

JOGO ROLE PLAYING GAME DIGITAL- RPG: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Bianca e Silva Cardoso
biancascardoso@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/3630977244379802>

Rita Cristina C. de A. Santiago
tinnasantiago@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/7909523264699083>

RESUMO

Discute-se sobre a aplicação do instrumento tecnológico *Role Playing Game Digital-RPG* para o ensino de História, como uma proposta inovadora aos métodos de ensino. O *RPG* tem sido objeto de estudo de pesquisas voltadas para estabelecimento de sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção interdisciplinar do conhecimento, com vistas à solução de problemas socioeducacionais. Busca-se, neste artigo, a construção de uma possibilidade tecnológica para o ensino de História, engajado no reforço dos conceitos apreendidos na sala de aula, por estudantes da educação básica e, em especial, que se estimule o ensino-aprendizagem desse componente curricular entre os estudantes baianos. Nessa perspectiva, busca-se um ensino de História capaz de engajar o aprendiz na práxis e contexto histórico de sua coletividade, considerando-se a pluriculturalidade, e que fomente o pensamento reflexivo dos sujeitos como agentes no processo de construção do conhecimento histórico e não apenas receptores de conceitos prontos. Dessa forma, associaremos o lúdico da interpretação de papéis do jogo *RPG* ao ensino da História, criando-se estratégias possíveis à sobrevivência dos personagens do jogo, ao mesmo tempo em que aprendem acerca do(s) processo(s) histórico(s) subjacente(s).

Palavras-chave: *Role Playing Game - RPG*; Ensino de História; Ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo delineou-se em função das experiências adquiridas no Curso de Licenciatura em História da UNEB/EAD, a partir dos projetos do grupo de pesquisa que participamos e das experiências vivenciadas em escolas da rede privada de Salvador, onde houve a atuação docente na disciplina de Cultura Baiana e História, no ensino Fundamental II. Acompanhando, desde o ano de 2010, pesquisas apresentadas pelo

grupo “Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais”, constatamos a necessidade de mais soluções pedagógicas para o ensino de História. As experiências investigativas já realizadas e que discorrem sobre o *Role Playing Game* formação de professores e/ou na formação de profissionais da área de Segurança Pública, Cidadania e Turismo, têm demonstrado e reforçado a necessidade de uma proposta pedagógica baseada no *RPG* e voltada ao ensino de História para os estudantes do Fundamental II e/ou Médio da rede pública estadual de Salvador - BA.

Participar dessas experiências, ainda como voluntárias do grupo de pesquisa, como tutoras e professoras formadoras EAD do Curso de Licenciatura em História da UNEB/EAD, possibilitou, além da inserção nesse contexto tecnológico, uma maior compreensão do *Role Playing Game* para o ensino. O *RPG* é um tipo específico de jogo focado na interpretação de personagens, com a construção de histórias baseadas numa dinâmica teatral, tendo suas características de trabalho cognitivo com possibilidades de discussões epistemológicas aportadas no sociocontrutivismo.

Nesse contexto, ao qual estamos, é nítida a dificuldade dos docentes em estabelecerem conectividades e ligações entre os conteúdos programáticos de História e a referência de mundo construída e estabelecida pelos discentes. Por exemplo, ao tomarmos como base o ensino de História Colonial, sobretudo com relação aos povos autóctones e os estrangeiros de diferentes nações que disputaram o território definido lusitanamente como Bahia de Todos os Santos, compreende-se que esses diferentes povos, que (co)existiram durante o primeiro século da colonização brasileira, são os principais formadores culturais e identitários dos povos brasileiros, todavia a identificação ou a falta de, por parte dos estudantes, pode estar relacionada com a forma como essa história é ensinada nos livros e na sala de aula. Isso pode estar associado à desvinculação de conteúdos trabalhados em sala com o contexto vivido pelos alunos.

Desse modo, considerando-se que a aprendizagem ocorre a partir do envolvimento do aluno com o objeto de estudo, a mediação do conhecimento torna-se essencial para o alcance do objetivo de ensinar História. Portanto, torna-se imperativo refletir o conteúdo programático a partir das referências de mundo dos discentes. Para isso, o socioconstrutivismo proposto por Vygotsky (1998) atende essa primordial demanda na área do conhecimento.

Várias ferramentas podem ser utilizadas na sala de aula para que a mediação entre conhecimento e aprendizagem ocorra, uma dessas possibilidades é o uso de jogos para o ensino, inovação tecnológica que nos últimos anos vem sendo noticiada e ganha cada vez mais notoriedade entre os profissionais da educação. O *Role Playing Game*, traduzido livremente, para Língua Portuguesa, como “jogos de interpretação de papéis”, apresenta-se como importante mecanismo de mediação do saber histórico, uma vez que poderá simular os contextos históricos de determinada região ou periodização. Cabe ressaltar que, assim como qualquer instrumento pedagógico, há necessidade de cautela e certa experiência em mediar o jogo no momento da aplicação, para que a ferramenta não seja uma replicadora de (pré)conceitos e equívocos metodológicos, debatidos e criticados pelos profissionais da área de ensino de História, como os exemplos de anacronismos e mudanças de trajetórias, pois mesmo se tratando de um jogo que estimula a imaginação, o objetivo principal é aprender e ensinar História. No entanto, ao valer-se dos cuidados necessários, o *RPG* pode configurar-se como poderosa ferramenta de mediação do conhecimento e do pensar histórico.

O ensino necessita de novas práticas pedagógicas que democratizem o saber, que possibilitem a apropriação do conhecimento histórico pelos estudantes e que ofereçam possibilidades de autorreflexão e de reflexão cívica dos processos históricos nos quais os estudantes estão inseridos. Nesse sentido, José Libâneo (1986) discute que, muito mais que a democratização do processo de tomada de decisões, importa mesmo a democratização do conhecimento, buscando-se a adequação didático-pedagógica para atendimento aos estudantes da escola pública. Para ele, a contribuição essencial da educação escolar, nesse processo de democratização, consiste no cumprimento de sua função primordial, que é o ensino, pois a valorização da escola pública se concretiza na realização de um trabalho docente diferenciado em termos didático-pedagógico.

A escola contemporânea é uma novidade social e cultural nesse novo espaço institucional, em que o desempenho do professor não é mais pensado como uma simples questão da formação teórica de alguém que ensina, mas como alguém que também aprende. Nesse sentido, o comportamento do educando não pode ser pensado de forma simplificada, mas sim como uma troca mútua de conhecimentos em que ambos devem contribuir para o aprendizado, pois o professor não é o único detentor do saber, devendo-

se considerar a vivência e a experiência dos alunos como basilares ao processo de ensino.

Ao propormos a discussão sobre questões socioculturais postas por nossa sociedade e suas reverberações na educação, não podemos deixar de considerar o quanto ela é heterogênea. Isso se deve ao fato de termos ainda uma visão eurocêntrica da sociedade brasileira, imposta pelo processo de formação propagador, sobretudo, de uma superioridade de determinados grupos em detrimento de outros. De fato, essa é uma visão que tende a ser desmistificada a partir do momento em que estudos forem se desenvolvendo no sentido de esclarecer quem somos, de onde viemos, como fazemos parte dessa sociedade e, principalmente, do quanto devemos nos respeitar enquanto seres humanos. Consideramos o *RPG* como um potencial instrumento diante das dificuldades apresentadas por professores e estudantes para o ensino de temas tão pluriculturais quanto o processo de formação identitária local. Assim, acreditamos que o jogo seja um importante aliado, também, nas discussões de outros temas complexos para a educação.

2 “NÓS NOS TORNAMOS NÓS MESMOS ATRAVÉS DOS OUTROS”

Utilizando a frase de Lev Vygotsky (1998) como título da seção, destacamos a alteridade no processo de conhecimento. Nos espaços normativos e não normativos de saber, o *outro* se configura parte integrante do processo dessa construção. Os *outros* se encontram presentes na diversidade dos grupos, sobretudo dos formadores de nossa vertente civilizatória, com isso, não queremos dizer de forma hipócrita ou forçada que temos de ser o outro, mas que necessitamos entender a diversidade dos sujeitos, suas formas de pensar e agir. Ou seja, determinar, analisar e evidenciar o que nos diferencia uns dos outros. Precisamos nos despir de uma concepção de superioridade em relação a esse *outro* e, a partir disso, respeitá-lo. Nesse sentido, não devemos interpretar que há necessidade de um distanciamento, mas partimos da premissa que, enquanto não considerarmos que esse ser humano é diferente de nós e entendermos a diferença como característica da condição humana a ser respeitada em toda sua essência, problemas como preconceito, discriminação, exclusão e a violência simbólica (ou não) permanecerão

no cotidiano escolar e refletirão nas práticas educacionais em diversos aspectos, quer na montagem dos currículos ou na forma como as disciplinas são ministradas. Nessa perspectiva, o ensino de História, mediado pelo jogo *RPG*, apresenta-se como proposta inovadora para promover a interação entre os estudantes, bem como, o debate sobre essas questões, na sala de aula.

3 ESCOLA E ENSINO DE HISTÓRIA

Considerando que a escola configura-se, também, como espaço de “conservação social e aparente legitimidade às desigualdades sociais, e que ela sanciona a herança cultural e o dom social tratado como dom natural” (BOURDIEU, 1999), a reflexão crítica e posterior ação tornam-se cada vez mais ponto de partida para qualquer atividade desenvolvida no espaço escolar. Nesse complexo, contraditório, conservador e pouco dialógico espaço social destacamos o ensino de História e suas representações nos currículos escolares. Pesquisadores e não pesquisadores ressaltam o ensino de História como disciplina norteadora da construção da(s) identidade(s) no âmbito escolar, mas deixam de analisar que o próprio ensino de História situa-se num contexto pouco flexível, conservador e, muitas vezes, segregador.

O ensino de História foi construído e modificado ao longo das décadas, desde o século XIX, sofrendo transformações a partir dos contextos; no entanto ainda enfrenta o desafio de atender demandas relativas aos temas pluriculturais, como os processos de formação identitária e local dos sujeitos em seus contextos. Tomamos como norteadoras as categorias de historicização, de Fernandez Cuesta, autor citado por Maria Auxiliadora Schmidt (1997 p. 102), as quais se referem ao período da construção do código disciplinar da História no Brasil, que datou de 1838 até 1931, e período seguinte (1941-1971), configurando-se como a consolidação do código disciplinar da História no Brasil. O momento posterior estabeleceu uma situação de crise desse código, o qual está inserido no período que vai de 1971 até 1984, sendo seguido pela tentativa de reconstrução do código disciplinar da História. Muitas outras modificações ocorreram que interferiram diretamente no ensino de História, assim como, no cotidiano escolar. A concepção tradicional de sala de aula mudou, como destaca Schmidt:

A sala de aula não é apenas um espaço onde se transmitem informações, mas onde uma relação de interlocutores constrói sentidos. Trata-se de um espetáculo impregnado de tensões em que se torna inseparável o significado teoria e prática, ensino e pesquisa. Na sala de aula se evidencia, de forma mais explícita, os dilaceramentos da profissão de professor e os embates da relação pedagógica. (SCHMIDT, 1997, p.57).

Os professores de História devem organizar novas formas de estudar e ensinar, possibilitando aos educandos a construção do seu próprio ponto de vista histórico e, imersos nessa nova perspectiva, devem colaborar para que o estudante construa conceitos e utilize o aprendizado e as informações para um posicionamento mais crítico e reflexivo no seu contexto social.

Entendemos que o processo de colonização, bem como, o de imigração de diferentes grupos para o território brasileiro, fez com que a sociedade se tornasse plural ao ponto de podermos afirmar que pouco se conhece sobre a gente do nosso país. Claro que, para haver um amplo conhecimento dessa gente, fazem-se necessárias mudanças de concepções sobre a educação, considerando que esta ocorre em diferentes espaços, não se limitando ao escolar. O saber deve permear uma escola pedagogicamente plural, inclusiva, justa, humana, um espaço onde endogenamente ocorra a percepção de que as diferenças existem e que o respeito a elas seja uma prática cotidiana, um local onde os docentes entendam que uma formação plural pressupõe como meta o respeito mútuo e este não poderá existir sem considerar que eles e os discentes são partes do mesmo processo. Ou seja:

Ensinar inexistente sem aprender e vice-versa e foi aprendendo **socialmente** que, **historicamente**, mulheres e homens descobriram que era possível ensinar. [...] Aprender precedeu a ensinar ou, em outras palavras, ensinar se diluía na experiência realmente fundante de aprender. (FREIRE, 1996, p.26).

Nesse sentido, compreendemos que essas experiências são determinantes para concluirmos que aprender está além da formação do educador ou dos conteúdos a serem ministrados em sala; aprender está na prática da vida, do socialmente e historicamente construído. Dessa forma, refletindo sobre diversidade cultural, sobre o lugar do homem na

sociedade, lugar onde ele constrói suas referências para se relacionar consigo mesmo e com o outro, lugar desse indivíduo imerso na vida moderna oscilante e contraditória em suas práticas, que o leva a se apropriar das questões que são postas pelos processos civilizatórios, a passar a duvidar do que antes era tido como certeza, é que consideramos a discussão posta por Giddens (1991) sobre a veneração do passado na sociedade tradicional e a valorização dos símbolos, pelo fato de conterem e perpetuarem as experiências das gerações, a relação entre tempo e espaço nas experiências particulares que abarcam passado, presente e futuro, e contribui significativamente para a discussão projetada no estudo contido neste artigo, que visa ao desenvolvimento de uma proposta pedagógica para o ensino de História sobre a colonização na Bahia, a partir da ludicidade do jogo *RPG* Digital.

Assim, ao se fazer o mapeamento dos estudantes do Ensino Fundamental II, do Município de Salvador, em uma escola a ser definida, pretende-se construir e aplicar o jogo *RPG* com esses estudantes, analisando como a nossa proposta pedagógica pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem de História, bem como, ajudar o docente em sala de aula nas discussões de temas muitas vezes negligenciados pelos currículos tradicionais, mas que se configuram importantes, pois impactam diretamente na formação do povo brasileiro, na construção e reconhecimento da(s) identidade(s).

Esse debate aqui delineado está presente na modernidade, a qual, segundo Giddens (1991), tem suas práticas sociais revistas todo tempo, levando-nos, conseqüentemente, às constantes mudanças na relação uns com os outros. Diante do cenário de incertezas que nos encontramos nessa conjuntura, a(s) discussão(ões) sobre identidade(s) surge(m) justamente como forma de responder a um questionamento sobre quem somos e por que pertencemos a este ou aquele lugar ou contexto sociocultural no qual estamos inseridos, alçando reflexões sobre o quanto as interfaces globais influem em nossas práticas cotidianas.

4 PROPOSTA METODOLÓGICA APLICADA AO JOGO *RPG* DIGITAL

Falar em nova abordagem metodológica tem sua pertinência quando entendemos um pouco mais sobre essa metodologia que surgiu nos anos 90 para contrapor a

concepção de que não deveria haver consideração à parte prática necessária para a validação ou refutação dos conceitos desenvolvidos sobre educação. Com essa constatação, não queremos dizer que adotar a *Design Based Research - DBR* é substituir as abordagens teórico-metodológicas existentes, mas sim agregá-las para o auxílio à construção de resposta ao problema educacional ao qual se propõe nossa investigação. Portanto a relevância dessa metodologia para pesquisas aplicadas consiste no fato de que ela:

Valoriza o conhecimento do pesquisador, as investigações realizadas por ele frente ao campo de estudo e o conhecimento teórico e prático das pessoas envolvidas no processo da pesquisa ao ponto de, elas mesmas validarem ou refutarem os contextos construídos. (SANTOS 2014).

Para que essa valoração se efetive, pesquisadores como Edelson (2002, p.116-117), apontam algumas categorias às quais o pesquisador, ao adentrar o seu campo de pesquisa, deverá se atentar. Dessa forma, o autor pontua que essa nova pesquisa deverá ser “conduzida”, ou seja, partir da pesquisa anterior e deverá “documentar o processo do desenho do projeto” consistindo na guarda da documentação de forma cumulativa, ao ponto de que esta auxilie na análise dos dados empíricos; também que deverá ter “avaliação formativa” visando à regulação da aprendizagem no contínuo processo de identificação de elementos do projeto atual, que destoam do projeto tido como ideal e, por fim, deverá ter a característica da “generalização”, podendo ser aplicada a outros contextos.

Nesse caso, o método de raciocínio histórico (MARTINEAU, 1997 apud MATTÁ, 2006) apresenta-se como o mais adequado para o ensino da História, pois o raciocínio histórico é a questão central da aprendizagem da história e da própria natureza do conhecimento histórico. Vygotsky (2009) e Matta (2006) destacam que o conhecimento é construído a partir do universo socio-histórico dos sujeitos, estes são agentes no processo de aprendizagem, pois pensam sobre o que fazem e acreditam, também sobre o que os outros fazem, e este conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de aprendizagem.

Considerando esses fatores e tendo consciência de que o estudar e o qualificar intervenções são os elementos principais dessa metodologia, tende-se a chegar ao melhor dos resultados que, nessa abordagem, deverá ser “referente à teoria estudada”, no sentido de saber se atendeu ou não à “solução de um problema da práxis”, ou referente à “experiência prática dos envolvidos”. A metodologia escolhida também revela a melhor linguagem para o jogo, visto que o público alvo será de estudantes da rede pública de ensino. Alguns caminhos serão traçados para que melhor sejam compreendidas as abordagens ao longo da pesquisa referentes ao ensino de História através do Jogo de *RPG*, além de a pesquisa ser participante, caracterizada como praxiológica e socioconstrutivista à luz de Bakhtin (2006) e de Vygotsky (1998), caracterizando-a como uma pesquisa de cunho prático.

A importância de trabalhar com o tema por nós levantado nesse artigo é parte de um movimento maior que envolve as discussões sobre a valorização da pluriculturalidade em nossa sociedade e seus impactos na construção identitária, ponderando-se sobre o modo como se deu a formação do(s) povo(s) brasileiro(s), haja vista não podermos considerar satisfatória a produção do conhecimento sobre os processos históricos desses sujeitos envolvidos nesse contexto. Desse modo, podemos dizer que essas discussões emergiram no bojo dos movimentos sociais que Gohn (2011) apresenta como movimentos de ação sociopolíticos e culturais que sempre existiram, os quais são viabilizadores de diferentes formas de organização popular. Ao relacionar esse autor à educação, salientamos que os movimentos sociais relacionam-se com as diferentes formas de educar, para além da educação formal, gerando saberes com caráter político-social. Partindo-se dessa premissa, é que a proposta aqui apresentada traz esse questionamento sobre o processo da primeira fase da Colonização na Bahia (1500-1549), com o desenvolvimento de uma nova proposta metodológica que tende a contribuir para a formação e desenvolvimento desses jovens, no intuito de buscar compreender o processo histórico e social da nossa sociedade, reconhecer sua(s) identidade(s) e cultura(s), pretendendo aprofundar nossas discussões sobre a temática, no intuito de que essas pessoas estejam conscientes de que:

[...] identidades e sentidos não devem ser vistos como características definitivas ou essenciais cristalizadas para sempre, mas como resultados provisórios, porque contextuais, históricos, de um processo agonístico de resistências e acomodações em relação aos vetores impositivos dos estratos hegemônicos da cultura. (SANTOS, 2014, p. 13).

Dessa forma, consideramos de suma importância as discussões presentes nos diferentes grupos sociais que, ao se mobilizarem, nos mostram o quanto é possível construir uma sociedade verdadeiramente democrática, onde é possível revermos nossos ideais de igualdade. Importante também, no sentido de que eles podem ser organizados por diferentes grupos da sociedade, contando com instâncias governamentais mais simples, porém não menos atuantes, como as redes de controle denominadas por Gohn (2011) como redes cidadãs.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa aqui inscrita está em conformidade com o que apresentamos em projetos já desenvolvidos pelo grupo Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, assim como, os que permanecem em desenvolvimento e que ratificam o potencial do *RPG* Digital, por meio do qual é possível aplicar novas práticas pedagógicas no ensino de História, permitindo que o desenvolvimento de diversas temáticas seja discutido nos vários níveis de ensino, tendo como fatores decisivos a interação e o dialogismo, que transcorrem e fundamentam o ensino de História, além de concordarem com a perspectiva pedagógica do grupo de pesquisa ao qual estamos vinculadas. Nesse sentido, conduzimos essa pesquisa na metodologia *DBR*, a qual possibilitou o desenvolvimento de conhecimento aplicado na forma de princípios de aplicação que, neste caso, são os princípios de aplicação do *RPG* para o ensino de História no Ensino Fundamental II. Através da pesquisa, se chegou ao entendimento de questões que nos inquietavam e que são passíveis de respostas por parte das ciências. Destarte, vimos a necessidade do entendimento sobre a forma como os indivíduos estão presentes dentro dessa ciência. O estudo a partir dos teóricos, sobre a contemporaneidade, ampliou o entendimento sobre as mudanças que ocorrem em

nossa sociedade, também nos fez perceber que toda mudança é gradativa. Numa pesquisa aplicada, os sujeitos envolvidos se tornam mais críticos em relação ao universo social em que vivem, além de se tornarem mais reflexivos sobre os possíveis rumos que a sociedade pode seguir, sendo todos tencionados, no sentido de terem maior senso de responsabilidade, tanto os educadores quanto os educandos, ampliando os conhecimentos e reforçando o entendimento de que todo saber se constrói a partir das relações entre os indivíduos conscientes de que as mudanças na sociedade passam não apenas pela área de estudo, a qual aqui dialogamos, mas sim e, principalmente, pelo campo mais amplo de ensino-aprendizagem que permeia toda a nossa vida.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, 20 dez. 1996. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>. Acesso em: 20 nov.2015.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico da linguagem. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006. 203 p.
- BOURDIEU, P. A Escola conservadora: as desigualdades frente à escola e à cultura. In: NOGUEIRA, M. A.; CATANI, A. **Escritos de Educação**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- CABALERO, Sueli da Silva Xavier (org.). *RPG by Moodle*. Salvador: Universidade do Estado da Bahia Editora. 2012.
- EDELSON, D. C. (2002). Design Research: What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*, 11(1), 105-121. Disponível em: <http://www.cs.uic.edu/i523/edelson.pdf>. Acesso em: 25 maio 2015.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIDDENS, Anthony. **As Consequências da modernidade**. Trad. Raul Fiker. São Paulo: UNESP, 1991.
- GOHN, Maria da Glória. Movimentos Sociais na Contemporaneidade. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro. v. 16 n. 47, maio-ago. 2011.
- LIBÂNEO, José. **Democratização da escola pública**. São Paulo: Loyola, 1986.
- MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de História**: utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição. Brasília: Líber, 2006.
- SANTOS, Aline de Assis. **Ancestralidade e História no Recôncavo Baiano**: construção do conhecimento ancestral no povoado de São Braz em Santo Amaro. 2014. 123f. Dissertação

(Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador. 2014.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. **O Saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SOBRE AS AUTORAS:

BIANCA E SILVA CARDOSO

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Graduada em Licenciatura Plena em História pela UNEB. Desde 2010 exerce as funções de Professor/Tutora *Online* e Coordenadora de Registros do Curso de Licenciatura em EAD, programa vinculado à Universidade Aberta do Brasil - UAB/CAPES, em parceria com a UNEB. Faz parte do grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais e Educacionais. Membro da coordenação, desde 2016, da Associação Brasileira de Educação a Distância ABED/Núcleo Regional Bahia.

RITA CRISTINA C. DE A. SANTIAGO

Doutoranda no Programa de Doutorado em Difusão do Conhecimento – UFBA. Mestre em Teologia: Área de concentração em Educação, pelas Faculdades EST, São Leopoldo-RS. Graduada em Teologia; Graduada em Letras/Inglês pela FTC e em Sociologia pela IESCFAC-BA; Pós-graduada em Metodologia do Ensino Superior; Possui experiência docente em Educação Presencial desde 1995 e em Educação a Distância (EAD) desde 2008, na Universidade do Estado da Bahia. Experiências como docente em: Metodologia da Pesquisa, Redação, Morfossintaxe e Didática.