



## MODELAGEM DO RPG DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA E RESILIÊNCIA

**Caroline Alcântara Duarte**

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

*duarte.carol85@gmail.com*

**Alfredo Eurico Rodrigues Matta**

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

*alfredo@matta.pro.br*

### 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho resulta de uma pesquisa de mestrado em Educação sobre a modelagem do *Role-Playing Game* - RPG digital, como tecnologia educacional para desenvolver elementos de cidadania crítica e resiliência nos jovens estudantes e moradores do Cabula e entorno que participaram da pesquisa.

Refletindo sobre as mazelas geradas pela história de abandono e descaso social para com os jovens pobres, a partir da perspectiva de criar meios que estimulem estes jovens a atuarem como autores e protagonistas de situações que os façam analisar suas práticas, aliados às ferramentas tecnológicas desenvolvidas no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, objetivamos a modelagem do RPG digital como uma ferramenta para criar condições para que os jovens alunos de escolas públicas da região do Cabula e entorno pudessem desenvolver uma consciência crítica da cidadania e criar habilidades de resiliência.

A modelagem do jogo foi pautada na abordagem metodológica inovadora e pragmática, a DBR – *Design-Based Research*, a qual contribui de forma ativa no desenvolvimento do jogo, através de seus ciclos de refinamento nos quais os participantes da pesquisa possuem respaldo para validar as etapas da pesquisa em questão.

### 2 CONTEXTO

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



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

modelagem do jogo, preservando-se as lógicas de relações sociais baseadas em privilégios próprios da ordem senhorial e patrimonialista, herança medieval brasileira, mas que sobreviveu e ainda está presente em várias situações da urbanidade soteropolitana (MATTA, 2013).

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

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

A nova lei reproduz o que verificamos ao longo de toda a história do Brasil: coerção e controle do jovem, da criança, do sujeito em situação de risco, mas que representa risco para uma sociedade que controla e manipula todos os cidadãos pagadores de impostos que devem ter seu direito de segurança mantido, pois cumprem com suas obrigações, votam, pagam impostos, não se manifestam contra o sistema vigente, aceitando e apoiando-o pacificamente. Aos demais, que “sujam” as ruas, que causam badernas, que engrossam as filas de desempregos, estes devem ser vigiados constantemente para não desagradar à ordem estabelecida. Noutras palavras, a dita cidadania que permite a participação na sociedade e que é resguardada pelo Estado é somente para alguns. Dentro do Cabula e do entorno, essa realidade não é diferente; a história desse bairro perpassa por toda história de luta e ocupação de Salvador, e os jovens que hoje habitam esse espaço também são frutos da construção e história dos jovens de outrora, os quais sofreram com a negligência e descaso do Estado. O jovem de hoje carrega em seu modo de ser e viver todo um passado de luta e resistência.



## 2.1 O CABULA E SEU PROCESSO HISTÓRICO DE OCUPAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO

A história da construção do Cabula não aconteceu de forma diferente do que ocorreu em toda a Salvador. Seu povoamento se deu conforme era necessário ocupar a cidade que estava se modernizando e crescendo e, conseqüentemente, marginalizar a população de baixa renda. Salvador para se tornar uma cidade com ares europeu (VASCONCELOS, 2006), precisou tirar de seu Centro todos aqueles que não se adequavam ao sistema capitalista, pois nem produziam, nem consumiam, assim, observamos o adensamento das áreas periféricas de modo a manter o centro comercial e a costa marítima livres para a sociedade burguesa usufruir.

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

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

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



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

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

Podemos perceber como teve início o povoamento dessa região, antes tomada de Mata Atlântica fechada, habitada por indígenas que logo acolhem ou permitem a chegada dos negros fugidos. A partir do ataque do governo, é iniciado um povoamento urbano para ocupação e tomada desse local. Mas essa ocupação se deu de forma desordenada, devido às características próprias da região, que por seu passado de ocupação sem planejamento, os bairros da região do Miolo de Salvador foram ocupados irregularmente com crescimento intenso da população local, sem apoio do governo, no que diz respeito à infraestrutura para acompanhamento desse crescimento. Essa ocupação não planejada, mas sim foi fruto de tentativas de desarticular a organização que já existia nos quilombos. Se no passado invadiam e matavam, na atualidade, é manipulada essa invasão, de forma a desarticular os habitantes locais e, assim, enfraquecer a ordem deles.

O desenvolvimento do Miolo de Salvador ocorreu tendo como intenção a retirada do grosso populacional do centro da cidade, empurrando-os para as regiões periféricas, fazendo surgir grandes bairros de acolhimento populacional (FERNANDES; REGINA, 2005), porém com precária infraestrutura para essa acolhida, o que resulta em:

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

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

[...] Ao longo da exclusão sócio-racial [sic] de nossa história, principalmente após a



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

abolição (1888) e as reformas Pereira Passos (1902-1906), os cidadãos menos favorecidos economicamente e excluídos socialmente ficaram sem ter onde morar, com isso, os pobres (negros em sua maioria e muitos mestiços) passaram a viver em habitações irregulares, precárias, pobres, instaladas em terrenos não utilizados pela construção organizada, fora da especulação imobiliária, sem infraestrutura [sic] e legalidade fundiária. Dando início assim, aos egressos do descaso de nossas leis e inexistência de políticas públicas, ampliando o número de analfabetos, paralelamente surgia o fenômeno e desde então, ambos só fazem proliferar, devido ao descaso de nossos governantes e a implementação de políticas públicas sempre baseadas na ideologia das classes hegemônicas. (MARQUES, 2007, p. 365).

Os egressos do descaso citado por Marques (2007) muito se assemelham aos nossos jovens moradores da periferia do Cabula, os quais são excluídos socialmente de espaços de lazer, cultura, escolas com boa infraestrutura, sistema de transporte público de qualidade e que atenda às demandas diárias, além do aumento da violência urbana e de saneamento básico ineficiente, uma imagem de futuro nada promissor. Assim, se mantém a reprodução social de bairros populares e marginalizados, sem perspectivas de mudanças e transformações sociais, porém mesmo com todas as características presentes no Cabula e região, como em muitos outros bairros populares, é percebido que esse local preserva sua identidade enquanto espaço de resistência negra, de mata, de refúgio de escravos, ainda que de forma discreta, de acordo com Nicolin (2012):

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

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



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

para evitar essa situação, e não apenas para aumentar as medidas punitivas e coercivas; e quando observamos o índice de jovens que reproduzem a história de seus pais e de seus avós que deixaram de estudar para trabalhar, que não veem na escola um caminho para um futuro melhor, que, por vezes, encontram na criminalidade, ou no trabalho braçal, o dinheiro mais rápido e mais fácil, reprodução essa observada pertinentemente nas palavras de Souza (2006):

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

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

### **3 MODELAGEM DO RPG DIGITAL PARA CIDADANIA CRÍTICA DOS JOVENS DO CABULA**

A pesquisa contou com a parceria do projeto de extensão *Educação em Saúde*, no Distrito Sanitário do Cabula/Beiru<sup>i</sup>. Esse projeto, mesmo antes da proposta do jogo, desenvolveu um diálogo com os jovens e crianças moradores da região do Cabula, principalmente, na comunidade Amazonas, local próximo à unidade física da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública. Esse diálogo ocorreu em diversas ações promovidas por estudantes de diversas áreas da faculdade, que puderam conhecer as inquietudes e problemáticas dos jovens envolvidos, principalmente as problemáticas que eles percebem e acreditam precisar de soluções imediatas.

A partir do contexto desse projeto, foi empreendida a pesquisa que contou com a colaboração do grupo de pesquisa da pesquisadora doutora Cláudia de Carvalho Santana, desenvolvido na Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, juntamente com a UNEB, quando foi trabalhada a superação das iniquidades dos jovens sujeitos do projeto e, conseqüentemente, de seus pares; para tanto, busca promover fatores de proteção ligados à resiliência destes que, muitas vezes, são vítimas de ações que, por sua situação vulnerável,



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

não conseguem chegar à denúncia formal de maus tratos ocasionalmente sofridos.

O RPG é uma modalidade de jogo de simulação que permite aos jogadores serem personagens de uma história sem final fechado, na qual cada um representa um papel e colabora para o desenrolar da história que tem um enredo inicial, mas à medida que o jogo é feito, podem ocorrer diversos finais, de acordo com a mediação do mestre do jogo. Tradicionalmente, como jogo de mesa ou tabuleiro, o RPG foi transportado para o meio digital, e isso colaborou para o desenvolvimento e planejamento de jogos voltados para o ensino a distância, pois explora com propriedade a interatividade necessária aos cursos *online* (VIDAL, 2013). Para Bittencourt e Giraffa (2003), nessa modalidade digital, o RPG continua sendo uma representação de papéis, um jogo de faz de conta, permitindo vivenciar mundos imaginários, nos quais o grupo de pessoas não se reúne presencialmente, mas no ciberespaço.

O RPG permite que o aluno confronte o que está sendo apresentado com seu conhecimento prévio, ou seja, trabalha a atividade criadora do aluno, ao passo que busca em sua ação dar sentido ao passado, à sua vivência, sendo assim, interage com a realidade local, criando situações virtuais na quais eles se percebem inseridos, o que possibilita o diálogo com a comunidade, a compreensão da diversidade da população, evocando a memória local, enquanto o aluno cria sua narrativa ao se perceber como criador e criatura consciente de sua produção histórica. Dessa forma, o jogo RPG mostra-se eficaz como ferramenta pedagógica que permite o confronto e o dialogismo dos conhecimentos prévios com a construção de novos saberes e o aluno dá sentido ao seu passado através da narrativa interativa.

As aventuras desenvolvidas na campanha do RPG TIBETE envolvem temas como: gravidez na adolescência, o uso de álcool, maus tratos contra criança, relacionamento entre pais e filhos e interesse em estudar e trabalhar. Todos esses temas fazem parte do cotidiano dos jovens, em menor ou maior grau, de forma tranquila ou agressiva, mas ocorre com todos, sendo, por isso, muito importante que os jogadores saibam como devem agir perante situações de extrema violência ou necessidade de opinião e decisão que poderá mudar o rumo da vida do personagem em destaque.

Para ampliar o conhecimento em relação ao cotidiano e atual cenário do bairro do Cabula, foram realizadas oficinas sobre cidadania com os jovens estudantes, no Colégio Estadual Roberto Santos. Essas oficinas fizeram parte do projeto *Conteúdos Digitais*, com coordenação do professor Alfredo Matta, pertencente à UNEB, e com financiamento da FAPESB, através do edital nº 028/2012. Essas oficinas aproximaram o diálogo com os jovens, emergindo as suas opiniões em relação às situações cotidianas que eles vivenciam e que,



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

muitas vezes, negligenciam os seus direitos enquanto cidadãos.

Por meio das oficinas, percebemos que esses jovens possuem uma visão crítica sobre as condições de moradia e ambiente de seus bairros, no que se refere às necessidades básicas de infraestrutura e trabalho colaborativo entre os moradores. Eles questionam que muitos espaços que existem no bairro são mal utilizados, não tendo o atendimento necessário do governo no que se refere à construção de locais de lazer onde possam se reunir com amigos e familiares; ao posto de saúde, o qual não funciona corretamente nem possui médicos para atendimento de toda a demanda; à coleta de lixo, a qual não acompanha a produção de lixo local, permitindo seu acúmulo, o que gera doenças e uma estética local desagradável. O transporte público é tido como um grande problema para a população jovem, visto que estes jovens enfrentam diariamente ônibus lotados e sucateados, uma vez que a região, apesar de contar com bastantes linhas de diversos itinerários, possui uma frota reduzida para cada localidade.

Além das problemáticas em seus bairros, os jovens percebem o sucateamento em suas escolas, tanto a estrutura física quanto em relação à qualidade do ensino. Essa problemática, além de não ser uma questão atual, não é privilégio dessa região. Infelizmente, nossas escolas públicas sofrem degradação desde o Brasil Colônia, as escolas para os filhos dos trabalhadores e escravos, posteriormente operários e hoje subempregados, não devem caminhar na mesma direção das escolas da classe dominante, devem manter as atuais condições físicas e materiais, bem como, as condições para o labor dos professores e profissionais da educação, aquém da necessidade básica para desenvolvimento pleno da educação de forma geral e ampla. Outrora tínhamos escolas públicas de referência, nas quais políticos e personalidades do meio cultural estudaram, mas poucas foram essas e, com a constituição do neoliberalismo, as instituições particulares puderam manter sua infraestrutura e quadro de profissionais para destacar na multidão de despreparados os herdeiros dessa classe hegemônica.

Os jovens também percebem que parte das mazelas que ocorrem nos bairros onde residem é devido à desinformação da população local, que contribui para a depreciação do espaço público, e não possui interesse em manter uma organização local que facilite e colabore para um convívio saudável e seguro. Eles concordam que é preciso munir a população de conhecimento sobre como contribuir para melhorar sua localidade, ao invés de esperar que os governantes tomem consciência das necessidades de cada local, saiba reivindicar seus direitos, pois se deve ter consciência de que todo cidadão do bairro tem





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

direitos e deveres, como todos os outros moradores da cidade, do estado, do país.

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

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

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

## 4 METODOLOGIA

A abordagem metodológica utilizada traz a inovação necessária à proposta do projeto, uma abordagem metodológica que fomenta o trabalho colaborativo e integra pesquisador e pesquisados num mesmo contexto em que trabalham juntos, desenvolvendo o refinamento da proposta.

A DBR – *Design-Based Research* – se propõe a contribuir de forma ativa no desenvolvimento da modelagem do jogo por meio de ciclos de refinamento, nos quais os participantes da pesquisa possuem respaldo para validar as etapas da pesquisa em questão. De acordo com a literatura acerca da DBR, suas características se baseiam na utilização de métodos de investigação-ação, porém esta possui outra característica que se distingue das pesquisas de aspecto investigativo: pragmatismo. De acordo com os teóricos que iniciaram as pesquisas e investigações sobre DBR, ela trabalha a partir de um problema posto e real, a partir disso, são trabalhadas formas e ações que possam dirimir este problema com um trabalho conjunto e iterativo. Outra proposta da DBR em relação à pesquisa é superar a seguinte discussão: onde deve se encaixar uma determinada pesquisa: no campo qualitativo



ou quantitativo? (MATTA; SILVA; BOAVENTURA, 2014).

A construção da pesquisa, utilizando a abordagem DBR, além de nos permitir criar soluções práticas para problemas contextualizados e contemporâneos, possibilita analisar cada variável pertencente à pesquisa de forma singular, ou seja, pode ser analisada como é implicada nas ações dos sujeitos participantes e mensurada para identificar se foram alcançados os objetivos propostos.

## 5 RESULTADOS

O jogo foi aplicado em dois momentos e com dois grupos distintos: um modelo presencial, com jovens que apresentavam maiores problemáticas a partir dos dados levantados pelo Projeto Candéal, e um modelo digital, com a utilização do sistema do jogo *online*, com um grupo de jovens selecionados para refinar o jogo, no intuito de melhorar as jogadas e ampliar o repertório das aventuras.

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

É importante também realizar pré-teste com participantes, no que tange ao modelo de jogo, devido à especificidade de concentração, atuação engajada, colaboração e participação, é fundamental que eles tenham ideia de como é desenvolvido o RPG, seja presencial ou digital, para que possam ser mais bem aproveitadas as sessões.

No modelo digital, tivemos alguns problemas no ambiente virtual, porém esses problemas não impediram a aplicação com os jogadores, mas foram analisadas como elementos para *redesign*. Quanto à aplicação, percebemos que o comportamento dos participantes nessa aplicação também influenciou bastante todo o desenvolvimento do jogo. Algo que chamou a atenção foi que o aluno que mais interagiu, questionava e intervinha, tinha uma religiosidade que não era percebida nos demais. Isso nos leva a crer que, mesmo sabendo



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

da manipulação que muitas religiões realizam, não deixa de colaborar para criar engajamento, principalmente naqueles que atuam em projetos e ações sociais religiosas.

Percebemos que os jovens respeitam o ambiente familiar, seus pais e parentes, tendo atitudes passivas diante de enfrentamento com os pais. Isso nos mostra que é preservada a hierarquia familiar diante desses jovens, situação comum, principalmente, em comunidades, nas quais a família é a referência para muitos deles.

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

Esse refinamento está sendo feito em contínua aplicação no projeto da professora doutora Cláudia Santana com os seus alunos da Bahiana e os jovens e crianças da comunidade Amazonas. Esse refinamento permitirá que possamos aprimorar o jogo, o ambiente e as aventuras, conforme surjam novas necessidades dos próprios jovens, considerando o contexto destes. Sob nossa compreensão, esses elementos inauguram uma série de amplas possibilidades de contribuição para a educação continuada em projetos diversos em comunidades, escolas e universidades que trabalhem tanto com jovens e crianças quanto com temáticas parceiras da cidadania. Além disso, a característica cíclica da DBR coloca-nos numa condição de compromisso em aperfeiçoar nossa tecnologia educativa, em futuros ciclos de aplicações.



## 6 CONCLUSÃO

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

## REFERÊNCIAS

- BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando *Role Playing Games*. In: **XIV Simpósio brasileiro de informática na educação**. Ano 14, 2003. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper71.pdf>. Acesso em: 25 set. 2013.
- MARTINS, L. C. de A.; SOUZA, H. P. Turismo de base comunitária e cooperativismo: articulando pesquisa, ensino e extensão no Cabula e entorno. In: SILVA, Francisca de Paula Santos da. (Org.). **História da localidade do Cabula como componente fundamental ao desenvolvimento do turismo de base comunitária**. Salvador: Eduneb, 2013, p. 265-275.
- NICOLIN, J. S. Linguagem Odeart: uma comunicação africano-brasileira no Cabula. 2012. **Seminário internacional acolhendo as línguas africanas: SIALA Africanas, Imagens e Linguagens**. Disponível em: [http://siala.uneb.br/pdfs/2012/janice\\_de\\_sena\\_nicolin.pdf](http://siala.uneb.br/pdfs/2012/janice_de_sena_nicolin.pdf). Acesso em: 14 jun. 2015.
- SANTOS, Daiane Nascimento. **Comunicação comunitária em bairros populares: uma proposta de mobilização para o turismo de base comunitária no Beiru, Salvador, Bahia, Brasil**. 2013, 118 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013.
- SILVA, Francisca de Paula Santos da, et al. **Incubação de operadora de receptivos populares especializada em roteiros turísticos urbanos alternativos no bairro do Cabula**



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

**e entorno, em Salvador-Ba.** Disponível em:

[http://www.xiconlab.eventos.dype.com.br/resources/anais/3/1307025142\\_ARQUIVO\\_ARTIGO\\_OTBCCONLAB2011.pdf](http://www.xiconlab.eventos.dype.com.br/resources/anais/3/1307025142_ARQUIVO_ARTIGO_OTBCCONLAB2011.pdf) . Acesso em: 13 abr. 2015.

SOUZA, J. Para compreender a desigualdade brasileira. In: **Revista Teoria e Cultura**, Juiz de Fora, 1 (2), 2006, p. 83-100.

---

<sup>i</sup> O projeto foi concebido no contexto do Programa Candeal, da Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública, que, através da participação de alunos e professores, apoia diferentes segmentos da população na busca de qualidade de vida, atuando com grupos permanentes nas comunidades que estão nos Distritos Sanitários onde possuem unidades da Escola, no caso, Brotas e Cabula/Beiru.