

CONSTRUÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS *ROLE PLAYING GAME* (RPG) DIGITAL PARA O ENSINO – APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE SUJEITOS COM RELIGIÃO, DIVERSIDADE E VALORES CULTURAIS DIVERSOS: APRENDENDO A CONVIVER COM AS DIFERENÇAS

Priscila dos Anjos Costa
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Salvador, Bahia – Brasil
costaprisilla@outlook.com.br
Ana Carla Souza dos Santos Santos
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Salvador, Bahia – Brasil
carlasouzapedagoga@hotmail.com
Jennifer Kessie Ramos Figueiredo
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Salvador, Bahia – Brasil
Jenfigramos@gmail.com
Alfredo Eurico Rodrigues Matta
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Salvador/BA- Brasil
alfredo@matta.pro.br

RESUMO

O presente artigo busca trazer conhecimento sobre a importância de entender e de utilizar as novas tecnologias em sala de aula como mediador de conflitos e facilitador no processo de ensino–aprendizagem. Trazemos a discussão visando uma reflexão crítica referente às questões conceituais que norteiam o Ensino Religioso nas escolas, no bairro do Cabula, em Salvador/ Bahia. Considerando o que diz a LDB em seu Art. 33 [...] assegurado o respeito à diversidade cultural religiosa do Brasil, vedadas quaisquer formas de proselitismo (LDB, atualizada), defendemos um ensino público laico, respeitando a diversidade, o multiculturalismo e o pluralismo cultural, propondo um ensino religioso dentro das escolas respeitando os fenômenos religiosos considerados como patrimônio cultural e histórico, ressaltando as diversidades de crenças definidas como religiosas no âmbito histórico cultural. Para isso utilizaremos das tecnologias do jogo RPG digital pedagógico em sala de aula como agente mediador no processo de ensino-aprendizagem e o Turismo de Base Comunitária (TBC) tem como principal objetivo desenvolver uma consciência na comunidade focada na economia solidária, valorizando a autogestão, colaboração e cooperação, considerando principalmente o incentivo ao resgate da identidade cultural e religiosa. Partindo dessa premissa, articulamos o jogo RPG digital ao TBC como forma de organização para discussão referente ao resgate da identidade cultural religiosa, considerando o multiculturalismo e a pluralismo religioso da comunidade do Cabula.

Palavras-Chave: Educação; *Role Playing Game* (RPG); Turismo de Base Comunitária (TBC); Religião; *Design – Based Research* (DBR).

1 INTRODUÇÃO

Considerando que o Ensino de Religião como catequese ou pregação apologética de uma determinada expressão religiosa, é direito de instituição declaradamente religiosa, no entanto deve ser realizada em instituições confessionais, seminários ou ambiente de estudo próprio e não no campo das escolas públicas, não confessionais. Partindo do conhecimento que somos seres multiculturais e diversos, este fato é constantemente ameaçado por atos individuais e coletivos de intolerância. Precisamos pensar nossa diversidade. Entender que somos diversos historicamente, linguisticamente, etnicamente e religiosamente também. Entender que a diversidade religiosa é profunda e existe nas configurações mais distintas de religião. Sendo assim, nosso principal intento é discutir como os jogos educacionais RPG digital pedagógico podem favorecer também no processo de ensino – aprendizagem na convivência entre sujeitos com religião, diversidade e valores culturais diversos. Seguindo este questionamento buscaremos como objetivo principal discorrer referentes elementos do RPG digital pedagógico que proporcionam interação, participação, relações interpessoais além de mediar resolução de conflitos.

A metodologia utilizada na pesquisa foi a *Design – Based Research* (DBR), que segundo Wang e Hannafin diz:

O DBR é uma metodologia sistemática, mas simultaneamente flexível que pretende otimizar as práticas educacionais através da análise, do desenvolvimento e da respectiva implementação, assentando na colaboração entre os investigadores e os sujeitos, enquadrados em cenários reais (WANG E HANNAFIN, 2005).

Seguindo esse pensamento, buscaremos discutir a questão metodológica utilizada na escola pública, comparando uma aula tradicional com uma aula aonde serão utilizados os recursos do DBR interligado com o jogo RPG digital pedagógico visando resolução de conflitos religiosos e combate a intolerância. Também devemos considerar que:

A investigação baseada no planejamento (DBR) – representa um novo paradigma de investigação no aprender a ensinar. Neste estudo, a planificação, construção e implementação das atividades de investigação foram tarefas levadas a cabo nas aulas, através de um trabalho colaborativo entre todos os agentes envolvidos, permitindo aproximar a teoria à prática. Os alunos comunicaram, compartilharam, negociaram até chegarem a um produto final de uma forma colaborativa. (NOBRE, 2012, p. 60).

Deixando para trás o raciocínio linear que ocorre na maioria dos jogos e o modelo tradicional das aulas, ao trabalharmos com a metodologia DBR propomos um método que produza um raciocínio abrangente ao agrupar conteúdos e métodos que possibilitará ao educador discorrer os conteúdos multiculturais relacionados à diversidade religiosa. Para Maria Cândida Moraes (apud Fonseca, 2005, p.114), no livro “O Paradigma Educacional Emergente”, [...] as TIC influem, inclusive, no desenvolvimento do pensamento e da inteligência humana, que resulta de complexas interações e representações do meio ambiente em que vivemos. Os games apresentam-se como um espaço de ressignificação da realidade que nos cerca, podendo construir uma nova sensibilidade para esta nossa realidade (Tapscott apud Fonseca, 2005, p.114).

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). Os jogos contribuem para uma educação mais questionadora por estimular a pesquisa e a saída da zona de conforto incitando o jogador a analisar, observar e interrogar. Considerando o que disse Paulo Freire:

Por isso é que esta educação, em que educadores e educandos se fazem sujeitos do seu processo, superando o intelectualismo alienante, superando o autoritarismo do educador “bancário”, supera também a falsa consciência do mundo. Nenhuma “ordem” opressora suportaria que os oprimidos todos passassem a dizer: “Por quê?” (FREIRE, 1987, p.43).

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”. Sendo assim, podemos dizer que o presente artigo terá como propósito, além de, trazer o conhecimento sobre a importância de entender e de utilizar as tecnologias como o jogo RPG digital em sala de aula, também buscaremos compreender a diversidade humana, considerando que a liberdade de crença deve ser absoluta, incluindo a liberdade de não-crença, agnosticismos ou simplesmente a indiferença diante dos valores religiosos. Cabe ressaltar que as religiões são peças de suma importância da memória cultural e do desenvolvimento histórico de todas as sociedades. Portanto, pensar o ensino religioso em sala de aula não deve ser feito priorizando uma delas e desconsiderando as outras. Nós educadores, devemos

trazer questões relativas aos princípios, valores, diferenças, aludindo sempre à compreensão de si e do outro.

Nesse contexto, também utilizamos os conceitos da pesquisa do projeto “Turismo de Base Comunitária no Antigo Quilombo Cabula: Construindo conhecimento com as escolas”, onde encontramos um campo amplo e diversificado para o desenvolvimento de nossos estudos de pesquisa. O projeto TBC é desenvolvido na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), é aprovado e financiado pelo edital 028/2012, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), onde a clientela é alunos de escolas públicas. Portanto, o TBC irá proporcionar na pesquisa mediação entre o pesquisador e a comunidade a ser pesquisada, ou seja, as escolas públicas da rede situadas dentro da comunidade, produzindo uma pesquisa que visando resolução de conflitos ligados a intolerância através da reflexão crítica sobre seu contexto social e histórico a partir dos conteúdos que serão abordados no jogo.

2 TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA NO CABULA E ENTORNO: ADQUIRINDO CONHECIMENTO PARA A PRESERVAÇÃO E RESPEITO.

Nas últimas décadas surgem estudos preocupados com a pluralidade cultural e religiosa, sendo necessário pararmos para refletir sobre a multiplicidade de realidades presentes no âmbito escolar e sobre as políticas afirmativas que vem sendo criadas no intuito de se aprender a respeitar a diversidade e as diferenças presentes na sociedade. Sendo assim, escolhemos trabalhar nossa pesquisa atrelada ao Turismo de Base Comunitária (TBC) que além de apresentar à possibilidade de incremento da economia no bairro, também nos proporciona uma notável melhoria no processo educativo, devido à socialização mediante a troca de conhecimentos, bem como a possibilidade de compreensão sobre a necessidade de respeitar ao próximo e cooperar para o bem-estar coletivo. Entendemos que o ato de ressignificar valores sociais não significa substituir saberes de um grupo pelo outro, nesse contexto se insere o Turismo de Base Comunitária, pois além da melhoria econômica, a atividade organizada pela comunidade promove ações colaborativas e solidárias, bem como a valorização da identidade cultural local por meio das tradições constituídas pela comunidade.

Considerando que diversidade é resultado das diferenças ético-raciais, de gênero, de classes, de habilidades físicas, econômicas e religiosas, citando como exemplo de organização da atividade por grupos marginalizados socialmente, Coriolano (2006)

afirma que o turismo pode se estender como atividade nas favelas, territórios indígenas e acampamentos sem-terra, como uma forma de inserção dessas comunidades nesse contexto. A autora dá exemplos de regiões que tiveram algumas iniciativas diferenciadas para um turismo mais alternativo, como na região Norte e Nordeste do Brasil, através da organização do turismo solidário, comunitário, participativo e de inclusão, portanto, uma possibilidade para dinamizar essa atividade, quem vem crescendo e desenvolvendo novos gostos e alternativas. Stuart Hall quando fala sobre o “sujeito sociológico” ele diz que a identidade é formada a partir da interação entre o indivíduo e a sociedade e esse indivíduo possui seu núcleo interior, mas agora ele passa a ser alterado por conta do diálogo com outras identidades que o mundo cultural oferece (Stuart Hall, 2014). Precisamos entender que as diferenças e desigualdades devem ser entendidas como construções históricas, o modo de ser e de interpretar o mundo é variado e diverso considerando o lugar onde cada indivíduo está localizado, assim sendo sentimos a necessidade deste diálogo com a comunidade local, acadêmica e escolar. Ainda, segundo Stuart Hall:

A identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o “interior” e o “exterior” – entre o mundo pessoal e o mundo público. O fato de que projetamos a “nós próprios” nessas identidades culturais, ao mesmo tempo em que internalizamos seus significados e valores, tornando-os “parte de nós”, contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural (HALL, 2006, pg. 11/12).

Ratificamos que o Turismo de Base Comunitária não se caracteriza como turismo de favela, mas como organização da comunidade por meio da autogestão, onde está se articula de forma coletiva e colaborativa respeitando os princípios da economia solidária, bem como valores culturais, sua identidade, seu cotidiano. Neste sentido, entende-se por Turismo de Base Comunitária, segundo Irving:

A proposta de desenvolvimento local, através da valorização da cultura e identidade, dos modos de vida, respeitando as dimensões de uma sociedade em seus aspectos sociais, políticos, culturais e humanos (IRVING, 2009, p. 113).

Percebe-se que este conceito ressalta a importância de salvaguardar a cultura e formação identitária desses grupos sociais, promovendo o desenvolvimento econômico e social de forma sustentável. Entretanto, a definição a seguir, caracteriza as práticas do projeto que resultou o presente artigo.

Entendemos o turismo de base comunitária como uma forma de planejamento, organização, autogestão e controle participativo, colaborativo, cooperativo e solidário da atividade turística por parte

das comunidades, que deverão estar articuladas em diálogo com os setores público e privado, do terceiro setor e outros elos da cadeia produtiva do turismo, primando pelo benefício social, cultural, ambiental, econômico e político das próprias comunidades. (SILVA, et al, 2012, p.11)

O modo de organização da sociedade reflete vários fatores, entre eles o cultural e identitário, ambos relacionados diretamente com aspecto demográfico, onde o homem se apropria do espaço, criando o seu lugar, projetando um sentimento de pertencimento. Dessa forma, ao trabalharmos juntos com o TBC temos a oportunidade de desenvolvermos na comunidade escolar situada na região do Cabula, o conhecimento de sua própria história no contexto religioso visando alagarmos a compreensão sobre o respeito à diversidade considerando a mesma como um dos valores mais importantes do exercício da cidadania. Trazendo para a comunidade escolar e entorno o entendimento da acuidade de se conhecer e preservar sua cultura como um todo. Ressaltando que as religiões são parte importante da reminiscência cultural e do desenvolvimento histórico das sociedades.

Como agente auxiliador, neste processo de planejamento e organização do TBC nas comunidades populares, o projeto foi levado para escolas públicas do Cabula e entorno, como já havia citado acima, a fim de mobilizar alunos, professores e moradores das localidades delimitadas, quanto ao desvendar sua própria história cultural e religiosa.

3 *ROLE PLAYING GAME* (RPG digital pedagógico): CONCEITO E USO NA FORMAÇÃO EM TBC DIALOGANDO COM A DIVERSIDADE RELIGIOSA.

O RPG é um jogo de mesa, mas para está pesquisa será transferido para um ambiente virtual de aprendizagem devido à possibilidade de interação dos indivíduos à distância, possibilitando a participação dos educandos por meio de aparelhos celulares, computador ou notebook. Consideramos a importância da utilização do jogo RPG digital pedagógico observando a composição de sua estrutura, como diz Cabalero e Matta:

RPG é “um jogo de interpretação em que um grupo de jogadores e um mestre de jogos se encontram em uma história-aventura e participam como personagens da história, vivenciando e ampliando a mesma, tratando-se de uma criação coletiva” (CABALERO e MATTA, 2011, p.9).

Assim sendo, ao atrelarmos o TBC ao RPG digital podemos, aproveitando da tecnologia proporcionada no jogo, possibilitar tanto no educando quanto no educador que, ambos adquiram conhecimentos múltiplos, resgatando suas raízes históricas, compreendendo historicamente o significado e qual a relação das religiões na gênese da sociedade, considerando também a influencia política que elas exercem na mesma gerando a intolerância e desrespeito a diversidade. Freire descreve:

Uma das tarefas mais importante da prática educativo-crítica é propiciar as condições em que os educandos em suas relações uns com os outros e todos com o professor ensaiam a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico, que comunica, transforma, age que é capaz de reconhecer-se como objeto. A questão da identidade cultural tem tudo a ver com a assunção de nós mesmos por nós mesmos (FREIRE, 2002 pg. 13).

O jogo objetiva nas oficinas que auxilia no aprendizado do educando ao propiciar a vivência da história, tendo como foco discutir a pluralidade cultural religiosa, visando apresentar informações referentes à diversidade presente em nosso meio social, buscando valorizar as diferenças e produzir o respeito para com as diversas formas de enxergar e entender o mundo. Com isso, o RPG torna-se um mediador contribuindo para resolução de conflitos relacionados à intolerância religiosa e na redução da distância entre o ensino e aprendizagem, onde o indivíduo pode, a partir de sua realidade, do seu contexto, assimilar conteúdos globais. Esta técnica permite que o indivíduo participe direta e indiretamente da história contribuindo com seus conhecimentos, incentivando a leitura, a busca pelo conhecimento histórico, a relação entre Estado e Igrejas, a discussão e troca de informações relacionadas a vivencia de racismo religioso, além de despertar o interesse pela valorização da sua identidade cultural, e incentivo para uma reflexão humanista a respeito de nossas atitudes em relação ao meio social do qual fazemos parte.

A identidade é produzida pela afinidade com o outro e a alteridade será o resultado deste contado, entendemos que a mudança advinda do aprendizado coletivo e da interação com o outro será muito mais significativa, considerando que o conceito de alteridade como capacidade de se colocar ou se construir no lugar do outro. Essa é a dinâmica que o jogo RPG digital junto ao Turismo de Base Comunitária proporciona no processo de aprendizagem. Vygotsky diz que “a aprendizagem é resultado da interação do indivíduo com o outro, considerando-se a maturação biológica, a bagagem cultural e a novas situações que se apresenta”, (Martins, Castanho e Angelini, 2011).

O RPG é um instrumento de ensino que pode ser utilizado nas escolas e nas comunidades produzindo múltiplas possibilidades de aprendizado. O principal desafio é alcançar maior número de educadores capacitados e dispostos a sair do tradicionalismo mecânico, induzindo-os a arriscar-se em um método, que apesar de não ser tão novo assim, ainda é pouco utilizado no ambiente escolar.

Considerando o visível e assustador aumento nos últimos anos da intolerância religiosa, principalmente quando se refere às religiões de matrizes africanas, a ponto das escolas presenciarem situações adversas, permeando, está situação, para além dos seus muros, propiciando cada dia mais desrespeito e agressão, temos como principal interesse desconstruir esse pensamento tão arcaico, estimulando a consciência no indivíduo para entender a diversidade como estímulo para a ressignificação de uma nova forma de pensar e o respeito às diferenças como pressuposto para consolidação de uma democracia. Stuart Hall discute sobre a homogeneização cultural, ele diz que:

[...] não importa quão diferentes seus membros possam ser em termos de classes, gênero ou raça, uma cultura nacional buscam unificá-los numa identidade cultural, para representá-los todos como pertencendo à mesma e grande família nacional. Mas seria a identidade nacional uma identidade unificadora desse tipo, uma identidade que anula e subordina a diferença cultural? (HALL, 1992, pg. 59)

Considerando o pensamento de Hall percebemos a importância de ter um sistema educacional que trabalhe com propósito de corrigir ou fazer compreender as distorções sociais. É necessário trazer a compreensão que é possível dialogar com outras culturas e religiões, sem que se implique em perda de identidade. Ao trabalharmos com o jogo educacional RPG digital poderemos proporcionar a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e simbólico diversos, visando desconstruir o conceito pré-estabelecido sem qualquer fundamento. Trazendo ao educando que não existe uma religião melhor que a outra, cada uma colaborou com uma parte do pensamento religioso, e cada uma expressa uma visão de um grupo tendo o seu valor específico exatamente por serem diferentes.

É válido ressaltar que o RPG digital desenvolve características que todo bom educador busca propiciar aos seus educandos como, por exemplo, a criatividade, socialização, capacidade de argumentação e liderança, resolução de conflitos, levando em consideração a necessidade de tomada decisões para definir o rumo da história. Sem contar que a atividade torna a aula muito mais agradável e lúdica, e o Turismo de Base Comunitária possibilita que toda essa tecnologia seja empregada como forma de

conscientização, aprendizado e novas descobertas visando à valorização da identidade cultural. Portanto, para que o RPG digital pedagógico esteja a serviço do aprendizado é fundamental que esta ação esteja embasada num conteúdo específico que sirva de alicerce para a aventura, ou seja, o TBC. A partir daí os educandos discutem e fazem pesquisas para descobrir como seus personagens devem agir sempre orientados por seus professores. Isto possibilitará uma interação na relação entre educador - educando, maior aprendizado, incentivo a leitura, a pesquisa, possibilitando ao educador uma avaliação mais clara e objetiva e ao educando um aprendizado mais prazeroso e produtivo.

4 RPG DIGITAL NA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE OS SUJEITOS COM RELIGIÃO, DIVERSIDADE E VALORES CULTURAIS DIVERSOS.

No livro “O Mal Estar na Civilização” de Sigmund Freud, ele refere-se à religião como tendo a função de conservadora da sociedade humana. O autor fundamenta que a raiz de toda religião deve-se a uma defesa do ser humano contra o estado de desamparo infantil que persiste até a vida adulta. A religião seria uma válvula de escape de uma neurose individual, entretanto, que pode causar uma infantilização psicológica que ele chama de delírio de massa. Compreendemos que a religião como um mal necessário pode trazer benefícios, entretanto, também pode ser extremamente prejudicial e perigosa para o ser humano e a convivência entre os indivíduos considerando as particularidades de cada um. Portanto, é necessário entendermos as diversas variedades de religiões e, devemos considerar que a variedade é, acima de tudo, humana, e, deste modo, devemos trabalhar para compreender que os outros não são nossos concorrentes, e não estamos em uma competição para concorrer a um prêmio de status de melhor religião, somos na verdade, companheiros de aventura existencial.

Consideramos que as questões religiosas permeiam a vida cotidiana do indivíduo como, por exemplo, a religiosidade popular, sob formas de espiritualidade que proveem subsídios para construção de identidades, de memórias coletivas, de experiências místicas, correntes culturais e intelectuais que não se reduzem ao domínio das igrejas organizadas e institucionais. Portanto, buscamos trazer ao espaço escolar a reflexão sobre a riqueza da diversidade religiosa conduzindo a compreensão, ao respeito e a atitudes pacificadoras de tolerância. Desta forma, através do jogo RPG digital pedagógico, vemos a necessidade de ampliar os limites, desmontando preconceitos,

revedo cronologias, desenvolvendo análises comparativas, investigando as questões relacionadas à intolerância religiosa em nossas escolas. Sabendo-se que a escola exerce grande influencia na sociedade, subentendesse que ela deve estar apta a construir e divulgar informações objetivas e críticas de forma a garantir um conhecimento que conduza a compreensão e respeito. Desse modo, a utilização do *RPG* digital pedagógico nos permite que tenhamos esse acostamento, utilizando do lúdico com o propósito de educar, trazendo possibilidades de questionamentos e desenvolvimento através da pesquisa e da socialização de prévios conhecimentos, visando sempre desenvolver o senso crítico do educando, a resolução de conflitos dentro e fora dos muros das escolas, relacionados a intolerância religiosa, e a compreensão que as diferentes crenças e grupos existentes que conduzem a experiências religiosas formaram um patrimônio cultural que pertence a todos e a história de cada um.

A metodologia *Design – Based Research* (DBR) possibilita uma pesquisa contínua e sempre em movimento. De acordo a Matta, Silva e Boaventura:

Design – Based Research (DBR), é uma inovadora abordagem de investigação que reúne as vantagens das metodologias qualitativas e das quantitativas, focalizando no desenvolvimento de aplicações que possam ser realizadas e de fato integradas às práticas sociais comunitárias, considerando sempre sua diversidade e propriedades específicas, mas também aquilo que puder ser generalizado e assim facilitar a resolução de outros problemas (MATTA, SILVA E BOAVENTURA, 2014, p. 24).

Esta metodologia nos proporciona uma pesquisa atrelada a ação considerando o saber comunitário importante para o desenvolvimento eficaz da pesquisa. Nesse lugar aplica-se o Turismo de Base Comunitária. Ainda, segundo Matta, Silva e Boaventura:

A DBR utiliza teorias, descobertas empíricas, sabedoria e conhecimento colaborativo comunitário e popular, inspiração e experiências como fontes para criar intervenções e soluções de problemas concretos, ou seja, para conduzir uma pesquisa aplicada que dialogando com as dificuldades e os sujeitos engajados nestas, conduz iterativamente a construção contínua da solução mais adequada. A solução é iterativamente conduzida em trabalho e aperfeiçoamento aplicado contínuo, e o conhecimento, inclusive teórico, sobre um processo de compreensão gradativamente aprofundado pelo diálogo com a práxis da comunidade envolvida. (MATTA, SILVA E BOAVENTURA, 2014, p. 24).

A partir desta metodologia, buscaremos proporcionar ao educando uma participação direta com os conteúdos históricos das religiões, suas influencias, objetivando contribuir com o conhecimento, incentivando a leitura, a pesquisas, desenvolvendo o senso crítico, além da troca de informações entre os educandos de

diferentes religiões, visando desenvolver um processo de ensino-aprendizagem que reconheça papel salutar da diversidade e da diferença, trazendo discussão a necessidade de falar em sala de aula em respeito e tolerância diante da integridade e viabilidade de outras tradições religiosas e culturais. Podemos dizer, assim, que o *RPG* digital pedagógico fundamentado na metodologia DBR atrelado ao Turismo de Base Comunitária (TBC), formam um conjunto eficaz para o desenvolvimento de nossa pesquisa por proporciona a compreensão entre a diferença entre o ensinar religião e ensinar sobre religiões considerando o conteúdo histórico delas. De acordo com FERREIRA e BIANCHETTI:

As tecnologias da informação e da comunicação (TIC) são meios altamente contributivos para criar condições de modificar as formas das pessoas se relacionarem, construir e transmitir conhecimentos. Por meio dessas tecnologias, é possível a construção do conhecimento coletivo com sujeitos localizados em espaços e tempos distintos, mas que integram o mesmo ambiente virtual ou a mesma comunidade virtual de aprendizagem (FERREIRA, BIANCHETTI. 2004).

Ao entendermos que educar é ensinar a compreender, experimentar e respeitar as diferenças, na utilização de jogos educacionais, especificamente o jogo *RPG* digital pedagógico, podemos afirmar a importância da inclusão das tecnologias como auxiliador durante o processo educacional. Para Paulo Freire:

Aprender e ensinar fazem parte da existência humana, histórica e social, como dela fazem parte a criação, a invenção, a linguagem, o amor, o ódio, o espanto, o medo, o desejo, a atração pelo risco, a fé, a dúvida, a curiosidade, a arte, a magia, a ciência, a tecnologia. (FREIRE, 1997, p.12)

Com a utilização do jogo *RPG* digital pedagógico em parceria com o TBC, temos a possibilidade, pelo conteúdo lúdico do jogo, de que ocorra um processo de aprender e ensinar de forma responsável sobre religião, considerando um modo de ensino-aprendizagem multidisciplinar e multicultural, sem valorizar, certos padrões que a cultura ocidental e burguesa coloca como universal e superior. É preciso trazer a compreensão que esses padrões ideais pré-estabelecidos, repousam sobre determinadas condições na construção de diferenças sociais e culturais que encontram sua sustentação num sistema de poder responsável por determinadas lógicas hierárquicas extremamente segregadoras. Paulo Freire (2007) diz “sujeito que se abre ao mundo e aos outros inaugura com seu gesto a relação dialógica em que se confirma com a inquietação e curiosidade, como inconclusão em permanente movimento na História”. Com isto

buscamos formar seres humanos críticos, participativos e que saiba interagir com sua história, a história da sua comunidade e do seu país.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dado o exposto, considerando o fenômeno social, cultural e histórico, as tradições e movimentos religiosos estão em constante mudança, entendemos e ressaltamos que o projeto de Turismo e Base Comunitária (TBC), utilizando do RPG digital pedagógico, produz uma legitimação de nossa pesquisa, além de promover uma conscientização de valorização por parte do educando e da comunidade sobre seu próprio contexto histórico, além da responsabilidade que nós pesquisadores temos com a comunidade para dar-lhes um retorno contínuo.

A partir da proposta desenvolvida e das oficinas feitas nas escolas da comunidade, percebemos que o objetivo de obter inclusão digital, conscientização do interesse da preservação cultural da comunidade, resgate da identidade cultural e religiosa, a compreensão quanto ao seu lugar na sociedade e o que implica a não compreensão desta questão, foi alcançado de forma incentivadora, podendo ser observado o impacto na escola também no processo ensino – aprendizagem. Percebemos durante as oficinas, a suma importância de ampliação das temáticas de estudos e abordagens sobre religião, religiosidades, espiritualidades e como produz um momento privilegiado em direção à tolerância e compreensão das alteridades, a partir do momento em que os educandos tiveram a possibilidade de aprender de várias formas vivenciando a história da sua comunidade, do seu povo, dos seus ancestrais, através da religião. O RPG foi um grande e importante condutor que possibilitou a diminuição dessa distância entre o que se ensina e o que aprende, ou seja, o indivíduo aprendeu dentro da sua própria realidade com a sua comunidade, com a sua participação na história utilizando do prévio conhecimento, vendo a sua própria história.

Sabemos que o Turismo de Base Comunitária visa proporcionar um incentivo ao resgate das origens da comunidade do Cabula e entorno, trazendo à consciência a importância da preservação da cultura, da identidade cultural, das crenças, dos ritos, das danças, comidas. O RPG entra como principal mediador na discussão relativa à identidade religiosa, e quando cada personagem que participa no jogo representa uma religião e durante o desenrolar do jogo são expostos várias situações conflituosas para serem resolvidas pelos educandos que participam do jogo. Ao dialogarmos com Stuart Hall quando ele discorre sobre uma “identidade nacional” o “crescimento da

homogeneização cultural” dizendo que este fenômeno está ocorrendo com o intuito de “reforçamento de outros laços e lealdades culturais” quando na verdade o que ocorre é uma tentativa de anulamento das particularidades do indivíduo desconsiderando a diversidade e pluralidade do ser humano que nos torna tão especiais, causando um aumento assustador da intolerância, principalmente religiosa. Temos que entender, aprender e ensinar que as diferenças existem, são importantes e tem que ser respeitadas, precisamos como educadores e formadores de opinião, ensinar a nossos educandos que a intolerância, o preconceito e racismo em nada nos dignifica, apenas nos destrói, nos separa e mostra o quanto somos idiotizados por um sistema que visa benefícios próprios, específicos e para um pequeno grupo. Ao fim das atividades devemos deixar claro para os educandos e para a comunidade que a sensação de estarmos certos só pode valer como opinião, nunca como certeza ou verdade absoluta.

REFERÊNCIAS

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

CASTANHO, M.I.S. (orgs.). **Teorias da aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011, p.161-202.

CORIOLOANO, Luzia Neide Menezes Teixeira. **O turismo nos discursos, nas políticas e no combate à pobreza**. São Paulo: Annablume, 2006.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural entre práticas e representações**. Lisboa, Difel, 1990.

FREUD, Z. **O Mal Estar na Civilização**. Rio de Janeiro: Imagino Editora. 1974.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Editora Lamparina, 2014.

IRVING, Marta A. **Reinventando a reflexão sobre turismo de base comunitária: inovar é possível?** In: BARTHOLO, Roberto; SAN SOLO, Davis Gruber; BURSZTYN, Ivan (org.). **Turismo de Base Comunitária: diversidade de olhares e experiências brasileiras**. Rio de Janeiro: Letra e imagem, 2009.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. SILVA, Francisca de Paula Santos da. BOAVENTURA, Edivaldo Machado. **DESIGN-BASED RESEARCH OU PESQUISA DE DESENVOLVIMENTO: METODOLOGIA PARA PESQUISA APLICADA DE INOVAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI** — Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul./dez. 2014.

MARTINS, L.C.B.; CASTANHO, M.I.S.; ANGELINI, R.A.V.M. **Psicologia sócio-histórica e psicopedagogia**. In: BARONE, L.M.C; MARTINS, L.C.B.;

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Editora Paz e Terra s/a, ano 2002.

SILVA, Francisca de Paula Santos da, et al. **Cartilha (in) formativa sobre Turismo de Base Comunitária “O ABC do TBC”**. Salvador: EDUNEB, 2012.

<http://revistaescola.abril.com.br/historia/fundamentos/abc-rpg-423044.shtml>
(29/06/2015)- Acessado em 30/ 04/ 2019.