



A INTERAÇÃO EM SALA DE AULA ATRAVÉS DA CONSTRUÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS: OS SENTIDOS DA CONTEMPORANEIDADE NA DIVERSIDADE E DESIGUALDADE

Ivanson Macedo dos Santos Filho
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
ivansonmacedo@uol.com.br

1 INTRODUÇÃO

Em nosso trabalho pretendemos investigar a intolerância religiosa em nossa cidade. Entendemos que esse aspecto é fruto da inversão de valores, reflexo do projeto de dominação e do “jogo de linguagem”. Vemos ocorrências mais significativas nas escolas, onde se têm presenciado situações adversas que demonstram desrespeito, principalmente, com relação às religiões de matriz africana. Por isso, é importante refletir quanto ao respeito, à alteridade e à diversidade; examinando o diálogo entre teóricos sociointeracionistas como Bakhtin, Vygotsky e Paulo Freire, na busca por interagir com base na perspectiva socioconstrutivista, por intermédio da dialogicidade e da inclusão social, favorecendo a ressignificação dos valores de convivência. Também é importante percebermos em Bourdieu a sinalização do que vai além da vontade e da consciência dos sujeitos, o mundo social que age interna e externamente como meio coautor, consoante à realidade (estruturalismo construtivista ou construtivismo estruturalista).

Ainda que observemos a mudança do contexto histórico e busquemos estabelecer uma posição diferenciada no universo pós-moderno, quanto à ressignificação dos valores de convivência, encontramos um mundo social distorcido, em que autoras como Sandra Harding, Donna Haraway ou Joalice Conceição nos indicam em seus olhares a necessidade de observamos uma complexa relação marcada e contextualizada por aspectos como cultura/gênero, sexo/gênero que, segundo Harding (2015), não revelam com clareza os discursos teóricos sobre as atividades e relações sociais das mulheres, tanto quanto o *status quo* do grupamento masculino.

Haraway (2004) afirma que o conceito de gênero vem sendo progressivamente contestado e teorizado através de mulheres feministas do pós-guerra que buscaram em



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

Simone de Beauvoir inspiração e fundamentação na sua célebre afirmação, “não se nasce mulher”. Sendo assim, com uma nova construção do conceito de gênero, tenta-se desenvolver um novo sujeito coletivo, detentor de sua história. De tal modo que o conceito de gênero passa à naturalização da diferença sexual nas diversas arenas de lutas. Temos, então, a busca por “explicar e transformar sistemas históricos de diferença sexual nos quais os ‘homens’ e as ‘mulheres’ são socialmente constituídos e posicionados em seleções de hierarquia e antagonismo, já que há um arraigamento entre ‘natureza e sociedade’ ou ‘natureza e história’, sendo inquestionável essa influência sobre a aprendizagem de convivência”.

Ao buscar justificativas plausíveis para compreender o porquê da necessidade do estudo em torno da aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diverso, entendemos que a identidade e o reconhecimento da diversidade humana passam por um universo simbólico capaz de ser identificado como um fator de inclusão.

A “construção da igualdade”, em uma sociedade democrática, passa pelo respeito à:

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

Contudo, um paradoxo humano se estabelece, na medida em que grupos apropriam-se da religião para criar “espaços” e “territórios” que desprivilegiam a inclusão social no sentido mais amplo da palavra, criando “uma violência simbólica”, fruto de um “poder simbólico”, produzido por um discurso dominante que fabrica crenças legitimadas, segundo Bourdieu.

Através dos círculos de solidariedade que tomam como premissa a construção de um dialogismo, num sentido de interação, conforme Bakhtin (ano), que promova modos de sociabilidade e que atenda à construção civilizatória, baseada na aceitação da diversidade e respeito à alteridade (MAGALHÃES; OLIVEIRA, 2011).

Logo, é possível, no dialogismo, a compreensão de uma enunciação na qual exista um “território” comum entre as diversas falas, de diversos interlocutores que tragam o “diálogo” em uma relação de frente, dialogando com os diversos caminhos espirituais (MAGALHÃES; OLIVEIRA, 2011).

Esse diálogo possibilita a produção de novas reorganizações a partir do compartilhamento de sentidos e significados; e aí está a essência da construção de jogos educacionais para aprendizagem de convivência. Havendo uma complexa interação entre o pessoal e o social, que se estabelece no subjetivismo socio-histórico-cultural e que, segundo



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

Vygotsky (ano), dá-se a relação de alteridade, contribuindo criticamente para a construção de um pensamento autônomo (MAGALHÃES; OLIVEIRA, 2011).

Para Freire (1978), o diálogo não pode existir sem um profundo amor pelo mundo e pelos homens, pois o amor é, ao mesmo tempo, fundamento do diálogo e o próprio diálogo. Ele dizia que a relação dialógica é uma relação horizontal a qual é nutrida pelo amor, humildade, fé, esperança e confiança gerando, assim, uma criticidade.

Aprofundar a questão do diálogo, como atitude existencial indispensável na relação humana, é também reconhecer toda bagagem científico-filosófica construída pelo ser humano no percurso do século XX, na Pós-Modernidade. Tal bagagem não somente reconhece a aceitação da diferença do outro, como também evidencia a urgente necessidade do desenvolvimento de um trabalho educacional capaz de levar o indivíduo, de qualquer faixa etária, a vivenciar o aprendizado da convivência humana com a diferença do outro. E, para isso, o educador precisa ouvir o outro e respeitá-lo na diferença e na identidade para que haja uma relação baseada no diálogo (FREIRE, 1987).

Para Freire (1978), o ato de conhecer dá-se num processo social e o diálogo é uma mediação desse processo. Reconhecer o ser humano como ser essencialmente comunicativo fê-lo concluir que o seu desenvolvimento, como ser, só é possível através do diálogo. Segundo esse autor, a primeira virtude do diálogo consiste no respeito ao educando, não somente enquanto indivíduo, mas também, enquanto expressão humana, pois ele é um meio para a interação ensino-aprendizagem. Sendo assim, podemos dizer que, sem diálogo, haverá o rompimento dessa tessitura que alicerça as relações humanas.

Bakhtin (2006) afirma que todo signo é ideológico e a ideologia é o reflexo das estruturas sociais. Assim, toda mudança na ideologia, direciona uma mudança da língua. Ele ainda declara que o signo e a enunciação são de natureza social, procura saber em que medida a linguagem determina a consciência, a atividade mental, e em que medida a ideologia determina a linguagem. Ele também afirma que a fala está indissoluvelmente ligada às estruturas sociais.

Pensamos que todos esses teóricos são de capital importância para o esclarecimento desta pesquisa. E fica explícito o entendimento de que o jogo de RPG contribuirá para o aprendizado de convivência entre sujeitos e religiões diversas, na medida em que possamos compreender que a condição humana transita por diferenças e semelhanças, convergências e divergências sem, necessariamente, criarem-se hierarquias. Não nascemos iguais, e nem por isso temos que ser separados por uma hierarquia artificial construída com intenções danosas para todo grupamento humano, pois é ato falho, para não dizer ato doentio, pensar que nessa



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

condição de separatividade hierárquica um ou outro grupamento humano será prejudicado. Na realidade, o grupamento humano, na sua totalidade, estará perdido, atrasado nessa idiossincrasia.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este estudo visa apontar, através de meios educacionais, pedagogias que levem à convivência entre sujeitos de religião e patrimônio simbólico diverso, pois apesar de o Brasil ser um país multirracial, é inquestionável que vivemos com valores e princípios “fortemente arraigados nos padrões eurocêntricos”, de tal modo que se tornou quase impossível não nos depararmos com situações que envolvem preconceitos relacionados à religião.

Nelson Mandela (2013 *apud* CONCEIÇÃO, 2016, p. 114) afirma: “Ninguém nasce odiando outra pessoa pela sua cor de pele, por sua origem ou ainda por sua religião. Para odiar as pessoas precisam aprender, e se podem aprender a odiar, podem ser ensinados a amar.”

Portanto é possível perceber que o ódio e o preconceito religioso, principalmente os que envolvem a religião de matriz africana, estão relacionados a uma construção social, em igual modo com o conceito de sexo, de gênero ou de raça. Ouvimos discursos negativos acerca das culturas (religiões) africanas, em um mundo social distorcido, no qual observamos uma complexa relação entre religião/sexo/gênero/raça, não revelando com clareza os discursos teóricos. Logo, segundo Haraway (2004), há de reconhecer que as opressões estendem-se e perpassam por todos esses aspectos, indo a uma condição cultural, a uma condição dos sistemas da produção, indo muito além de uma teoria determinista fechada.

Sabe-se que, historicamente, a intolerância religiosa acontece de maneira tão sutil que parece ser até algo natural em nosso país. No que diz respeito à religião de matriz africana, a impressão que se tem é de que a culpa por essa condição é de quem professa essa fé. Por essa razão, isso deve ser combatido, trazendo a questão a todos os espaços, incluindo o mental e o social, para que todos possam usufruir a liberdade de vivenciar e praticar a sua religião.

Para Conceição (2016, p. 115-121), “as religiões de matriz africana sempre firmaram como elo de resistência e luta pela liberdade do povo negro, desde os primeiros dias do cativeiro até os dias atuais”. Ela se constitui, pedagogicamente, como base para “a preservação e a continuidade dos valores civilizatórios africanos” (CONCEIÇÃO, 2016, p. 115-121). Porém o ensino religioso de natureza africana nas escolas, historicamente, tem sofrido impedimentos e discriminação, contudo ocorreram mudanças ao longo dos séculos e,



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

em especial, na primeira década deste século (XXI), resultando em leis que asseguram o respeito à diversidade cultural religiosa no Brasil (Art. 33 da Lei 9394/1996).

Para Gusmão (2011 *apud* Conceição, 2016, p. 118), há “um sentido simbólico e um sentido histórico” na relação de poder vivenciada na escola, e a Lei 10.639/2003 estabelece um conjunto de ações para corrigir as desigualdades, através do conteúdo programático no ambiente escolar, “é preciso identificar a origem do ódio e ojeriza que cercam as religiões dos orixás”. O desafio, hoje, “é saber quais as concepções, os conteúdos e as metodologias que podem promover a equidade” e extinguir o preconceito religioso.

Conceição (2016, p. 121) assevera que “a religião é um dos aspectos que ajudam na conformação das identidades do indivíduo, por meio dela, é possível se promover uma interação reflexiva no processo de criação e ressignificação do mundo”. Por isso é importante refletir quanto ao respeito à alteridade e à diversidade, pois entendemos que a identidade e o reconhecimento da diversidade humana passam por um universo simbólico capaz de ser identificado como um fator de inclusão. Portanto o elemento interativo, acima citado, que usaremos como fator de inclusão será o jogo, considerado “como um elemento da cultura, que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, constituindo-se, assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos”. (ALVES, 2005 *apud* FONSECA, 2005, p. 115).

Para Adam Schaff, no livro “A Sociedade Informativa”, vivemos uma sociedade emergente, dominada pela “nova ordem tecnológica” e, como consequência, temos o advento das chamadas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), essas estão cada vez mais envolvidas na vida diária de todos, através das redes sociais, a ponto de influir em fatores de ordem econômica, política, social e cultural, fazendo com que ressignifiquemos nossa visão de mundo, de relação, de tempo e espaço, por conta da rapidez da informação, que se dá praticamente em tempo real.

O autor destaca que na relação indivíduo-sociedade e informática, o ser humano, apesar de todo aparato tecnológico, vive em um estado de alienação, já que a tecnologia, juntamente com a mídia, é usada com fins de manipulação de informações. No entanto, é possível utilizar as TIC como meio para potenciais vantagens no campo da educação e da cultura, refletindo, também, sobre o estilo de vida e ‘sentido de vida’. Constituindo, ainda, influência sobre o pensamento religioso e a política futura, através de métodos pedagógicos, tais como os jogos eletrônicos que aparecem na sociedade informatizada, proporcionando “ao jovem, novas trilhas para a comunicação e informação”, possibilitando, assim, potencialização de aspecto ensino-aprendizagem.



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

Logo, as modificações alcançadas no ensino, na produção e nos serviços vão, inevitavelmente, produzir mudanças nas relações sociais, através dos autômatos que modificam o modo de produção, havendo uma redistribuição do volume de trabalho e uma inevitável modificação no “sentido da vida”. Em que as relações econômicas formam um conjunto de elementos inter-relacionados, funcionando como um sistema de classes.

Para Schaff, todas as esferas da vida pública e privada estarão cobertas por processos informatizados e algum tipo de inteligência artificial, gerando problema a quem deve gerir resultados. Criando uma divisão entre os que possuem e os que não possuem as informações adequadas. Mobilizando os sindicatos que passam a reagir contra essa relação de desigualdade e *stress*. Nesse sentido, ficarão apenas as ocupações criativas de natureza artística e/ou científica, como o planejador econômico, o construtor de máquinas e o professor em todos os níveis educacionais.

Desse modo, é importante atentar que as TIC não são fenômenos passageiros e estão nas nossas vidas para ficar e precisamos compreender que elas vieram para melhorar nossa vida como um todo. Maria Cândida Moraes (*apud* Fonseca, 2005, p. 114), no livro “O Paradigma Educacional Emergente”, afirma que as TIC influenciam, inclusive, no desenvolvimento do pensamento e da inteligência humana, que resulta de complexas interações e representações do meio ambiente em que vivemos.

Tapscott afirma que no universo digital o aluno é encarado como aquele que tem igual nível de experiência e talento, de modo que o aprendizado se torna algo quase pessoal e colaborativo, através de jogos interativos por natureza, possibilitando desenvolvimento do cognitivo, da afetividade e da interação social (desenvolvimento do subjetivismo). Os *games* se apresentam como um espaço de resignificação da realidade que nos cerca, podendo construir uma nova sensibilidade para essa nossa realidade (TAPSCOTT *apud* FONSECA, 2005).

Portanto, os jogos também contribuem para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, indo além do aspecto entretenimento. A compreensão do mundo que nos cerca, através do aperfeiçoamento da nossa contextualização com a pluralidade cultural reinante em nossa sociedade.

Para Vygotsky, o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal, ou seja, “o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real” (OLIVEIRA, 2001, p. 60).



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

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

O pensamento de Oliveira (2001) coaduna-se plenamente ao pensamento de Vygotsky quanto à afirmação de que o único bom ensino é aquele que se adiante ao desenvolvimento. Logo, os jogos teriam funções potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem, e o professor atuaria como mediador de todo o processo, de tal forma que propiciasse o desenvolvimento cognitivo, afetivo e sociocultural dos indivíduos (OLIVEIRA, 2001).

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

A partir destas afirmações, entendemos serem as TIC um meio capaz de contribuir para o aprendizado de convivência entre sujeitos de religiões e patrimônio simbólico diverso, acelerando e enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem, através do RPG (*Role Play Game*) by Moodle, ambiente virtual de aprendizagem. A ideia é trabalhar aspectos que propiciem aos alunos um: “ambiente rico em experiências necessárias ao desenvolvimento intelectual e, principalmente, social” (MATTA, 2010, 64), podendo, ainda, falar em desenvolvimento afetivo.

É importante acrescentar que a ideia de utilizar o RPG (Role Play Game) está no fato de constituir-se como “jogo de interpretação”, por ser rica fonte de comunicação e colaboração, que são bases da relação ensino-aprendizagem. Outro aspecto é quanto à sua natureza incentivadora da imaginação e criatividade, favorecendo a relação de conteúdos abstratos com experiências concretas. Além disso, o Moodle, por ser um ambiente virtual de aprendizagem, promoverá a comunicação via *chat* e fórum, ou seja, a comunicação ocorrerá em tempo real ou não, e isso amplia, em muito, a liberdade no tempo real de aprendizagem (MATTA, 2014).

Entendemos que a colaboração do jogo (RPG) é de fundamental importância para a contribuição do aprendizado de uma nova proposta de convivência. Fugindo da prática pedagógica tradicional, buscando o meio interdisciplinar do RPG, para trabalhar um ambiente



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

multicultural, no qual a clientela será de alunos do ensino médio, de Escolas Públicas (mais especificamente, Colégio Estadual Duque de Caxias, no bairro da Liberdade, onde sou professor, no turno da noite).

Antony Giddens nos traz, na sua visão, o auxílio para compreensão pós-moderna do contexto em que vivemos, pois para ele não é uma simples questão de “inventar novos termos, há um contorno de uma nova ordem que deve emergir de um conjunto de descontinuidade”. Ou seja, o que observamos é a real existência de uma dinâmica de vida que se preenche de um processo em rede, em que a relação tempo-espaço já não é mais vista como “unilinear”, interfere analogicamente, e isso indica que nosso modo dialógico de perceber que o contexto já não é tão simples, e aí está à influência direta dos jogos como elemento que estabelece ao jovem novas sendas a serem descortinadas na busca de novas aprendizagens.

Nossas mentes se preenchem de novos sulcos cerebrais, fundamentando a rapidez de mudanças, além da descontinuidade do escopo dessa mudança. E isso se coaduna com descontinuidade das instituições, a velocidade de urbanização, tanto conceitual quanto física. E ainda associado a esse aspecto, temos o caráter totalitário dos governos. Esse fenômeno nos provoca uma sensação de “desencaixe” dos aspectos vinculados a fatores associados à separação de tempo-espaço.

O ser humano vive e desenvolve-se na condição diversa, ou seja, a diversidade é condição inerente para o pleno desenvolvimento do pensamento, da inteligência e da dignidade humana, pois discriminação e exclusão, por qualquer questão, como gênero, raça e religião, não podem e nem devem existir no contexto atual. E, segundo Benjamim Ardite, em seu livro “El reverso de la diferencia”, a linguagem é o ponto de inflexão na condição política humana, ou seja, na construção de um contexto histórico, no qual os fenômenos sociais relacionam-se, na medida em que as diferenças se constroem como um sistema de significação que se apoia nas diferenças, na diversidade. Porém certos grupos humanos alimentam-se da linguagem como um meio relacional de poder, de tal forma que sem o uso dessa linguagem, reproduz desigualdades.

Por essa razão, compreendemos os jogos como instrumento hábil e capaz, o que segundo Huizinga (2001, p. 3), “é fato mais antigo que a cultura”, portanto, sendo possível considerá-la ontológica à condição humana que tem o potencial de otimizar o sentido crítico e autocrítico do contexto estabelecido, em uma condição construída de significados de poder. Isso porque, como afirma Huizinga, o jogo é um fenômeno que vai além do fisiológico ou reflexo psicológico da condição humana, pois abarca a totalidade da condição, “ultrapassa os



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

limites da atividade puramente física ou biológica”. O jogo guarda em si uma “função significativa” que abarca um determinado sentido, não só individual, mas, também, coletivo.

Logo, no ser haverá interações reflexivas, contudo essas reflexões têm o potencial transformador no aspecto da ação sobre a coletividade. Interações em rede que permitem, segundo Lynn Alves (2005, p.17), “a ressignificação de diferentes conceitos”, em um modo contínuo, pois cada ato corporal, enquanto dentro do jogo ou mesmo fora dele, pode remeter a outro sentido de significação que leva o indivíduo a outro estado de consciência, outro modo de querer, outro modo de pensar. Sendo possível, aproximar esses estudos a um estado contemplativo, em que indivíduos, por continuarem em rede neural, podem em um simples contato com uma imagem, ou uma poesia, desencadear um novo estado de consciência, no qual valores e conhecimentos estão intrinsecamente ligados, estabelecendo um fluxo contínuo de desenvolvimento.

Edgar Morin (2001) na busca dos princípios do conhecimento pertinente, avalia que “a incapacidade de organizar o saber disperso e compartimentado conduz à atrofia da disposição mental natural de contextualizar e de globalizar”. Isso condiz com o legado da pós-modernidade, uma sociedade que aponta uma transparência que aparenta emancipação (GIDDENS). Porém não basta estabelecer novos termos ou sugerir o contorno de uma nova ordem e interpretação dos fenômenos sociais como conjunto descontínuo.

E aí temos outra propriedade dos jogos que lhe é inerente, a capacidade de aglutinar em um dado “tempo-espaço, seguindo regras livremente consentidas”, um conjunto de elementos reflexivos, no qual é permitido variar inúmeras realidades com múltiplas possibilidades e combinações que fazem com que o jogo obtenha várias histórias diferentes a depender do jogador, em que o sistema em rede eleva o nível de ação, produzindo agentes transformadores, prontos para atuar na construção de uma sociedade mais justa, pois a experiência nos jogos de simulação já lhes dá a certeza de qual é a realidade que já não cabe para suas sociedades, logo, através dos jogos, o objeto em questão já passa identificado e contextualizado, produzindo respostas mais adequadas ao contexto (ALVES et al, 2004 *apud* FONSECA, 2005, p. 117).

3 CONCLUSÃO

Compreendo que o Capitalismo traz consigo uma inversão de ideias, valores contraditórios de uma falsa libertação do homem na natureza que é transformada na falsa ideia de liberdade de produzir, mas teóricos como Foucault e Adorno mostram-se como



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

contrários quando dizem que se no início era um projeto de racionalização, tornou-se sede de um projeto de dominação, uma negação virulenta do ideal personalista-individualista e Willgenstein dizia que tudo era uma interação do “jogo de linguagem”. Portanto, nada é, humanamente falando, imune na relação entre o idealizado e o realizável, por isso se faz necessário o esforço contínuo para que se façam vozes nas diversidades, pois há urgência de repensar as categorias que não dão conta da realidade e as formas de compartilhamento.

Além disso, através dos jogos é possível buscarmos nossa memória social, para que de forma lúdica e crítica possamos dar andamento “a (re) construção da nossa identidade étnica” (MENEZES et al., 2003, p.11), a partir de uma proposta alternativa de modelo educacional construtivista, na medida em que reconhecemos nossa diversidade como modelo civilizatório. E somando todas essas singularidades observadas na disciplina, entendemos como esta foi enriquecedora para melhorar nossa ação docente e para a construção e solução de problemas em sala de aula.

Quanto ao trabalho sobre a intolerância religiosa, a análise desses textos despertou-me para a questão de que há uma raiz profunda, não só no que diz respeito ao gênero, mas também, à questão religiosa, marcada e contextualizada pelo aspecto cultural/gênero, sexo/gênero. Há uma clara visibilidade nas relações entre educação, diversidade e desigualdades que estão intimamente vinculadas às relações étnico-raciais nas religiões de matriz africana. Por essa razão, isso deve ser combatido, trazendo a questão a todos os espaços, incluindo-se o mental e o social, para que todos possam usufruir da liberdade de vivenciar e praticar a sua religião, aquela em que o ser se sente plenamente realizado, pois entendemos que a identidade e o reconhecimento da diversidade humana passam por um universo simbólico capaz de ser identificado como um fator de inclusão.

REFERÊNCIAS

- ARDITI, Benjamin. **El Reverso de la diferencia: identidade y política**. Nueva Sociedad. 2000.
- BAKHTIN, M.; VOLOCHINOV, V.N. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.
- BOURDIEU, Pierre. Espaço social e poder simbólico. Disponível em: <https://bibliotecadafilo.files.wordpress.com/2013/10/23-bourdieu-espaco-social-e-poder-simbolico.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2016.



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

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

Disponível em:

<http://www.cdi.uneb.br/pdfs/dissertacao/2007/sueli_da_silva_xavier_cabalero.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2016.

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

CONCEIÇÃO, Joanice. Quando o assunto é sobre religiões de matriz africana: Lei 10.639/2003. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 25, n. 45, p. 1-242, jan./abril. 2016.

FONSECA, Lázaro Emanuel Souza. Os Jogos eletrônicos de simulação: aprendendo com o THE SIMS. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v.14, n.23, p.113-121, jan/jun., 2005.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

_____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 21. ed. São Paulo: Paz e terra, 2002.

_____. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GADOTTI, Moacir. **História das ideias pedagógicas**. São Paulo: Ática, 2002.

GIDDENS, Antony. **As consequências da modernidade**. 5. ed. São Paulo: Editora Unesp Fundações. 1991.

HARAWAY, Donna. "**Gênero**" para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra. Disponível em: <http://Cad. Pagu>, Jun 2004, n. 22, p. 201-246. ISSN 0104-8333. Acesso em: 05 jun. 2016.

HARDING, Sandra. **A Instabilidade das categorias analíticas na teoria feminista** – LEGH. Disponível em: <http://www.legh.cfh.ufsc.br/files/2015/08/sandra-harding.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2016.

MAGALHÃES, Maria Cecília Camargo; OLIVEIRA, Wellington de. **Vygotsky e Bakhtin/Volochinov**: dialogia e alteridade. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/bakhtiniana/article/viewFile/4749/5077> . Acesso em: 20 nov. 2015.

MATTA, Alfredo E. R.. Tese de Doutorado. Disponível em: www.matta.pro.br . Acesso em: 18 nov. 2015.

_____. **Tecnologias para a colaboração**. Disponível em: http://www.matta.pro.br/pdf/prod_1_tecnologiascolabora.pdf acesso 17/11/2015.



_____. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição.** Brasília: Líber Livro Editora, 216 p., 2006.

MENEZES, Jaci Maria Ferraz de. **Revista da FAEEBA/** Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação I – v.1, n.1 (jan./jun., 1992) – Salvador: UNEB, 1992.

MORIN, Edgar. **Os Sete saberes necessários à educação do futuro:** Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. Revisão técnica de Edgard de ASSIS Carvalho. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2011.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky aprendizado e desenvolvimento:** um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, [s/d].

RODRIGUES, Sônia. **Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil:** primeira tese de doutorado sobre o Role PLAYING Game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.