Fundamental? Uma análise minuciosa dos textos dessa parte do livro é de suma relevância para as discussões do nosso trabalho, já que o conteúdo abordado no mesmo sugere uma discussão crítica acerca da história da fundação da cidade de Salvador.

Para os colaboradores, o livro se adéqua perfeitamente a um público do Ensino Fundamental de séries finais. Porém, não descartam que o trabalho não possa ser desenvolvido com alunos do Ensino Fundamental séries iniciais.

“No que se refere ao Ensino Fundamental I, penso que será necessário que o professor tenha maior cuidado ao ensinar, no sentido de aproximar a linguagem ao nível de compreensão da criança. E quanto ao Ensino Fundamental II, creio que estão adequadas sim.” (Colaborador G, ano)

“Os alunos podem imaginar os diversos cenários históricos com a empolgação, o que permitirá uma melhor fixação dos temas e conteúdos propostos pelo orientador. A proposta mescla diversão e aprendizado sem fugir do escopo”. (Colaborador D)

“Como a temática da campanha e das aventuras giram em torno da história de Salvador, o conteúdo torna-se pertinente e adequado para os alunos do Ensino Fundamental, até por conta de já ser um tema trabalhado. O destaque está justamente no desenvolvimento da temática através do jogo. Quanto à escrita correspondente a essas partes deveria passar por uma revisão, pois os trechos com o uso do itálico, no qual representa a fala do mestre e/ou personagem está meio confuso, o que pode comprometer a adequação e entendimento na sua execução.” (Colaborador C)

As intervenções foram no sentido de sugerir que as aventuras fossem usadas por alunos do Ensino Fundamental de séries finais, ou até mesmo alunos do Ensino Médio, o que não contemplaria os discentes da Rede Municipal. Entretanto, o livro suscita discussões e um trabalho colaborativo que pode ser mediado pelo professor. As modificações e intervenções do mestre, durante o jogo, contemplariam um trabalho voltado ao Ensino Fundamental de séries iniciais, caso fosse esse o interesse.

Apresentado em outros momentos dessa pesquisa, o lúdico tem papel importante no desempenho da Zona de Desenvolvimento Imediato, assim, independentemente do segmento do Ensino Fundamental ou do Ensino Médio, os colaboradores deixam claro a sua importância na construção do processo de aprendizagem.

Afirmamos que a inter-relação entre as disciplinas do currículo, proposta na campanha e nas aventuras, sugere um trabalho interdisciplinar e multidisciplinar. Vamos às respostas dos colaboradores, à questão cinco do questionário: “Pode-se aliar história com Português (produção textual), Geografia (desenvolvimento populacional), Artes (cultura), dentre outros. declarou Colaborador B; “Com certeza. O tema proposto no livro abre um leque de opções de trabalho, envolvendo todas as disciplinas

curriculares e os temas transversais de ensino, tão importantes no processo de aprendizagem.” contribuiu o Colaborador C; “Dependendo da abordagem, é possível manter conexões entre diversas disciplinas como, por exemplo, história, geografia e religião.” afirmou o Colaborador D; “Durante o desenvolvimento das aventuras, podem ser feitos *links* com várias áreas do conhecimento e conteúdos diversificados procedentes. E isso será ainda mais concretizado a partir da mediação do professor.” Contribuiu o Colaborador G.

Conforme enfatizado pelo Colaborador G, a mediação do professor é de suma relevância do processo de construção da aprendizagem, assim, os *links* propostos na inter-relação entre as disciplinas e/ou mesmo no desenvolvimento do jogo, favorecem e possibilitam aprendizado. Ressaltamos que a dinâmica dialógica intrínseca no jogo de RPG agregada a essa mediação, potencializa o surgimento da ZDI e, possivelmente, a produção do conhecimento.

O próximo e último bloco de questões analisa o livro a partir de uma abordagem socioconstrutivista. Assim, as questões suscitadas têm como eixo norteador a teoria vygotskiana e as relações que são construídas a partir da interação entre sujeitos e jogo.

Alguns colaboradores enfatizam a importância do jogo para o surgimento da ZDI. Para avaliação e validação do produto desenvolvido nessa pesquisa, as falas desses sujeitos são relevantes, pois ilustram o que discutimos durante toda a pesquisa: “Sim, a partir de atividades lúdicas com potencial pedagógico, como o jogo apresentado, as possibilidades de socialização e interação são ampliadas, promovendo as construções de aprendizagem”, afirma Colaborador C; “A prática sadia de jogos de RPG estimula a criatividade, o raciocínio, o desafio e a diversão, sendo estes elementos importantíssimos na captura da atenção dos espectadores”, declara Colaborador D; “O jogo estimula e oferece aos alunos esquemas para o entendimento dos conteúdos propostos”, contribui Colaborador E. “Por entender que o jogo estimula soluções colaborativas para resolver os problemas que vão aparecendo ao longo da História e estimula a inventividade e o imaginário dos jogadores, cumpre o seu papel de interação dos pares que atuam no jogo e a criatividade como recurso intelectual de jogabilidade”, responde Colaborador F; “É procedente, pois se trata de um jogo que estimula a participação e a colaboração entre os sujeitos envolvidos”, comenta Colaborador G.

Com as falas dos sujeitos descritas acima, reforçamos que o jogo de RPG possibilita a troca dialógica, estimula a criatividade e propicia a colaboração e a interação social. O Colaborador F reforça: “por entender que o jogo estimula soluções colaborativas para resolver os problemas que vão aparecendo ao longo da História e estimulam a inventividade e o imaginário dos jogadores, cumpre o seu papel de interação dos pares que atuam no jogo e a criatividade como recurso intelectual de jogabilidade.” O outro Colaborador diz que o RPG pode ser uma opção para auxiliar a produção de textos colaborativos, uma vez que os alunos podem trocar ideias interagindo na construção dos personagens, suas características e aventuras. Segundo o Colaborador E, o jogo por si já tem um grande potencial pedagógico e, em se tratando de RPG, esse potencial cresce justamente pela sua proposta de interação, quando os personagens jogam em conjunto; e de criatividade que aumenta por conta da possibilidade de representação, diz o Colaborador C.

Conforme ressaltamos em outro momento desse trabalho, a interatividade é potencializada nos jogos de RPG de mesa pelo envolvimento dos jogadores nas histórias que são criadas e em alguns RPG digitais essa oportunidade de interatividade é inferior devido às limitações do ambiente, já que eles são previamente estruturados. Entretanto, o ambiente virtual *Moodle* é visto como espaço digital interessante para a caracterização de um jogo nesse formato. Nesse ambiente, podemos definir as possibilidades de interação e promover a interatividade de maneira bastante similar ao RPG de mesa. As interlocuções estabelecidas entre os sujeitos acontecem em diversas interfaces no próprio *Moodle*. Mesmo em momentos diferenciados, há garantia de mediação e colaboração entre todos envolvidos na trama.

Ressaltamos que todas as contribuições da questão que trata sobre RPG foram trazidas para análise nesse momento. A questão é a seguinte: “O jogo de RPG possibilita o processo de colaboração entre os jogadores, agregado ao sistema *by Moodle* permite que os alunos sejam interativos, o que favorece a produção de conhecimento. Essa afirmativa procede? Justifique/Contribua”. Analisando as respostas dos colaboradores: O Colaborador A, afirma que sim e o Colaborador B diz que sim e justifica, afirmando que “o ambiente virtual *Moodle* permite a interação de todos, facilitando a construção do conhecimento”.

“Sim, o jogo de RPG propõe que os jogadores trabalhem em parceria e não como combate, afinal todos os envolvidos buscam o mesmo objetivo. Dessa maneira, a colaboração é fundamental. E em se tratando de estar integrado ao sistema *by Moodle*, a própria dinâmica do ambiente, através da interatividade, potencializa a colaboração”. (Colaborador C)

“Sim. Os alunos passam a ser atores diretos, inseridos no contexto do conteúdo abordado. Tal prática proposta torna o aprendizado mais dinâmico e interessante”. A proposta de utilizar RPG como ferramenta de ensino e o reconhecimento acadêmico desta proposta podem representar um marco no sistema de ensino. Algumas tentativas comerciais foram feitas no intuito de inserir a prática de RPG no meio educacional, como alguns módulos para Mini-Gurps (Gurps Lite): * Mini-GURPS O resgate de "Retirantes" * Mini-GURPS As Cruzadas * Mini-GURPS Quilombo dos palmares * Mini-GURPS No coração dos deuses * Mini-GURPS O descobrimento do Brasil * Mini-GURPS Entradas e Bandeirantes” (Colaborador D)

“Sim. Mesmo argumento da resposta 7 (Sim. O RPG pode ser uma opção para auxiliar a produção de textos colaborativos uma vez que os alunos podem trocar ideias interagindo na construção dos personagens, suas características e aventuras)” (Colaborador E)

“Sim, pois o moodle é um espaço de aprendizagem cujos princípios para o ensino se constituem na interação entre os pares e o uso das ferramentas tecnológicas. Através da interação no grupo presente na sala virtual, o docente pode estimular atividades que potencializem a solidariedade e a colaboração durante o processo de aprendizado e a constituição de zonas de aprendizagem e desenvolvimento”. (Colaborador F)

O Colaborador G declara que sim e explica que durante a interação, os jogadores são convidados a dizerem a sua palavra de forma espontânea.

Além de podermos contar com a vantagem de uma plataforma desenvolvida em *Software* livre, passiva de customização, o *Moodle* é um ambiente concebido de uma filosofia construtivista, cuja estrutura apresenta possibilidades de interação a partir de algumas de suas interfaces. Escolhido como ambiente para as discussões do jogo, o fórum armazena as conversas produzidas e possibilita interatividade entre os sujeitos. Favorecendo o surgimento da ZDI e a produção de conhecimento.

Analisando a última questão do instrumento, concluímos que as pessoas envolvidas na pesquisa e que colaboraram para o aprimoramento do livro acreditam que o produto concebido para a Rede Municipal atende as especificidades deste público.

Com algumas ressalvas das quais podemos destacar a fala do Colaborador F, que sugere que o livro deveria trazer mais detalhes de informação das personagens, para que os jogadores “vejam” que as personagens são parecidas com eles, (fenótipo, emoções, sensações)... e a declaração do Colaborador D que também apresenta uma rica contribuição para a nossa pesquisa:

“Os sistemas de RPG são elementos de fácil acesso e que imprimem um divertido nível de desafio. Alguns sistemas de jogos são gratuitos e não exigem mais que um conjunto de 3 dados e folhas de papel, sem que estejam presos a um universo fictício em particular. O sistema GURPS Lite é um bom exemplo de um sistema gratuito consistente e resumido com o intuito de ser mais facilmente adotado. O jogo pode ser obtido sem custo a partir da URL <http://e23.sjgames>.”

Com as intervenções dos colaboradores, constatamos que é preciso modificar alguns aspectos do livro para melhor entendimento da proposta. Quanto ao jogo, os sujeitos deixam claro que há uma real importância dessa atividade na Rede Municipal, sugerimos então que o desenvolvimento prático desse trabalho seja de fato realizado para ampliação e validação dessa proposta.

5.3 ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS ESCOLAS DA REDE MUNICIPAL

Após muitas leituras, inúmeros esclarecimentos e algumas questões ainda sem resposta, buscamos, especificamente nesse curto subcapítulo, trazer algumas reflexões que consideramos relevantes no fomento das questões relativas à tecnologia no contexto da Rede Municipal de Ensino.

Sendo essas tecnologias uma das vertentes da nossa pesquisa, compreender as questões que perpassam a sua utilização, distribuição e aquisição, se faz necessário na educação pública, pois as políticas que as sustentam são definidas a partir da

intencionalidade de seus precursores e impactam diretamente no processo ensino-aprendizagem, foco dos nossos estudos nessa pesquisa.

A falta de compreensão dos gestores da Secretaria Municipal, no que diz respeito às políticas públicas de tecnologias no contexto da educação municipal, traz sérias consequências para o desenvolvimento das ações do NTE. Seja no campo da formação de professores, nas questões estruturais ou no processo de aquisição de materiais de tecnologia utilizados nas escolas pelos professores e alunos do Ensino Fundamental.

Tomando como base os documentos de implementação do NTE, não há registro que legitime as ações e as funções dos sujeitos que trabalham no núcleo, desta forma, os benefícios que são concedidos para os professores multiplicadores em outras Redes de ensino não acontecem na SECULT.

Como em outros segmentos da CENAP, o NTE tem uma concepção pedagógica fundamentada nas teorias vygotkiniana, mas não consegue colocá-la em prática. Nem a formatação dos cursos promovidos pelo núcleo enquadra-se numa mesma linha de ação. As atividades desenvolvidas têm relação direta com o que propõe a secretaria como um todo.

Equipamentos tecnológicos são entregues pelo MEC para que as secretarias estruturem espaços onde serão organizados novos laboratórios de tecnologia. Na Secretaria Municipal essa realidade é assustadora. O quantitativo de máquinas encaixotadas nos depósitos das escolas é enorme, visto que a SECULT não dispõe de recurso para montar uma estrutura básica para os laboratórios ou mesmo não tem interesse nessa organização. Dessa forma, a própria SECULT é alvo de críticas da imprensa e de constantes fiscalizações do MEC.

Tendo em vista toda discussão que foi traçada no capítulo dois dessa dissertação, até que ponto se consegue conceber a ingenuidade dos gestores municipais no descaso à regularização dessa situação? Seria o MEC responsável pelo problema no momento da distribuição desses equipamentos e implementação dos programas e projetos de tecnologia? Massificação ou alienação - qual é a questão?

É possível concluir que a discussão sobre tecnologias no contexto da educação na Rede Municipal ainda tem “pano pra muita manga”. Não adianta mudar os gestores, promover formação se o eixo mobilizador continua pendendo sempre para a mesma direção. A promoção de políticas públicas seria uma alternativa contundente no desenrolar desse trabalho, mas a legitimidade dessas políticas surgiria a partir de uma necessidade real dos sujeitos que vivenciam essa problemática, coordenador e multiplicador do NTE, professores, alunos e gestores escolares.

5.4 RELAÇÃO ENTRE AS CATEGORIAS E O JOGO PROPOSTO: O RESULTADO DA PESQUISA

Analisaremos, neste subcapítulo, o posicionamento e as intervenções dos sujeitos envolvidos no processo de validação do jogo, de maneira a apresentar a relação entre tais posicionamentos e as categorias definidas nesta pesquisa. Para tanto, definimos duas grandes categorias: **categoria dependente** e **categoria independente**, que são compostas por algumas subcategorias.

Analisando a **categoria dependente** que caracteriza o processo pedagógico, examinaremos algumas subcategorias.

A Subcategoria **Interação Social** foi considerada válida porque os sujeitos que participaram da pesquisa informaram que é possível haver troca de informações, ideias e colaboração entre os jogadores no momento que estiverem desenvolvendo o jogo. A fala do Colaborador F ilustra a afirmação acima:

“Com certeza, por entender que o jogo estimula soluções colaborativas para resolver os problemas que vão aparecendo ao longo da História e estimula a inventividade e o imaginário dos jogadores, cumpre o seu papel de interação dos pares que atuam no jogo e a criatividade como recurso intelectual de jogabilidade.”

A subcategoria **Mediação** foi considerada satisfatória quando, no momento de análise das falas dos sujeitos envolvidos na pesquisa, verifica-se que os mesmos sinalizaram a possibilidade de modificação de comportamento dos alunos a partir da

mediação do professor, que no jogo, atuará como mestre. O colaborador G enfatiza que o processo de aprendizagem é ainda mais concretizado a partir da mediação do professor. O Colaborador B também registra que quando há interação entre indivíduos e o conhecimento, o aprendizado se torna mais fácil para todos. A intermediação do educador neste contexto facilitará o aprendizado.

A subcategoria **Surgimento da ZDI** foi considerada válida quando os colaboradores registraram que é possível construir conhecimento a partir do desenvolvimento do jogo. Essa análise se torna real com as seguintes falas:

“Para percorrer as etapas do jogo, são necessários diálogo, interações entre os participantes. Quando há interação entre indivíduos, o aprendizado se torna mais fácil para todos. A intermediação do educador neste contexto facilitará o aprendizado.” (Colaborador B)

“A partir de atividades lúdicas com potencial pedagógico, como o jogo apresentado, as possibilidades de socialização e de interação são ampliadas, promovendo as construções de aprendizagem.” (Colaborador C)

Entretanto, o colaborador F sinaliza que faltou no jogo uma relação entre a história passada e a realidade atual. Acreditamos que esse seja um ponto importante para ser revisto no livro.

“Penso que para atingir a ZDP, falta fazer uma relação com elementos constitutivos com a realidade material atual e o passado narrado no jogo. A campanha refere-se à História da Bahia, acho importante citar fatos, lugares, pessoas, costumes reais dos baianos, para que os pontos narrados façam sentido com as realidades históricas e sociais dos discentes. Exemplo: Os negros fugiam para o Pelourinho, bairro no qual a classe média de Salvador imperial transitava. Era um lugar de dor, por haver as surras contra os negros escravizados, mas um espaço que fervilhava as origens da tradição dos candomblés, acarajés, mingaus e comércio de ganho ambulante. Sacou?!”

A subcategoria **Produção e escrita textual** foi considerada válida devido à compreensão dos sujeitos em acreditarem que é possível o jogo e o sistema *by Moodle* favorecerem a produção textual. Os colaboradores apresentam as seguintes falas: “Com maior ênfase em língua portuguesa (interpretação e produção textual) e história.”

(Colaborador A). “Pode-se aliar história com Português (produção textual), Geografia (desenvolvimento populacional), Artes (cultura), dentre outros.” (Colaborador B).

A subcategoria **Hipóteses de aprendizagem** não foi considerada válida, pois não tivemos como mensurar falas dos sujeitos. Acreditamos que, devido a uma lacuna no instrumento elaborado para essa avaliação, nenhuma das respostas dadas nas questões suscitadas nos questionários nos fizeram entender que essa subcategoria poderia ser validada no jogo de RPG proposto para a Rede Municipal de Ensino.

Analisando agora a **categoria independente** que caracteriza a aplicação do RPG digital nas escolas públicas municipais.

A subcategoria **Autoria** foi considerada válida devido às colocações dos sujeitos envolvidos na pesquisa acreditarem que é possível que os jogadores construam ideias a partir do desenvolvimento da atividade. Assim, trago as falas dos Colaboradores A e E, respectivamente: “Com maior ênfase em língua portuguesa, interpretação e produção textual, e história.”, “O RPG pode ser uma opção para auxiliar a produção de textos colaborativos uma vez que os alunos podem trocar ideias interagindo na construção dos personagens, suas características e aventuras.”

A subcategoria **Colaboração** foi considerada válida, pois os registros dos sujeitos envolvidos na pesquisa informaram que é possível haver colaboração entre os jogadores no momento de realização da partida.

“Por se tratar de um jogo onde deve existir a cumplicidade, partilha e colaboração, todos serão vencedores contribuindo para desenvolver essas características.” (Colaborador B)

“... jogo de RPG propõe que os jogadores trabalhem em parceria e não como combate, afinal todos os envolvidos buscam o mesmo objetivo. Dessa maneira a colaboração é fundamental. E em se tratando de estar integrado ao sistema *by Moodle*, a própria dinâmica do ambiente, através da interatividade, potencializa a colaboração.” (Colaborador C)

“... procedente, pois se trata de um jogo que estimula a participação e a colaboração entre os sujeitos envolvidos.” (Colaborador G)

A subcategoria **Desenvolvimento de ideias** foi considerada válida devido aos sujeitos envolvidos na pesquisa compreenderem que é possível que os jogadores sejam criativos nas falas, na produção de histórias. “detalhe das informações do passo-a-passo de como jogar e a riqueza de informações das histórias permitem ao educador explorar além dos conteúdos a criatividade e a produção textual.” (Colaborador B)

A subcategoria **Formação de Redes** não pôde ser validada. Ainda que acreditemos que os jogadores sejam colegas de classe e interajam em outros momentos que não sejam apenas os dedicados aos jogos, o instrumento elaborado para esse fim não permitiu que os sujeitos registrassem nada que comprovasse que isso de fato aconteceria. Desta forma, não é possível considerar a subcategoria satisfatória.

Considerando a análise das categorias a partir das falas dos colaboradores e das suas intervenções no jogo proposto, sugerimos que sejam revistos alguns pontos que consideramos pertinentes para um melhor aproveitamento pedagógico da atividade desenvolvida pelos professores da Rede Municipal. Assim, a proposta no livro será apresentada da seguinte forma:

O Colaborador F sugere que na **Apresentação do livro Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG** explicitemos com mais veemência a importância desse elemento como parte integrante do jogo. Sugere também que enfatizemos que o jogo aplicado a uma proposta de ensino-aprendizagem pode possibilitar a criação de estratégias didáticas mais lúdicas, enriquecedoras ao teor criativo autoral. Assim, a apresentação do livro foi reestruturada e ficou com o seguinte texto:

Este livro é parte integrante de um jogo de RPG *by Moodle* concebido para alunos do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino da Secretaria Municipal de Educação, Esporte Cultura e Lazer – SECULT. Pensado para apoiar professores que desejam enriquecer suas aulas de história ou quaisquer outras disciplinas de forma interdisciplinar, o livro *Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas* é um recurso que oportuniza o professor a pensar em novas formas de incrementar a práxis pedagógica. (SANTANA, 2010)

Buscar alternativas que estimulem o interesse dos alunos da Rede Municipal tem sido uma difícil tarefa para os professores, gestores e técnicos da Secretaria de Educação. Assim, as Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs têm se apresentado como importantes aliadas nesse processo. Agregar o lúdico às tecnologias

possibilita novas formas de conceber o processo ensino-aprendizagem e, assim, descobrir meios que favoreçam estratégias criativas e autorais para os alunos da Rede.

O livro *Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG* permite que professores elaborem novas situações didáticas, articulando o conteúdo programático à fantasia permitida às tramas de RPG. O livro deve ser utilizado como: suporte às regras básicas das histórias de RPG.

O RPG simula situações de vida, tendo o jogador a possibilidade de criar o percurso e construir o diálogo numa interlocução com outros jogadores. Elaborado a partir de uma abordagem socioconstrutivista de educação, das concepções teóricas de Lev Vygotsky, o livro fornece elementos lúdicos e de apoio ao professor no desenvolvimento de alunos criativos, participativos e críticos, capazes de interagir e reagir de forma autônoma a novas situações.

Esse trabalho é a materialização de uma pesquisa de mestrado. O conteúdo abordado na campanha, **Salvador, dois séculos de história** e nas três aventuras: O mapa de Portugal, O guardião da Liberdade e Em busca da liberdade, é resultado de um processo de observação e pesquisa, respaldado nos diálogos com técnicos, professores e gestores da Rede. Os textos têm caráter dialógico, possibilitando uma discussão crítica acerca da história da fundação da cidade de Salvador, conteúdo abordado no Ensino Fundamental.

Tanto o sistema quanto as aventuras foram desenhados para atender uma turma inteira de alunos em cada jogada. É possível desenvolver o jogo em equipe com um líder para mediar as falas em grupos pequenos onde todos têm autonomia para se pronunciar ou mesmo de forma individual, desde que o professor tenha habilidade para mediar as jogadas e dinamizar o jogo de forma a atender os interesses individuais de cada participante.

Desta forma, acreditamos que o livro se configure numa importante alternativa para o desenvolvimento sociointelectual de alunos e professores da Rede Municipal de Ensino.

As falas dos sujeitos foram muito significativas para a presente pesquisa. Porém, algumas sugestões são inviáveis de serem incluídas no livro. Nesse momento,

consideramos a formação do sujeito que fez o comentário e a relevância deste para os alunos que utilizarão o jogo. Compreendendo que a Rede Municipal tem algumas especificidades, as observações de um técnico da secretaria ou um professor regente têm suma relevância nas nossas conclusões e possíveis mudanças no desenho inicial do livro.

Assim, novas alterações foram feitas no livro. Desta vez, no tópico “começando e terminando as aventuras do livro Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG”. Para essas modificações, levamos em consideração as falas dos Colaboradores F e E que sugerem que o professor seja mais bem orientado no desenvolvimento prático do jogo em sala de aula. O tópico apresentado acima foi refeito e ficou da seguinte forma: “Também conhecido como jogo de representação de papéis, o *Role Playing Game* é um jogo que deverá acontecer em grupo. O mestre PdM (personagem do mestre), narrador que também é um participante do jogo, conduz a partida e organiza as aventuras (nome dado às histórias) de modo que os personagens jogadores (PJs) possam construir o próprio percurso a partir do interesse individual e coletivo, para alcançar um objetivo comum.

A partir da imaginação e criatividade dos jogadores, que são representados por personagens em uma aventura, a história vai sendo construída e tomando forma. O Mestre vai organizando a trama de modo que os jogadores não desviem da temática e não percam muito tempo. O plano de ação deverá ser previamente definindo pelo professor, o jogo terá de ser transformado numa história animada e dinâmica.

O jogo inicia com o mestre descrevendo o ambiente ou cenário onde estão os jogadores. A aventura vai sendo narrada pelo mestre com detalhes importantes para que os jogadores possam conduzir seus próprios personagens. Monstros, personagens comandados pelos mestres, enigmas, situações de risco, armadilhas, vários desafios são incluídos na história para potencializar a imaginação dos participantes e promover uma história dinâmica, que atenda aos objetivos definidos pelo professor/mediador.

É fundamental que o mediador tenha conhecimento da aventura antes do início da narração e monte um plano estratégico para conduzir a história, desse modo, a linguagem, o cenário e toda a trama serão adequados à idade e grau de instrução dos jogadores. O mestre também determinará o nível de dificuldade - ND (abreviatura usada

pelos jogadores de RPG) enfrentada pelo jogador. Essa dificuldade deverá ser aplicada a partir das circunstâncias da aventura.

O sucesso do jogo depende da participação e do envolvimento de todos os jogadores. O mestre também deverá representar alguns personagens que poderão ser amigos ou inimigos atrapalhando ou não as missões. O mestre deverá conduzir a aventura sem tomar partido de nenhum jogador ou sem impor decisões arbitrárias.

Diferente de outros jogos, no jogo de RPG não há vencedores nem perdedores, há colaboração na execução das ações. Apesar de não ser necessário apresentar um final para o jogo, o mesmo é dado por terminado quando o mestre percebe que não há mais interesse dos jogadores em conduzir seus personagens ou continuar a missão ou mesmo quando o objetivo foi alcançado. Essa finalização pode ser ou não premiada. Se o mestre definir que dará um prêmio no final do jogo, isso deverá ser determinado e apresentado aos jogadores no início da partida. A premiação pode acontecer com moedas de ouro, bônus para beneficiar algum personagem ou ampliação do nível dos jogadores. Numa aventura desenvolvida para a escola, deve-se ter o cuidado com o tipo de premiação que será dada ao aluno.

Como é um jogo socioconstrutivista, a essência do RPG favorece autonomia e liberdade para o jogador intervir nos diálogos no momento em que acreditar que seja mais oportuno. O professor/mediador que desempenhará a função de mestre deverá compreender que o aluno é agente do seu próprio aprendizado. Nesse contexto, a interlocução entre os sujeitos favorecerá a construção do conhecimento.

Já no Sistema de Regras, a partir da fala dos colaboradores, alteramos o texto introdutório que ficou da seguinte forma: “Mesmo sendo um jogo de contar histórias, o sistema de regras se faz necessário ao passo que os jogadores precisam ter um parâmetro de conduta. Conforme Cabalero (2010), ‘O sistema visa facilitar a dinâmica da interpretação da mesa, vinculando o personagem a sua ficha, limitando suas características e habilidades’.” A liberdade de criação e interpretação dos personagens pode causar conflito entre os jogadores.

Para conduzir as aventuras no livro *Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG*, foi utilizado um sistema de regras muito comum entre os sistemas de

RPG - a rolagem de dados. Na tentativa de resolver uma situação entre os jogadores ou mesmo na realização de uma ação entre os personagens, o mestre analisa os pontos obtidos nos dados e apresenta o resultado.

Em aventuras didáticas, é comum o mestre apresentar os personagens, para que os jogadores possam escolher o que for mais interessante para conduzir. Geralmente, essa opção é oferecida para organizar melhor a dinâmica do jogo. Com um número muito grande de pessoas participando, faz-se necessário que o mediador apresente uma estrutura muito bem montada de trabalho, dessa forma facilitará a mediação do processo, a interlocução entre os jogadores e a continuidade da história.

Fichas com as características dos personagens são instrumentos importantes para os jogadores na condução de suas jogadas. O sorteio pode ser uma boa alternativa para melhor organizar os passos do jogo. Qual equipe ou aluno iniciará o jogo, quem vai ser o interlocutor, o que os jogadores deverão usar para apoiar as jogadas, quais recursos estarão disponíveis para compor essa atividade. Segundo Cabalero (2010) o mestre deve ficar atento para auxiliar os jogadores neste processo, indicando quais rumos tomar para enriquecer cada vez mais o personagem do jogador.

A partir das modificações sugeridas pelos sujeitos envolvidos na pesquisa, acreditamos que o livro tenha ficado mais apropriado para ser utilizado por professores do Ensino Fundamental e, mais especificamente, por professores da Rede Municipal de Ensino, aproveitando melhor o seu uso para o âmbito didático.

CONCLUSÃO

A história da educação no Brasil está atrelada à discrepância existente nos diversos segmentos da sociedade. Seja no campo econômico, político, social, a diversidade existente no país, a mesma retrata a tessitura de uma sociedade que sofre, desde seu processo de colonização, as mazelas do descaso com a classe menos favorecida. Compreender esse contexto e desenvolver estudos nessa área possibilitou construções significativas para o meu amadurecimento pessoal, acadêmico e profissional.

No início da pesquisa, tivemos muita dificuldade em compreender os acordos que sustentavam, favoreciam e beneficiavam apenas uma pequena parte da sociedade brasileira. Acredito que um olhar ingênuo e romântico impedia que analisássemos friamente as políticas locais e nacionais e as alianças existentes na implementação de políticas, programas e projetos financiados com recursos públicos. Entretanto, os dois anos de estudos debruçados sobre muitos autores permitiram aprendizagens significativas, e as construções intelectuais serão, com certeza, importantes no desenvolvimento das nossas atividades práticas na Rede Municipal de Ensino.

Se tomarmos como referência alguns programas de avaliação, Salvador é considerada uma das piores capitais do país em índices de aprendizagens. Nesse contexto, essa pesquisa surge como alternativa na melhoria do processo de ensino-aprendizagem de alunos do Ensino Fundamental da Rede de Educação Pública Municipal de Salvador. Desta forma, o objetivo do trabalho foi desenvolver e apresentar uma proposta de Role Playing Game – RPG educacional digital para as escolas públicas municipais de Salvador.

Propor um trabalho desse porte para uma realidade que fazemos parte foi uma tarefa extremamente complicada, afinal de contas precisaríamos apontar falhas, fazer críticas, desconstruir concepções e crenças. Inicialmente, tivemos que nos desassociar do paternalismo natural, depois compreender que o possível desequilíbrio ocasionado pelas leituras poderia trazer mudanças significativas no desenvolvimento das atividades práticas. Essa lógica nos ajudou a dar seguimento à pesquisa e apresentar, nesse momento, o resultado do trabalho.

Pensado e concebido a partir de uma concepção socioconstrutivista de educação o jogo desenvolvido possibilita que os alunos sejam capazes de melhorar a capacidade criativa, a colaboração e produção de conhecimento. Diminuindo assim, alguns problemas enfrentados pela Rede Pública Municipal no processo de ensino e de aprendizagem. Nas buscas, emerge o seguinte problema: **é necessário desenvolver uma proposta de RPG educacional digital para as escolas públicas municipais de Salvador.**

Os autores envolvidos nos estudos possibilitaram discussões dialógicas, o que nos permitiu compreender que mesmo o RPG não sendo criado para ser aplicado no contexto pedagógico, possibilita inúmeros benefícios nessa área, desde o interesse de alunos na prática de leitura, como nos apresenta Pavão (2000), até o desenvolvimento da colaboração, criatividade, autoria, surgimento da ZDI.

Na tentativa de encontrar soluções para o problema, nos deparamos com muitos questionamentos.

- Como compreender as questões pedagógicas das escolas públicas municipais de Salvador?
- Como se dá o processo de utilização das tecnologias nas escolas da rede municipal de ensino?
- Como as tecnologias poderiam ajudar no processo ensino-aprendizagem?
- De que forma o RPG contribui no surgimento da ZDI?

Esses questionamentos se materializaram num roteiro de trabalho. Desta forma, o dialogismo entre a pesquisadora, o orientador, os teóricos e as pessoas que contribuíram diretamente com o produto final, possibilitaram emergir um livro com orientações didáticas para ser utilizado no Ensino Fundamental de forma inter e multidisciplinar.

A proposta desenvolvida apóia-se nas tecnologias e na internet pela disposição dessas interfaces promoverem interação, comunicação à distância, formação de redes. Nessa conjuntura, o Moodle se constitui como o ambiente virtual mais apropriado para o desenvolvimento da atividade, pois além de ter pressupostos socioconstrutivistas, a sua interface favorece a modelagem do jogo, de modo a atender as especificidades individuais de cada grupo. Dentre outros objetivos, o livro possibilita que o professor

aprenda a produzir e desenvolver suas próprias histórias. No ambiente, o professor tem a possibilidade de customizar cada jogada a partir do segmento e nível dos alunos, definir personagens, local onde acontecerão as histórias, regras e desafios do jogo. A interação pode acontecer nos fóruns, chats, mensagens.

Assim, a pesquisa foi compreendida em dois momentos, o teórico e o prático. Desde o diálogo entre os autores até a produção do jogo, elemento que será utilizado pela escola no processo de mediação da aprendizagem, o trabalho foi sustentado a partir de uma ação praxiológica. Entendendo que não é possível separar ação e reflexão, o nosso estudo constitui-se na práxis, um constante exercício do fazer e refazer a ação.

Numa análise mais específica e tomando como referência os três eixos que compuseram esse trabalho: discussão teórica, desenvolvimento metodológico e o jogo apresentado como produto final da pesquisa, concluímos que os nossos estudos possibilitaram alcance dos objetivos planejados e relevância para a Rede Municipal de Ensino. É possível verificar a validação do estudo quando apresentamos as possibilidades do jogo de RPG utilizando as interfaces tecnológicas em ambientes educacionais não somente como alternativa lúdica, mas como possibilidade pedagógica que viabiliza e favorece a troca de conhecimento, a colaboração entre os participantes, a criatividade na produção de histórias, o interesse e hábito na prática da leitura.

Outra forma de compreender a relevância da pesquisa é a possibilidade de um planejamento pedagógico voltado às questões críticas, sociais, onde os sujeitos que compõem a escola sejam vistos como agentes ativos no processo de construção de sua própria identidade.

A experimentação do jogo proposto seria mais uma forma de validação do trabalho, mas a inviabilidade de sua experimentação nesse momento não interfere nos resultados aqui apresentados. De acordo com os sujeitos envolvidos na pesquisa, a proposta de RPG pode ser aplicada no Ensino Fundamental, tanto nas séries iniciais quanto nas séries finais, a linguagem e o conteúdo podem ser modificados a partir da mediação do professor. Outro aspecto relevante na pesquisa é a constatação de que o jogo, no contexto pedagógico, se configura como mediador de aprendizagem e um importante veículo na formação cultural, social do sujeito.

Considerando as discussões teóricas apresentadas e o jogo de RPG produzido, penso que as interfaces tecnológicas são espaços importantes no surgimento da Zona de Desenvolvimento Imediato, pois é nesse espaço que o sujeito tem a possibilidade de confrontar os conhecimentos adquiridos em outros contextos com os conhecimentos adquiridos nesse espaço de aprendizagem. Assim, concluímos que a interatividade é a intersecção entre o sujeito e o objeto do conhecimento. (Matta, 2005)

Diante do que foi pesquisado, apresentado e apreendido com a pesquisa, constatamos e concluímos que os jogos de RPG permitem inúmeras possibilidades de aprendizagens. Aplicados em ambientes virtuais, a mediação, interação, interatividades realizadas favorecem a troca de conhecimentos, a formação de redes e construção de saberes.

Sugerimos então que essa pesquisa seja apresentada aos gestores da Rede Municipal de Ensino para que novas posturas sejam adotadas e, a partir daí novas formas de ensinar sejam conhecidas e concebidas no âmbito das escolas públicas municipais de Salvador, contribuindo assim no processo de ensino-aprendizagem da Rede.

A continuidade dessa pesquisa se faz necessária para a constatação e validação da efetividade do jogo de RPG by Moodle no processo de ensino-aprendizagem, bem como na construção afetiva e social do sujeito. Assim, acreditamos que o desdobramento desse trabalho em sala de aula, assim como a apresentação do sistema by Moodle serão relevantes para a efetivação do jogo de RPG como prática inovadora e eficiente na educação pública, visto que a sua abrangência tornar-se-á fundamental às Redes Estadual e Municipal de Ensino.

REFERENCIAIS BIBLIOGRÁFICOS

ALVES, Lynn. Do discurso à prática: uma experiência com uma comunidade de aprendizagem. In: ALVES, Lynn e NOVA, Cristiane (org.). **Educação e Tecnologia: Trilhando caminhos**. Salvador: UNEB, 2003.

_____. *et al.* **Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas**. 2004. Disponível em: < WWW. Comunidadesvirtuais. Pro.br/ead/artigo.pdf >. Acesso 20 de jan de 2010

_____. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

ANDRÉ, Marli E. D. A. A pesquisa no cotidiano escolar. In: FAZENDA, Ivani (org.). **Metodologia da pesquisa educacional**. São Paulo: Cortez, 2004. p. 35-45.

ANTUNES, Ricardo. A substância da crise. In: MÉSZÁROS, Istvan. **A Crise Estrutural do Capital**. São Paulo: Boitempo, 2009. (Mundo do Trabalho)

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação**. 2 ed. rev. e atual. São Paulo: Moderna, 1996.

_____. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Moderna, 1996a.

_____. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Moderna, 1996b.

ARENDT, Hannah. **O que é Política**. 8 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. Tradução de: Reinaldo Guarany.

AZEVEDO, Janete M. Lins de. **A educação como política pública**. 2. ed. Ampl. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

BAKHTIN, M. (VOLOCHINOV, V. N.). **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1999.

BERNARDES, A. S. ; VIEIRA, Paula M. T. O *chat* como produção de linguagem. In: FREITAS, Maria T. A.; COSTA, Sérgio R. (orgs.). **Leitura e escrita de adolescentes na internet e na escola**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 45-63.

BOBBIO, Norberto. A grande dicotomia: público/privado. In: **Estado, governo, sociedade**: por uma teoria geral da política, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. Tradução de: Marco Aurélio Nogueira.

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996. Brasília, MEC, 1996

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília MEC/ SEF, 1999.

BRASIL/MEC/SEED. **Programa Nacional de Informática na Educação: diretrizes.** Brasília, SEED/MEC, nov/96.

BRASIL/ MEC/ SEED. **Recomendações Gerais para preparação dos Núcleos de Tecnologia Educacional.** Brasília MEC/SEED. 14. Jul. 1997

BRASIL, Ministério da Ciência e Tecnologia. **Sociedade da Informação no Brasil.** Livro Verde. Brasília. Setembro de 2002.

BOLZAN, Regina F. F. A. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG).** 2003. 303 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

BRASIL/MEC/SEED. **Proinfo: Informática e formação de professores.** Brasília: MEC/SEED, v. 1, 2000.

CABALERO, Sueli. **O RPG Digital na mediação da Aprendizagem da Escrita.** 2007. 210f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – UNEB, Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Salvador, 2007.

_____. **RPG by Moodle.** SANTANA Ezileide, MATTA Alfredo, SOUZA Antônio, NEIME Michele, MONTALVÃO Vítor, VIDAL Eudes, Disponível na URL: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fisicaecotidiano/rpg/LivroRpgByMoodle.pdf>
Acesso em 15 de abr de 2011, às 14:45

COOL, Monte. TWEET, Jonathan, WILLIAM, Skip. Dungeons and Dragons: **O livro do Mestre.** São Paulo: Devir

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

CEZAR, Paulo. **Perspectivas Políticas da EaD na Contemporaneidade.** Disponível na URL: <http://wiki.dcc.ufba.br/bin/view/EDC708/EducacaoaDistancia> acesso em 02 de jul. 2009.

CARVALHO, Ana Beatriz. **Os Múltiplos Papéis do professor em Educação a Distância: Uma Abordagem Centrada na Aprendizagem in: 18º Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste – EPENN.** Maceió, 2007.

CARVALHO, Ana Verena; MATTA, Alfredo. Paulo Freire e EAD: campo de múltiplas relações. ABED, congresso 2007. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/542007104611AM.pdf> Acesso em 15 de maio de 2011 às 08h11min.

CARVALHO, Ana Verena. **Ensino de História na perspectiva de Paulo Freire: desafios para uma práxis em Educação a Distância conscientizadora.** 2008. 130f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – UNEB, Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Salvador, 2008.

COLL, César. **Aprendizagem escolar e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

COUTINHO, Maria Sigmar. **Uma análise crítica sobre as políticas públicas de Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação: a concretização nos NTE em Salvador-Bahia**. 2006 182f Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – UNEB, Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Salvador, 2006.

ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERREIRO, Emília; PALACIO, M. G. **Os Processos de Leitura e Escrita: novas perspectivas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

_____. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2001.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. **Educação e Mudança**. Tradução de Moacir Gadotti e Lílian Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. Coleção Educação e Comunicação vol.1.

_____. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. **Educação como Prática da Liberdade**. 31 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 35 ed. (Coleção Leitura)

_____. **Conscientização: teoria e prática da libertação – uma introdução ao pensamento de Paulo Freire**. São Paulo: Centauro, 2001.

FRIGOTTO, Gaudêncio. O enfoque da dialética materialista histórica na pesquisa educacional. In: FAZENDA, Ivani (org.). **Metodologia da pesquisa educacional**.

FRÓES, Teresinha. Sociedade da Informação, Sociedade do Conhecimento, Sociedade da Aprendizagem: implicações ético-políticas no limiar do século. In: LUBRISCO, Nídia; BRANDÃO, Lídia M. B. (org.). **Informação e Informática**. Salvador: EDUFBA, 2000 (p. 283-306)

GADOTTI, Moacir. In: FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Tradução de Moacir Gadotti e Lílian Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. Coleção Educação e Comunicação vol. 1

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª Ed São Paulo: Atlas, 2008.

HETKOWSKI, Tânia Maria **Políticas Públicas & Inclusão Digital**, Salvador: EDUFBA, 2008.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, M. S.; FRANCO, F. M. M. **Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____.(org.). **Jogo, Brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KENSKI, Vani. O papel do professor na sociedade digital. In: GOMES, Margarita Victoria. **Educação em rede** – uma visão emancipadora. São Paulo: Editora Coreza, 2004.

LASTRES, Helena M. M.; ALBAGLI, Sarita. **Informação e globalização na era do Conhecimento**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

LEMO, Cristina. Inovação na Era do Conhecimento. In: LASTRES, Helena M. M.; ALBAGLI, Sarita. **Informação e globalização na era do Conhecimento**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.264 p. (Coleção Trans).

LIMA JR. A. S. Tecnologias Intelectuais e Educação: explicitando o princípio proposicional/hipertextual como metáfora para educação e o currículo. In: **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**. Salvador: UNEB, v. 13, n. 22.

LOURENÇO, Carlos E. Anatomia de uma aventura de RPG: o processo de criação passo a passo. In: ZANINI, Maria C. (org.). **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 20-60.

MARCATTO, Alfeu. RPG como instrumento de ensino e aprendizagem: uma abordagem psicológica. In: ZANINI, Maria C. (org.). **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 152-179.

MARCONDES, Gustavo César. **O Livro das Lendas: aventuras didáticas**, São Paulo: Zouk, 2004.

MATTA, Alfredo Rodrigues. **Comunidades em rede de computadores: a abordagem para a Educação a Distância – EaD acessível a todos**. (2003). Disponível em: http://www.matta.pro.br/pdf/prod_1_comunidades_em_rede.pdf. Acesso em 02 fev. 2011 13h10min.

_____. **Ambientes pedagógicos informatizados para as comunidades EAD.** (2001). Disponível em http://www.matta.pro.br/prod_ead.html. Acesso em 02 fev. 2010 15h12min.

_____. A educação e a ascensão da burguesia na Bahia. In: **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 14, n 24, p.113-123, jul./dez. 2005.

_____. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de História – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomunicação.** Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

_____; CARVALHO, Ana Verena. **Interatividade: definindo o conceito para educação contextualizada e sócio-construtivista.** Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/57200810101AM.pdf> Acesso em 19 de mar de 2011, às 13h28min.

_____. **Tecnologias para a colaboração.** Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 13, n. 22, p. 431-439, jul./dez., 2004. Disponível em <http://www.ppgeduc.com/revistadafaeeba/antiores/numero22.pdf> acesso em 19 de mar de 2011 às 16h30min.

_____. **Trans-urbanidades e ambientes virtuais colaborativos em rede de computadores.** (2006) Disponível em <http://www.mata.pro.br> Acesso em 19 de mar de 2011 às 17h00min.

MATTAR João, **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson, 2010.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **O manifesto comunista.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998. (Tradução de Maria Lúcia Como).

MÉSZÁROS, István. **A Educação para Além do Capital.** 2 ed. São Paulo: Boitempo, 2008. (Mundo do Trabalho).

MORAES, José Manuel. **Avaliação do Ensino Superior a Distância no Brasil.** Disponível na URL: <http://www.nead.ufm.br/pesquisa/pdf/2.pdf>.

MORAES, Maria Cândida. **O Paradigma Educacional Emergente.** São Paulo: Papirus, 1997. (Coleção Práxis).

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 7 ed. São Paulo: Papirus, 2003.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à Educação do Futuro.** Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2 ed. São Paulo: Cortez Editora; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

NASCIMENTO, Maria Isabel M. **A Primeira Escola de professores dos Campos Gerais-PR**, Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP-Faculdade de Educação, 2004.

NOGUEIRA, Solange Maria. Integração Formadora Docente Inicial e Continuada com a Mediação de Didática & Novas Tecnologias. In: ALVES, Lynn; SANTOS, Edméa, Oliveira dos. **Práticas Pedagógicas e Tecnológicas**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2006.

OLIVEIRA, Marta Kohl. O Problema da Afetividade em Vygotsky. In: LA TAILLE, Yves; OLIVEIRA, M. K.; DANTAS, Heloisa. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992. p. 75-84.

_____. Pensar a Educação: Contribuições de Vygotsky. In: CASTORINA, J. A.; FERREIRO, E.; LERNER, D.; _____. **Piaget -Vygotsky: Novas contribuições para o debate**. São Paulo: ABDR, 1998. p. 51-83.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky : **Aprendizado e Desenvolvimento**: Um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e Ação no Magistério).

PAVÃO, Andréa. **Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.

_____. ; SPERBER, Suzi Frankl. A leitura na escola: problemas e soluções. In: ZANINI, Maria C. (org.). Simpósio RPG & Educação, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 62-90. PERRENOUD, Philippe. **A prática reflexiva no ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança – Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 1964.

PRETTO, Nelson De Luca. **Uma escola sem/com futuro**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1998. (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).

PRETTO, Nelson De Luca; BONILLA, Maria Helena Silveira; SARDEIRO, Carla. Rádio web na educação: possibilidades e desafios. In: PRETTO, Nelson De Luca; TOSTA, Sandra Pereira (orgs.). **Do MEB a WEB: o rádio na educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010. (Cultura, Mídia e Escola)

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **A emergência das comunidades virtuais de aprendizagem**. In: Intercom 1997 – XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1997, Santos. Disponível em: http://www.pesquisando.atravesda.net/comunidades_virtuais.pdf. Acesso em 10 nov.2010 14h50min.

PROVENZANO, Maria Esther; WALDHELM, Mônica. Aprender e ensinar e aprender diante dos desafios das TICs. In: ALVES, Lynn; SANTOS, Ediméa,

Oliveira dos. **Práticas Pedagógicas e Tecnológicas**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2006.

RICON, Luis Eduardo. O que é RPG? In: ZANINI, Maria C. (org.). **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 12-18.

RODRIGUES, S. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROMÃO, Eliana Sampaio. **A Relação Educativa por Meio de Falas, Fios e Cartas**. Maceió, EDUFAL, 2008.

ROSA, Maurício. **Role Playing Game Eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar Matemática**. 2004. 184 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) – UNESP – Universidade Estadual Paulista. Instituto de Geociências e Ciências Exatas. São Paulo, Rio Claro, 2004.

SALVADOR/SMEC. **Projeto de Educação e Tecnologias Inteligentes**. Salvador, 142 Secretaria Municipal da Educação e Cultura, 1999.

SALVADOR/SECULT. **Projeto Político Pedagógico do NTE17: Construindo Itinerância e Identidade**. Salvador, 64 Secretaria Municipal da Educação, Esporte, Cultura e Lazer 2009.

SANTOS, Edméa, Oliveira dos. Educação on-line como campo de Pesquisa – Formação – Potencialidade das interfaces digitais. In: ALVES, Lynn; SANTOS, Edméa, Oliveira dos. **Práticas Pedagógicas e Tecnológicas**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2006.

SANTOS, Milton. **Por Uma Outra Globalização: do pensamento único à consciência universal**. 13 ed. Rio de Janeiro: Record, 2006.

SAVIANI, Dermeval. **A nova lei da educação: trajetória, limites e perspectivas**. 10 ed. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2006. (Coleção educação contemporânea).

_____. ALMEIDA Jane Soares de, SOUZA Rosa Fátima de, VALDEMARIN Vera Teresa, **O Legado Educacional do Século XX no Brasil**. Ed Autores Associados, São Paulo: 2006.

SEMERARO, Giovanni. **Gramsci e os novos embates da Filosofia da Práxis**. Aparecida, São Paulo: Idéias e Letras, 2006.

SILVA, Marco. Educação na Cibercultura: o desafio comunicacional do professor presencial e do online. In: **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, vol. 12, n. 20, pg. 261-271 – jul./dez. 2003. (org). Educação on-line. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. **Educação Online**: teorias, práticas, legislação, formação corporativa. 2 ed. São Paulo: Loyola, 2006.

_____. Um convite à interatividade e à complexidade. In: SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa: educação, comunicação, mídia clássica**. 5 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010 (Coleção Prática Pedagógica)

SILVA, Jane M. B. **Aventurando pelos caminhos da leitura e da escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)**. Resumo da Dissertação de Mestrado defendida em 07/04/2000. Disponível em: <168.96.200.17/ar/libros/anped/1604T.PDF>. Acesso em: 29 mar. 2011.

_____. ; HIGUCHI, Kazuko K. A leitura na escola: problemas e soluções. In: ZANINI, Maria C. (org.). **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004.

SILVA, Francisco de Assis; BASTOS, Pedro Ivo de Assis. **História do Brasil: Colônia, Império e República**. 2 ed. São Paulo: 1983.

VALENTE, Vânia Rita de Menezes. **A Formação de Professores para o uso das Tecnologias da Informação e comunicação no processo pedagógico: caminhos percorridos pelo núcleo de educação e tecnologia da rede municipal de ensino de Salvador**. 2005 139f Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – UNEB, Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Salvador, 2005.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. PIAGET Jean, CASTORINA José Antonio, FERREIRO, Emilia LERNER Délia, OLIVEIRA Marta Kohl de. **Novas Contribuições para o debate**. São Paulo: Ática 2002.

ZANINI, Maria do Carmo. Transformando uma Narrativa em Aventura de RPG. In: _____. (org.) **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 149-150.

APÊNDICES

JOGOS DE INTERPRETAR:

**CAMPANHA E
AVENTURAS DIDÁTICAS
DE RPG**

Salvador-2011

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	3
VAMOS JOGAR RPG?	4
ORIENTAÇÕES BÁSICAS	4
SISTEMA DE REGRAS	6
COMEÇANDO A JOGAR	8
CAMPANHA – SALVADOR, DOIS SÉCULOS DE HISTÓRIA	9
AVENTURA I – A PROCURA DO MAPA DE PORTUGAL	17
AVENTURA II – EM BUSCA DA LIBERDADE	30
AVENTURA III – O GUARDIÃO DA LIBERDADE	38

APRESENTAÇÃO

Este livro é parte integrante de um jogo de RPG by Moodle concebido para alunos do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino da Secretaria Municipal de Educação, Esporte Cultura e Lazer – SECULT. Pensado para apoiar professores que desejam enriquecer suas aulas de história ou quaisquer outras disciplinas de forma interdisciplinar, o livro Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas é um recurso que oportuniza o professor pensar em novas formas de práxis pedagógicas.

Consideramos, também, como proposta do livro Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG apoiar professores na elaboração de novas aventuras didáticas, articulando o conteúdo programático a fantasia permitida às aventuras de RPG. Além das características apresentadas, o livro serve como suporte às regras básicas das histórias de RPG, como elemento lúdico e de apoio ao professor no desenvolvimento de alunos mais criativos, participativos, críticos, atentos, capazes de interagir, promover e reagir de forma autônoma a novas situações.

Elaborado a partir de uma abordagem socioconstrutivista de educação, a partir das concepções teóricas de Lev Vygotsky, o sistema by Moodle e a campanha Salvador, dois séculos de história - que faz parte deste livro juntamente com as três aventuras: O mapa de Portugal, O guardião da Liberdade e Em busca da liberdade, têm caráter dialógico, possibilitando uma discussão crítica acerca da história da fundação da cidade de Salvador. Tanto o sistema quanto as aventuras foram desenhados para atender uma turma inteira de alunos em cada jogada.

O RPG simula situações de vida, tendo o jogador a possibilidade de criar o percurso e construir o diálogo numa interlocução com outros jogadores. Acreditamos que o livro se configure numa importante alternativa para o desenvolvimento sociointelectual de alunos e professores da Rede Municipal de Ensino.

- Vamos jogar RPG?
 - O que é RPG?
 - Orientações básicas
 - Começando e terminando as aventuras do livro Jogos de interpretar: campanha e aventuras didáticas de RPG

Também conhecido como jogo de representação de papéis, o Role Playing Game é um jogo que deverá acontecer em grupo. O mestre, PdM - personagem do mestre, narrador que também é um participante do jogo, conduz a partida e organiza as aventuras - nome dado às histórias, de modo que os personagens jogadores, PJs, possam construir o próprio percurso a partir do interesse individual e coletivo, de forma a alcançar um objetivo comum.

A partir da imaginação e criatividade dos jogadores, que são representados por personagens de uma história cujo enredo vai sendo construído e tomando forma. O Mestre vai organizando a aventura de modo que os jogadores não desviem da temática, não percam muito tempo definindo um plano de ação ou transforme o jogo numa produção demorada e cansativa.

O jogo se inicia com o mestre descrevendo o ambiente ou cenário onde estão os jogadores. A aventura vai sendo narrada pelo mestre com detalhes importantes para que os jogadores possam conduzir seus próprios personagens. Monstros, personagens comandados pelos mestres, enigmas, situações de risco, armadilhas, vários desafios são incluídos na história para potencializar a imaginação dos personagens e promover uma história dinâmica e que atenda aos objetivos estipulados pelo mestre (professor/mediador).

É fundamental que o mediador tenha conhecimento da aventura antes do início da narração e monte um plano estratégico para conduzir a história, desse modo, a linguagem, o cenário e toda a trama serão adequados à idade e grau de instrução dos jogadores. O mestre também determinará o nível de dificuldade - ND (abreviatura usada pelos jogadores de RPG) enfrentada pelo jogador. Essa dificuldade deverá ser aplicada, a partir das circunstâncias da aventura.

O sucesso do jogo depende da participação e do envolvimento de todos os jogadores. O mestre também deverá representar alguns personagens que poderão ser amigos ou inimigos atrapalhando ou não as missões. O mestre deverá conduzir a aventura sem tomar partido de nenhum jogador ou sem impor decisões arbitrárias. A premiação no jogo de RPG acontece sempre que um objetivo for alcançado, essa premiação pode ser uma moeda de ouro, um bônus para beneficiar algum personagem, ampliar o nível ou ganhar um dinheiro na moeda que for estipulada no jogo. Numa aventura desenvolvida para a escola, deve-se ter cuidado com o tipo de premiação que será dada ao aluno.

Diferentes de outros jogos, no RPG não há vencedores nem perdedores, há colaboração na execução das ações. O jogo é dado por terminado quando o mestre percebe que não há mais interesse dos jogadores em conduzir seus personagens ou continuar a missão. Não é necessário apresentar um final para o jogo.

Como é um jogo socioconstrutivista, a essência do RPG favorece autonomia e liberdade para o jogador intervir nos diálogos no momento que acredite que seja mais oportuno. O professor/mediador que desempenhará a função de mestre deverá compreender que o aluno é agente do seu próprio aprendizado. A interlocução entre os sujeitos favorecerá a construção do conhecimento.

- Sistema de Regras¹⁹

Mesmo sendo um jogo de contar história, o sistema de regras se faz necessário ao passo que os jogadores precisam ter um parâmetro de conduta, “o sistema visa facilitar a dinâmica da interpretação da mesa, vinculando o personagem a sua ficha, limitando suas características e habilidades” (Cabalero, 2010). A liberdade de criação e interpretação dos personagens pode causar conflito entre os jogadores.

Para conduzir as aventuras no livro Jogos de Interpretar: campanha e aventuras didáticas é utilizado um método muito comum entre os sistemas de RPGs - a rolagem do dado. Na tentativa de resolver uma situação entre os jogadores ou mesmo na realização de uma ação entre os personagens, o mestre analisa os pontos obtidos no dado e apresenta o resultado.

Em aventuras didáticas, é comum o mestre apresentar os personagens para que os jogadores possam escolher o que for mais interessante para ele conduzir. Geralmente, a essa opção é oferecida para organizar melhor a dinâmica do jogo. Com um número muito grande de pessoas participando do jogo, faz-se necessário que o mediador apresente uma estrutura muito bem montada de trabalho, dessa forma facilitaria a mediação do processo, a interlocução entre os jogadores e a continuidade da história.

O professor/mediador não deverá escolher os personagens de cada jogador. Como é uma aventura didática, encontrar uma dinâmica que facilite a escolha pode ser muito positivo para o jogo. As fichas são instrumentos importantes para os jogadores na condução de suas jogadas, características dos personagens são encontradas nessas fichas. O sorteio pode ser uma boa alternativa para um trabalho com um número grande de participantes. “O mestre deve ficar atento para auxiliar os jogadores neste processo, indicando quais rumos tomar para enriquecer cada vez mais o personagem do jogador.” (Cabalero, 2010)

Alguns componentes são importantes para a criação de um personagem:

¹⁹ O sistema de regras desse livro RPG by Moodle: campanha e aventuras didáticas foi baseado no livro RPG by Moodle, desenvolvidas como parte do projeto “A física e cotidiano” regulamentado pelo MEC através do Edital MEC/MCT 001/2007 e Convênio 656052/2008.

- Atributos - Os atributos caracterizam especificamente as aptidões de cada personagem. O personagem deve escolher sabiamente seus atributos, pois eles não podem ser trocados após escolhidos. Um atributo aumenta a cada 5 níveis. Os atributos influenciam nos testes através dos seus respectivos modificadores. Subtrai-se 10 níveis de cada atributo para obtê-lo e, em todos os testes, deve-se aplicar o modificador do atributo respectivo.
 - Força - 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.
 - Destreza - Representa a capacidade do personagem de interagir de maneira sutil com espaço ao seu redor ou reagir de maneira rápida a outras alterações, equivale a sua coordenação motora e agilidade.
 - Constituição - Representa a capacidade do personagem de resistir às alterações negativas do ambiente direcionadas a ele. Equivale a sua saúde e resistência física.
 - 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.
 - 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.
 - Carisma - Representa a capacidade do personagem de interagir com outros seres. Equivale a sua simpatia e força de personalidade.
- Espécies - A espécie define o gênero do personagem, o que ele é, a que povo pertence e seus costumes, hábitos, sua cultura e crenças.
- Classe - Define o que o personagem faz, qual a função que ele desempenha dentro do grupo. A classe representa o treinamento especial do personagem, e o diferencia dos outros indivíduos comuns.
- 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 oferece quatro tipos de bônus para testes, relativos à capacidade típica da classe com esse teste, que são:
 - *Ótimo*;
 - *Bom*;
 - *Mediano*
 - *Ruim*.

- Ataques - Cada classe deve apresentar certas potencialidades e pontos fracos, a fim de manter o equilíbrio entre elas. Caso haja uma classe mais poderosa, os jogadores sempre optarão por escolhê-la. Aconselha-se manter um padrão para os bônus com relação aos ataques; valorando cada tipo de bônus. Levando em consideração que uma pessoa normal, com treinamento comum teria um bônus mediano em todos os 4 tipos de ataques (corpo-a-corpo, à distância, mágico e manobra estratégica, que serão definidos mais a seguir) somando um total de 0, 0 de cada mediano somado totalizando 0. A classe de personagem, enquanto superior às demais, deve ter um total maior, e utilizaremos como padrão +2.
 - Defesas - Na maior parte do tempo, cumprindo seu papel de protagonista, os PJs serão agentes e não pacientes dos acontecimentos. Em algum momento, os PJs terão que passar por situações onde serão obrigados a sair da sua posição de atacantes, para defensores. Pode acontecer dos PJs serem atacados das mais variadas formas, limitadas apenas pela imaginação do mestre. Para lidar com isso, os PJs precisam se defender. Os personagens, sejam do mestre ou dos jogadores, apresentam uma defesa física específica relacionada a cada tipo de ataque. Toda jogada de ataque resume-se a um confronto do resultado do ataque versus a defesa do alvo. O resultado maior vence e, em caso de empate, predomina o ataque. Assim como nos ataques, cada defesa apresenta uma proficiência, relacionada à capacidade de defesa desenvolvida no processo de treinamento do personagem na classe.
 - Ponto de vista - Em certos momentos da campanha, é possível que os personagens acabem entrando em conflito, que pode terminar em um combate físico ou mágico. 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 à saúde e à moral do personagem se encontram, se ele está ferido, desmotivado, desacordado e até mesmo morto.
 - Habilidades específicas - As perícias do personagem referem-se, primariamente ao seu nível, mas funcionam da mesma forma que os ataques, sendo essa proporção, também, dividida nos quatro tipos de bônus: *ótimo, bom, médio e ruim*. O que irá dizer que tipo de bônus aplicado em cada teste é a interpretação *absoluta* do mestre sobre o personagem, seu *background*, seu conceito e sua ficha.
- **Começando a jogar**

Reúna o grupo e mergulhe na história sobre a fundação da cidade de Salvador.

Não se esqueça de que a leitura prévia da Campanha e das Aventuras será importante para o sucesso dessa atividade. Crie estratégias, incremente as aventuras, traga recursos audiovisuais, aproveite as potencialidades da Internet e deixe a imaginação fluir.

Atenção: As letras em formato itálico representam a fala dos personagens do mestre.

Campanha – Salvador, dois séculos de história

Conhecida pelos navegadores portugueses, a Baía de Todos os Santos era um espaço apropriado e importante de embarque e desembarque dos grandes navegadores do século XVI. Fundada no dia 29 de março de 1549, Salvador se tornou e permaneceu capital do Brasil por 214 anos. Sua localização geográfica era de fácil acesso a Portugal, África e Ásia, o que facilitava o crescente processo exploratório das terras brasileiras.

Com a intenção de explorar o território nacional e favorecer a colonização do espaço a partir dos interesses da coroa portuguesa, Salvador foi escolhida, estrategicamente, como capital do Brasil, o que possibilitou uma importante estrutura arquitetônica que perdura até os dias atuais. Esse reconhecimento permite a completa preservação de suas construções, sendo intitulada como “Patrimônio Histórico e Artístico da Humanidade”, título esse conferido pela Organização das Nações Unidas – ONU.

As condições adversas em que vivia a população mundial no século XVI permitiam que Salvador se apresentasse como palco dos grandes acontecimentos do Brasil, inclusive um importante território da costa marítima do Atlântico Sul. Político e militar, Tomé de Souza, foi nomeado pelo rei de Portugal D. João III, como primeiro governador geral do Brasil. Seu objetivo era colonizar as terras e fazer prosperar aquele território.

Tanto os índios que nessas terras se encontravam quanto os escravos que foram trazidos das longínquas terras senegalesas, nigerianas, angolanas, moçambicanas foram usados de maneira a beneficiar os interesses da coroa portuguesa e das formas mais primitivas e desumanas possíveis. O que possibilitou inúmeras revoltas, guerras, mortes, massacres, uma completa desestruturação socioeconômica do país.

O processo exploratório nas terras brasileiras se dava das formas mais variadas possíveis. Desde a retirada desordenada do Pau-Brasil até a falta de interesse em educar as pessoas que viviam nessa região. Além de obrigados a saírem de seus países de origem e de se afastarem de seus familiares, aos negros era dado um trabalho escravo e

um tratamento animal, o que não diferenciava dos índios, já que lhes impunham uma cultura diferenciada e lhes tiravam totalmente a liberdade, própria e necessária para essa população.

Nesse contexto, um grupo de jovens com idade entre 15 e 20 anos, filhos de grandes proprietários de terras, passa a nutrir um desconforto muito grande por tudo que aprecia ao longo de suas vidas: pessoas sendo mortas, castigadas, crianças sendo arrancadas de suas mães, etc. Os jovens começam a se encontrar às escondidas numa viela escura e sombria do centro comercial de Salvador, criando, dessa forma, um grupo subversivo à ordem instalada. O local é bem conhecido por navegantes e capatazes, porém pouco visitado pela maioria da população e, principalmente, por crianças e mulheres, que de acordo com os valores sociais da época ficariam mal faladas se por ali passassem.

As observações, conversas e planos que são acordados pelo grupo são escritos e guardados para entregar ao rei de Portugal através de uma carta. Porém a falta de consenso dentro do próprio grupo não permite que a entrega deste documento seja feita com a urgência de que necessitavam as pessoas que ali viviam. Alguns acreditavam que o rei de Portugal não compactuava e não conhecia os problemas enfrentados pelas pessoas que viviam nas terras brasileiras, enquanto que outros não conseguiam acreditar nisso, pois sabiam que as determinações da coroa portuguesa eram cumpridas. Vejamos parte dos apontamentos do grupo que seria enviada ao Rei de Portugal:

Senhor,

Somos jovens e estamos indignados com a situação da terra na qual moramos e que consideramos nossa. Escrevemos a vossa majestade com o intuito de alertá-lo às barbaridades desse território. Não há coração nesses homens que aqui governam e não seremos dignos de alcançar os reinos do senhor Deus se aqui continuarmos apreciando sem nada fazer. Sabemos que são muitos os territórios governados por vossa majestade, mas acreditamos que não sejam impiedosos como esses homens que aqui residem e falam em vosso nome.

De forma desarmoniosa, vivem, nesse território, três populações: branca, índia e negra. Todas elas tentam sobreviver de forma fria e racional, pois a imposição

religiosa e o desequilíbrio econômico e social não permitem que haja amor no coração dessas pessoas.

Filhos são arrancados dos colos de suas mães e mortos bem diante de suas vistas para causar-lhes obediência. O trabalho é obrigatório, a alimentação e os alojamentos favorecem o surgimento de doenças e pestes, castigos com requintes de perversidade são habitualmente aplicados aos grandes proprietários, pois necessitam que os negros trabalhem em regime de escravidão para a prosperidade de suas terras e riquezas.

A cultura e a religiosidade indígena e africana não são permitidas. Todos precisam cultuar o mesmo Deus e rezar o mesmo cântico. Não há motivo para alegria e as festas são escondidas, a educação não é permitida para quase toda a população.

Os jesuítas nos ensinaram que todos somos filhos de um mesmo Deus, não há como comprovar a veracidade de suas falas, pois até esses homens que se dizem enviados de Deus são coniventes com essa barbárie.

Senhor, só acreditamos na bondade do teu coração. Acreditamos que o senhor não permitirá a continuidade dessa situação.

Os encontros eram contínuos e, na medida em que as coisas aconteciam nas grandes fazendas e nas aldeias indígenas, eles se encontravam de forma mais contínua. Não havia um cronograma fixo, eles se comunicavam todas as vezes que alguma novidade circundava aquela região.

A comunicação entre os jovens aventureiros, se é que assim podemos chamá-los, acontecia com fortes e agudos assobios, que mais pareciam vozes de mico-leão-preto, muito conhecido no território brasileiro nesse período.

Quanto mais o tempo passava, mais cruel os homens se tornavam. No Brasil, não se poupavam nem as plantações, nem a vegetação nativa, provocando a devastação e extinção de muitas espécies, como o pau-brasil, que era extraído e levado para ser comercializado na Europa. As pessoas eram comercializadas como se fossem alimento e objetos pessoais, nem as crianças e as mulheres eram poupadas.

Embora aqueles jovens tivessem que conviver com os responsáveis por tanta desgraça, o objetivo do grupo era entregar, em mãos, uma carta ao rei de Portugal, contando tudo o que acreditavam que fosse possível de ser resolvido por D. João III. Eles não mediriam esforços para melhorar a vida daquelas pessoas.

Muito remotamente, a população começa a se cansar do tratamento que recebe e do que precisa fazer para viver. Então, grupos indígenas brigam com os portugueses, com os jesuítas, eles precisam resgatar a liberdade que lhes é roubada. Seus costumes, hábitos e vestimentas agredem a cultura portuguesa e essas também são tolhidas de forma agressiva e impiedosa.

Os negros escravos se rebelam em pequenos grupos e se refugiam nas matas, aliando-se a outros grupos. Os feitores começam a ter trabalho na procura de escravos rebeldes. A violência é cada vez maior quando os fugitivos são capturados. Não há piedade dos capatazes daquelas propriedades.

Os castigos eram lavrados e os proprietários das terras documentavam os castigos que seriam aplicados aos seus escravos em tentativas de fuga, desobediência ou quaisquer outras formas que possam ir de encontro as suas regras e determinações. Vejam o documento com alguns dos castigos impostos aos escravos que tentassem fugir ou fossem pegos cometendo alguma infração:

Se nessa propriedade algum escravo tentar fugir, eu serei responsável pela sua punição e darei o castigo que for mais apropriado para a ocasião, visto que paguei por esse sujeito e sou seu único dono.

Amarrados em troncos de árvores chicoteá-lo-ei até que saiba que não deve mais fugir de minhas terras e somente a mim ou quem designar, terá completa obediência. Falarei o que for mais conveniente para permitir que compreenda que estou acima desse por ser branco e de raça superior. Usarão máscaras de flandres que lhes impedirão de beber e fumar se assim me for conveniente. Darei sebo quente quando pronunciar a mim de forma desrespeitosa. Quebrarei seus membros quando roubar, matar ou tentar fugir para que aprendas a obedecer a mim ou a quem estiver sob a sua guarda.

O grupo de jovens, mesmo sem experiência, toma força a partir da violência que impera naquelas redondezas, provocando a revolta de tantas pessoas, tomam uma atitude e vão à luta.

É possível ouvir os gritos que são ecoados das senzalas, os castigos são aplicados em público para servir de exemplo e não permitir que outros casos sejam repetidos. Há um desconforto muito grande de algumas pessoas que vivem por ali. Se o grupo de jovens não fosse tão secreto, certamente teria mais adeptos.

Enquanto o grupo de jovens vinha desenvolvendo suas atividades secretas em busca de melhores condições para os perseguidos do sistema vigente, uma aldeia indígena que conseguia se manter firme ao povo branco, havia um grupo de índios que planejava atacar a casa do governador geral do Brasil. Dentre outras missões, o governador foi nomeado para combater os índios rebeldes. O plano era bem estruturado, havia mapas e armas preparadas para o dia do ataque. Nem o Padre Manoel da Nóbrega, que era responsável por catequizar os índios, conseguiu adentrar as fortalezas dessa tribo. Era um grupo forte, com princípios que norteavam a conduta daquele povo. Todos obedeciam a um cacique e a um jovem guerreiro de membros fortes com agilidade de uma pantera. Seu nome era Ara-sy, cujo significado era “mãe do dia.”

Além de Portugal, outros países tinham interesse na riqueza das terras brasileira. Para colonizar essas terras, o governador geral teve muita dificuldade com os índios resistentes e conhecedores das matas litorâneas e com os invasores franceses. Além do interesse em transformar as terras recém-encontradas numa grande colônia de Portugal, os portugueses estavam passando algumas dificuldades financeiras devido aos excessos de luxos, extravagância que vivia a coroa, bem como suas grandes e longas expedições em busca de novas terras, e manutenção do império português na África e na Ásia.

Portugal começou a cultivar de cana-de-açúcar no Brasil antes mesmo da fundação de Salvador, em 1533 em São Vicente, essa foi a base econômica portuguesa no território brasileiro. O tráfico de escravos, a fertilidade das terras e a necessidade por manutenção de um padrão econômico, possibilitaram um enorme crescimento de engenhos no Brasil. Data-se que, em 1610, já eram mais de 400 na costa brasileira. Os portugueses investiam em açúcar por ser esse um elemento bastante lucrativo, porém,

havia interesse em investir na mineração, visto que essa poderia ser mais rentável que o açúcar a partir de determinado momento.

Diante de muitas barbaridades, do interesse em manter um estado de profunda exploração e com a capacidade das pessoas em se beneficiar de todas as situações, era possível perceber o caos generalizado ainda no início do processo de colonização no Brasil. Se não fosse por alguns pequenos grupos que se mantinham resistentes às corrupções, explorações aos privilégios da coroa portuguesa e a própria estrutura natural que mantinha Salvador resistente a todo esse processo de exploração, Salvador seria um imenso ponto de degradação regional na costa brasileira.

Diante deste cenário social, político e econômico, os ideais de transformação que tinha o grupo composto por jovens brasileiros autointitulados Araúna, a resistência do povo indígena para manter seus princípios religiosos, a cultura e hábitos indígenas e a força coragem dos negros africanos para conseguir liberdade e retornar as suas terras natais, era a manifestação de esperança para um território que acabara de “nascer”.

Nas mudanças para um espaço maior, onde pudessem atender um número mais consistente de índios, um jesuíta deixa cair uma pequena caderneta com algumas páginas rasgadas, outras com escritas confusas e alguns apontamentos na contracapa do caderninho:

Esse lugar é quente, tem muitos bichos coloridos e muita água. Um céu azul, uma noite cheia de estrelas. Aqui moram uns nativos que comem do que plantam e do que caçam. Têm aparência bronzeada, cabelos lisos. Sabem pegar cobras com as mãos e matam animais selvagens com flechas. Suas crianças grandes são ousadas, sobem em árvores, nadam nos mares e nos rios. Seus bebês vivem como animais enganchados de suas mães, eles mamam empencados em suas cinturas. Essas pessoas não têm pudor, homens, mulheres e crianças juntas, comendo e dormindo nus.

Os nativos desse lugar vivem e se comportam como bichos, não falam a nossa língua e não entendem o que falamos. São arredios, selvagens, seus corpos ficam expostos ao calor e ao frio. As mulheres e as crianças não escondem suas vergonhas, é como se não estivéssemos ali.

Chamamos os nativos de índios. São resistentes às palavras de Deus, acreditam no poder da Lua e do Sol. Dançam para fazer chover, pintam seus corpos, dormem em panos amarrados em árvores, moram em uma casa feita de palhas de coqueiro.

Nunca sabemos o que eles estão pensando ou o que vão fazer, trepam em árvores, nadam nos mares como se fosse peixes, usam armas pontudas e têm pontarias certas. Nós precisamos ter muito cuidado com esses nativos, ninguém sabe o que tem dentro de seus corações. Estou há 192 dias aqui e desde que cheguei, nunca consegui dormir uma lua inteira.

Para melhor compreender qual era a relação entre D. João III, rei de Portugal, e o governador geral do Brasil e os proprietários de terras e os homens que comandavam aquele território, o grupo dos jovens aventureiros decidiu que iria se aproximar dos soldados, dos capatazes, decidindo se dividir e se aproximar daquelas pessoas.

No outro canto daquela colônia, sempre muito astuta, a tribo Amanaiara esperava o momento certo para atacar os homens brancos e dar-lhes o que acreditavam que fosse suficiente para voltarem de onde nunca deveriam ter saído. Ara-sy aguardava sorrateiramente como um bicho selvagem. Só no momento certo poderiam dar o bote.

Antagonista

A produção canavieira vai impulsionando o comércio local e os investimentos começam a dar retorno no território nacional. Os engenhos começam a construir o seu capital de giro e a produção de açúcar gera altíssimos lucros para a economia colonial. Os senhores de engenho usufruem de enorme prestígio social tomando conta de grandes espaços físicos, grandes latifúndios. Na unidade açucareira, dispunham de escravos e de senzalas que os alojavam, residência do proprietário e de seus agregados, capela, espaço para a administração.

Inevitavelmente, o crescimento acontecia, mesmo que não fosse da forma mais apropriada, já que a concentração na mão de poucos não favorecia as plantações individualizadas e o livre comércio, como acontecia em outras regiões que não tinham sido colonizadas pelos portugueses.

Uma solução possível

A mata brasileira ainda era muito virgem e desconhecida, desbravar esse terreno também fazia parte dos objetivos do grupo de jovens aventureiros. Assim, numa manhã de outono, fria e ensolarada, o grupo encontrou um lugar que ainda não tinha sido descoberto pelos portugueses. Nesse lugar, havia muitos animais silvestres. Os garotos acreditavam que os índios possivelmente eram os únicos que conheciam aquele lugar. Começaram a chamar a nova terra descoberta de Orumilá que, para os africanos, significa Deus supremo. A partir daquele dia, aquele seria o ponto de encontro do grupo Araúna.

AVENTURA I – O MAPA DE PORTUGAL – LOCALIZANDO O PALÁCIO DE D. JOÃO III

Objetivo – Encontrar o mapa do palácio de D. João III

Capítulo I – A Região

Sugestão ao Mestre – Apresentar um ambiente escuro, sombrio. Somente a claridade de raios, muitos raios. Um temporal está por vir e a chegada dessa tempestade não vai demorar. Importante enfatizar o cenário. Árvores balançam ao embalo do vento, um mar revolto amedronta a todos. Os raios caem no mar e somente a claridade faiscando aparece naquela imensidão que se vêem do alto das colinas. Nuvens carregadas são vistas em meio aquela imensidão celestial. Ninguém consegue enxergar as estrelas. Em todos os lados, a mesma coisa é percebida pelas pessoas. Há animais correndo assustados pelas matas, alguns gritam e outros urram, as pessoas correm procurando abrigo antes que a chuva chegue.

Situação – Ouve-se um assobio muito fino e irritante, é Amadeu, o mais velho e líder do grupo de desbravadores. Ele descobre que os capatazes de seu pai estão reunidos numa árvore de copa enorme que fica próxima a casa do Governador Geral. Essa árvore serve como ponto de encontro entre os capatazes dos senhores de engenho quando são convocados para reuniões com as autoridades.

Um cavalo muito ágil e valente é utilizado por Amadeu para encontrar seus amigos em Orumilá. Todos chegam a menos de ¼ de hora. Uma confusão muito grande se forma, as vozes são misturadas aos relinchos dos bichos. Um encontro à boca da noite.

Uma ventania muito forte aproxima, as pessoas que vivem nas aldeias indígenas se aquecem nas fogueiras feitas galhos secos. Não tinha lua naquela noite pavorosa, e sim uma escuridão infinita. E o retorno, seria difícil?

Sério e compenetrado, Amadeu descreve um homem forte, de feição grossa e traiçoeira. Aparentava mais de 40 anos, cheio de marcas e cicatrizes no rosto, próximo ao olho esquerdo, pode-se perceber uma mancha escura, parece ter sido queimado a ferro. Essa seria uma pessoa importante para eles alcançarem seus objetivos, afinal de

contas era a pessoa mais próxima do governador e a mais perversa que todos ali já conheceram. Dizem que ele matou uma cobra com os dentes. Todos o chamam de Zóio de Fogo.

Sugestão ao Mestre – Como eles precisam descobrir coisas e compreender o porquê do chamado de Amadeu, é importante que os jogadores interajam bastante.

O Mestre deve ler o seguinte texto:

Como se trata da pessoa mais fiel ao governador, entende-se que esse lhe confesse seus segredos mais íntimos o que torna um sujeito de sua inteira confiança, possibilitando que guarde todas as suas chaves e tenha acesso a todas as suas salas e gavetas. Zóio de Fogo estava conversando com o capataz de meu pai e confessou que o governador tem um mapa que leva a casa do Rei de Portugal. Zóio de Fogo disse que o governador não mostra esse mapa para ninguém e que, se esse desenho caísse em mãos erradas, o Rei poderia ser morto.

Mesmo sendo agradável e acolhedor, eles precisam sair de Orumilá. O retorno é complicado, eles preferem voltar juntos. Bichos correm de um lado para outro, as trovoadas ecoam na imensidão das colinas. Alguns desbravadores conseguem conversar.

Vozes cansadas e risadas estridentes também são escutadas. Acredita-se que algumas tavernas alegrem a vida dos homens do mato. Não há registros que esses lugares existem naquelas terras, mas alguns desbravadores se entreolham.

Sugestão ao Mestre – Importante que o mestre permita o diálogo entre os jogadores.

Todos chegam à casa de Amadeu, eles encontram no portão de entrada das terras Zóio de Fogo e o capataz do pai de Amadeu. O capitão do mato aponta para o um canto escuro, nos fundos da casa. O pai de Amadeu o espera com a mão esquerda na bainha do facão. Todos seguem em direção ao pai do garoto.

Um homem de aparência sombria trata os visitantes com frieza. Ninguém cumprimenta aquele homem, apenas baixam a cabeça. Amadeu toma a bênção, ele responde com um tom muito baixo, ninguém sabe se é bênção ou um resmungo

qualquer. Ele apenas levanta o queixo em direção à porta do fundo da casa. Todos partem nessa direção.

Dentro da casa, uma negra gorda com um torço branco na cabeça e um vestido comprido e folgado prepara um cuscuz. Amadeu chama a mulher de mãe, ela o amamentou. Ele lhe dá uma cutucada nas costelas. A mulher sorri sem levantar os olhos. Todos sentam ao redor de uma mesa feita de uma madeira muito resistente. Os bancos são de troncos de árvore, o ambiente tem um cheiro agradável. A cozinha é o lugar mais aconchegante da casa. Nas paredes, muitas panelas de barro penduradas. Um pano muito branco cobre uma panela grande, muito grande que está em cima de um fogaréu. Todos têm muita fome, a mulher apressa os passos e adianta a refeição.

Como se trata de uma noite que promete chuvas torrenciais, a mulher prepara uma mistura de café quente com farinha. Todos são acostumados a comer na casa de Amadeu, os outros ambientes da casa são pouco visitados. Ouve-se uma voz num outro cômodo da casa. Uma mulher canta e embala uma criança menor, é o irmão de Amadeu. Uma criança peralta de cabelos loiros e cacheados. A negra escrava sempre fica responsável pela alimentação dos donos da casa e dos capatazes. Ela é silenciosa, não emite ruídos, ninguém conhece sua voz.

Sugestão ao Mestre – Deixe os jogadores livres para interagir.

Nesse momento os jovens falam muito, sobre assuntos diversos. Após um tempo, dois escravos entram pela porta e quando percebem que tem pessoas estranhas em casa, eles voltam. Amadeu chama os homens e diz que eles podem entrar para fazerem o que planejavam.

O pai de Amadeu percebe que tem escravos dentro de casa com as visitas, ele chega à porta e os manda sair. Amadeu tenta explicar que ele permitiu a entrada dos homens, mas o pai não quer escutá-lo.

Sugestão ao Mestre – Caso algum jogador queira falar com o pai de Amadeu, o mestre pode permitir, embora o pai de Amadeu não goste que pessoas de fora intervenham nos assuntos familiares. Ele mesmo coloca os escravos no tronco e açoita-os com o chicote de domar cavalos selvagens. Aquele senhor não aprova o tratamento de Amadeu com os escravos e faz isso para provocá-lo. Ele olha para os amigos e diz:

- Precisamos adiantar o nosso plano. Até quando permitiremos isso?

Sugestão ao Mestre – Deixe os jogadores livres para que possam interagir.

A negra escrava parece diminuir ao ouvir o som das chibatadas. Ela sempre foi muito obediente, por isso foi escolhida entre as outras escravas, para ficar cozinhando para os donos da casa, isso é um grande privilégio, como se fosse uma premiação.

O homem entra em casa, sussurros são escutados muito baixos. Um dos homens reclama que seu braço foi quebrado. Ele tentou proteger uma região que já estava ferida e o senhor mandou-lhe quebrar o braço, achou que era uma ação desrespeitosa. O capitão do mato não hesitou a ordem do patrão, fez uma fissura na mão e quebrou-lhe o braço esquerdo. A orientação é que o homem ficasse útil ao trabalho.

Os jovens partem para suas casas e Amadeu combina um reencontro no dia seguinte em Orumilá após a ceia. A ceia acontecia em suas casas exatamente ao meio dia.

Aquela noite tinha sido longa para Amadeu e os escravos. Todos sabiam que o menino não tinha culpa, mas a ira que pairava sobre aquela senzala podia ser sentida a léguas dali.

Capítulo 2 – A descoberta

Sugestão ao Mestre – Os personagens chegarão até uma gruta que fica no caminho de Orumilá.

Finalmente, outro dia! Uma pequena fazenda pode ser vista por todos que passam em direção ao leste no caminho de Orumilá. Algumas curvas e uma árvore muita alta e grande marcam a entrada do terreno. Os desbravadores ou quem mais por ali passar perceberá que é uma fazenda de mata virgem, suas terras ainda não foram lavradas. Há uma pedra no alto, canto esquerdo da entrada. Um esqueleto de um bicho se encontra lá, abaixo da pedra há algum tempo. Sua aparência é ressecada, de longe não se tem como saber que bicho é. É possível que seja um cavalo de algum escravo fugido, mas não se pode confirmar nem atestar a veracidade disso.

Amadeu resolve entrar na fazenda que parece abandonada. O portão emite um barulho esquisito.

- Tem alguém em casa? - grita Amadeu.

Ninguém responde. Amadeu vasculha os cantos daquele lugar em busca de alguma coisa, qualquer coisa. Amadeu retorna ao portão de entrada da fazenda com uma aparência satisfeita e espera pelos outros desbravadores no portão de entrada da fazenda. Não demora muito e eles aparecem juntos.

Sugestão ao Mestre – Possibilitar o diálogo entre os personagens. Todos estão juntos e entram na fazenda.

O grupo anda muito e vai até uma gruta. Amadeu explica que essa gruta é segura e que eles também podem se encontrar ali. Os animais também entram na gruta. O lugar é surpreendedor. Todos ficam ali por horas explorando aquele ambiente. Tem um lago muito grande dentro da gruta, uma água limpa e azul. Parece um pedaço do mar. Nunca poderiam ser descobertos ali. Quem iria entrar naquele lugar, dentro de uma fazenda abandonada?

Todos os desbravadores sentam e conversam. Inicialmente, Amadeu fala sobre a noite anterior. Todos dialogam muito.

Sugestão ao Mestre – É importante que o mestre faça algumas provocações. Do tipo: quem teria coragem de dizer alguma coisa ao pai de Amadeu? O que Zóio de Fogo estava fazendo na fazenda de Amadeu? Qual é a relação do pai de Amadeu com o governador e o Rei de Portugal? Interessante que os jogadores sejam estimulados ao diálogo.

Naquele mesmo momento, estava atracando na Baía de Todos os Santos, uma frota. Muitos homens negros, alguns ainda adormecidos sob o efeito das pancadas que foram dadas no navio negreiro. Muito sujos, eles são levados em grupo com os pés e as mãos amarrados para um riacho que se costumam lavar os cavalos. Todos os escravos são banhados como se fossem bichos. O banho, se é que podemos chamar de banho, é dado com os escravos amarrados e com roupas. Ninguém levanta a cabeça, o último que tentou olhar para saber onde estavam levou uma paulada no queixo. Não há privilégios,

apenas são separados por categorias, do mais novo ao mais velho. Tem muitos homens, alguns ainda muito moços, ainda na puberdade. Eles não são parentes e nem se conhecem e mesmo que tivessem alguma relação não falariam, pois saberiam que isso iria complicar suas vidas.

Tem um grupo de homens responsáveis pelos escravos. Ouvem-se algumas conversas.

Sugestão ao mestre – O número de homens é o mesmo número de jogadores. É importante que o mestre possibilite o diálogo entre todos. O tempo de conversa será medido pelo mestre, que deverá apresentar um grupo de escravas quando achar conveniente.

Todos são surpreendidos por um grupo de mulheres negras. Algumas choram muito e sofrem a ausência de seus filhos, mortos em seus colos. Não existe distinção entre homens e mulheres, só não é permitido que fiquem juntos porque são mais rentáveis quando vendidos sem estarem em estado de gestação.

Um homem alto, magro e com cabelos brancos, toma a direção e ordena que os homens fiquem no Sol enquanto secam para que as mulheres sejam lavadas. O dia não é quente, todos sentem muito frio. O Sol está fraco para secar suas vestimentas que foram molhadas em seus corpos.

Assim como os homens, as mulheres tomam banho com sabão de coco. Seus cabelos são trançados e curtos. Todas são muito magras e têm aparência sofrida. Duas mulheres se destacam no grupo. Elas são bonitas e elegantes. Provavelmente, tenham sido encomendadas para algum fazendeiro. Elas são firmes e não choram. No final do banho, três homens que tomam conta das mulheres e que não tiram os olhos dessas duas se aproximam.

Sugestão ao Mestre – O mestre deve permitir que os jogadores se manifestem.

Capítulo 3 – O Encontro

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá promover um encontro entre os desbravadores e os traficantes de escravos.

Depois do meio dia, os desbravadores saem da gruta e encontram com escravos na mata. Homens e mulheres andam enfileirados em direção a um depósito de açúcar, passarão a noite ali. Os desbravadores estão indo em direção as suas casas, eles precisam dar continuidade ao plano. Naquele lugar, ninguém tem interesse em proteger escravos, índios, mulheres ou crianças.

A mata é fechada, os homens usam botas. Protegem-se dos espinhos. Um sujeito forte e baixo vai à frente. Com um facão na mão, ele abre o caminho. Os escravos não têm sapatos e suas vestimentas estão desgastadas. Há mais de um mês que todos estão com as mesmas roupas no corpo. Não há piedade no coração daqueles homens, eles não permitem que aquelas pessoas bebam água, se alimentem. Uma mulher se assusta com um bicho em suas pernas e recebe uma paulada nas costas. Embora o silêncio da mata seja cada vez mais opressivo, todos ficam sempre muito em alerta.

Os desbravadores deixam os escravos passarem em suas frentes e os seguem na espreita. Os homens têm pressa, animais circulam de um lado para outro, é como se soubessem que algo ruim está para acontecer. As nuvens vão sumindo e muito timidamente, o Sol vai aparecendo. Todos se olham, homens e desbravadores, os escravos não ousam levantar suas vistas.

Final de tarde, o dia está acabando e todos estão muito cansados. Os desbravadores não comeram nada até aquela hora. Já passam de 16 horas e nada aponta para o final daquela caminhada. Até que, repentinamente, ouve-se um grande estouro. Uma fumaça vermelha no céu se aproxima dos homens.

Sugestão ao Mestre – O mestre permitirá que os jogadores conversem entre si. A conversa deverá ser interrompida quando o mestre achar que deve dar continuidade à história.

Já é possível avistar uma pequena casa no alto de um morro. Ninguém sabe onde estão. Apenas seguem em direção a casa. Um homem armado até os dentes recebe os

escravos. Um enorme chapéu impede que eles vejam o rosto do homem que parece conhecido. Amadeu se assusta com o que vê.

Os jogadores deverão jogar o dado 1D6. A tabela a seguir deverá ser consultada. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo resultado, deverão passar pela cena juntos.

Dado - 1 ou 2

Descrição – O jogador passa na frente de uma cena horrível. Uma alcateia esfomeada avança na direção de um cavalo. Defendido apenas por um escravo com um pedaço de pau na mão. São seis contra um, uma enorme desvantagem. Os lobos desejam a carne do bicho e, naquela altura, a do escravo também. O escravo não se amedronta, enfrenta os animais com a ira que corre em suas veias. O personagem do jogador ignora a cena, junta-se a ele ou participa do ataque?

Dado - 3 ou 4

Descrição – Um desbravador irado com toda aquela situação tem um ataque de fúria. O personagem do jogador resolve fazer justiça com as próprias mãos ou tenta conter-se de forma pacífica?

Dado – 5 ou 6

Descrição – Um escravo sente muito frio. Eles se afastam do grupo, seu pé está muito inchado e tem uma cor amarelo esverdeado. Se os desbravadores observarem vão descobrir que ele está tendo uma gangrena. Eles deverão provocar ajuda médica ao doente.

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá deixar a cena acontecer tranquilamente, não direcionando as demais ações. É importante que a situação esteja sobre controle. Se por um acaso o mestre perceber que o jogador está desviando muito da história e gastando muito tempo, ele deverá enviar um mensageiro, em nome de um Barão pai de algum desbravador para interromper o diálogo e dar continuidade ao rumo da história.

Capítulo 4 – A descoberta

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá instigar a curiosidade dos jogadores. Se eles fizerem alguma pergunta, o mestre não deverá responder. O importante é promover um desconforto no grupo. Dê continuidade à história com a leitura do texto a seguir.

Vocês aguardarão pacientemente enquanto a noite cai. Finalmente, quando não houver mais a luz do dia, vocês deverão se preparar para a chegada de alguns homens. Esses deverão chegar ainda hoje. Não há ninguém esperando na frente da casa. Os homens entram e saem a todo o momento para olhar se alguém está se aproximando, a casa que guarda os escravos é muito vigiada. O que será que está acontecendo?

Os jogadores deverão fazer um teste de percepção para identificarem algum sinal de pessoas chegando. Se eles não tiverem um bom aproveitamento nos dados, o mestre deverá passar para outra narração.

Nesse momento, se escuta, ao longe, o som de animais trotando. Devem ser os homens que estavam esperando. O que vocês vão fazer?

É importante que os jogadores planejem o que vão fazer por alguns instantes. Quando estiver tudo combinado, o mestre deverá ler o texto a seguir. O mestre deverá dar continuidade à narração caso os jogadores estejam perdendo muito tempo.

Não são muitas pessoas, são apenas quatro homens enfileirados. Na frente e na retaguarda, dois homens protegendo os que estão no meio. Amadeu dá um pulo da moita onde se esconde mais não fala nada, parece que perdeu a cor e por alguns instantes ele não consegue bater os olhos. É como se estivesse paralisado com um susto.

Sugestão ao mestre - O mestre deverá fazer uma pausa e oportunizar que os jogadores se articulem. Antes que eles pensem em fazer qualquer ação ou encaminhar alguma coisa, o mestre deverá prosseguir com a leitura.

Os homens chegam ao portal e tiram seus chapéus. Nitidamente se percebe que os dois homens que estão entre os guardas são o pai de Amadeu e o Governador. O governador tem em suas mãos uma caixa, uma caixa de veludo abaulada na parte superior. Não é possível se saber qual é a cor da caixa nem o que tem dentro dela, mas é

possível se perceber que o Governador tem apreço pelo objeto. O que será que tem na caixa?

Sugestão ao Mestre – Observe a fisionomia dos jogadores. Permita que o grupo faça conjecturas em relação à situação, à caixa, as pessoas. Dê-lhes o tempo que for necessário para que tenham condições de dialogar, interagir. Como são os jogadores que deverão decidir o que farão e para onde irão, é importante que o mestre seja bastante generoso com o tempo de interação dos jogadores.

Um homem recebe as pessoas e ele é reconhecido. Zóio de Fogo é o líder da expedição.

Capítulo 5 – O Combate

Amadeu apresenta um plano de ação, os desbravadores estão dentro da cerca da casa onde os escravos estão escondidos. Todos os escravos estão acorrentados, homens e mulheres num mesmo espaço geográfico. Não se sabe onde estão as duas belas mulheres.

O governador está trancado numa sala com o Barão, pai de Amadeu e Zóio de Fogo. Suas expressões têm traços de satisfação. É como se estivessem comemorando.

O semblante de Amadeu é de profunda decepção. O plano prevê um ataque sorrateiro aos homens. Inicialmente, os desbravadores utilizam galhos secos e pedras, muitas pedras. Dá início à batalha, todos estão envolvidos.

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá usar regras de combate para que a batalha aconteça de maneira que todos participem. Deverá, também, ficar atento aos detalhes para não se perder entre as diversas situações que acontecem ao mesmo tempo. Importante anotar as estatísticas de cada personagem e ir atualizando tudo na medida em que forem mudando. O mestre deverá resolver as ações individualmente amarrando todos os fatos num só contexto.

Quando, finalmente, os desbravadores vencerem todos os guardas que estão do lado de fora da casa, eles libertam os escravos. Um negro forte, de dentes muito brancos

que reluzem a claridade do candeeiro, se aproxima de Amadeu agradecendo com um aperto de mão e dizendo:

- Serei leal a você enquanto vida tiver. Todos os escravos fogem para a mata e cinco homens se agrupam a alguns desbravadores.

Amadeu chama o homem que lhe agradece. O Sujeito tem porte de um líder.

- É possível que tenha liderado algum grupo em seu continente. - pensou Amadeu.

Amadeu diz ao homem:

- Precisamos que prendam esses homens e peguem a caixa que está no colo do governador, aquele que tem a indumentária mais colorida. Não queremos que nenhuma perversidade lhes seja feita, apenas que sejam amarrados junto aos outros.

Os homens, que naquele momento não eram mais escravos, fizeram como lhe ordenara o jovem Amadeu. Esse espírito de liderança tinha herdado do seu pai. Zóio de Fogo foi o primeiro a ser rendido, ele e o barão ainda tentaram resistir, mas não conseguiram. O Governador nada fez, apenas pediu-lhes que não levassem a caixa, o homem negro não lhe deu ouvidos. Pegou a caixa e foi ajudar os outros homens a colocarem os guardas naquela sala.

- Me libertem, me libertem...

As vozes vinham de outro cômodo da casa. Um homem correu e capturou as mulheres. Elas disseram que tinham sido encomendadas para ficar na casa do governador. Um negro baixo e muito jovem apagou todos os candeeiros. Aqueles homens ficariam no escuro e a mercê de que alguma alma os encontrasse naquele fim de mundo.

O homem procura Amadeu naquela escuridão infinita e lhe entrega a caixa. Ele agradece e direciona os homens até Orumilá.

Sugestão ao Mestre – O mestre permitirá que os jogadores dialoguem e dará seguimento a narrativa:

Após direcionar os homens negros, o grupo para próximo a um riacho e acende uma fogueira para aquecer e espantar os animais.

O mestre deverá permitir que todos dialoguem. É necessário que os jogadores conversem para decidir o que fazer a partir de agora.

Capítulo 6 – A Cartada Final

Amadeu revela a sua tristeza pelo envolvimento do pai com tráfico de escravos.

Sugestão ao Mestre – Importante permitir que eles dialoguem bastante nesse momento.

Amadeu faz algumas reflexões - Todos precisam saber que não há muito o que esconder, ele é e sempre será um homem mal. Todos odeiam ele. Eu gosto muito, mas não irei resgatá-lo. Quero que apodreçam naquela casa.

Uma desbravadora conhecida como Ninfa, ergue o braço e diz:

- Todos merecem o perdão, do pior ao melhor homem. Um silêncio toma conta daquele lugar. Por mais de 30 minutos, nem o som do vento é possível ser escutado. O silêncio foi interrompido com o som de uma gralha.

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá permitir que os jogadores conversem o tempo que for necessário para decidirem o que farão a partir daquele momento.

Amadeu abre a caixa e uma luz incandescente o cega. Conforme ele previa, o mapa está dentro da caixa. Ele pega o mapa e apresenta aos desbravadores. Agora eles poderiam executar o que haviam planejado.

Sugestão ao Mestre - Todos precisam e devem conversar bastante. O tempo é interrompido com a seguinte fala do mestre:

- De posse da caixa que buscavam há muito tempo, vocês deverão encontrar a solução das barbaridades desse lugar.

AVENTURA II – O GUARDIÃO DA LIBERDADE

Objetivo – Resgatar a índia Irajá

Capítulo I – A Procura

Muitos dias haviam se passado e não se tinha nenhuma pista ou contato. A índia Irajá havia sido roubada da sua aldeia no final de uma tarde ensolarada. Ao terminar de banhar-se numa lagoa que fica próxima a sua aldeia, Irajá foi rendida por dois homens. Tudo indica que tiveram o desplane de capturá-la no lombo de seus bichos.

Sugestão ao Mestre – O texto abaixo deverá ser lido pelo mestre:

Eu, Cacique da tribo Tupinambá, ordeno que oito homens saiam à procura de minha filha Irajá. Ninguém tem o direito de descansar enquanto Irajá não voltar. É chegado o dia da caçada, o mais corajoso índio da tribo Tupinambá lidera um grupo com oito homens.

Ara-sy diz ao grupo: - vocês são responsáveis pelos seus atos. Não há quem os proteja, os guarde. A comida e a água estão no barco e o barco afundou. Vocês estão com muita fome e com muito frio.

O mestre deverá permitir o diálogo entre os jogadores. Quando o mestre achar que o diálogo já tenha tempo suficiente ou esteja desviando o assunto, ele deverá anunciar que os jogadores deverão jogar o dado 1D8. A tabela a seguir deverá ser consultada. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo resultado deverão passar pela cena juntos.

Dado - 1 ou 2

Descrição – O jogador precisará se jogar no rio, o rio é cheio de piranhas. Uma alternativa é caçar um bicho e jogá-lo antes para distrair as piranhas enquanto ele tentar pescar algum peixe.

Dado - 3 ou 4

Descrição – Um animal muito esfomeado se aproxima e com uivos muito altos, chama atenção de outros da sua espécie. O índio deverá fazer o quê?

Dado – 5 ou 6

Descrição – Um índio pisou num ouriço quando desceu do marco. Na areia da praia ele consegue tirar os tentáculos de seus pés, mas começa a ter muita febre e frio. O que os outros índios devem fazer?

Dado – 7 ou 8

Descrição – Responsável pelo acampamento que terão que fazer, esse índio deverá solicitar ajuda de seus companheiros para montar o alojamento. O que cada um deverá fazer?

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá deixar a cena acontecer tranquilamente, não direcionando as demais ações. É importante que a situação esteja sob controle. Se, por acaso, o mestre perceber que os jogadores estão desviando muito da história, ele deverá apresentar o seguinte texto:

Ninguém é forçado a nada, mas vocês precisam encontrar a filha do cacique. Teremos que adiantar os nossos passos.

Capítulo 2 – Uma longa noite

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá ler para os jogadores: É necessário esperar a noite cair. Todos nós precisaremos seguir no silêncio da escuridão para encontrarmos o recanto dos padres Jesuítas.

Quando a escuridão toma conta daquela imensidão, apenas a luz da lua clareia o caminho dos indígenas. Eles enxergam no escuro como se fossem leopardos. Folhas secas são ouvidas no silêncio da madrugada. Teria mais alguém por ali? Não é possível compreender, todos seguram com firmeza suas lanças. O mestre deverá instigar a curiosidade dos jogadores. O que será que está se mexendo? Seria um bicho arrastando? Estariam os índios sendo seguidos por algum capitão do mato?

Sugestão ao Mestre - O importante com a ação acima, é promover um desconforto no grupo. Os jogadores deverão fazer um teste para descobrir se percebem o que está

seguindo eles. Se não tiverem um bom aproveitamento nos dados, o mestre deverá passar para outra narração.

Nesse momento, se escuta o arremessar de uma lança. Ara-sy, num só golpe, mata uma sucuri. Eles tentam compreender como isso foi possível, mas não têm tempo, precisam chegar ao recanto dos Jesuítas ainda de madrugada.

Um assobio agudo e longo diminui os passos dos índios. Eles não podem se arriscar, qualquer passo em falso, seria fatal. Não sobraria a vida deles nem da índia Irajá. Todos se agacham. Não há o que fazer. É preciso aguardar o silêncio voltar. O silêncio toma conta novamente do ambiente.

Sugestão do mestre – É possível saber que têm pessoas ali por perto. Todos deverão ter tempo de dialogar e bolar uma estratégia para sair daquele lugar antes do dia amanhecer. O mestre deverá permitir o diálogo entre os jogadores e possibilitar que fiquem animados para encontrar uma alternativa. É importante que o mestre incentive o grupo.

Considerando que os personagens encontraram uma saída, o mestre deverá apresentar o mapa que Ara-sy trouxe, caso tivessem dificuldade de encontrar o recanto dos jesuítas.



Recanto dos Jesuítas²⁰

O mapa deverá circular na mão de todos os jogadores. Antes, o mestre deverá ler o que tem escrito abaixo do desenho:

“Cabeça de cobra, água viva e sapo boi: tudo deverá ser fervido e tomado em três goles até doze horas após um ferimento no coração. O mapa deverá circular na mão dos jogadores.”

Capítulo 3 – Encontro com um padre jesuíta

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá informar para os jogadores que não há muito tempo. Eles precisam encontrar uma saída. O mestre deverá possibilitar um diálogo intenso no grupo de jogadores. Quando o mestre acreditar que o diálogo não pertence mais ao texto, ele deverá apresentar a seguinte narrativa: Uma casa é avistada no alto da colina. Uma construção improvisada limita o espaço entre o portão e o caminho. Os índios olham intrigados e preparam suas armas. Mexem nos cipós das árvores e se colocam numa posição de ataque. Alguns animais inofensivos passam por eles. Não há como prevê se ali é exatamente o lugar que procuram. Exceto pelo mapa, que aponta uma casa próxima a uma pedra em forma de pássaro.

Eles precisam esperar o dia amanhecer para uma perfeita nitidez das pessoas e do lugar. Trepam nas árvores e se escondem em suas copas. O dia amanheceu. Já é possível ouvir o canto dos pássaros, o despertar dos bichos e ver a primeira luz do dia.

Um homem com uma túnica preta aparece na lateral da casa. Ele tem cabelos curtos e usa um adorno na cabeça. Dirige-se a uma moita que fica próxima a casa. Entra, passa alguns minutos e volta arrumando a roupa. Mais adiante ele pega um galho pequeno. Não é possível identificar o que ele tem nas mãos. Com um caneco de alumínio começa a esfregar os dentes. Ele passa muito tempo lavando a boca. É como se tivesse interesse em remover alguma coisa no canto dos dentes. Não há como descrever aquela imagem. O homem insiste e como não consegue, chama alguém de

²⁰ Imagem adaptada do site: amemdesejoamem.blogspot

dentro da casa. Pronuncia a palavra Antonieta. Os índios esperam, mas ninguém sai de lá. O jesuíta pronuncia mais uma vez, desta vez com mais altivez:

- Antonieta.

Uma moça de cabelos longos e pele escura sai da casa e se abaixa de forma a reverenciar o padre. Ele lhe dá a bênção, abre a boca e aponta o dedo para dentro. Ela lhe ajuda a retirar alguma coisa. Ara-sy assobia um som semelhante ao dos pássaros e os outros índios entendem que ele viu Irajá.

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá permitir que todos combinem o que deverão fazer a partir desse contexto. Algumas provocações são interessantes para dar um movimento diferente ao jogo. Invadir ou esperar? Quem estaria na casa com o padre? O que fazer para salvar a jovem índia?

Considerando que os jogadores teriam uma alternativa para a situação apresentada, o mestre deverá apresentar a seguinte situação:

Sete jesuítas moram na casa, todos têm uma ou até duas cuidadoras. Essas mulheres lhes dão banho, lhes servem as refeições, ajudam nos serviços domésticos. Limpam, varrem, lavam e arrumam suas coisas. Nenhuma negra mora com os padres, apenas índias e índios. Alguns índios são levados para os alojamentos dos padres para que possam acostumá-los desde pequenos com a palavra de Deus.

Não há muitos guardas na casa. Como a casa fica escondida no meio dos matos, acreditaram que nunca seriam descobertos. A intenção dos padres era promover o gosto das índias pelos ensinamentos religiosos e deixá-las ir até suas aldeias para catequizar os outros índios. O que eles não sabiam é que haviam roubado a filha de um cacique da tribo mais “perigosa” daquelas redondezas. Os índios não aceitavam a ideia de terem que conviver com aquele povo branco lhes sendo obediente. Além de tomarem a índia de volta, eles iriam atrás de vingança.

Os índios permaneceram na árvore até a hora exata de descerem. Como não saberia qual seria o momento de exato, eles não tinham pressa. Eram astutos e perspicazes.

Para sondar melhor o ambiente, Ara-sy vai até a casa e pula de uma árvore no momento que um padre sai da casa. O padre fica branco ao ver o índio e corre para dentro de casa. O índio não realça nenhuma alteração na fisionomia e some no alto dos galhos das árvores.

De longe, os índios observam um movimento diferente na casa. Dois guardas circulam nas varandas, algumas armas são preparadas. O silêncio ainda é muito grande naquelas redondezas, o dia ainda está amanhecendo.

Capítulo 4 – A batalha

Tendo a certeza de que não há mais de dois guardas na casa, Ara-sy volta para perto de seus companheiros e pronuncia algumas palavras:

Somos fortes e imbatíveis. Não há nada que impeça a nossa chegada e retirada de Irajá de lá. Todos estão acordando e esse é o momento exato para atacarmos.

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá deixar os jogadores livres para dialogar. Deverão criar algumas estratégias de invasão. Todos devem interagir bastante. A colaboração entre os participantes nessa fase do jogo é de suma relevância. Inicia-se a batalha e todos estão envolvidos.

O mestre só precisa ficar atento para não se perder entre as diversas situações. Importante anotar as estatísticas de cada personagem e ir atualizando tudo na medida em que forem mudando. O mestre deverá resolver as ações individualmente amarrando todos os fatos num só contexto

No meio da batalha, Ara-sy lança sua lança em direção a um padre que fazia Irajá de escudo. O que Ara-sy não contava era com o desmaio do padre e uma mudança na localização dos corpos. Irajá é atingida com a lança. Seu peito sangra e suas vestimentas encharcam de sangue. Foi naquele momento que Ara-sy esboçou algum tipo de sentimento. Não se perdoaria pela morte da índia. Seu pai, o cacique da tribo também seria impiedoso com o índio.

Capítulo 5 – A procura da cura

Ara-sy se pendura no cipó de uma árvore com a índia Irajá nos braços e assobia para os outros índios. Eles ainda estavam trancando os padres e libertando as índias que ali se encontravam quando ouviram o chamado de Ara-sy. Ninguém sabe o que aconteceu com Irajá, mas atendem imediatamente ao chamado do guerreiro Ara-sy.

Sugestão ao mestre – O mestre deverá permitir que os jogadores levem o tempo que acharem necessário dialogando, tomando decisões, pensando no que terão que fazer com a índia desfalecida. O tempo dos jogadores precisará ser respeitado pelo mestre e será nessa hora que o grupo dará seguimento à história.

Considerando que os jogadores irão se lembrar do antídoto que é possível fazer para invalidar o veneno da lança que acertou a índia, todos precisam correr para encontrar os componentes do antídoto. O tempo é o maior inimigo dos índios. Os jogadores precisarão jogar o dado para descobrir se terão êxito na cura da jovem e bonita índia.

Sugestão ao mestre – Eles deverão jogar o dado 1D8. A tabela a seguir deverá ser consultada. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo resultado, deverão passar pela cena juntos.

Dado - 1 ou 2

Descrição – O jogador precisará encontrar a cabeça de uma cobra no meio das matas. Qualquer tipo de cobra serve. De que maneira poderão capturar a cobra?

Dado - 3 ou 4

Descrição – É fácil acreditar que existe água viva nas águas quentes da costa do recôncavo. O jogador precisará ir buscá-la. Como ele deverá fazer isso?

Dado – 5 ou 6

Descrição – O jogador correr até o rio mais próximo para encontrar o sapo boi. Somente no oeste é possível encontrar tal animal. De que maneira irá chegar ao lado oposto de onde eles estão?

Dado – 7 ou 8

Descrição – O jogador terá que fazer um fogaréu para fazer o antídoto. O que cada um deverá fazer?

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá deixar a cena acontecer tranquilamente, não direcionando as demais ações. É importante que a situação esteja sobre controle. Se, por acaso, o mestre perceber que os jogadores estão desviando muito da história, ele deverá apresentar o seguinte texto:

Ninguém é forçado a nada, mas vocês precisam salvar a índia Irajá.

Acreditando que eles seriam capazes de preparar o antídoto, o Mestre dá continuidade à história da seguinte forma: há menos de 15 minutos para completar o tempo que falta para não conseguirem fazer com que a índia seja capaz de sobreviver, o antídoto cicatriza o ferimento de forma instantânea e permite que a índia seja capaz de acordar com um soluço ensurdecedor.

Inicialmente, ela não sabe por que está ali e por que está com as roupas sujas de sangue. No colo de Ara-sy, que diminui as linhas de expressão do próprio rosto e demonstra que está feliz, a jovem e bela índia vai, aos pouco, recuperando a memória.

Naquele momento, ela trepa nas costas do guerreiro. Ara-sy dá uns gritos que mais parecem uivos de lobos famintos e, juntos, seguem direção à aldeia.

AVENTURA III – EM BUSCA DA LIBERDADE

Objetivo – Libertar o líder dos Zumbiakis

Capítulo 1 – Início do mistério

Numa região não muito afastada do litoral, com predominância de terrenos de mangues, vive um grupo de escravos refugiados de fazendas próximas ao litoral de Salvador. O refúgio é a esperança de vida de muitos escravos que vivem naquela região.

Muitos são os escravos que por ali residem, homens, mulheres e crianças. A predominância de indivíduos muito jovens é bem grande, já que os barões não se interessam em capturar esse grupo de pessoas quando fogem. Além de serem pouco úteis ao trabalho braçal, eles exigem um alto custo com alimentação e remédios. Aborrecimento com teimosia é outro fator relevante nesse contexto.

É muito forte o espírito de colaboração para aquelas pessoas, já que as razões e os objetivos que possibilitaram as estadias naquele lugar são comuns a todos.

Eles moram em casas feitas de taipa. Não existem grupos separados, todos moram juntos, dividem e compartilham as obrigações e prazeres. O alimento é feito pelas mulheres. Comem o que dá na terra, o que pescam e caçam.

Lá acontecem apresentações e o desenvolvimento de algumas manifestações culturais, tais como: capoeira, candomblé, samba de roda que são estratégias utilizadas pelos escravos para revelação e manutenção de sua própria cultura.

Dois jovens muito ambiciosos não acreditam que essa seja a melhor forma de se viver naquele lugar. Acreditam que poderiam conseguir muito mais se fossem aliados dos homens brancos.

Reunidos numa gruta sombria e fria, que fica ao leste de onde vivem os Zumbiakis, nome definido àquele grupo de escravos refugiados, os jovens planejam uma armadilha contra o líder do grupo, Zakidá. Negro, forte e muito corajoso, Zakidá não teme ninguém, com a bravura de um leão e a esperteza de uma raposa, lidera os Zumbiakis, promovendo rebeliões em fazendas, encorajando, motivando e conscientizando as pessoas da importância de serem livres. Conta os mais próximos que

Zakidá se deixou capturar quando ainda estava na África porque tinha um propósito com os escravos que eram enviados para a nova colônia de Portugal.

Numa noite fria e chuvosa, apesar da lua cheia que tem a imagem refletida num riacho que fica próximo à gruta, Zakidá planeja atacar uma fazenda localizada ao leste do recanto dos Zumbiakis. Numa tenda que fica armada para além da Baía de Todos os Santos, Zakidá se reúne para os acordos finais, com quatro jovens guerreiros - homens fortes e ágeis que integram um grupo de quinze pessoas.

Sugestão ao mestre – O mestre deverá promover o diálogo entre o grupo de jogadores. O tempo será limitado a partir do ritmo e conteúdo da conversa. Após o diálogo, o mestre deverá dar continuidade à narrativa com o seguinte texto:

Surpreendidos por nove capitães do mato de três fazendas lideradas por Joaquim Manoel - um barão muito poderoso e influente naquelas cercanias, os cinco homens são capturados sem ao menos conseguirem reagir. Como em outras situações, Joaquim Manoel também participa do ataque e ele mesmo faz questão de imobilizar Zakidá. Assim como os outros, suas mãos são amarradas junto com suas pernas e seu tronco curva-se como se fosse uma ave pronta para ser assada e consumida.

Sugestão ao mestre – O mestre deverá permitir que o diálogo aconteça de forma intensa. Todos os jogadores podem intervir, questionar ou criar algum tipo de situação que envolva o diálogo entre os outros integrantes. Dependendo do tipo de conversa que surja, o mestre deverá conduzir o diálogo de Zakidá com os capitães ou Barão.

Capítulo 2 – Um rebuliço em Zumbiakis - A notícia

Apesar do Sol escaldante que esquentava o recanto do Zumbiakis, todos amanhecem numa tristeza profunda. Ninguém se alimenta ao acordar e não sabem o que fazer a partir daquele momento. A notícia havia se espalhado entre os Zumbiakis e sem saber que tudo tinha sido facilitado, apreciado e comemorado por dois integrantes do bando, eles mesmos dão a notícia e unidos choram a dor da captura.

O que seria daquele povo com a prisão de Zakidá? Todos se questionavam e permaneciam fracos e dependentes. Não sabiam o que fazer e nem para onde ir, pois

sempre acreditaram que nunca seriam descobertos naquela região e Zakidá lideraria por toda a eternidade.

Sugestão ao mestre – O mestre deverá permitir que eles interajam e criem possibilidades de planejar os próximos passos. As discussões devem ser favoráveis a um contexto de fuga. Caso isso não ocorra, o mestre deverá fazer algumas provocações: Como será a vida de vocês sem Zakidá? Quem poderia ocupar o seu lugar? Onde irão ficar se tivessem que sair dali? Seria possível alguém descobrir os esconderijos sem ajuda? É possível que tenha algum traidor no grupo?

Capítulo 3 – A revelação

Com característica de um bom líder de grupo e sabendo o risco que corria com os ataques nas fazendas e nos navios negreiros, Zakidá fez alguns desenhos e deixou uma mulher responsável em revelar o segredo ao grupo, apenas na condição de sua morte ou captura.

Ninguém sabia quem era a mulher, mas os papéis foram entregues por um mancebo a Cazaré, um negro sisudo e preparado para assumir a liderança do grupo se assim fosse necessário.

No papel, tinha o desenho de um mapa, confeccionado pelo grupo e com marcações importantes. O lugar indicava outro esconderijo para o grupo de escravos refugiados. Próximo a esse lugar havia algumas grutas que poderiam ser usadas como alojamento até que pudessem refazer a casa que abrigara todas aquelas pessoas. Outro espaço também havia sido indicado para as reuniões secretas - um lugar próximo ao litoral e com as mesmas características do antigo esconderijo revelaria a importância da continuidade ao projeto daquele grupo revolucionário.



Um novo Vilarejo²¹

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá permitir o manuseio do mapa entre os jogadores. Todos deverão pegar, interpretar os desenhos e fazer alguns planos em função das leituras. Importante que o mestre leia as observações que tem abaixo dos desenhos antes de passar para o grupo.

É possível que tenhamos algum ou alguns traidores em nosso grupo, será importante que o bando seja conduzido ao novo esconderijo de olhos vendados. Para segurança de todos, fica terminantemente proibida à divulgação dos locais de acesso à nova tenda de reuniões e preparativos aos ataques em fazendas e navios negreiros. O mestre deverá permitir o diálogo após as leituras e durante o manuseio do mapa.

Assumindo o posto de líder do grupo, Cazaré reúne todas as pessoas do grupo em volta de uma árvore de copa alta e folhas verdes que fica no centro do recanto e apresenta a situação para as pessoas.

Estou assumindo a liderança do grupo e informo que, a partir de hoje, passaremos para outro esconderijo. Para segurança de todos, ninguém será informado sobre como chegar lá. Vocês serão guiados por mim e os outros integrantes do grupo de guerreiros. Vocês deverão seguir o caminho com os olhos vendados. Todos deverão arranjar pedaços de panos e pegar o que for necessário para a própria sobrevivência

²¹ Imagem adaptada do site: pt.dreamstime.com

nos próximos dias. Não levem nada que atrapalhe uma fuga repentina ou mesmo que atrase a viagem. Darei apenas duas horas para que possam se organizar. Quem não estiver a favor pode se manifestar agora ou terá que cumprir à risca as determinações.

Sugestão ao mestre - O mestre deverá permitir o diálogo entre os jogadores o tempo que acreditar que seja pertinente para a continuidade da história. Caso seja percebido pelo mestre que o grupo de jogadores não tem muito interesse no diálogo naquele momento, o mestre dá seguimento a narrativa.

Inflamado pelos traidores do grupo, quatro rapazes compactuam de uma mesma opinião. - Não podemos aceitar simplesmente as determinações suas Cazaré. Acreditamos que seja importante a escolha de um novo líder eleito pelo grupo. Fala um dos rapazes. Um pequeno desconforto surge em função das colocações do rapaz e outros adeptos aderem às reivindicações. Cazaré lembra o que leu no bilhete deixado por Zakidá e responde: - Não é obrigado a seguir com o restante do bando. Você e quem mais estiver do seu lado poderá ficar e não seguir conosco.

Para saberem se ficarão ou partirão com o grupo, os jogadores deverão jogar o dado 1D6. A tabela a seguir deverá ser consultada. Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo resultado, deverão passar pela cena juntos.

Dado - 1 ou 2

Descrição – Alguns escravos se rebelam contra as decisões impostas pelo novo líder do grupo, pega um pau e avança como o guerreiro. O personagem do jogador ignora a cena ou se junta a ele e participa do ataque?

Dado - 3 ou 4

Descrição – Um escravo que não aceita as imposições do líder, tenta convencer os guerreiros de que o mais seguro é ficar naquele lugar. O que o personagem do jogador diz? Devem seguir ou ficar? Consegue convencer alguns escravos e ampliar o número de adeptos.

Dado – 5 ou 6

Descrição – Um escravo sente muito frio, foi picado por uma cobra há dois dias. Sabem que não aguentará andar por muitas horas. O personagem do jogador sugere algumas alternativas. O que farão com esse problema?

Uns dez homens resolvem permanecer no recanto, dentre eles os dois jovens traidores. As outras pessoas não questionam, simplesmente curvam suas cabeças e seguem para organizar suas coisas, conforme tinham sido orientadas.

Capítulo 4 – O ataque

Com os olhos vendados, todos seguem de mãos dadas e enfileirados mata adentro. Homens, mulheres, jovens e adolescentes. Os passos são largos e o ritmo é acelerado. Cazaré é determinado e sabe o quanto eles terão que andar até encontrar o local descrito por Zakidá. As horas parecem não passar. Todos têm a certeza de que fizeram a escolha certa. Na calada da noite, o frio é muito forte, animais ameaçam e amedrontam aquelas pessoas, mas ninguém desiste.

O bando que ficou no recanto não tem noção do ataque que sofreu durante a noite. Passava da meia noite quando todos são abordados por 20 capitães do mato, homens e cachorros chegam à surdina, não dá tempo nem deles se prepararem para fugir. Quando percebem que os escravos refugiados tinham fugido, eles torturam e ameaçam a vida daqueles homens que ali estavam.

Sugestão ao mestre – O mestre deverá permitir que os jogadores dialoguem. Uma conversa entre escravos refugiados e capitães do mato pode ser uma dinâmica bem interessante ao jogo.

Dando continuidade à narrativa, o mestre continua a leitura do texto da seguinte forma: Como os pobres homens não sabiam para onde Cazaré tinha levado o grupo, eles apanham até a morte. Seus corpos são abandonados ao relento amarrado nas árvores que serviam de sombra aos dias quentes de verão.

O dia amanhece e todos estão muito cansados. Andaram mais de trezes horas e ainda não conseguiram chegar ao novo esconderijo. Todos estavam exauridos, já passava das nove horas da manhã, a água estava acabando. Todos sentiam muita fome.

Cazaré resolve parar um pouco para descansar, mas não permitem que acendam nenhuma fogueira. Será preciso esperar um pouco mais. O repouso foi de menos de 15 minutos, ele consola o grupo. – Estamos a menos de três horas do lugar, é preciso ser forte. De pé, todos reassumem seus lugares na fila e colocam novamente suas vendas. Eles sabiam que quando chegassem poderiam descansar o resto do dia.

Algumas horas depois, Cazaré distribui as pessoas em três grutas e comunica que chegaram. Eles retiram as vendas e são orientados a ficarem por ali alguns minutos, seus olhos não resistiriam à claridade do Sol forte e quente.

Havia um homem muito doente. Seu corpo ardia em febre. Uma mulher que tinha sido iniciada no candomblé fez algumas orações e o homem adormeceu.

Sugestão do mestre – Como tinham acabado de chegar, o mestre sugere que os jogadores conversem. Se achar necessário, o mestre poderá fazer algumas intervenções. Como era o ambiente? Quem será responsável pela alimentação naquele dia? Quanto tempo eles andaram? Como está o clima?

Um negro guerreiro que ficou responsável em observar o que os homens tinham ficado fazendo no recanto, chega apressado e ofegante. – Todos estão mortos. Os capitães do mato foram até o esconderijo e pressionaram os homens para dizerem aonde eles iriam se esconder, mas como eles não sabiam, foram espancados e torturados até a morte. Esse guerreiro também ouviu os homens dizerem que Zakidá está vivo e preso na Fazenda Três Marias.

Sugestão ao mestre – O mestre deverá permitir o diálogo entre os jogadores. Após o tempo disponível para as conversas, o mestre anuncia que Cazaré precisa reunir o grupo e fazer um pronunciamento:

Os companheiros que ficaram no recanto foram mortos. Havia um traidor no bando e ele agora estava morto. Todos se entreolharam, ouviam-se os murmurinhos. Cazaré pediu silêncio e continuou o pronunciamento. Zakidá está vivo, está na Fazenda de Três Marias. Gritos e palmas foram ouvidos com muito entusiasmo. Faremos um plano de resgate e libertaremos Zakidá e quem mais conseguirmos nessa fazenda.

Capítulo 5 – O resgate de Zakidá

Tiraram o resto da tarde para descansar. Todos que estavam ali precisavam repor as energias para mais uma missão. Todos dormiram a tarde toda e na boca da noite eles levantaram para comer. Assaram um animal que tinha sido caçado pelos guerreiros.

Sugestão ao Mestre – O mestre avisará que os guerreiros aproveitarão o horário das refeições para conversarem. O mestre tem que provocar os jogadores para conversem muito. Nesse momento, eles construirão o plano de captura de Zakidá e organizarão algumas estratégias de ação para libertar um número significativo de escravos. As pessoas comem muito e voltam para as grutas. Precisam dormir, amanhã será um longo dia.

Quando as pessoas acordam, descobrem que os guerreiros já se foram. Eles precisarão andar o dia inteiro para atacar a fazenda no início da noite. Os homens e as mulheres começam a trabalhar em função da organização desse novo esconderijo. Será necessário alinhamento do terreno para construção de uma casa para que possam alojarse. Todos trabalham muito na captura dos materiais.

O dia passa como uma estrela cadente. Os guerreiros não se assustam com as cobras, bichos selvagens ou silvestres que circulam em torno deles. Determinados, precisam chegar à Fazenda Três Marias no meio da noite, esse horário é mais apropriado, é possível que estivessem esperando alguém para resgatar Zakidá. O povo branco sabia da importância daquele sujeito para os negros.

Passa das oito horas da noite, de longe já se conseguem avistar a senzala da Fazenda Três Marias. Dois homens fazem a segurança do portão principal da fazenda. Cazaré sussurra algumas coisas e faz alguns sinais. É o momento do ataque.

Capítulo 6 – A batalha

Os dois homens foram rendidos em silêncio, ninguém pode escutar nada. A casa principal é invadida e nove pessoas são capturadas e amarradas em apenas um cômodo. Suas bocas são amordaçadas, eles seguem a procura Zakidá.

Chegando à senzala, percebem que seis homens vigiam o lugar. Eles não dormem, parecem muito vivos a espera de um ataque a qualquer momento. Dá início a batalha.

Sugestão ao Mestre – O mestre deverá usar regras de combate para que a batalha aconteça de maneira que todos participem. O mestre deverá ficar atento aos detalhes para não se perder entre as diversas situações acontecendo ao mesmo tempo. Importante anotar as estatísticas de cada personagem e ir atualizando tudo na medida em que forem mudando. O mestre deverá resolver as ações individualmente amarrando todos os fatos num só contexto.

Quando, finalmente, os guerreiros vencem, eles libertam todos os escravos. Zakidá abraça o amigo e lhe diz:

- Eu sabia que você conseguiria.

Em tropa, eles saem daquele lugar e retornam ao novo esconderijo.