



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FAGED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIFUSÃO DO CONHECIMENTO

JOSETE BISPO RIBEIRO

**RPG DIGITAL E SEGURANÇA PÚBLICA: UMA PROPOSTA DE
APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR.**

Salvador
2016

JOSETE BISPO RIBEIRO

**RPG DIGITAL E SEGURANÇA PÚBLICA: UMA PROPOSTA DE
APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR.**

Tese apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Doutora em Difusão do Conhecimento.

Orientador: Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues
Matta.

Salvador

2016

SIBI/UFBA/Faculdade de Educação – Biblioteca Anísio Teixeira

Ribeiro, Josete Bispo.

RPG Digital e Segurança Pública: Uma proposta de aplicação pedagógica para instrução policial militar / Josete Bispo Ribeiro. – 2016.

247 fl : il.

Orientador: Profº Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2016.

JOSETE BISPO RIBEIRO

**RPG DIGITAL E SEGURANÇA PÚBLICA: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO
PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR.**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Difusão do Conhecimento, Faculdade de Educação, da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 30 de março de 2016.

Alfredo Eurico Rodrigues Matta – Orientador _____

Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil.

Universidade do Estado da Bahia

Dequex Araújo Silva Júnior _____

Doutor em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil

Polícia Militar da Bahia

Edivaldo Machado Boaventura _____

Doutor em Direito pela Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil.

Universidade Salvador

Stavros Panagiotis Xanthopoylos _____

Doutor em Administração de Empresas pela Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil

Fundação de Getúlio Vargas

Josemar Rodrigues de Souza _____

Doutor em Informática pela Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, Espanha

Universidade do Estado da Bahia

A,

Davi, meu filho, pelo amor imensurável, pela felicidade indescritível, por dar sentido ao meu existir.

Antônia e Mário, meus pais amados, pelo zelo, dedicação e proteção dispensados durante toda à minha vida.

Joseane, Josemeire e Joelma, minhas irmãs queridas, amigas eternas e verdadeiras, confiáveis e apoiadoras em todos os momentos e para todas as coisas.

Renata, Rodrigo, Rafael e Guilherme, meus sobrinhos maravilhosos, filhos do coração, jovens exemplos de boa educação moral, respeito ao próximo e carinho à nossa família.

AGRADECIMENTOS

Os meus agradecimentos são dirigidos às pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a concretização deste estudo.

Em primeiro lugar, agradeço à Grandiosa Espiritualidade, por ter alimentado meu espírito com fé e coragem para trilhar este árduo caminho.

Agradeço à minha família: meu filho amado, Davi, meus pais, Mario e Antônia; às minhas irmãs, Joseane, Josemeire e Joelma, e aos meus sobrinhos, Renata, Rodrigo, Rafael e Guilherme e aos meus cunhados, João e Anilson. Este trabalho é para vocês, pois sei o quanto acreditaram e torceram para que tudo desse certo. Espero poder retribuir, de alguma forma, tudo o que fizeram e fazem por mim, até hoje. Que Deus os abençoe e os proteja sempre.

Agradeço ao meu grande amigo, TC PM Josehilton, por todo apoio à minha pesquisa e pelas palavras de coragem que me ajudavam a enfrentar o "mundo policial militar". Os momentos compartilhados na APM foram cruciais para me tornar simpática à Corporação e ao importante trabalho que desenvolve na sociedade. Tenho-o como exemplo de profissional ético e competente. Tenho-o como referência de indivíduo humanitário e justo para com seus pares. Deus dê-lhe muita felicidade.

Agradeço ao Cel. PM Anselmo pelo apoio concedido na construção do projeto FAPESB e pela valiosa convivência durante os trabalhos na APM. Esta pesquisa é uma retribuição ao carinho e respeito dispensados, além de ser um pequena colaboração para o vosso grandioso projeto de criação do Batalhão de Policiamento Turístico, idealizado em 2012.

Agradeço à equipe do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR), especialmente, ao Subcomandante Major PM Freitas, pelas contribuições ao meu trabalho e aos soldados Andreína, Brasil, Mendes, Angelo, Jhonny, Gilmaria, Rita e Querino, por toparem participar da minha pesquisa, com tanto compromisso e responsabilidade. As valiosas contribuições advindas dos experimentos foram os primeiros passos de um longo caminho a ser seguido em favor da educação.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta, pela orientação e acompanhamento ao meu trabalho, os quais foram de suma importância para que este fosse concretizado.

Agradeço aos meus amigos de Feira de Santana, Emília e Marcos, pelo apoio nas fases difíceis e pela compreensão das ausências.

Agradeço a Thiago (Thi) e Lázaro, companheiros de pesquisa, pelo apoio pessoal e técnico na construção desse estudo.

Agradeço aos colegas do doutorado, Ana Lícia Stopilha (Miguíssima Stop), Rubem (Migo Rubem) e Ana Celeste (Miga Cruz David), pela enriquecedora convivência nos projetos de pesquisa e nas disciplinas do doutorado.

Agradeço aos professores do doutorado, pelas trocas científicas altamente enriquecedoras.

Agradeço ao apoio financeiro da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), sem o qual teríamos dificuldades para realização deste trabalho.

Finalmente, agradeço a todos que, de alguma forma, estiveram presentes, física ou espiritualmente, ao meu lado durante essa caminhada e que, por incapacidade de memorizar todos os nomes, não foram citados. Deus abençoe a todos.

Melhor atirar-se à luta em busca de dias melhores do que permanecer estático como os pobres de espírito, que não lutam mas também não vencem; que não conhecem a dor da derrota, mas que não tem a glória de ressurgir dos escombros. Esses pobres de espírito ao final da terra não agradecem à *Jah* por terem vivido, mas desculpam-se perante por haverem simplesmente passado por ela.

Bob Marley

RIBEIRO, Josete Bispo. RPG Digital e Segurança Pública: Uma Proposta de Aplicação Pedagógica para instrução policial militar. 247f. il. 2016. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

RESUMO

Esta investigação estuda a funcionalidade dos jogos digitais como instrumentos pedagógicos voltados para promover aprendizagem colaborativa em segurança pública. Para isso, focalizou a abordagem sobre os jogos do tipo *Role Playing Game* (RPG), para construir uma aplicação pedagógica, numa versão digital, denominada RPG Digital PMBA, voltada para utilização nos processos instrucionais da Polícia Militar da Bahia (PMBA). Identificou-se uma representação virtual e operabilidade lógica mais adequada à apresentação de ocorrências policiais militares, que, face à perspectiva decisória, promovessem nos profissionais policiais militares aperfeiçoamento de competências profissionais inerentes ao seu *modus operandi*. Este instrumento pedagógico, construído colaborativamente entre analistas cognitivos e especialistas em segurança pública, foi aplicado para teste de efetividade com os policiais militares do Batalhão Especializado de Polícia Turística (BEPTUR), unidade operacional vinculada à PMBA. Por se tratar de uma pesquisa aplicada, foram realizados experimentos reais, através de simulações virtuais de ocorrências policiais militares similares, em conteúdo específico e narrativas usuais, àquelas encontradas no campo de atuação natural dos sujeitos da comunidade de prática. Considerando trata-se de uma investigação sobre tecnologias educativas, utilizou-se da abordagem metodológica *Design Based Research* (DBR), como método de pesquisa e dos pressupostos da *Praxiologia*, como concepção epistemológica, tendo em vista a indissociável relação formativa e instrucional entre o conhecimento teórico e a experiência prática, típica de profissionais da área de segurança pública.

Palavras-Chave: RPG Digital PMBA, Aplicação Pedagógica, Segurança Pública, Batalhão Especializado em Polícia Turística (BEPTUR).

RIBEIRO, Josete Bispo. RPG Digital e Segurança Pública: Uma Proposta de Aplicação Pedagógica para instrução policial militar. 247f. il. 2016. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

ABSTRACT

This investigation studies the functionality of digital games how pedagogical instrument to promote collaborate knowledge in public security. Then, the focused approach about the games how role playing games (RPG), to build one pedagogical application, in a digital version, meaning RPG PMBA digital, to use instructions process of military police of Bahia (PMBA). It identified a virtual representation and logic operation more appropriate to submit police reports that, given operative perspective, to promote improvement of professional competencies inherent to yours. This pedagogical tool built collaboratively between cognitive analysts and public security experts, was applied to effectiveness test with militaries polices of special touristic police group (BEPTUR), operation linked to the PMBA, because it is an applied research, real experiments were performed through virtual simulations of similar military police reports, on specific content and the usual narratives, those found in the natural field of activity of the subjects of the community practice. Whereas it is a research on educational technology was used the methodological approach (DBR), as research method and praxeology of assumptions, such as epistemological conception, in view of the indissoluble training and institutional relationship between theoretical knowledge and practical experience, typical public safety professionals area.

Key words: RPG digital PMBA, pedagogical application, public security, special touristic police group (BEPTUR)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADRO 01 - ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELA APM/CEFAP PARA TREINAMENTO DO POLICIAL MILITAR.	48
QUADRO 02 - VANTAGENS COMPARATIVAS ENTRE AS ATIVIDADES DE TREINAMENTO DA PMBA E O AVA RPG DIGITAL.....	50
QUADRO 03 - ASPECTOS ESTRUTURANTES DA APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR.	51
QUADRO 04 - TIPOS DE APRENDIZAGEM INTERATIVA DESENVOLVIDAS POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS.	70
QUADRO 05 - ELEMENTOS DETERMINANTES DA CONSTRUÇÃO DA CAMPANHA SALVADOR: <i>TURISMO E PAZ</i>	95
QUADRO 06 - AS CLASSES DE PERSONAGENS DA CAMPANHA SALVADOR: <i>TURISMO E PAZ</i>	100
QUADRO 07 - VARIÁVEIS DEPENDENTES E INDEPENDENTES DA CAMPANHA SALVADOR: <i>TURISMO E PAZ</i>	109

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APM	Academia de Polícia Militar
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BEPTUR	Batalhão Especializado de Polícia Turística
CEFAP	Centro de Formação e Aperfeiçoamento de Praças
CIM	Centro de Instrução Militar
CPE	Comando de Policiamento Especializado
DBR	Design Based Research
DGE	Diretrizes Gerais de Ensino
GEP/SP	Grupo de Estudos e Pesquisa em Segurança Pública
MJ	Ministério da Justiça
PGE	Plano Geral de Ensino
PGSP	Programa de Pós-graduação em Segurança Pública
PMBA	Polícia Militar da Bahia
PNDH	Programa Nacional de Direitos Humanos
RPG	Role Playing Game
SENASP	Secretaria Nacional de Segurança Pública
UNEB	Universidade do Estado da Bahia
ZDI	Zona de Desenvolvimento Imediato
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
2	CONTEXTO HISTÓRICO DA POLÍCIA MILITAR DA BAHIA (PMBA)	30
2.1	PRIMEIRO BLOCO HISTÓRICO DE CONTEXTUALIZAÇÃO: IDEOLOGIA COLONIAL PATRIMONIALISTA	31
2.2	SEGUNDO BLOCO HISTÓRICO DE CONTEXTUALIZAÇÃO: IDEOLOGIA REPUBLICANA	37
2.3	TERCEIRO BLOCO HISTÓRICO DE CONTEXTUALIZAÇÃO: IDEOLOGIA DA SOCIAL DEMOCRACIA E DOS DIREITOS HUMANOS	41
2.3.1	O ensino e a instrução na Polícia Militar da Bahia (PMBA)	46
3	RPG DIGITAL: SIMULAÇÃO E INSTRUÇÃO EM SEGURANÇA PÚBLICA	53
3.1	AS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E OS FUNDAMENTOS SOCIOCONSTRUTIVISTAS	58
3.2	APRENDIZAGEM MEDIADA POR JOGOS DIGITAIS	66
3.2.1	O Jogo <i>Role Playing Game</i> (RPG)	72
4	RPG DIGITAL PM BAHIA: PROPOSTA DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR	79
4.1	O RPG DIGITAL: HISTÓRICO E VERSÕES	79
4.2	RPG DIGITAL PMBA: PROPOSTA DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA APERFEIÇOAMENTO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS EM SEGURANÇA PÚBLICA	84
4.2.1	Temática: Segurança Pública com foco em policiamento turístico	86
4.2.2	Tipo de Treinamento: Simulação das ocorrências específicas e narrativas usuais das <i>Oficinas Vivenciais</i> no RPG Digital PMBA	88
4.2.3	Objetivação	90
4.2.4	Sujeitos da pesquisa: Policiais Militares Praças	91
4.2.5	Proposta do jogo	93
4.2.5.1	<i>A Proposta da campanha</i>	94
4.2.6	As Regras	96

4.2.7	As Aventuras	100
5	METODOLOGIA <i>DESIGN BASED RESEARCH</i> (DBR) APLICADA À PESQUISA EM SEGURANÇA PÚBLICA	103
5.1	APLICAÇÃO DO <i>DESIGN BASED RESEARCH</i> (DBR) EM SEGURANÇA PÚBLICA	104
6	ANÁLISE DA PROPOSTA DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR: RESULTADOS DO EXPERIMENTO	115
6.1	MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE DA APLICAÇÃO PEDAGÓGICA: AVALIAÇÃO DAS VARIÁVEIS DEPENDENTES	118
6.1.1	Aplicação do experimento com o Grupo A: Resultados da aventura <i>Festa do Senhor do Bonfim</i>	119
6.1.2	Aplicação do experimento com o Grupo A: Resultados da aventura <i>Manifestações Populares</i>	130
6.1.3	Aplicação do experimento com o Grupo A: Resultados da aventura <i>Festa do Senhor do Bonfim</i>	137
6.2	MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE DA APLICAÇÃO PEDAGÓGICA: AVALIAÇÃO DAS VARIÁVEIS INDEPENDENTES	145
6.3	RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO	163
7	CONCLUSÃO	166
	REFERÊNCIAS	172
	ANEXO A – Classes da Campanha <i>SALVADOR: TURISMO E PAZ</i>	180
	ANEXO B – Aventuras da Campanha <i>SALVADOR: TURISMO E PAZ</i>	186
	ANEXO C – Sistema de Regras da Campanha <i>SALVADOR: TURISMO E PAZ</i>	212
	ANEXO D – Pré-teste e Pós-teste da Campanha <i>SALVADOR: TURISMO E PAZ</i>	217
	ANEXO E - Competências Profissionais da Matriz Curricular para ações formativas dos profissionais da área de Segurança Pública.	218
	ANEXO F – Registros dos experimentos da Campanha <i>SALVADOR: TURISMO E PAZ</i>	219

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

A ideia central da presente investigação nasceu do convívio partilhado com os policiais militares, durante o trabalho desenvolvido na Academia de Polícia Militar (APM) da Polícia Militar da Bahia (PMBA). Durante o período de 2010 à 2014, exercendo o cargo de Coordenadora Acadêmica do Programa de Pós-Graduação em Segurança Pública (PGSP), objeto de convênio entre a Secretaria de Segurança Pública (SSP), a Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e a Polícia Militar da Bahia (PMBA), foi possível vivenciar, com razoável proximidade, o funcionamento dos cursos de pós-graduação *lato sensu* voltados para Oficiais Superiores e Intermediários.

Essa experiência possibilitou, oportunamente, conhecimento acerca dos procedimentos pedagógicos adotados pelo ensino policial militar para desenvolvimento dos cursos de formação e de educação continuada nos profissionais da Corporação, relevando suas particularidades. Identificamos, a partir de então, um aspecto transversal aos tais procedimentos: a indissociável relação entre o *conhecimento teórico* e a *aplicação prática*.

Paralelo à esta conjuntura, os membros do Grupo de Pesquisa *Sociedade em Rede: Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais*, liderado pelo Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta, ao qual faço parte, se confrontavam com o desafio de aperfeiçoar o elemento central das nossas pesquisas, o RPG *By Moodle*, visando adequá-lo às novas demandas tecnológicas, e, ao mesmo tempo, buscando responder aos problemas de investigação levantados pelos pesquisadores do referido grupo. Como resultado desses esforços de investigação e aplicação, surge o RPG Digital, como uma evolução do RPG *By Moodle*, acrescido de amplas possibilidades de utilização em diversas áreas do conhecimento.

Na condição simultânea de Coordenadora Acadêmica (Convênio UNEB/PMBA) e de pesquisadora científica (GP *Sociedade em Rede*), percebi a importância científica de uma investigação voltada para avaliar a efetividade do RPG Digital como uma aplicação pedagógica que, através da simulação de ocorrências de segurança pública, possibilitasse a atualização e o aperfeiçoamento de práticas profissionais policiais militares.

Considerando nosso propósito de testar a efetividade da aplicação pedagógica do RPG Digital, comprometemo-nos, tão somente, em avaliar sua funcionalidade, em termos estruturais e de operabilidade lógica, para o alcance dos resultados aos quais se propõe. Nesse aspecto, nossa avaliação, desenvolvida através da observação e refinamento das variáveis pré-selecionadas, visa, precisamente, certificar-se se o formato da aplicação pedagógica construída para esta pesquisa funciona tal como foi especificado e para a finalidade científica proposta.

Neste sentido, sentimo-nos desobrigados em apresentar estudos analíticos comparativos com outros instrumentos pedagógicos já existentes, tendo em vista que o nosso foco está na verificação da *Efetividade* da nossa proposta educacional, compreendida sob o aspecto da sua *Funcionalidade* para utilização no processo de instrução policial militar. Neste estudo de doutorado, não intentamos atestar sobre a sua *Eficiência* ou *Eficácia*, por entendermos, no primeiro momento, que devemos aperfeiçoá-la e torná-la aplicável pedagogicamente para, posteriormente, empreender ações comparativas com outras tecnologias já em uso, se for o caso.

Com base nesta concepção, iniciamos nossos trabalhos, construindo, em colaboração, o seguinte problema de pesquisa: **Como uma proposta de aplicação pedagógica no RPG Digital, estruturada para a simulação de ocorrências de segurança pública, possibilita a atualização de práticas profissionais em policiais militares do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR) da Polícia Militar da Bahia (PMBA)?**

Ou, dito de outra forma: **Inexiste uma proposta de aplicação pedagógica de RPG Digital, estruturada para a simulação de ocorrências de segurança pública, que possibilite a atualização de práticas profissionais em policiais militares do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR) da Polícia Militar da Bahia (PMBA).**

Desta forma, a nossa investigação situa-se sobre a construção de um procedimento pedagógico, cuja estruturação virtual e operabilidade lógica, possibilite a atualização de práticas policiais militares através de simulações virtuais de ocorrências concernentes à sua área de trabalho.

A área de segurança pública, especificamente a atuação profissional dos policiais militares, se caracteriza como um instigante campo de pesquisa, tanto pela riqueza de achados científicos quanto pela importância que esses profissionais desempenham na sociedade. Por outro, não nos surpreende que, em função de alguns pontos críticos relacionados ao trabalho policial militar, a exemplo da violência, criminalidade, tráfico de drogas e de pessoas, dentre outros, realizar pesquisas nesta área tem um grau de dificuldade significativo. De forma similar, inúmeros fatores podem ser listados como motivadores para escolha da área turística como campo empírico para a realização de pesquisas e experimentos científicos. Especificamente para esta pesquisa, pela conjunção das duas áreas, justificamos nossa escolha da área de segurança pública correlacionada ao turismo pelas seguintes razões:

- a. Salvador está entre os dez principais destinos na lista geral do *Índice de Competitividade do Turismo*¹, Relatório Brasil 2014, elaborado pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), Ministério do Turismo (MTur) e SEBRAE Nacional. Neste documento, a capital baiana ocupa a primeira colocação na dimensão *Aspectos Culturais* que avalia *“Produção cultural associada ao turismo; patrimônio histórico e cultural; e estrutura*

¹ FGV/MTur/SEBRAE (2014) conceituam *competitividade* como *“a capacidade crescente de gerar negócios nas atividades econômicas relacionadas com o setor de turismo, de forma sustentável, proporcionando ao turista uma experiência positiva”*.(2014:19).

municipal de apoio à cultura...” (2014:49). Todavia, na dimensão *Infraestrutura Geral*, que analisa “... *capacidade de atendimento médico para o turista no destino; estrutura urbana nas áreas turísticas; fornecimento de energia; e **serviço de proteção ao turista***” (grifo nosso) (2014:37), a cidade do Salvador não aparece listada entre os dez principais destinos. Os autores deste relatório, observaram que “*Dentre os fatores avaliados que podem ser desenvolvidos destacam-se a ausência de **grupamento especial para atendimento ao turista na Polícia Militar** e de programa de proteção ao turista na Polícia Civil.*” (grifo nosso).(2014:37). Por tais fatos, podemos compreender que, mesmo com elevado potencial turístico, a cidade de Salvador ainda carece de ações infraestruturais que melhorem seu índice nacional.

- b. O atual Comandante do BEPTUR² é membro-pesquisador de um projeto em segurança pública aprovado por uma instituição de fomento à pesquisa³ no qual fazemos parte, sendo, graças a isso, um grande parceiro e facilitador da realização dos trabalhos deste estudo. A importância do tema para a Corporação, é reforçada desde o projeto embrião do BEPTUR.

Na denominada Alta Estação, Salvador e todas as suas vias de acesso, bairros e áreas residenciais e comerciais são, em potencial, um dos mais concorridos pólos turísticos nacional e internacional. Nesta época do ano, compreendida entre os meses de dezembro a março, as ruas da cidade são invadidas por turistas de nacionalidades e naturalidades das mais diversas, havendo a proposição de se estender o período de visitação pelo resto do ano. A segurança deste público incomum nas vias públicas, formado por cidadãos do mundo, portanto, é da responsabilidade da PMBA, que a executa como sendo um de seus objetivos principais. (BRANDÃO, 2012, P. 07).

² O cargo de Coordenador Profissional do PGSP, durante o período de 2010 à 2014, foi exercido pelo atual Comandante do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR)

³ Edital: 012/2013 – Apoio à Pesquisa em Segurança Pública. (FAPESB/SSP). Projeto nº 7129/2013, Termo de Outorga - nº PET0062/2013.

Esta proposta de aplicação pedagógica se justifica: a) por agregar valor ao treinamento militar presencial desenvolvido pela PMBA, na medida em que acrescenta um procedimento pedagógico inovador às atividades desenvolvidas pela instituição; b) por auxiliar, através da capacitação humanizada, a implementação da Filosofia da Polícia Comunitária no âmbito da Corporação, respondendo, portanto, às demandas estabelecidas nos programas de gestão pública; c) por ser impactante sobre a esfera turística da cidade do Salvador, em função do seu potencial cultural *vis-à-vis* a sua carência infraestrutural na área do turismo; e, d) por fortalecer, positivamente, a posição de mediação de conflitos ocupada pelos profissionais policiais militares. Pretendemos, com este estudo, oferecer ao ensino militar uma tecnologia educacional, testada e validada pelos próprios sujeitos policiais militares que, de certa forma, ampliará a circunscrição do exercício laboral dos policiais militares do Estado da Bahia, possibilitando novas práticas para resolução de antigos e novos problemas.

Partimos da seguinte hipótese: uma proposta virtual de *prática simulada* de ocorrências policiais militares, semelhantes em conteúdo técnico à realidade natural de atuação profissional, possibilitaria uma atualização dos conhecimentos já existentes, aperfeiçoaria competências profissionais importantes e, por corolário, traria mudanças positivas no *modus operandi* dos policiais militares da PMBA. cremos que, diante de situações que apresentem perspectiva decisória, esses sujeitos recorram aos arquivos de conhecimento técnico e experiência prática individuais e construam soluções para os problemas em questão. Como resultado desse esforço cognitivo, que deve ser dialógico e colaborativo, prevemos o aperfeiçoamento de um modo de prática profissional que, correspondente às demandas da sociedade nos tempos atuais, repercuta numa forma de *práxis consequente*.

Os especialistas em segurança pública⁴ que participam desta pesquisa, destacaram o potencial turístico do Estado da Bahia que recebe milhares de turistas anualmente, desejosos em usufruir as belezas naturais, em experimentar a gastronomia típica local, em conhecer a rica história arquitetônica da cidade, dentre outros. Para eles, na medida em que se expande e se diversifica a indústria turística, aumentam-se as demandas de segurança pública, durante todo o tempo de estada no Estado, tanto de turistas nacionais, quanto de turistas estrangeiros, obrigando esses especialistas fortalecerem as ações de qualificação profissional especializada e voltada para a cadeia turística.

O Batalhão de Polícia Turística, instituído por lei no ano de 2014⁵, é resultado de um sonho do então Ten Cel. PM Anselmo Alves Brandão, atual Comandante Geral da PMBA, sistematizado no *Projeto de Criação do Batalhão de Policiamento Turístico*, em 2012, onde já se destaca o potencial turístico da cidade do Salvador *vis-à-vis* a demanda por segurança pública especializada na área.

A cidade de Salvador é um consagrado destino turístico com múltiplas variedades de atrativos, diversidade de belezas naturais e singularidade do seu patrimônio histórico-cultural. Entretanto, não difere das grandes capitais brasileiras, cujos problemas relacionados com as questões de segurança pública requerem ações específicas, que visem ao estabelecimento da tranquilidade e paz sociais junto aos soteropolitanos e seus visitantes, num ambiente controlado de ameaças, porém repleto de oportunidades. O fluxo natural e incessante de turistas locais, nacionais e estrangeiros imprime uma dinâmica particular à capital baiana. (BRANDÃO, 2012, p. 5).

Nossa proposta pedagógica se propõe à, respeitadas as limitações e possibilidades do nosso instrumento de aprendizagem, colaborar, parcial e minimamente, com o primeiro objetivo específico listado no projeto supramencionado, qual seja: “Selecionar e **qualificar o efetivo que vai ser empregado**”. (grifo nosso). (2012:06). Nesta perspectiva, o *Policiamento*

⁴ Informações coletadas em entrevista verbal concedida pelo Comandante e pelo Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR) da Polícia Militar da Bahia (PMBA).

⁵ Governo do Estado. Lei nº 13.201, de 09 de dezembro de 2014. Reorganiza a Polícia Militar da Bahia, dispõe sobre o seu efetivo e dá outras providências.

Turístico surge, na conjuntura atual, como uma área altamente estratégica de atuação da PMBA e que merece atenção adequada à qualificação e aperfeiçoamento profissional.

O objetivo geral desta tese é avaliar a efetividade de uma aplicação pedagógica no RPG Digital construída para atualização de práticas profissionais em policiais militares do Batalhão Especializado de Polícia Turística (BEPTUR), através da tomada de decisão. De forma específica, nosso propósito é:

- a. Identificar, através da contextualização, as especificidades e necessidades dos sujeitos que compõem o campo empírico da nossa pesquisa;
- b. Estabelecer as diretrizes teórico-epistemológicas que darão suporte científico à nossa aplicação pedagógica;
- c. Construir um modelo de aplicação pedagógica no RPG Digital que simule ocorrências policiais militares de *Alta Fidelidade*, em termos de *conteúdo técnico*, com a realidade natural de atuação desses profissionais;
- d. Construir um instrumento de avaliação da efetividade da proposta pedagógica no RPG Digital.
- e. Verificar, através dos instrumentos de avaliação, se a *práxis simulada* no RPG Digital produziu uma atualização das práticas profissionais dos policiais militares, compatível com uma *Aprendizagem Minimizada*⁶.

Conciliamos a pesquisa aplicada adotada para este estudo com as necessidades da Comunidade de Prática⁷, através da abordagem metodológica *Design Based Research* (DBR), tendo em vista a sua correspondência com o Socioconstrutivismo. O seu emprego em estudos cognitivos, através de *Ciclos de Aplicação*, prevê um refinamento progressivo dos projetos de aprendizagem, tornando-os cada vez mais

⁶ Sobre Aprendizagem Minimizada ver FRAWLEY (2000).

⁷ Sobre Comunidade de Prática ver WENGER (1998).

apropriados para atender as necessidades, reais e específicas, dos participantes, tendo em vista que tais refinamentos originam-se de uma construção coletiva, colaborativa e dialógica entre pesquisadores e pesquisados.

Os cientistas ANN BROWN (1992) e ALLAN CONLLINS (1992) foram os pioneiros na utilização do *Design Based Research* (DBR) para construção de ambientes virtuais de aprendizagem e estudos da cognição. Esta metodologia desenvolveu-se, segundo Collins, Joseph e Bielaczyc (2004) a partir da abordagem de elementos centrais para os estudos da aprendizagem: estudo dos fenômenos teóricos em contextos de aprendizagem, abordagens mais amplas que aquelas alcançadas pelos métodos tradicionais de aprendizagem e perspectivas de obter resultados de pesquisas de avaliação formativa mais robustos e aplicáveis ao cotidiano das escolas.

Baraq e Squire (2004) *apud* Matta, Silva e Boaventura (2014) definem a DBR como um conjunto de etapas de investigação utilizado para desenvolver soluções pedagógicas potencialmente aplicáveis e úteis aos processos de aprendizagem existentes. Em função deste atributo, a 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. 26)

Tendo em vista que a DBR pode ser realizada em ambientes reais de aprendizagem, o pesquisador tem a possibilidade de intervir levando sempre como base de análise a inter-relação entre as variáveis consideradas. Não há limitações para as intervenções; nem se faz intervenções por acaso e sem propósito mas sim, conforme Ramos, Giannella e Struchiner (2009), procurando responder às reivindicações teóricas específicas sobre *ensinar e aprender*. Estes autores explicam que estas intervenções são redefinições de

parâmetros e variáveis em atendimento às demandas do grupo específico, como um *redesign* do projeto guiado pelo contributo dos sujeitos que dele participam.

Por esta especificidade, pesquisas em educação ou estudos da cognição que utilizam a abordagem DBR se desenvolvem a partir do contributo e colaboração dos parceiros de pesquisa envolvidos para realização e melhoria dos problemas a serem tratados. Tal parceria, imprescindível para esta abordagem metodológica, engendra um projeto de ação compartilhado e colaborativo com o grupo foco, cuja prioridade estará voltada para as necessidades específicas próprias deste grupo. Este aspecto torna-se crucial na medida em que traz a relevo as necessidades endógenas da comunidade de aprendizagem engajada sendo, graças à isso, possível *particularizar* a solução com o máximo de proximidade da realidade investigada.

Diferindo de outras metodologias tradicionais, tais como a Pesquisa Experimental, que visa apresentar dados comparativos entre amostras de grupos de teste e grupos de controle, a partir de experimentos desenvolvidos em laboratórios, cuja características intrínsecas, em grande parte dos casos, não oferece grau significativo de similaridade com a realidade pesquisada, a DBR se apropria das características próprias dos sujeitos que compõem o campo empírico investigado para construir, em colaboração, o projeto a ser implementado, auferindo-lhe legitimação e validação interna.

Como um subgrupo da *Pesquisa-ação*, esta metodologia não tem compromisso com uma amostra representativa de determinado grupo nem procura resultados absolutos a partir de variáveis controladas em laboratório: a DBR acompanha o comportamento das variáveis preliminarmente selecionadas pelo grupo e para o problema foco, a cada ciclo de aplicação. Considerando as características de aplicação processual e contínua da DBR, é possível classificá-la como um programa de educação continuada, elaborado para o desenvolvimento de soluções de tecnologias educativas específicas e refinado a cada ciclo de aplicação visando atender as circunstâncias situacionais dos sujeitos colaboradores.

Utilizando como exemplo a área de segurança pública, podemos afirmar que um projeto pedagógico, seguindo a metodologia DBR, a ser aplicado com policiais militares do BEPTUR apresentará especificidades particulares, pelas características e necessidades próprias, diferindo de outros projetos a serem aplicados com outras Unidades Operacionais da própria Polícia Militar, ou com outros órgãos do Sistema de Segurança Pública: Polícia Federal, Polícia Técnica, Polícia Civil, Bombeiros Militares, Guarda Municipal, dentre outros.

Concordando com Matta (2014), consideramos a DBR como uma abordagem metodológica robusta, potencialmente capaz de atender-nos no requisito de integração teórico-prática da nossa investigação. Focalizada na solução dos problemas concretos, a DBR utiliza-se de postulados teóricos, descobertas empíricas, sabedoria popular, conhecimento colaborativo comunitário, experiências, dentre outros, como fontes para as intervenções. Graças a isso,

[...] a DBR vai produzir discussão e avanço teórico (grifo nosso), ao provocar a tensão da prática conduzida sobre as teorias e diálogos que produziram a aplicação proposta; a DBR recebe com um dos seus retornos as respostas e críticas às teorias e bases de construção, resultando em novas reflexões e compreensões sobre estas bases. **A solução é iterativamente conduzida em trabalho e aperfeiçoamento aplicado contínuo, e o conhecimento, inclusive teórico sobre um processo de compreensão gradativamente aprofundada pelo diálogo com a práxis** (grifo nosso). (MATTÁ, 2014, p. 09).

Considerando nosso campo temático – Segurança Pública -, pela riqueza de achados e pela indispensável conciliação de conceitos teóricos específicos à aplicação prática profissional, buscamos na *Praxiologia* nosso lastro epistemológico. Seu postulado teórico, de influência marxista, cuja base de sustentação está na *práxis* dos sujeitos como ação transformadora das suas relações sociais, afirma que “... a *práxis* ocupa o lugar central (...) não só como interpretação do mundo, mas também como elemento do processo de sua transformação.” (SÁNCHEZ VÁSQUEZ, 2011, p.30).

O homem comum e corrente é um ser social e histórico; isto é, encontra-se imerso em uma rede de relações sociais e enraizado em um determinado terreno histórico. Sua própria cotidianidade está condicionada histórica e socialmente, e o mesmo se pode dizer da visão que se tem da própria atividade prática. Sua consciência nutre-se também de aquisições de toda espécie: ideais, valores, juízos e preconceitos, etc. Não enfrenta nunca um fato puro; está integrado em uma determinada perspectiva ideológica, porque ele – com sua cotidianidade histórica e socialmente condicionada – encontra-se em certa situação histórica e social que engendra essa perspectiva. (2011, p. 32).

Este autor esclarece que entre as formas fundamentais da *práxis* está a atividade prática produtiva, a *práxis produtiva*, entendida como a relação material e transformadora do indivíduo com a sociedade, através do seu trabalho, tornando-se, portanto, indicador das relações sociais pelas quais ele se reproduz. Tal assertiva, correspondente à finalidade precípua da Polícia Militar da Bahia de “...preservar a ordem pública, a vida, a liberdade, o patrimônio e o meio ambiente, de modo a assegurar com equilíbrio e equidade, o bem estar social...”, (BAHIA, 2014:01) reforça nossa compreensão acerca da importância da atividade policial militar, como veículo de mudanças positivas nas relações sociopolíticas.

[...] a atividade policial é exercida por um grupo social específico, que compartilha um sentimento de pertencimento e identificação com sua atividade, partilhando ideias, valores e crenças comuns baseados numa concepção do que é ser policial. Considera-se, ainda, a polícia como uma “profissão” pelos conhecimentos produzidos por este grupo ocupacional sobre o trabalho policial – o conjunto de atividades atribuídas pelo Estado à organização policial para a aplicação da lei e a manutenção da ordem pública –, como também os meios utilizados por este grupo ocupacional para validar o trabalho da polícia como “profissão”. Poncioni (2003) *apud* Fraga (2006, p. 03)

Na Lei de Diretrizes Básicas (LOB) da PMBA⁸, estão listadas as competências relativas a atividade policial militar, donde destacamos: executar, com exclusividade, o policiamento ostensivo fardado; atuar como polícia ostensiva de segurança, de trânsito urbano e rodoviário, de proteção

⁸ Governo do Estado. Lei nº 13.201, de 09 de dezembro de 2014. Reorganiza a Polícia Militar da Bahia, dispõe sobre o seu efetivo e dá outras providências.

ambiental, guarda de presídios e instalações vitais; atuar, preventivamente, onde se presume ser possível a perturbação da ordem; agir de maneira repressiva, em caso de perturbação da ordem, dentre outras.

A nossa solução pedagógica a ser proposta deve, necessariamente, favorecer o desenvolvimento e atualização dessas competências que compreendemos ser a *práxis produtiva* dos policiais militares. Neste sentido, que a *Filosofia da Práxis* e seus princípios teóricos correspondem e sustentam, integralmente, nossos argumentos científicos.

Visando contemplar as discussões levantadas, estruturamos esta tese conforme segue:

No Capítulo II, Contexto Histórico da Polícia Militar da Bahia (PMBA), realiza-se uma reconstituição de aspectos históricos influentes sobre a formação e atuação das forças militares no Brasil, desde o período de Colonização até os tempos atuais.

Na primeira seção, - Primeiro *Bloco Histórico* de Contextualização: Ideologia Colonial Patrimonialista -, discutimos a influência da exploração capitalista e territorial lusa sobre os grupos militares oficiais formados na época. Na outra ponta, os grupos militares privados serviam diretamente aos grandes latifundiários regionais, conhecidos por propagar o *Coronelismo*. Tais aspectos influíram de forma significativa a formação e atuação das forças militares.

Na segunda seção, - Segundo *Bloco Histórico* de Contextualização: Ideologia Republicana -, abordamos a propagação dos avanços tecnológicos sobre a sociedade e, especificamente, seus efeitos sobre as forças militares. Relatamos também, um processo de formalização institucional e regulamentação jurídica da Polícia Militar da Bahia, com impactos diretos sobre a formação e capacitação dos policiais militares.

Na terceira seção, - Terceiro *Bloco Histórico* de Contextualização: Ideologia da Social Democracia e dos Direitos Humanos destacamos os programas de governo voltados para humanização da relação polícia-cidadão, tendo como base o respeito aos Direitos Humanos. Identificamos

na Filosofia do Policiamento Comunitário a finalidade precípua dos órgãos de Segurança Pública. Finalizando este capítulo do trabalho, apresentamos na subseção - O ensino e a instrução na Polícia Militar da Bahia (PMBA) -, as principais atividades desenvolvidas pela PMBA para formação e instrução dos seus profissionais. Como resultado comparativo, verificamos a possibilidade de reprodução de algumas dessas atividades através do RPG Digital, fidelizando integralmente o conteúdo específico abordado bem como as narrativas usuais da área segurança pública.

No Capítulo III, - RPG Digital: Simulação e Instrução em Segurança Pública -, tecemos nossas considerações acerca da *Sociedade em Rede*, por ser o véu que cobre nossa pesquisa, especificando as diretrizes pedagógicas e conceitos teóricos relativos ao trinômio da nossa pesquisa: *Experimentação ↔ Aprendizagem Colaborativa ↔ Solução Educacional*. Refletimos sobre as circunstâncias das manifestações populares ocorridas no Brasil em 2014, organizadas por meio de *Redes Sociais*, e concluímos que os policiais militares integram o espaço de convergência dos interesses do Governo e da População, sendo considerados como elementos de mediação nos conflitos existentes.

Neste sentido, a primeira seção, - As Tecnologias Educacionais e os Fundamentos Socioconstrutivistas -, selecionou as variáveis socioconstrutivistas, de natureza orgânica e pedagógica, correspondentes aos estudos de cognição em projetos de aprendizagem para profissionais de Segurança Pública, a saber: *Código Interno, Desenvolvimento da Metaconsciência, Contexto*, dentre outros.

Na segunda seção, - Aprendizagem mediada por Jogos Digitais -, discutimos os Jogos Digitais, estruturação e princípios, focados na perspectiva de sua utilização para fins de aprendizagem no ensino militar. Concluímos o Capítulo III, com a subseção - O Jogo *Role Playing Game* (RPG) -, onde apresentamos a funcionalidade desta categoria de jogos para aplicação em processos de ensino-aprendizagem.

O Capítulo IV - RPG Digital PMBA: Proposta de aplicação pedagógica para aperfeiçoamento de competências profissionais em segurança pública

-, apresenta uma proposta de aplicação pedagógica computacional a ser aplicada com os policiais militares da Bahia. Assim, iniciamos a construção da aplicação discutindo, na primeira seção – O RPG Digital: Históricos e versões. Na segunda seção – RPG Digital PMBA: Proposta de aplicação pedagógica para aperfeiçoamento de competências profissionais em segurança pública -, nos valem das diretrizes do *Design Cognitivo*, para estruturar a Campanha a ser simulada, cujo foco priorizou o policiamento especializado em áreas turísticas.

No Capítulo V – Metodologia *Design Based Research* (DBR) aplicada à Segurança Pública -, fizemos uma transposição teórica das diretrizes da abordagem metodológica DBR, descritas nesta introdução, ao campo temático da nossa pesquisa, segurança pública, e construímos, em colaboração, os procedimentos de avaliação da efetividade da nossa proposta pedagógica.

No Capítulo VI – Análise da proposta de aplicação pedagógica para instrução policial militar: Resultados do experimento -, fizemos uma leitura dos resultados observados no experimento, onde apresentamos o comportamento das variáveis selecionadas para acompanhamento.

Na primeira seção - Mensuração da efetividade da aplicação pedagógica: avaliação das variáveis dependentes -, e subseções 6.1.1, 6.1.2 e 6.1.3, apresentamos os resultados observados pelo acompanhamento das variáveis dependentes, com base nos procedimentos de avaliação propostos nesta pesquisa, para cada aventura aplicada com os grupos individualmente. Na segunda seção - Mensuração da efetividade da aplicação pedagógica: avaliação das variáveis independentes -, avaliamos a efetividade da aplicação pedagógica com base no pré-teste, pós-teste e na Proposta de Solução (PS) construída como instrumento de qualificação dos procedimentos policiais militares durante o experimento. Por último, finalizamos o capítulo com um relatório circunstanciado, onde ampliamos nossa avaliação do experimento como um todo, abordando os resultados com bases nas diretrizes socioconstrutivistas selecionadas para esta pesquisa.

Na conclusão, finalizamos a tese, fazendo uma síntese de todas as informações coletadas e apresentamos algumas sugestões para a continuidade das próximas investigações sobre o tema.

Por fim, informamos que utilizamos o Manual de estilo acadêmico: trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses, de autoria de Nídia Lubisco e Sônia Vieira, da Editora da UFBA (EDUFBA), ano de 2013, como orientador das normas para elaboração desta tese. Sallentamos que, em função de não existir indicação de normatização para citação de diálogos originários de Grupos Sociais do *WhatsApp* no referido manual, utilizamos um formato de apresentação próprio para os trechos dos diálogos do Grupo Social do *WhatsApp* Projeto FAPESB/BEPTUR, construído durante a elaboração desta tese.

CAPÍTULO II

CONTEXTO HISTÓRICO DA POLÍCIA MILITAR DA BAHIA (PMBA).

Neste capítulo, apresentaremos os aspectos influentes, sob nossa compreensão, para a formação da Polícia Militar da Bahia – PMBA, desde o período da Colonização até os tempos atuais. Como ponto que inaugura este estudo, o *Contexto* histórico produzido neste capítulo será o primeiro passo para a revelação do problema a ser tratado no experimento, sendo, portanto, primordial para direcionar a proposta de aplicação pedagógica mais apropriada à sua resolução.

Importa sublinhar que a elaboração desse contexto não tem a pretensão de encerrar as discussões nem mesmo de apresentar interpretações completas sobre o tema em questão. Dada à complexidade da temática escolhida e, por reconhecermos que pesquisar é um exercício processual e, portanto, inconcluso, primamos por focalizar, precisamente, a nossa leitura e interpretação dos fatos ao problema de investigação levantado nesta tese. Assim, reconhecemos como relevantes e apropriados, complementos e estudos posteriores sobre a mesma abordagem.

A importância de construir um contexto, como compreensão preliminar do convívio dialógico entre os pares da pesquisa é a possibilidade de trazer a relevo as circunstâncias históricas que motivam, direta ou indiretamente, “... a maneira pela qual uma sociedade, uma coletividade, reproduz sua existência; (...) suas práticas sociais, suas relações, sua estrutura organizacional, cultura e hábitos, etc.” (MÉSZÁROS (2002), apud Matta, 2013, p.19).

Isto posto, apresentaremos, nas próximas seções deste capítulo, o que consideramos ser a contextualização de formação da Polícia Militar da Bahia, recortado em blocos históricos e matrizes ideológicas. Pelo nosso entendimento, as circunstâncias históricas e sociopolíticas selecionadas para

compor esses blocos foram influentes para a conformação da Polícia Militar da Bahia (PMBA) nos tempos atuais.

2.1 PRIMEIRO BLOCO HISTÓRICO DE CONTEXTUALIZAÇÃO: IDEOLOGIA COLONIAL PATRIMONIALISTA.

Presume-se que as circunstâncias imprescindíveis das primeiras *forças de segurança* no Brasil são genésicas ao final do século XV e início do século XVI, quando expedições portuguesas descobrem terras litorâneas e iniciam um processo de expansão do poder político e socioeconômico luso em solo brasileiro. O formato de organização política portuguesa, em virtude da sua *herança ideológica Caudilhista*, apresentava métodos procedimentais altamente conservadores e baseados em alianças e concessões políticas pautadas no privilégio e prestígio de poderosos locais.

O processo histórico de colonização portuguesa no Brasil, pelo menos até o início do século XIX, foi todo desenhado sob forte influência desse formato de organização sócio metabólica, conforme Mézaros (2002) *apud* Matta (2013), citados anteriormente, que aqui no Brasil, segundo nossa análise, recebeu a denominação de Coronelismo. Carvalho (1997), referenciando o clássico estudo de Victor Nunes Leal (1948), define o Coronelismo como um sistema político, emaranhado numa complexa rede de relações e compromissos recíprocos, que envolve desde o coronel até o presidente da República. Por tais características, identificamos grande similaridade entre o Caudilhismo e o Coronelismo. Este último surge no Brasil pela confluência de um fato político – O Federalismo em substituição ao Imperialismo -, com a conjuntura econômica da época – Decadência econômica dos latifundiários.

Carvalho (1997) acrescenta que essa decadência diminuiu o poder político e, conseqüentemente, a influência dos coronéis sobre as decisões políticas locais, forçando-os a iniciar um processo de retomada desse poder, através do coronelismo. Assim,

[...] o coronelismo é, então, um sistema político nacional, baseado em barganhas entre o governo e os coronéis. O governo estadual garante, para baixo, o poder do coronel sobre seus dependentes e seus rivais, sobretudo cedendo-lhe o controle dos cargos públicos, desde o delegado de polícia até a professora primária. O coronel hipoteca seu apoio ao governo, sobretudo na forma de votos. Para cima, os governadores dão seu apoio ao presidente da República em troca do reconhecimento deste de seu domínio no estado. (Carvalho, 1997, p.02)

Esse processo foi, sob nossa ótica, determinante para a consolidação do comportamento da sociedade burguesa baiana que se formara a partir de então, além de revelar aspectos da mentalidade que influenciou a formação militar no Estado por, pelo menos, três séculos adiante.

Por herança ibérica, a Bahia nasceu com organização societária e modo de reprodução social, baseado na propriedade inquestionável dos fidalgos sobre os recursos da existência necessários à vida da coletividade. Eram proprietários das terras, rios e mares, e da relação como a posse de monopólios do grande comércio atlântico. Formalmente, as práticas de subsistência só poderiam ocorrer se permitidas pelo favor dos senhores patrimonialistas. Eram também proprietários da fé, da cultura, das relações sociais, dos modelos estéticos, da ideologia, da criação de padrões sobre o que era ou não recomendável [...] Realizou-se então o poder baseado no prestígio: na capacidade dos poderosos em privilegiar e favorecer os aliados e dependentes. Fontes deste poder: 1) a propriedade dos recursos produtivos e do fundamental da economia e sociedade; 2) as ligações e alianças entre poderosos, o compadrio, que dava capacidade de favorecer dependentes e aliados; e 3) as ligações com a metrópole, que determinava a ligação mais ampla de favorecimento e influência de um poderoso local, fiel ao direcionamento metropolitano. (MATTÁ, 2006, p.27).

No espaço descoberto, originalmente habitado por povos indígenas cujos conflitos eram eminentemente nativistas e intergrupais, tornava-se até compreensível e justificável a inexistência de um formato de *força de segurança* originalmente nativo. Deste modo, implementar as técnicas de defesa e segurança para fins de utilização próprios tornou-se uma tarefa razoavelmente fácil.

Além disto, os riscos mais eminentes estavam relacionados à segurança das fronteiras territoriais frente às invasões por mar de países concorrentes comerciais que, portanto, ameaçavam os projetos de consolidação colonial. Para esse tipo de ameaça, as *armadas de*

policimento (PMBA, 1975), constituídas por militares portugueses, até mesmo pelo *know how* bélico próprio, faziam a segurança através da construção de fortes e importação de material de guerra adequado.

Continuamente à evolução do processo de povoamento e colonização brasileiro, o poder lusitano incentivou a formação de grupos de defesa que, conhecedores das particularidades da nova terra, seriam mais adequados às novas condições de exploração mercantil territorial, compostos por índios e povos africanos comandados por militares europeus. Surgem desta composição cargos e funções militares da época, tais como: armadas de policiamento, serviços de ordenanças, bandeiras ou entradas, milícias, dentre outras que, apesar de não serem institucionalizadas, foram coadjuvantes para os interesses políticos dominantes.

Os Serviços de Ordenanças, por exemplo, criados para manter a preservação da ordem nacional, adquiriram prerrogativas de força e mando previstas no Regimento do Primeiro Governador, anteriormente, exclusivas aos senhores de terra. As Bandeiras ou Entradas, formadas por grupos militares, de caráter eventual e irregular, tinham a missão de expandir e povoar o território (PMBA, 1975). Ambas as organizações militares serviam, exclusivamente, aos interesses do governo lusitano para questões de exploração e dominação territorial e à burguesia formada pelos grandes latifundiários de terra, para questões de defesa de patrimônios particulares.

Deriva-se desta afirmativa a forte influência patrimonialista dos grandes coronéis, detentores dos meios de produção, sobre a ordenação daqueles que estariam aptos e disponíveis para a atividade de defesa e segurança pessoal e patrimonial e que, por este motivo, viriam a formar o contingente militar. Neste aspecto, evidencia-se com razoável clareza que a concepção do *pensar* e do *agir* desses sujeitos estariam enraizados por fundamentos de lealdade e fidelidade absoluta e, pior, de total dependência para sobrevivência, às pessoas que ocupavam posições de prestígio na sociedade.

O relacionamento destes Barões com o poder era tão entrelaçado, que o contexto social vigente se conformava a partir das suas vontades e

decisões. Eles eram o próprio poder, não constituído por leis ou decretos, mas e, principalmente, pelo uso da força contra investidas opositoras. As forças militares, pela própria natureza e função, se configuraram como um efetivo instrumento de manutenção desse poder, como um *martelo*, na concepção de Monjardet (2003), citado anteriormente.

A instituição do Governo-Geral formaliza os primeiros investimentos na área de segurança pública para o Brasil e, ao mesmo tempo, oficializa, para os devidos fins de direito, os poderes que estes latifundiários já usufruíam, de fato. Santos (2004) relembra que, relacionados à defesa, o Regimento Geral tratou, dentre outras, de questões sobre *porte de arma* para colonos e proprietários de fazendas e engenhos visando garantir a integridade das suas vidas e, fundamentalmente, das suas propriedades.

Outro fato que corrobora com nossa hipótese diz respeito à criação de organizações militares, constituídas essencialmente a serviço do poder político português, com vistas a proteger a riqueza gerada pela exploração da mineração: as milícias. Acompanhando o progresso da economia da colônia, as milícias exerceram um papel crucial na manutenção da ordem e controle de focos de manifestações opositoras ao governo.

Nos finais do século XVII, começa a se conformar uma estrutura militar oficial baseada em três objetivos: a) policiamento interno e tarefa punitiva, com vistas à manutenção da ordem e submissão das forças produtivas coloniais; b) defesa contra investidas de elementos estrangeiros; e c) fortalecimento do poder dos Vice-Reis, em oposição às Ordenanças que representam as forças locais, de caráter privado, que mais defendiam os interesses locais que os da metrópole. (PMBA, 1975).

A crise do chamado *Antigo Sistema Colonial*, apresentada como um processo revolucionário de transformação da sociedade se configurou, na verdade, como uma *pseudo-práxis política*, organizada pela burguesia brasileira, visando preservar seus interesses e propósitos políticos e comerciais. Concordamos com a concepção de práxis política de Sánchez Vásquez (2011, 2011, p. 233)

A práxis política, enquanto atividade prática transformadora, alcança sua forma mais alta na **práxis revolucionária** (grifo nosso) como etapa superior da transformação prática da sociedade. Na sociedade dividida em classes antagônicas, **a atividade revolucionária permite mudar radicalmente as bases econômicas e sociais em que se assenta o poder material e espiritual da classe dominante e instaurar, assim, uma nova sociedade** (grifo nosso).

Este autor nos diz que “[...] para realizar praticamente certa política, deve haver uma estratégia e uma tática. Estratégia e tática se relacionam dialeticamente dentro da linha política e de sua aplicação...” (2011:233). Nesta alternância de poderes, as forças militares se configuraram como parte da estratégia e da tática utilizadas por estes grupos para dominação política.

A organização militar privada no período colonial caracterizou-se pela total ausência de unidade, tanto no tempo como no espaço, ocorrendo fragmentariamente, segundo as condições coloniais de núcleos de povoamento, com mobilização irregular e eventual, em função das tarefas de conquista, expansão e defesa do território. **Quanto às forças oficiais**, (grifo nosso) anteriores à autonomia, apresentavam caráter regular e permanente, e discriminação do elemento nativo, e **funcionavam principalmente como instrumento de fortalecimento da dominação da metrópole** (grifo nosso). (PMBA, 1975, p. 32).

Em coerência com as estruturas conceituais apresentadas até o momento, a experiência adquirida pela convivência, durante mais de quatro anos, com oficiais e praças da PMBA, como coordenadora acadêmica do Programa de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Segurança Pública, através de convênio público entre esta instituição e a Universidade do Estado da Bahia – UNEB reforça nossa ideia da existência, ainda que em menor proporção, de uma cultura histórica pautada em ações de raiz coronelista. Parte minoritária, porém significativa, dos policiais militares procuram atender ao prestígio de sujeitos reconhecidos como poderosos e tidos como referências de poder para a sociedade. São atitudes particulares à uma *práxis* cultural que converge com a ideia da sobrevivência de heranças caudilhistas.

Esta experiência, pela imersão e proximidade direta com estes sujeitos, permitiu a contemplação de procedimentos, especialmente no que tange

às decisões relacionadas às nomeações, promoções, dentre outros, permitindo-me a reserva dos detalhes, com visíveis e indiscutíveis características de predileções e/ou privilégios a indivíduos, previamente selecionados pela sua condição de relação, pessoal ou profissional, com outro indivíduo ou instituição.

É importante finalizar esse primeiro item posicionando-nos contrários a esse tipo de *práxis*, especialmente por compreender a necessidade de decisões baseadas em padrões meritocráticos. Já se torna perceptível na corporação uma considerável parcela de profissionais adeptos a essa concepção, repudiando esses ajustamentos ultrapassados, personalistas e totalmente inadequados às concepções ideológicas de um Estado Democrático de Direito.

As informações apresentadas neste item nos oferecem esclarecimentos acerca de alguns aspectos assumidos por esta investigação como incontestáveis e que serão considerados no momento de construção da modelagem computacional prevista nesta pesquisa aplicada:

- a. As Organizações Militares Oficiais, constituídas no período acima recortado serviram, única e exclusivamente, para o atendimento dos propósitos do Governo Luso. Tais interesses eram de cunho exploratório e de dominação capitalista;
- b. Os grupos militares privados eram compostos por homens com dependência financeira aos latifundiários de terra. Por esse motivo, a obediência e fidelidade pessoal os mantinham submissos às ordens desses Barões;
- c. Pela conjunção das observações anteriores, torna-se indiscutível que a solução computacional a ser modelada deverá, obrigatoriamente, contemplar os aspectos em contraposição ao conservadorismo personalista e a obediência às posições de prestígio. Aspectos do Coronelismo devem ser banidos da atuação desses profissionais e, conforme já apontado, as simulações previstas na solução educacional devem assegurar essa perspectiva.

2.2 SEGUNDO BLOCO HISTÓRICO DE CONTEXTUALIZAÇÃO: IDEOLOGIA REPUBLICANA.

Os avanços tecnológicos, correspondentes à primeira metade do século XIX redesenham as relações políticas e comerciais entre os países. A substituição do modo de produção artesanal, *homem-intensivo*, para o modo de produção industrial, *máquina-intensivo*, apresentou um novo contexto de desenvolvimento mundial, empreendendo mudanças substanciais na estrutura político-administrativa e socioeconômica do Brasil. Assim, a Coroa Portuguesa desembarca na Bahia com a missão de organizar a colônia para esse novo cenário mundial.

A independência do Brasil trouxe em seu bojo duas missões prementes: reconhecimento internacional do Brasil como país autônomo e garantia da unidade territorial. A segunda tarefa, não menos importante, exigiu um maior esforço político em função dos descontentamentos existentes, originários da inexistência de uma força militar nacional, formada essencialmente por nativos, além da presença de força militar portuguesa diretamente vinculada à metrópole.

Graças a isso, a necessidade de organizar um arranjo de segurança pública mais estruturada e adequada às novas necessidades de profissionalização ficava cada vez mais urgente. Pela Constituição de 1824, segundo PMBA (1975), esse arranjo foi criado a partir de três categorias: a) O Exército, como tropa regular e paga, cuja função é, primordialmente, a defesa das fronteiras; b) As Milícias, tropas auxiliares e gratuitas, para a manutenção da ordem nas Comarcas das Províncias do Império, auxiliares do Poder Judicial e c) As Guardas Policiais, forças auxiliares, com o processo de recrutamento e efetivos fixados anualmente, encarregadas da segurança individual, perseguição e prisão de criminosos.

Posteriormente, em 1825, é criada, em caráter provisório, a Polícia Militar da Bahia, com a designação de Corpo de Polícia, com o propósito de vigiar e conservar a ordem pública da cidade "... não podendo ser feito com a regularidade e maneiras convenientes à boa administração da

justiça por indivíduos faltos de instrução e métodos”. PMBA (1975, p. 47). Precisamente em 17 de fevereiro de 1825, através de um Decreto Imperial, a Polícia Militar da Bahia é, de forma definitiva, criada com a missão de trazer “... a tranquilidade e segurança pública da Cidade da Bahia...” (1975, p. 47).

Vinte e cinco anos depois da sua criação, a PMBA inicia as atividades de instrução militar, exclusivamente para a tropa – soldados e recrutas -, cujos instrutores eram os oficiais do Corpo de Polícia de cada companhia. O conteúdo ministrado era composto, fundamentalmente, por disciplinas relacionadas ao combate em guerras e/ou grandes invasões de países inimigos. Por esse caminho, verificava-se uma predileção por desenvolver aptidões e habilidades militares em detrimento de matérias de interesse policial-militar como também estava impresso nos assuntos cobrados nas provas dos concursos para ingresso.

Exceto a parte escrita, redação de um ofício, parte ou queixa – todos os outros assuntos são de caráter militar. **Isso significa que havia uma preocupação em formar um sargento infante, apto para exercitar a arte da guerra, e não um sargento para o exercício da função policial-militar** (grifo nosso). Não era ministrada instrução policial. Possivelmente, uma influência da doutrina do Exército Brasileiro. (PMBA, 1975, p. 160-161).

A Constituição do Estado de 1891, criada para organizar o aparelhamento estatal após a proclamação da República Brasileira, contemplou reformas administrativas para a área de segurança pública com destaque para a designação do poder de decisão relativo às forças Policiais Militares Estaduais como uma atribuição do Governador do Estado. Essa prerrogativa legal fez refluir a cultura Caudilhista sobre a sociedade baiana.

O importante aqui é o personagem e não o partido, o indivíduo e não o estatuto, a relação pessoal e não a relação institucional. Aqui a figura do governador é fundamental porque simplesmente, ele detém nas mãos os cargos políticos e administrativos. De tal forma que por mais “amigo”, por mais confiável que seja o correligionário indicado por um governador para sucedê-lo, a fidelidade política ao seu patrono nunca é algo demasiadamente recorrente. Uma vez no poder, o aparato que o cerca está diretamente ligado a ele. Permite-lhe punir ou premiar de acordo com seus interesses exclusivos. (PINHEIRO, 1999, p. 63).

Nos meados da segunda década do século XX, a corporação passa a ser considerada Força Auxiliar do Exército, tornando urgente uma organização instrucional mais adequada ao novo formato institucional. Neste sentido, o Centro de Instrução Militar (CIM), da PMBA, foi criado em 1935, com a missão de organizar e regulamentar a formação dos quadros da polícia militar, incluindo neste novo regulamento a formação dos Oficiais. A matriz curricular dos cursos do CIM é formulada com uma prevalência de disciplinas de natureza militar, dando continuidade à influência do Exército Brasileiro sobre a formação do policial militar. (PMBA, 1975).

Passadas duas décadas, verificou-se uma alteração curricular nos cursos que fortaleceu as ações de uma formação profissional melhor preparada para o serviço técnico-policial, pela introdução de novas disciplinas curriculares mais aderentes à atividade finalística destes profissionais. Neste novo currículo, com vistas a harmonizar um contato mais direto com o público, foram introduzidos estudos de Sociologia, de Psicologia e de Ética Social. (PMBA, 1975).

As matrizes curriculares dos cursos de Formação de Oficiais passaram por reformulações curriculares durante diversos anos, revelando mudanças no ensino que

[...] antes muito militarizado, tornou-se acentuadamente policial e jurídico [...] isto atesta uma evolução gradativa, considerando-se que a missão policial ou a atuação dos integrantes da corporação em missões policiais, como agentes da lei ou da autoridade, era mais frequente, mais constante. Daí o fato de vir se acentuando o maior cuidado no preparo do policial, mesmo não se descuidando do preparo do militar, na instrução militar. [...] Também **do ponto de vista do preparo para o relacionamento com o público, o ensino fora melhorado, pela introdução de matérias como Relações Humanas e Psicologia Social** (grifo nosso). (PMBA, 1975, p. 173-174).

No período dos governos militares, a concepção filosófica de formação do militar modificou-se com o Plano Geral de Instrução, decretado pelo comandante geral da Polícia Militar.

Essa instrução, de acordo com o Plano Geral referido, **visa o adestramento individual e das Unidades (Quadro e Tropa) no**

desempenho das atividades policiais militares (grifo nosso) referentes à manutenção da ordem pública e a participação na Defesa Interna, Defesa Territorial e na Defesa Civil, pela instrução de manutenção e de atualização. [...] Também, objetiva a recuperação moral, física e profissional do policial-militar, desgastado em decorrência da execução das suas tarefas profissionais, [...] Ao lado disso, seria desenvolvido na Corporação, através das Unidades, **um programa de “Ação Educativa”, objetivando a “criação e desenvolvimento de um estado mental nos quadros e na tropa que os tornem ou os mantenham como elementos ativos da Comunidade, defensores dos legítimos interesses da Pátria e imunes às influências que tentam destruir a Sociedade e as Instituições, tal qual a concebemos, baseados nos princípios democráticos e reavivados pela Revolução de 1964,** (grifo nosso) e a formação moral e patriota de cada integrante desta PM. (PMBA, 1975, p.176).

Os princípios ideológicos desse regime político impregnavam a consciência da tropa e, por consequência, sua forma de atuação, como uma atitude filosófica “... carregada ou atravessada por ideias que estão no ambiente, que nele flutuam e que, como seus miasmas, aspira” (Sánchez Vásquez, 2011, p. 34). Matta (2013) relembra que as práticas políticas dos governos militares, notadamente as gestões baianas, eram baseados em prestígio, na capacidade de proteção e acolhimento e instrumentos imorais de manutenção do poder, a exemplo do “voto de cabresto”, no controle midiático, influência em vários setores da sociedade, repressão a opositores do governo, dentre outros.

Silva Júnior (2007) relata que, no período do regime militar até metade da década de 80, a diferença entre *segurança pública* e *segurança nacional* era muito tênue, sendo, em alguns casos, consideradas como sinônimos.

Esta sinonímia se asseverou com o Regime Militar quando houve a militarização dos órgãos responsáveis pela proteção civil. A Polícia Militar (que historicamente sempre se apresentou como polícia de ordem) foi fortalecida pela reestruturação promovida pelas Forças Armadas na década de 60, passando a exercer exclusivamente o policiamento ostensivo; tornou-se o principal instrumento de controle e repressão do governo militar para o exercício da vigilância aos opositores políticos e ideológicos. (2007, p. 50).

A transição de regimes políticos tão divergentes – Regime Militar para o Regime Democrático - carregou uma mudança de consciência político-ideológica de significativa complexidade para toda a população brasileira,

não diferindo para a área militar. Essa transição implicava numa reorganização do Sistema de Defesa Nacional, a partir de uma transformação substancial da concepção de atuação profissional dos policiais militares como forma de assegurar uma aproximação mais amistosa com a população.

Além disso, a dupla função do uso da tecnologia para o crime – Combate e Diversificação –, requereu a construção de um novo *modus operandi* considerando uma outra perspectiva de enfrentamento dos problemas relacionados à segurança pública. Essa adaptação, conforme veremos, ainda se encontra em curso.

A contextualização da PMBA vai se completando na medida em que se processam mais informações acerca da sua história institucional. Esse conhecimento adicional acaba por refinar ainda mais a nossa compreensão sobre a *práxis* policial militar bem como facilita a identificação dos aspectos a serem considerados na proposta de simulação digital. Deste segundo Bloco Histórico, concluímos:

- a. A Polícia Militar da Bahia, conforme regulação nacional, é parte integrante do Sistema de Segurança Pública do Estado e, como tal, atua em concordância com as diretrizes governamentais vigentes;
- b. O período relativo a este bloco apresentou ações da gestão pública voltadas para o treinamento e profissionalização do policial militar, visando atender às novas estruturas institucionais e tecnológicas.
- c. O período do Regime Militar inaugurou a modalidade de policiamento ostensivo, direcionado para ações repressoras de opositores políticos.

2.3 TERCEIRO BLOCO HISTÓRICO DE CONTEXTUALIZAÇÃO: IDEOLOGIA DA SOCIAL DEMOCRACIA E DOS DIREITOS HUMANOS.

O terceiro bloco histórico corresponde ao período em que emergem as ideias liberais, fundamentadas na social democracia e nos direitos humanos. A redemocratização, ratificada pela promulgação da Constituição de 1988, a *Constituição Cidadã*, traz em seu bojo mudanças

significativas no Brasil, relacionadas à transição de um período de governo autoritário e centralizador para um governo democrático e representativo, através das eleições diretas. Todavia, desse novo cenário, a sociedade brasileira passou a enfrentar situações complexas de segurança pública.

Com a redemocratização, a partir da segunda metade da década de 1980, o Brasil passou a conviver mais intensamente com a criminalidade dentro da realidade cotidiana. A desigualdade social, já potencializada pela política desenvolvimentista do regime militar, acentuou-se ainda mais com a globalização econômica e o neoliberalismo impostos pelas agências internacionais financeiras (FMI e BM), contribuindo para a elevação das taxas de criminalidade. Além disso, os tráficos de drogas e de armas, iniciados no final dos anos 1960, trouxeram novas modalidades de crimes (assaltos, sequestros, latrocínios, homicídios), pouco vistos antes da década de 1980, agravando ainda mais a questão social já afetada pela ausência histórica de políticas públicas inclusivas e protecionistas para a maioria da população. (SILVA JÚNIOR, 2010, p. 78).

Deste cenário, ainda segundo este autor, estratégias de parcerias preventivas e de segregação punitivas tornaram-se centrais nos discursos políticos e nas políticas públicas de segurança nacionais.

[...] o marco inicial para a implementação das duas estratégias no Brasil se deu a partir da criação da Secretaria Nacional de Segurança Pública (Senasp), do Plano Nacional e do Fundo Nacional de Segurança Pública, em 2000, para apoiar e estabelecer diretrizes de políticas de segurança pública para os Estados da federação. Neste mesmo ano também foi criado o Programa Nacional de Polícia Comunitária, que repassou verbas para os Estados que apresentaram programas de polícia comunitária. (SILVA JÚNIOR, 2010, p. 79).

A Polícia Comunitária não tem concepção de *assistência social*, mas de *participação social*. Isto significa dizer que todos aqueles que fazem parte da comunidade assumem um papel importante para sua própria segurança e para o bem-estar coletivo, conforme assegura SENASP (2007).

A Constituição Federal no seu Art. 144 [...] **diz que a segurança é direito e responsabilidade de todos, o que nos leva a inferir que além dos policiais, cabe a qualquer cidadão uma parcela de responsabilidade pela segurança.** (grifo nosso) O cidadão na medida da sua capacidade, competência, e da natureza do seu trabalho, bem como, em função das solicitações da própria

comunidade, deve colaborar, no que puder, na segurança e bem estar coletivo. A nossa pretensão é procurar congregar todos os cidadãos da comunidade através do trabalho da Polícia, no esforço de segurança. (2007:37).

Trojanowicz e Bucqueroux (1994) *apud*: MJ/SENASP (2008) conceitua Polícia Comunitária como

Uma filosofia e uma estratégia organizacional que proporcionam uma nova parceria entre a população e a polícia. **Baseia-se na premissa de que tanto a polícia quanto a comunidade devem trabalhar juntas para identificar, priorizar e resolver problemas contemporâneos**, (grifo nosso) tais como: crime, drogas, medo do crime, desordens físicas e morais e, em geral, a decadência do bairro, com o objetivo de melhorar a qualidade geral da vida na área". (2008, p. 05).

Ferreira (1995), *apud*: MJ/SENASP (2008) acrescenta que

A Polícia Comunitária resgata a essência da arte de polícia, pois apoia e é apoiada por toda a comunidade, acolhendo expectativas de uma sociedade democrática e pluralista, (grifo nosso) onde as responsabilidades, pela mais estreita observância das leis e da manutenção da paz, não incumbem apenas à polícia, mas, também, a todos os cidadãos". (2008, p. 06).

A SENASP(2007) elenca os 10 princípios da Polícia Comunitária:

1. *Filosofia e Estratégia Organizacional*. A base de atuação da Polícia se centra na comunidade.
2. *Comprometimento da Organização com a concessão de poder à comunidade*. Os cidadãos como plenos parceiros da polícia na solução dos problemas de segurança pública.
3. *Policciamento Descentralizado e Personalizado*. Conhecimento da realidade da comunidade.
4. *Resolução preventiva de problemas a curto e longo prazos*. Ação policial militar antecipativa à ocorrência.
5. *Ética, Legalidade, Responsabilidade e Confiança*. Ações colaborativas entre policiais e cidadãos, pautadas na ética policial, na legalidade de procedimentos, na responsabilidade e na confiança mútua.

6. *Extensão do Mandato Policial.* O policial comunitário possui autonomia e liberdade para atuar como um chefe local, dentro dos parâmetros de responsabilidade.
7. *Ajuda às Pessoas com Necessidades Específicas.* Valorização da vida de pessoas mais vulneráveis: idosos, crianças, pobres, deficientes, etc.
8. *Criatividade e Apoio Básico.* Confiança na formação e conhecimento do policial militar.
9. *Mudança Interna.* Mudança organizacional integrada para capacitação do policial militar em policiamento comunitário.
10. *Construção do Futuro.* Fortalecer o pensamento de que a Polícia é um recurso a ser utilizado para resolver problemas atuais da comunidade.

Silva Júnior (2010) nos apresenta as primeiras ações organizadas pela PMBA, para adesão à filosofia de Policiamento Comunitário.

A Polícia Militar da Bahia iniciou sua reformulação objetivando a implantação do programa de policiamento comunitário, com a criação do Projeto Polícia Cidadã. Esta reorganização estrutural e de concepção proposta pelo projeto iniciou-se na segunda metade da década de 1990 com: substituição paulatina dos Batalhões de Polícia Militar (BPM), da capital e do interior do Estado, pelas Companhias Independentes de Polícia Militar (CIPM); criação de Conselhos Comunitários de Segurança; e realização de cursos de capacitação destinados a oficiais e praças da Corporação para a institucionalização de uma nova cultura policial pautada na integração com a comunidade, para o atendimento das demandas de serviços de forma eficaz. (2010:80).

Outra ação que merece destaque na área de segurança pública é a Matriz Curricular Nacional para Ações Formativas dos Profissionais de Segurança Pública – MCN-SP, elaborada pelo Ministério da Justiça – MJ em parceria com a Secretaria Nacional de Segurança Pública – SENASP, que traça o perfil desse profissional para os novos tempos além de orientar ações que fortaleçam esses requisitos. Trata-se de “...um referencial teórico-metodológico para orientar as Ações Formativas dos Profissionais da Área de Segurança Pública– Polícia Militar, Polícia Civil e Bombeiros Militares –

independentemente da instituição, nível ou modalidade de ensino que se espera atender.” (2008, p. 03).

A versão Modificada e Ampliada (2008) da MCN-SP enfoca a efetividade e eficácia aos serviços prestados à sociedade, bem como o atendimento das demandas e desafios atuais, como elemento central da formação e aprimoramento destes profissionais. Privilegia, dentre outros, o desenvolvimento de Competências Profissionais - Cognitivas, Operativas e Atitudinais -, para o estímulo da reflexão antes, durante e após as ações, com vistas a fortalecer a sua *Autonomia Intelectual*, ou seja, “Adaptabilidade do profissional, isto é, sua possibilidade de agir em situações diferentes, de gerir incerteza e de poder enfrentar as mudanças no exercício da sua profissão”. (MCN-SP, 2008:06).

As expectativas em torno de uma formação mais humanista, integrada e atuante junto à comunidade, proposta pela filosofia da Polícia Comunitária, em nível de programa estadual, coincide com as diretrizes do PNDH-3 e com as orientações formativas para profissionais de segurança pública expressas no MCN-SP. Essa conformidade não é fortuita. Importa ao gestor público, eleito democraticamente, através do voto do cidadão, fortalecer seu sistema institucional com vistas a oferecer um serviço público consentâneo com os princípios dos direitos humanos.

Referenciando o período de convivência na PMBA, é perceptível um efetivo movimento de transformação *endógena* no qual grande parte da corporação militar, compreende, se identifica e, por consequência, busca empreender mudanças no seu *modus operandi*. Em contraposição a uma pequena parcela *conservadora* da instituição, esses policiais demonstram esclarecimento sobre a incoerência, defendida pela minoria, de que a adoção dessa nova filosofia implicaria numa extinção de características singulares ao militarismo, como, por exemplo, a disciplina e hierarquia.

De forma similar aos itens anteriores, finalizamos este item apresentando, uma síntese da nossa compreensão acerca das informações coletadas no Terceiro Bloco de Contextualização e que serão norteadores para a construção da modelagem do jogo proposta por esta investigação:

- a. Os investimentos em segurança pública, em nível federal, patrocinam Programas Nacionais de Direitos Humanos – PNDH - e diretrizes para ações formativas pautadas no fortalecimento de Competências Profissionais – Cognitivas, Operativas e Atitudinais - nos profissionais de segurança pública;
- b. Os investimentos em segurança pública, em nível estadual, patrocinam Programas Estaduais de Combate à Violência e à Criminalidade – Programa Pacto pela Vida - que direcionam uma atuação profissional baseada na filosofia da Polícia Comunitária.

2.3.1 O ensino e a instrução na Polícia Militar da Bahia (PMBA).

Neste item, faremos uma discussão acerca das atividades relacionadas ao ensino e instrução realizados na PMBA para Oficiais e Praças. Referenciamos Silva (2010), para esclarecer a utilização do termo *instrução* para a nossa pesquisa. O referido termo possui conexão conceitual com nossa proposta de aplicação pedagógica, além de correspondência metodológica com a DBR, que preserva e valoriza os elementos originalmente oriundos da comunidade de aprendizagem:

Os vocábulos ensino e instrução, para a cultura e prática da Polícia Militar, não são sinônimos, ainda que tal compreensão contrarie o que preceituam ou ensinam os dicionários. O ensino, no seu entendimento e costume, é a transmissão de conhecimento, em curso regular de formação, aperfeiçoamento ou especialização de oficiais ou praças, através de esforço planejado e orientado, objetivando a preparação do profissional e a modificação ou adequação de sua conduta e seu pensar, sentir e agir aos regramentos hierárquicos e disciplinares à sua doutrina. **A instrução é a reciclagem do profissional, oficial ou praça, por meio de treinamento programado. É a atualização do seu saber, daquilo que lhe foi transmitido no período de formação. É a atualização pedagógica e cultural em busca de melhor desempenho funcional e resultados na prestação de serviços que lhe são atribuídos.** (grifo nosso). (SILVA, 2010, p. 187)

Segundo Martins dos Santos (2013), "... o ensino militar terá regime especial, portanto, regulado por lei própria..." (2013, p. 33) visando contemplar as características e atribuições específicas da sua atividade

finalística e da região em que atua. Este autor, referenciando as Diretrizes Gerais de Ensino - DGE, para o triênio 2012-2015, nos informa que

A Política de Ensino da PMBA consiste no **conjunto de ações sistematizadas** (grifo nosso) à organização da educação nos níveis infantil, fundamental, médio, técnico profissional de nível médio e técnico profissional de nível superior (graduação e especialização), **visando à formação do homem e do profissional de polícia nos seus aspectos físicos, intelectual, afetivo e moral**, (grifo nosso) com a finalidade de desenvolver as qualidades necessárias para o desempenho de suas atividades na sociedade." (2013, p. 37).

O documento original da DGE/2012-2015 estabelece que os fundamentos da Política de Ensino da Corporação, devem priorizar um conteúdo teórico e prático sistematizado, que vise a

[...] capacitação contínua dos integrantes da Corporação com o intuito de acompanhar o desenvolvimento técnico-científico e tecnológico no campo da segurança pública e, em especial, no campo da ordem pública; a internalização dos valores e princípios morais que norteiam a condição de cidadão e de profissional policial militar e bombeiro militar; **ao desenvolvimento das competências cognitivas, operativas e atitudinais para o desenvolvimento da profissão policial militar** (grifo nosso) e bombeiro militar no âmbito operacional e administrativo. (PMBA, 2012, p. 05).

Neste aspecto, Academia de Polícia Militar - APM, responsável pela formação e instrução dos Oficiais, e o Centro de Formação e Aperfeiçoamento de Praças - CEFAP, responsável pela formação e instrução dos Praças, em obediência à DGE/2012-2015, se aliam à MCN-SP, quando elaboram o Plano Geral de Ensino - PGE. O Quadro 01 lista as principais atividades de instrução, selecionadas de acordo com a perspectiva científica desta investigação, avaliadas a partir de dois parâmetros: Custos e Riscos. A classificação sobre os *Custos* e *Riscos* nas respectivas atividades foi elaborada a partir das informações coletadas em diálogo com o Comandante do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR) da Polícia Militar da Bahia (PMBA), conforme abaixo.

∴ Os custos correspondem aos gastos infraestruturais dispendidos para realização das atividades: remuneração de instrutores, materiais de consumo, despesas operacionais com transporte de tropa, alimentação,

honorários, entre outros, além de despesas administrativas tais como: locação e organização do espaço físico, custos com diárias e passagens para deslocamento, [...] os riscos dizem respeito àqueles ocorridos em função da realização da ação policial militar, tais como: ferimentos por armas de fogo e/ou explosivos, agressões físicas opositoras, lesões emocionais pela exposição ao stress e adrenalina, lesões físicas causadas por fadiga nos exercícios repetitivos, etc.... (Informação verbal)¹

Quadro 01 – Principais atividades desenvolvidas pela APM/CEFAP, para instrução policial militar.

ATIVIDADES/AÇÕES	FINALIDADE	CUSTOS	RISCOS
Palestras/Seminários	Realizar conexão conceitual entre a temática abordada e os conteúdos dos componentes curriculares	Baixo	Nulo
Cursos de Qualificação e Atualização Profissional	Atender às demandas contemporâneas e em especial da Corporação; Habilitar para promoção funcional	Alto	Baixo
Viagens de Estudos	Ampliar conhecimentos através de intercâmbio profissional	Alto	Nulo
Visitas Orientadas	Utilizar os espaços reais de atuação profissional contextualizando os aspectos relacionados à prática de policiamento	Alto	Nulo
Estágios Supervisionados	Desenvolver atividades articuladas que contemplem o conhecimento teórico, a pesquisa científica e a vivência prática	Alto	Alto
Estágios Operacionais	Possibilitar aos Alunos-a-Oficial PM exercerem as diversas funções que compõem o policiamento de eventos	Alto	Alto
Jornadas	Proporcionar a realização de palestras e atividades práticas simuladas típicas de policiamento em eventos	Alto	Médio
Oficinas Vivenciais	Articular os conteúdos, os procedimentos e as atitudes, de forma lúdica e prazerosa, simulando situações e atividades profissionais visando a avaliação procedimental e comportamental dos alunos	Alto	Médio

Elaboração própria.

Fonte: PMBA (2012).

A nossa ideia-chave é utilizar o *Ambiente Virtual de Aprendizagem* (AVA), num formato de jogo *Role Playing Game* (RPG) digital, denominado RPG Digital, como *ferramenta cognitiva* para aperfeiçoamento de competências profissionais nos policiais militares, colocando à disposição uma tecnologia educacional inovadora e genuinamente construída para mediação de situações similares em ocorrências às vivenciadas nas atividades pedagógicas, apresentadas no Quadro 01 e que, adicionalmente, prevê a sistematização de um conhecimento validado pelos próprios sujeitos.

¹ Entrevista concedida pelo Comandante do Batalhão Especializado de Polícia Turística (BEPTUR).

Tal conhecimento reforça o potencial de transformação social desses sujeitos, ao mesmo tempo em que intensifica a sua *práxis* produtiva. Para tanto, abordamos nosso instrumento pedagógico, a partir de três enfoques:

- *Vantagem Comparativa*. A instituição de meios digitais aplicados como mediadores da aprendizagem no ensino militar não apresentam menor possibilidade de riscos humanos e custos infraestruturais, quando comparados ao treinamento realizado presencialmente, em virtude da logística e complexidade do trabalho que desenvolvem;
- *Projeção de Cenários*. As decisões adotadas no âmbito militar, essencialmente de natureza estratégica, podem ser melhores administradas, por uma antecipação possível, através da simulação, de possíveis ações e reações face ao enfrentamento dos problemas pertinentes à área;
- *Pesquisa de Desenvolvimento*. O conhecimento construído através desta metodologia permite descobrir soluções inesperadas para problemas aparentemente intratáveis.

Apresentamos, no Quadro 02, uma análise sintética das vantagens comparativas entre as atividades desenvolvidas pela PMBA, para instrução policial militar, com as possibilidades tecnológicas e pedagógicas do RPG Digital.

Quadro 02 – Vantagens Comparativas entre as atividades de treinamento da PMBA e o AVA RPG Digital.

ATIVIDADES APM/CEFAP			RPG Digital		
Atividades/Ações	Custos	Riscos	Reprodução Virtual	Custos	Riscos
Palestras/Seminários	Baixo	Nulo	Não possível	-----	-----
Cursos de Qualificação e Atualização Profissional	Alto	Baixo	Possível	Baixo	Nulo
Viagens de Estudos	Alto	Nulo	Não possível	-----	-----
Visitas Orientadas	Alto	Nulo	Não possível	-----	-----
Estágios Supervisionados	Alto	Alto	Não possível	-----	-----
Estágios Operacionais	Alto	Alto	Possível	Baixo	Nulo
Jornadas	Alto	Médio	Possível	Baixo	Nulo
Oficinas Vivenciais	Alto	Médio	Possível	Baixo	Nulo

Fonte: Elaboração própria

Adicionalmente, a aplicação de experimentos no RPG Digital possibilita ganhos indiretos além dos custos e riscos diretos comparados. Considerando o esforço dispendido pela PMBA para a formação do policial militar, notadamente nos aspectos mais relacionados ao perfil humanitário e de direitos humanos, conforme tendência da tropa e necessidade institucional, prevemos, através da nossa proposta de tecnologia educacional, amenizar alguns pontos de estrangulamento existentes, a exemplo de:

- *Evasão da tropa das atividades cotidianas.* Em função do deslocamento necessário em algumas atividades de treinamento, parte da tropa precisa ser retirada, temporariamente, das atividades do cotidiano. Pelo RPG Digital, por se tratar de uma tecnologia desenvolvida em rede, esse deslocamento tornar-se-ia desnecessário.
- *Abrangência territorial.* Pelo aspecto anterior, nossa proposta possibilita o alcance de todas as tropas que compõem a corporação, inclusive os batalhões que estão mais distantes da sede do Comando Geral.

Para a construção da aplicação pedagógica, em capítulo adiante, alguns elementos são indispensáveis ao nosso jogo na perspectiva de

atender à nossa expectativa científica e, ao mesmo tempo, responder, com soluções efetivas, às demandas da PMBA. (Quadro 03).

Quadro 03 – Aspectos estruturantes da Aplicação Pedagógica para instrução policial militar.

ASPECTOS	VANTAGEM TÉCNICA	FINALIDADE PEDAGÓGICA
Natureza Digital	Diminuição de custos com deslocamento e de infraestrutura	Corresponder à tendência de utilização de ambientes virtuais de aprendizagem como ferramentas cognitivas
Operacionalização Online	Eliminar evasão policial da área de atuação	Compatibilizar o momento de aplicação da simulação às atividades profissionais sem interferir na rotina do policial militar
Design específico	Simular, com a maior proximidade possível, o ambiente de atuação profissional	Permitir imersão e envolvimento dos sujeitos ao ambiente de simulação
Fatores Estruturais versus Competências Profissionais	Os fatores estruturais possibilitam estimular Competências Profissionais nos policiais militares	Através das aventuras simuladas, pretendemos contemplar ações que instiguem as Competências Profissionais
Categoria	A categoria do jogo deve contemplar elementos de: resolução de problemas, simulações, aventuras.	A aplicação pedagógica deverá contemplar situações-problemas que estimulem o fluxo decisório
Conteúdo	O Conteúdo do jogo deve contemplar: Habilidades, Comportamentos, Raciocínio, Procedimentos, Criatividade, Observação e Comunicação	Aperfeiçoar procedimentos; aprimorar competências profissionais - Cognitivas, Operativas e Atitudinais
Tipo de jogo	Coletivo	Promover Interação e Aprendizagem Colaborativa
Tipo de Aprendizagem	Interativa	
Método de Aprendizagem	Aprendizagem contextualizada: Ambientes imersivos, <i>Role-playing</i> ; Interpretação de papéis em ambientes contextualizados.	Legitimar o DBR como metodologia socioconstrutivista apropriada à pesquisa aplicada; validar o RPG Digital como tecnologia educacional adequada para instrução dos policiais militares

Fonte: Elaboração própria

A aplicação computacional resultante dessa investigação deverá legitimar a nossa concepção de que a ação consciente do homem, permeada por percepções e conhecimentos, tem triplo efeito positivo: transforma o espaço que ocupa, as pessoas com quem convive e, o mais importante desses efeitos, transforma a si próprio.

A práxis produtiva é, assim, a práxis fundamental, porque nela **o homem não só produz um mundo humano ou humanizado, no sentido de um mundo de objetos que satisfazem necessidades humanas** (grifo nosso) e que só podem ser produzidos na medida em que se plasmam neles fins ou projetos humanos, como também no sentido de que **na práxis produtiva o homem se produz, forma ou transforma a si mesmo** (grifo nosso). Ao operar por meio desse movimento sobre a natureza exterior a ele, e transformá-la,

transforma ao mesmo tempo sua própria natureza. Desenvolve as potências que nela dormitavam e submete o jogo de suas forças". (SÁNCHEZ VÁSQUEZ, 2011, p. 230).

Acreditamos no potencial da *práxis produtiva* do policial militar, como uma via de mudança positiva nas relações sociais entre as forças de segurança pública e o cidadão. A aplicação pedagógica, proposta por este estudo, prevê a observação do processamento cognitivo dos sujeitos quando submetidos à perspectiva decisória em ambientes virtuais de experimentação. Nossa expectativa é que, em face de situações-problemas similares ao seu cotidiano natural de trabalho, os policiais militares exercitem seu pensamento crítico-reflexivo e formulem, em colaboração, soluções adequadas aos problemas.

Nesta primeira parte da investigação, considerado como o *Primeiro Ciclo de Aplicação* da abordagem metodológica DBR, construímos informações suficientes para atender o nosso primeiro objetivo específico para esta pesquisa, qual seja: identificar, através da contextualização, as especificidades e necessidades dos sujeitos que compõem o campo empírico da nossa pesquisa, qual seja: processo instrucional que conjuga conceitos teóricos à prática profissionalizante. Este avanço permite-nos seguir para o próximo capítulo, com um estoque de conhecimento para a elaboração da aplicação pedagógica.

CAPÍTULO III

RPG DIGITAL: SIMULAÇÃO E INSTRUÇÃO EM SEGURANÇA PÚBLICA.

Neste capítulo, teceremos nossas considerações acerca da construção do conhecimento, particularmente, no que tange às abordagens que associam este aporte teórico às tecnologias educacionais relacionadas à *Sociedade em Rede*. Depreende-se desta associação o relevante papel desempenhado pela informática educacional como suporte de projetos pedagógicos socioconstrutivistas, modelados, originalmente, para construção e/ou aperfeiçoamento de competências nos sujeitos.

Do extenso leque de opções tecnológicas existentes, possíveis de aplicação para os processos de ensino-aprendizagem, investimos nossos esforços de pesquisa nos jogos digitais, tanto pela alta potencialidade imersiva e interacionista, quanto pela possibilidade de articular, num mesmo Ambiente de Virtual de Aprendizagem (AVA), elementos ativadores de propriedades cognitivas estruturantes do pensamento crítico-reflexivo.

Devido à sua concepção lógica, pautada em atuações de personagens em aventuras simuladas, similar a uma dramatização teatral imaginária sendo, graças a isso, muito apropriada à uma representação artificial de ocorrências policiais, o jogo *Role Play Game* (RPG), numa versão digital, o RPG Digital, será o AVA para a construção de uma *ferramenta cognitiva* que possibilite o aperfeiçoamento de competências profissionais, num grupo de policiais militares.

A proposta desta investigação é construir uma aplicação pedagógica, no AVA RPG Digital, que apresente ocorrências cotidianas da área de atuação do policial militar como insumos à reflexão, interação e decisão compartilhada, em meio virtual. Através da mediação, pretendemos certificar a efetividade deste instrumento pedagógico para utilização no ensino policial militar, complementando as atividades já

desenvolvidas presencialmente. Sendo assim, neste capítulo, abordaremos, fundamentalmente, a aprendizagem mediada por jogos digitais, nos seus aspectos tecnoinformacionais e cognitivos.

Os fundamentos epistemológicos que revestirão nossas considerações estão associados à Filosofia da Práxis, de origem gramsciana e ao Sociostrutivismo de Lev S. Vygotsky (2008, 2009, 2014), aplicados ao trinômio que dá lastro à nossa investigação: *Experimentação ↔ Aprendizagem Colaborativa ↔ Solução Educacional*. Sendo assim, propomo-nos a desafiadora tarefa de construir um portfólio de elementos cognitivos, essencialmente sociostrutivistas que lastreiam nossos argumentos científicos originários da análise da experimentação e que, por corolário, legitimam a nossa aplicação pedagógica, como efetiva para a instrução de profissionais de segurança pública, notadamente policiais militares.

A atuação desses profissionais trata-se de um grande desafio, especialmente quando se reconhece o papel estratégico ocupado pelas forças policiais militares, como *elo de conexão* direta entre o *Poder Público* e a *Sociedade Civil*. Considerados, preliminarmente, como instância repressiva e de controle social, os policiais militares atuam num espaço de convergência de interesses específicos entre duas dimensões sociais, o *Governo* e a *População*, sendo, portanto, imprescindíveis para intermediação em situações de *rupturas ideológicas*. Baseando-nos nesta premissa, passamos a compreender a complexidade existente na atuação desses profissionais que, figurando como uma *terceira força social*, devem, essencialmente, intermediar a solução do conflito.

Andreotti (2005) referenciando o filósofo e cientista político italiano Antonio Negri, afirma que a inter-relação, na maior parte do tempo conflituosa, entre essas duas dimensões sociais constituem, na atualidade, a dinâmica *Política* de uma nação. A configuração dos indivíduos que compõem a *Multidão* apoiados pelas inovações da tecnologia da comunicação e da informação nos contextos históricos atuais, engendram um novo formato de atuação policial militar frente aos problemas sociais.

A *Multidão* trata-se de um importante ator político, especialmente, pela capacidade de se *autogovernar* e de se *auto-organizar*. (VIRNO, 2003 *apud* CARVALHO, 2012). Sua constituição incorpora o *Uno* e o *Diverso* dos indivíduos, tanto em termos socioeconômicos quanto em termos intelectuais e ideológicos, tendo em vista que acolhem todos aqueles que trabalham sob o domínio do capital bem como aqueles que se recusam a aceitar esse domínio (DAL ROSSO, 2006).

Os protestos populares ocorridos no Brasil, em 2013, conhecidos como *Manifestações dos 20 Centavos*, *Manifestações de Junho* ou ainda *Jornadas de Junho*, retratam essa nova composição de sujeitos, ao mesmo tempo em que ilustram os momentos mais recentes de *rupturas ideológicas* e, conseqüentemente, de atuação das forças policiais militares. Singer (2013) considera que estes acontecimentos foram *socialmente heterogêneos* e *multifacetados* tanto no plano das propostas, no sentido ideológico como no posicionamento das lideranças que se colocaram fiéis "... a um anseio coletivo e não a sua subjetividade pessoal [...] O respeito absoluto ao coletivo e a recusa da oportunidade de ascensão individual colocaram [...] toda uma nova ética política em circulação" (SINGER, 2013, p. 12). E acrescenta,

[...] a melhor imagem para descrever a composição social das manifestações seja a de dois blocos relativamente equivalentes, formados por jovens e jovens adultos de classe média e outro por pessoas da mesma faixa etária, mas pertencentes à metade inferior da estrutura social brasileira, sendo estes com menos escolaridade média. (SINGER, 2013, p. 11).

A heterogeneidade de grupos sociais, percebida nessas manifestações deveu-se, em grande parte, à dimensão alcançada pelo uso das *Redes Sociais* para o planejamento das manifestações. Singer (2013) destaca que a *Internet* foi utilizada como *senha de modernidade em contraposição a um Estado Antiquado* e que, através dela, vários atores políticos foram articulados e mobilizados.

Na rápida expansão das manifestações, **as mídias sociais ocuparam papel central na mobilização popular em larga escala** (grifo nosso). Por meio delas [...] foram reunidos mais de um milhão de pessoas que

tomaram as ruas do país em mais de três centenas de cidades. Dessa maneira, pela primeira vez o uso das mídias sociais como estratégia de aglomeração mostrou-se capaz de agrupar uma parte da população brasileira descontente com algum aspecto da estrutura de poder vigente, **revelando uma etapa distinta de atuação da sociedade civil pautada no uso dos meios informacionais e de comunicação digital como mecanismos de organização coletiva** (grifo nosso). A articulação para os eventos por tal meio pode ser explicada pela **característica fundamental desse tipo de mídia: permitir aos usuários atuarem como nós ativos da rede, divulgar informações entre seus pares e influenciar comportamentos dos demais membros em favor de uma ideia** (grifo nosso). A difusão de uma ideia, quando bem articulada através dos ramos de interconexão entre os membros da rede é finalmente capaz de acionar indivíduos em favor de uma causa. (PUJOL, ROCHA e SAMPAIO, 2014, p. 04-05).

Concordamos com Castells (2012), quando afirma que os meios de comunicação digital se configuraram como elemento estratégico, utilizado pela sociedade contemporânea para articulação e difusão de ideias e posicionamentos, de forma pública, ampla e desimpedida, possibilitando o exercício de *contrapoder*. Castells (2000) associa esse comportamento social a uma nova diretriz econômica baseada na revolução das tecnologias da informação e da comunicação, cuja essência constitui-se do trinômio: *Informacionalismo, Globalização* e funcionamento em *Rede*. Ele explica que o novo paradigma:

É informacional (grifo nosso) porque a produtividade e a competitividade de unidades ou agentes nessa economia (sejam empresas, regiões ou nações) dependem basicamente de sua capacidade de gerar, processar e aplicar de forma eficiente a informação baseada em conhecimentos. **É global** (grifo nosso) porque as principais atividades produtivas, o consumo e a circulação, assim como seus componentes (capital, trabalho, matéria-prima, administração, informação, tecnologia e mercados) estão organizados em escala global, diretamente ou mediante uma rede de conexões entre agentes econômicos. **É rede** (grifo nosso) porque, nas novas condições históricas, a produtividade é gerada, e a concorrência é feita em uma rede global de interação entre redes empresariais." (CASTELLS, 1999, p. 119).

Nesta conjuntura, o fator de produção *Trabalho* torna-se elemento decisivo. Pelo paradigma informacional os tipos de emprego mudam em quantidade, qualidade e na natureza do trabalho executado. O novo sistema produtivo requer uma nova força de trabalho obrigando grupos e

indivíduos a adquirirem conhecimento sob pena de serem excluídos ou rebaixados. (CASTELLS, 1999).

A forma privilegiada do trabalho no atual contexto histórico seria o trabalho imaterial, que é o trabalho que está envolvido numa produção informatizada e que incorporou as novas tecnologias de comunicação, inclui tarefas analíticas e simbólicas, produção de afetos e contato humano (grifo nosso). Aqui, a cooperação necessária para realizar esse tipo de trabalho não é organizada de fora, como em outros tipos de trabalho explorado pelas relações capitalistas de produção, mas é imanente à atividade laboral, daí sua potência. (ANDREOTTI, 2005, p. 05).

Matta (2006, p. 38) acrescenta que neste contexto de acessibilidade rápida e eficiente às informações, redefinem-se perfis de pessoas, focadas nos antigos pressupostos especialistas, do tipo *fordista* ou *teylorista*, para perfis de pessoas criativas, participativas e versáteis visando adaptarem-se para "... viver melhor no mundo complexo, dinâmico, pleno de informações e de variáveis." Para os policiais militares, como reflexo dessa mudança, as atividades funcionais passaram "... a estar condicionadas a novos conhecimentos, técnicas, habilidades e atitudes, tanto individuais quanto coletivas, envolvendo essencialmente um aumento da capacidade cognitiva policial." (FERRO JÚNIOR e DANTAS, 2006, p. 04).

Em função da posição estratégica que estes profissionais ocupam no contexto sociopolítico nacional, acreditamos que os mesmos são agentes responsivos às demandas sociais que dizem respeito à segurança pública e, como tais, são cruciais para a mediação em momentos de conflitos. Neste sentido, a contribuição primaz desta investigação envolve, essencialmente, a possibilidade de antecipar decisões estratégicas, como soluções pensadas, discutidas e compartilhadas, para ocorrências de segurança pública propostas em meio virtual. Entendemos que essa antecipação cria um estoque de conhecimento que auxilia na solução de ocorrências similares em ambientes reais, além de aperfeiçoar técnicas e procedimentos profissionais, promovendo uma mudança positiva no seu *modus operandi*.

O RPG Digital, pelos elementos tecnoinformacionais e pedagógicos de que dispõe, prevê uma operabilidade lógica propícia à construção do

conhecimento através da *práxis simulada* em segurança pública e, por consequência, se apresenta como potencial artefato pedagógico para o treinamento desses profissionais.

Avançando no que consideramos ser o *Segundo Ciclo* de aplicação DBR, faremos, no próximo item, uma discussão em torno das propriedades estruturantes da cognição, baseando-nos na Ciência Cognitiva, para abordar o processamento biológico do cérebro e na Teoria Vigotskiana, para fundamentar nossos argumentos pedagógicos. Cada avanço nas etapas de investigação, conforme previsto pela utilização da abordagem DBR, se caracteriza como uma *intervenção* do projeto de investigação no ambiente investigado e, como corolário, repercute num ganho de informações cada vez mais refinadas e úteis à construção da aplicação educacional.

3.1 AS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E OS FUNDAMENTOS SOCIOCONSTRUTIVISTAS

A sociedade global vem experimentando uma sequência de avanços tecnológicos na área da informação e comunicação, percussores de sucessivas e contínuas reformulações. Na *Era do Informacionalismo*

[...] o conhecimento é o coração do crescimento econômico e desenvolvimento sustentado, compreender como pessoas e sociedades o adquirem e usam — e porque algumas vezes falham ao fazê-lo — é essencial para melhorar a vida das pessoas [...] (ARAÚJO & FREIRE, 2004, p. 11).

Sistemas e programas de Inteligência Artificial (IA), tais como simulações virtuais e jogos eletrônicos são continuamente desenvolvidos para apoiar o processo de ensino aprendizagem. O foco nestes programas é ativar o pensamento num processo *continuum* de construção e reconstrução do conhecimento. É o *conhecimento relativizado*, aplicável ao contexto e às circunstâncias propostas.

Aprende-se quando se pensa. Pensamento sobre o que se faz, sobre o que se fez, sobre o que se acredita, sobre o que os outros fazem ou acreditam ou sobre o próprio pensamento. **Pensamento colaborativo, ativo e engajado sócio-historicamente. O pensamento sempre está engajado em alguma atividade e/ou reflexão e, neste papel, serve como elemento mediador da aprendizagem e da construção do conhecimento** (grifo nosso). (MATTA, 2006. p. 64).

Baseando-nos em tal afirmativa, a premissa básica e basilar desta investigação é que a *Intersubjetividade* individual constitui-se do processamento compartilhado de ideias e significações coletivas em contextos sociointeracionais mediados. Neste aspecto, a seleção de fundamentos socioconstrutivistas será fundamental para lastrear nossos argumentos científicos e, como tal, deverá constituir o domínio da modelagem computacional a ser construída, visando, fundamentalmente, legitimá-la como ferramenta cognitiva efetiva à instrução e aperfeiçoamento de competências profissionais em policiais militares e capaz de adicionar formas alternativas ao ensino militar da PMBA.

A construção do portfólio contemplará elementos de natureza biológica e de comportamento sociocultural dos indivíduos. Faremos isto por acreditar que “A natureza do próprio desenvolvimento se transforma, do biológico para o sócio-histórico” (VIGOTSKI, 2008, p. 63), como também por jugarmos coerentes os argumentos onde afirmam que “... as abordagens cognitivas tentam relacionar as propriedades intencionais dos estados mentais com suas capacidades causais de afetar o comportamento...”. (FETZER, 2000 *apud* SANTOS, 2012, p. 04). Sendo assim, listamos, a seguir, as variáveis selecionadas:

- A. *Código Interno*. Para a Ciência Cognitiva, a mente humana é um *código interno*. Ele diz respeito à *natureza* e à *função da representação mental*. É o lugar onde estão situados o conhecimento e as condições de crescimento ante a exposição de *inputs* específicos à uma dada situação. A sua estrutura interna se estabelece na regularidade do pensamento humano, no *ato de pensar* e este, por sua vez, explica a *significação representacional* dos atores sociais. (FRAWLEY, 2000).

[...] **o código interno é uma imensa rede de aprendizagem com nós e conexões**, (grifo nosso) construída a partir de unidades simples com níveis de ativação, unidas umas às outras por conexões ponderadas que inibem ou que ativam outros nós. **Toda a rede está sujeita a determinadas condições gerais na aprendizagem** (grifo nosso). O *input* ativa as unidades de input adequadas às propriedades do *input*; essas são conectadas a unidades ocultas, nós intermediários que recodificam as informações de *input* e que, por sua vez, estão conectadas a unidades de *output* que produzem o comportamento desejado. (FRAWLEY, 2000, p. 78).

O crescimento do código interno é específico à tarefa em decorrência da sua história de aprendizagem, de maneira que acontece através de um desencadeamento dos seus dispositivos de atualização, por meio de *inputs*. O conhecimento adquirido, compatível com uma *Aprendizagem Minimizada* não altera a sua estrutura significativamente, mas pode melhorar sensivelmente atividades específicas através de uma constante atualização. (FRAWLEY, 2000).

B. *Arquitetura*. Esta variável, segundo Frawley (2000), corresponde à estrutura de gerenciamento do pensamento desenhada em formato de áreas e é constituída por:

- i. *Modularidade*. O formato que estrutura a computação e o código interno são áreas de processamento definidas em *módulos*, com requisitos e conteúdos próprios.
- ii. *Interacionismo*. Por essa propriedade, todos os módulos possuem um formato de distribuição que facilita a interatividade, especialmente, pelo fato de que o conhecimento está distribuído em qualquer lugar da rede.

C. *Desenvolvimento*. Frawley (2000) nos diz que esta variável baseia-se nos aspectos de *mudança* e *crescimento*. A ideia de *mudança*, compreensível no contexto de discurso marxista, traz a relevo o *indivíduo* e o *progresso social* através do *trabalho*. Nos escritos sobre *pensamento* e sobre *desenvolvimento*, Vygotsky (ANO) ressalta a forte interligação entre *trabalho* e *crescimento*. Derivadas dessa categoria, temos:

- i. *Pensamento Superior, Metaconsciência ou Funções Psicológicas Superiores.* Para Vygotsky (2009, 2014), esta variável é aprendida e depende do ambiente e do desempenho pessoal; ela reside no contexto cultural e sóciohistórico exterior ao aprendiz, logo sua análise requer um olhar sobre informações socioculturais fora do *código interno*; e, por último, é específica de uma área e suas respectivas circunstâncias. Esta variável une intelecto e afeto às tarefas resultando em representações motivadoras.

Sobre esse assunto, Lima, Jimenez e Carmo (2008 p. 05) afirmam que, na concepção de Vygotsky, essas funções tinham como traço comum o fato de *serem processos mediados*, cuja compreensão adequada deve perpassar, impreterivelmente, pela dimensão histórico-cultural do indivíduo, visto que “[...] as funções psicológicas superiores surgem na tessitura das relações historicamente produzidas pelo conjunto dos homens”.

- ii. *O Indivíduo e o Grupo.* Considerando o *Pensamento Superior* como sociocultural, seu desenvolvimento surge na proporção em que os sujeitos tornam-se socializados.

O rumo do desenvolvimento metacognitivo, portanto, afasta-se do individual em direção às práticas em grupo (grifo nosso) (...) A metaconsciência é, antes de mais nada, uma propriedade do grupo social e é, então, apropriada pelo indivíduo que pode, por sua vez, reposicioná-la no grupo, dependendo da tarefa em questão. **O pensamento superior é ao mesmo tempo duplo e fluido, sendo transmitido do grupo para o indivíduo e novamente para o grupo** (grifo nosso). (FRAWLEY, 2000, p. 91).

Esta variável é representada, na simulação do RPG Digital, pelos jogadores, os policiais militares, e pela comunidade de aprendizagem, a tropa policial. O alinhamento do interesse comum do grupo engendra comportamentos de colaboração e cooperação entre eles que serão percussoras da intersubjetividade.

- iii. *Método.* Wertsch 1985 *Apud*: Frawley (2000) nos diz que para Vygotsky o *desenvolvimento* deveria permear as práticas de observação, experimentação e análise. A observação e a experimentação devem representar um *microcosmo* do

desenvolvimento. Já a análise deveria se concentrar no desenvolvimento do pensamento superior através das relações entre o sujeito individual e o grupo. E acrescenta,

[...] o objetivo do pensamento em si, é promover o desenvolvimento – não apenas registrá-lo – fazendo com que o pensamento superior surja para o exame controlado. O método de experimentação é a microgênese, ou seja, crescimento e mudança on-line a curto prazo.” (WERTSCH 1985 *Apud* FRAWLEY, 2000, p.94).

São elementos constituintes do *Método*, segundo Frawley(2000):

- i. *Colapso*. O *colapso* refere-se às intervenções feitas no experimento que, pela dificuldade dada, estimulam o sujeito a estruturar a tarefa visando solucioná-la.
- ii. *Ajuda*. Em situação de colapso, os indivíduos recorrem ao grupo e às circunstâncias sociais externas, em busca de ajuda. Em situação de experimentação, o experimentador deve fornecer ajuda ao indivíduo em dificuldades. Desta forma, o experimentador, o sujeito e a situação experimental formam um grupo social unificado em funcionamento.

D. *Processos de Desenvolvimento*. Para a Ciência Cognitiva, a combinação dos elementos descritos favorece o desenvolvimento superior. Todavia, existem categorias de variáveis, conforme Frawley (2000), pelas quais *um indivíduo constrói e mantém a metaconsciência*:

- i. *Internalização de relações sociais e significados externos*: Frawley (2000) nos esclarece que esta variável é descrita por Vygotsky como o crescimento interno da experiência vivida e transformada em signos pessoais.
- ii. *Mediação do tempo e da ação*: Sobre a *mediação*, ainda segundo Frawley (2000), Vygotsky aborda a correlação entre *linguagem e pensamento*, negando sua similaridade e, ao

mesmo tempo, enfatizando as características culturais da linguagem como meios de desenvolvimento do pensamento.

iii. *Controle do pensamento e da ação*: Sobre o controle, considerado o objetivo do pensamento superior, temos três características relevantes:

a. O *Planejamento*, que corresponde a regulação da ação e do pensamento através da linguagem;

b. A *Inibição*, funcionando como uma espécie de *filtro cognitivo* regulador das ações;

c. O *Local de controle*, onde metaconsciência pode ser regulada pelo *objeto*, pelo *outro* ou por *si mesmo*.

E. *Contexto*. Refere-se às condições, em grupo, pelas quais o desenvolvimento da metaconsciência acontece. Tais condições explicam que "... os indivíduos atingem a intersubjetividade através do estabelecimento de uma definição comum da situação". (2000:100).

Associadas ao contexto estão duas propriedades:

i. *A Teoria da Atividade*. Fornece as explicações sobre as relações práticas dos sujeitos com o ambiente e com o grupo relacionando seus respectivos impactos para o surgimento e controle do pensamento superior. Esta teoria "[...] relaciona-se à forma como o indivíduo utiliza o ambiente e as condições sob as quais o pensamento de um indivíduo muda" (2000:101). Ainda segundo esse autor, os sujeitos utilizam das circunstâncias de interação com os objetos, com os outros e consigo (*self*), como atividade orientadora para estruturarem a solução do problema.

ii. *Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI)*. Originalmente traduzida como Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), a ZDI pode ser compreendida como um *hiato* existente entre o nível de desenvolvimento real (resolução independente de problemas) e o nível de desenvolvimento potencial (resolução de problemas com ajuda de terceiros); esta variável "[...] define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão

em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estágio embrionário.”. (VIGOTSKI, 1984, *apud* ZANELLA, 1994). Ela surge “[...] como o contexto intersubjetivo para o crescimento através da ajuda”. (FRAWLEY, 2000, p. 102).

[...] a ZDP pode ser natural ou deliberadamente construída, desde que reflita uma diferença entre o crescimento real e potencial. Com certeza, as tarefas escolares apresentam essa diferença, mas o mesmo pode ocorrer com qualquer atividade de estruturação prática, corriqueira e também com o jogo. **Vygotsky (1978), de fato, dá uma ênfase especial a ele porque o jogo permite à criança participar de uma atividade que se encontra “bem acima de sua cabeça”, mas sem consequência social direta do fracasso. O estudo da vida mental, portanto, não precisa ficar restrito a situações experimentalmente planejadas, pois qualquer situação baseada na diferença entre o desenvolvimento real e potencial constitui um microcosmo do crescimento.** Grifo nosso. (2000, p. 102).

Outra característica da ZDI é que a estrutura de desenvolvimento do pensamento superior deve ser *intersubjetiva, porém assimétrica*. Pela intersubjetividade, o sujeito deve envolver-se em atenção conjunta com, pelo menos, um dos pares, visando adquirirem uma definição compartilhada da situação e, por corolário, obterem intersubjetividade e perspectivas de crescimento. Pela assimetria, a diferença entre as capacidades de desempenho nas tarefas acaba elevando o nível real de crescimento dos menos capazes. (FRAWLEY, 2000:103).

A teoria da atividade e a ZDP nos dão uma forma de analisar as relações do indivíduo com o mundo. Podemos identificar o contexto cultural da vida mental de forma mais precisa do que apenas afirmando que as mentes encontram-se contextualmente situadas (grifo nosso). Algumas partes da linguagem acompanham os objetivos e os motivos dos indivíduos; de fato, elas dão aos indivíduos formas de objetivar e, portanto, de realizar, seus objetivos e motivos. Um contexto não é tanto um determinante do pensamento, mas mais um local onde os indivíduos falam com o objetivo de administrar a diferença entre suas próprias habilidades e as dos pares – colaboradores -, mais capazes.

Concordamos com Vigotski (2009), quando ele afirma que o *fazer em colaboração* estimula a participação criadora dos sujeitos além de possibilitar medir o seu nível de desenvolvimento intelectual, sua capacidade

de discernimento, de tomar a iniciativa, de voluntariar-se nas atividades propostas e, mais importante, serve como critério avaliativo da eficácia do processo de ensino-aprendizagem. É um estágio em que se veem melhorias no desempenho imediato de novos conteúdos e novas habilidades que foram adquiridos no processo de ensino-aprendizagem; é a revelação do que se pode fazer hoje, mas que não conseguia se fazer ontem.

Sobre simulações, Lévy (1993:127), definindo-a como uma *imaginação auxiliada por computador*, afirma que a simulação permite manipular situações complexas em contextos ambientais similares à realidade natural, sendo, portanto, fundamental para antecipar consequências sobre reações humanas quando submetidos à situações específicas, ou seja, “A simulação por computador permite que uma pessoa explore modelos mais complexos e em maior número do que se estivesse reduzido aos recursos de sua imagística mental [...]”.

Para Prensky (2012), “[...] qualquer criação sintética ou falsificada ou até [...] a criação de um mundo artificial que se aproxima do real” se caracteriza como uma simulação. Concordamos com J. C. Herz, citado por Prensky, quando diz que

[...] a simulação não é um substantivo, mas um verbo. (Ou, nos termos dela, um predicado, em vez de um sujeito). Então, se um objeto (real ou virtual) “simula” algo, trata-se de uma simulação. Se um “brinquedo” “simula” algo, trata-se de uma simulação. Se uma “história” “simula” algo, ela é uma simulação, e, se um jogo “simula” algo, ele também é uma simulação. Segundo essa definição, as “ferramentas” também podem ser simulações, e geralmente são. (2012, p. 292)

As simulações puramente elaboradas somente podem ser consideradas jogos se possuírem as propriedades e princípios específicos que promova no aprendiz motivação e continuidade no fluxo, entendido como “... um estado mental (...) de concentração intensa, em que geralmente as tarefas que anteriormente pareciam difíceis se tornam fáceis, e tudo o que se faz parece ser extremamente prazeroso”. (PRENSKY, 2012:179). Como corolário, a carga de aprendizagem atinge níveis elevados e acontece.

Em um jogo, o que estamos acionando é o espírito competitivo/cooperativo, estamos acionando um aspecto divertido, o elemento de realização, ganância, vitória. Penso que todos esses elementos não têm apenas um impacto psicológico, mas também um impacto realmente fisiológico sobre as pessoas (...). **Transformar uma simulação em um jogo muda nossas inibições. Há uma permissão para sairmos de nosso tipo de estabilidade** (grifo nosso)

O trabalho de transformação de uma simulação num jogo exige uma combinação de elementos que instiguem o interesse, que entretenha e seja viciante o suficiente para que o aprendiz se preocupe, mas, ao mesmo tempo, se divirta. O ponto chave está no envolvimento e nos desafios propostos pelo jogo. Para produzir êxito em termos de aprendizagem, o jogo de simulação deve permitir a realização do processamento, ou seja, ele deve fazer refletir sobre o apreendido. (PRENSKY, 2012).

Lévy (1993:125) diz que as etapas de *imaginação, bricolagem mental e tentativas e erros* são antecipadas ante a exposição do mundo real.

Nossa capacidade de simular mentalmente os movimentos e reações possíveis do mundo exterior nos permite antecipar as consequências de nossos atos. A imaginação é a condição de escolha ou da decisão deliberada. (O que aconteceria se fizéssemos isso ou aquilo?). Tiramos proveito de nossas experiências passadas, usando-as para modificar nosso modelo mental do mundo que nos cerca. A capacidade de simular o ambiente e suas reações certamente desempenha um papel fundamental para todos os organismos capazes de aprender.

Além disto, a simulação só se valida dentro de uma concepção epistemológica relativista. De outra forma, o construtor do modelo, crente de que sua verdade representa a realidade, cometeria o equívoco de desconsiderar que toda simulação é construída para uso de determinado sujeito e num momento específico. (LÉVY, 1993).

3.2 APRENDIZAGEM MEDIADA POR JOGOS DIGITAIS

Para a teoria Vigotskiana, as ações lúdicas são elementos cruciais para análise da constituição histórico-cultural dos sujeitos. Nas suas pesquisas, Vigotski discute os jogos e as brincadeiras como espaços e processos que

viabilizam a construção do conhecimento, através da experiência de vivenciar papéis sociais em contextos. Zanella (1994) destaca, nos escritos de Vigotski, a correlação entre Jogo e ZDI para o desenvolvimento da criança. Ela explica que

[...] o jogar assume o mesmo *status* que o processo ensino-aprendizagem na interdependência com o desenvolvimento humano, uma vez que a criança vivencia papéis sociais que se encontram muito além das suas possibilidades. [...] Em razão da imitação, capacidade que constitui o principal mecanismo de desenvolvimento, cria-se a Zona de Desenvolvimento Proximal; quando a criança imita alguém, ela está agindo de forma superior às suas condições reais de atuação, fato que remete imediatamente a noção de ZDP. (ZANELLA, 1994, p. 04).

Prensky (2012) afirma que os jogos digitais se apresentam como os mais adequados à geração atual, visto serem mais flexíveis quanto à diversificação e incorporação de elementos tecnológicos. Na era informacionalista a adequação desta categoria de entretenimento às tecnologias pedagógicas ou aos processos de ensino-aprendizagem torna-se cada vez mais possível e desejável visto que através da “[...] união entre o envolvimento que se consegue por meio dos jogos (...) e o conteúdo da aprendizagem e treinamento, é possível melhorar a natureza do ensino para aluno e profissionais em treinamento”. (PRENSKY, 2012, p. 25).

Este autor elenca os seis fatores estruturais de um jogo digital que possibilitam conjugar diversão, envolvimento, aprendizagem séria e entretenimento interativo sendo, portanto, propícios para a utilização como ferramentas pedagógicas:

- A. *Regras*. As regras se configuram como a melhor e mais importante característica do jogo, pela organização e regulação que impõe à brincadeira espontânea, livre. Através das regras, pode-se arbitrar procedimentos e caminhos *legais* a serem seguidos pelos jogadores; por elas se estabelecem os limites do aceitável e do *não* aceitável sendo fundamentais para questões de justiça e ética no jogo.

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, **o elemento de tensão (incerteza, acaso) lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”** (grifo nosso). Porque, apesar do seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (...) **Todo jogo tem regras. São estas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito.** (grifo nosso)” HUIZINGA (2010, p. 14).

- B. *Metas e Objetivos.* É através desses elementos que se processa toda a carga motivacional dos jogadores, além de serem responsáveis pelos indicadores de desempenho dos mesmos durante o jogo.

As metas e os objetivos são importantes porque a nossa espécie é orientada por eles (grifo nosso). Diferentemente de outros animais, somos capazes de conceber uma situação futura e bolar estratégias para chegar lá; a maioria de nós gosta desse processo. As regras, é claro, dificultam esse objetivo, limitando as estratégias que se encontram à nossa disposição. **As metas são a força que nos faz chegar lá e vencer** (grifo nosso). (PRENSKY, 2012, p. 175).

- C. *Resultados e feedback.* Esses elementos indicam o progresso do jogo em relação às metas. O *feedback* acontece quando alguma ação dos jogadores traz mudanças em algum fato no jogo; nos jogos digitais isso significa *interatividade* do jogador com o computador.

É a partir do feedback de um jogo que a aprendizagem acontece (grifo nosso) [...] Pelo feedback, o jogador pode ser recompensado por ter chegado ao controle absoluto de algo, ou receber a mensagem de que falhou em algo e terá de tentar novamente ou procurar ajuda, até que se consiga chegar ao resultado. [...] **A arte de fornecer feedback em um jogo é de fundamental importância e complexidade** (grifo nosso) pois *feedback* demais ou de menos pode levar o jogador à frustração. Essa situação leva outra característica dos jogos de computador – são adaptáveis. Isso significa que o nível de dificuldade aumenta ou diminui automaticamente dependendo do que se faz. Dessa forma, os jogos de computador mantêm os jogadores em um estado do tipo “siga o fluxo” (PRENSKY, 2012, p. 176).

- D. *Conflito/Competição/Desafio/Oposição.* Esses elementos do jogo são responsáveis por ativar a criatividade e manter acesa a adrenalina

que faz o jogador ter vontade de jogar visto que “[...] a maior parte dos jogos envolve algum tipo de conflito, desafio ou problema a ser solucionado, mesmo que seja por meio de cooperação ou trabalho em equipe”. (PRENSKY, 2012, p. 177).

- E. *Interação*. Este elemento é avaliado por dois aspectos: a) o *feedback*, já discutido anteriormente; e, b) a *interação*, essencialmente *social*, relacionada à formação de agrupamentos entre os sujeitos. O interesse e prazer em participar de jogos que requeiram certo número de pessoas é muito superior, quando comparados aos jogos solitários. Os jogos coletivos aproximam pessoas, criam interação.
- F. *Representação*. Corresponde ao significado, abstrato ou concreto, direto ou indireto, do jogo. Ele abrange elementos de narrativa, enredo e fantasia e mais uma enorme variedade de assuntos. Trata-se do *conteúdo* do jogo.

Segundo Prensky (2012), o êxito da combinação desses fatores para aplicação em processos de mediação de aprendizagem é essencialmente contextual; tudo dependerá: do público, do assunto, do contexto político e de negócios em que a situação se encontra, da tecnologia disponível, dos recursos e experiências que podem ser aplicados e da maneira como se planeja torná-lo disponível. O que importa para obter uma boa aprendizagem baseada em jogos digitais é favorecer, na mesma medida e no alto nível, ambas as dimensões o tempo todo: *aprendizado* e *envolvimento*.

Este autor destaca três elementos, considerados fundamentais na elaboração de jogos digitais, originalmente construídos para aprendizagem: a) *O Desafio*: cujo ponto principal é *significar* os objetivos do jogo para os indivíduos que farão seu uso; b) *A Fantasia*: o jogo deve proporcionar uma metáfora útil aos jogadores; e, c) *A Curiosidade*: os elementos audiovisuais devem estimular a curiosidade cognitiva dos jogadores.

Particularmente para jogos digitais coletivos, como é o caso do RPG Digital, Prensky (2012) elencou técnicas e abordagens de aprendizagem interativa que se tornaram cada vez mais eficazes, na medida em que se ampliam as possibilidades de processamento cognitivo entre os participantes de jogos digitais, sintetizadas no Quadro 04:

Quadro 04 – Tipos de Aprendizagem Interativa, desenvolvidas por meio de jogos digitais

MÉTODO	PROCESSAMENTO
Prática e <i>feedback</i>	Prática intensa e repetitiva de tarefas; Retornos de desempenho
Aprender na prática	Prática repetitiva de tarefas; Participação ativa do aprendiz
Aprender com os erros	Reavaliação contínua das falhas
Aprendizagem guiada por metas	Foco nos objetivos do jogo
Aprendizagem pela descoberta e "descobertas guiadas"	Solução de <i>algo</i> , individualmente ou guiado por dicas (descoberta estruturada)
Aprendizagem baseada em tarefas	Séries de tarefas ou problemas com aumento gradativo do nível de dificuldade
Aprendizagem guiada por perguntas	Séries de perguntas como estímulo à reflexão acerca das respostas
Aprendizagem contextualizada	Criação de ambientes realistas e imersivos
Role-playing	Interpretação de papéis em ambientes contextualizados
Treinamento	Missões de prática para treinar habilidades específicas complicadas
Aprendizagem construtivista	Ideias e relações de aprendizagem auto-significativas
Aprendizagem "acelerada" (múltiplos sentidos)	Experiências multissensoriais
Objetos de aprendizagem	Programação pautada por objetos
Instrução inteligente	Observação de especialistas na resolução dos problemas

Elaboração própria.

Fonte: PRENSKY (2012)

Os militares norte-americanos são fervorosos adeptos da aprendizagem baseada em jogos digitais. A missão de treinamento das Forças Armadas norte-americana envolve liderança, administração e comando para os oficiais, além das técnicas militares para subordinados e recrutas. A rotatividade entre os oficiais é alta e o trabalho muda rapidamente e constantemente. Estratégias, táticas e equipamentos bélicos estão em constante evolução exigindo, graças a isso, a utilização de tecnologia de ponta em maior escala. O treinamento tem que ser rápido, objetivo e com o mínimo de erros possível. (PRENSKY, 2012).

É exatamente por causa dessa missão que as Forças Armadas dos Estados Unidos são as maiores consumidoras e usuárias da aprendizagem baseada em jogos digitais do mundo. Os militares usam jogos para treinar soldados, marinheiros, pilotos e operadores de tanques para dominar os seus equipamentos caros e sensíveis. Eles usam os jogos para treinar equipes de comando a se comunicar de modo efetivo em batalhas. Também os usam para ensinar oficiais de nível intermediário [comandantes-chefes locais e seus grupos de assistentes] a utilizar a doutrina militar de força combinada em batalhas e outras situações, assim como para ensinar a arte da estratégia aos oficiais superiores. São usados jogos para treinamento do trabalho em equipe e de equipes para pelotões, equipes de combate a incêndio, tripulações e outras unidades; jogos para simulação de respostas para armas de destruição em massa, incidentes e ameaças terroristas; jogos para dominar o processo complexo da logística militar e até mesmo jogos para ensinar como não lutar em missões de manutenção da paz. De fato, parece que resta muito pouco para os militares treinarem sem alguma forma de jogo. (PRENSKY, 2012, p. 397).

Esse autor enumera as razões pelas quais as Forças Armadas norte-americanas adotam a aprendizagem baseada em jogos digitais nos treinamentos militares:

- A. *Custo*: Outros tipos de treinamentos possuem custos muito mais elevados quando comparados aos treinamentos feitos através de jogos digitais;
- B. *Motivação*: A geração de jovens que servem as Forças Armadas, na atualidade cresceu com a evolução tecnológica, assim, os modelos de instrução tradicionais tornam-se facilmente desinteressantes. O fator motivacional, presente nos jogos digitais, torna-se elemento crucial no processo de aprendizagem militar; e,
- C. *Relevância*: Os combates modernos acontecem, em boa parte, nas telas de computadores de aeronaves, tanques ou submarinos tornando o jogo digital muito factível de se aproximar da realidade. Além disso, como a guerra é um evento bastante competitivo “[...] com regras (ou pelo menos restrições), metas, vencedores e perdedores, os jogos competitivos são uma ótima forma de treinamento” (PRENSKY, 2012, p. 404).

3.2.1 O Jogo *Role Playing Game* - RPG

O jogo *Role Playing Game* (RPG) originou-se na década de 70, como uma adaptação de atividades idealizadas para fins bélicos, *jogos de guerra* (GUIMARÃES e SIMÃO, 2008), (PEIXOTO e PINTO, 2011), cujo elemento essencial é a representação de papéis pelos participantes – *Personagens* -, num cenário de aventura conduzido pelo Mestre do jogo - *Game Master*. BOLSAN (2003). Este, responsável por elaborar, apresentar e narrar a situação contextualizada da aventura, atua como um juiz, fiscal do cumprimento do sistema de regras pré-estabelecido, figurando o papel de *mediador* das ações dos jogadores e, conseqüentemente, do processo de interação do grupo. (GUIMARÃES e SIMÃO, 2008), (PEIXOTO e PINTO, 2011).

As partidas do jogo RPG podem ser desenvolvidas sob um vasto leque de ambientações, cuja elaboração da ficha dos personagens depende de dois parâmetros: O sistema de regras e o cenário. (KLIMICK, 1992 *apud* BOLZAN, 2003). O planejamento básico de uma partida requer a elaboração da ficha do personagem, definindo, dentre outros fatores, suas habilidades e atributos; a potência dos atributos é definida aleatoriamente, por meio de dados, de acordo com o perfil de cada um. (PEIXOTO e PINTO, 2011).

O jogo RPG, por não possuir elementos específicos obstruintes em sua própria realização, se atrela às possibilidades de cada participante, moldando-se consoante contexto social. Assemelhando-se a uma *prática social*, a organização interna de uma partida do jogo RPG apresenta-se como um *continuum interacional* (PEIXOTO 2011), desenvolvido entre os jogadores *intragrupo* que, mediados pelo mestre, prestam-se a decidirem sobre as soluções às situações propostas, respeitando o sistema de regras e constituição de cada um dos personagens. Bolsan (2003, p. 134) ressalta que “[...] nestes jogos, o interessante não é a interpretação do personagem, mas sim a decisão nos momentos fundamentais da aventura e a possibilidade de encontrar soluções diferentes e criativas para situações emergenciais”.

Os conceitos básicos do jogo RPG, segundo Peixoto (2011), são:

- A. *Jogador*. São os participantes da aventura; figuram um personagem e possuem o poder de decisão.
- B. *Mestre*. É o grande responsável pela mediação do jogo.
- C. *Sistema de Regras*. São instrumentos reguladores das ações dos jogadores.
- D. *Cenário*. É o mundo das aventuras sendo definido em conjunto pelos participantes-jogadores e mestre.
- E. *Personagens*. São as projeções imaginárias dos participantes no cenário do jogo proposto pelo grupo.
- F. *Trama*. É o roteiro do jogo, onde estão as pessoas, objetos ou localidades.
- G. *Non player character (NPC)*. Designam personagens que são controlados pelo mestre como personagens coadjuvantes ao jogo.

Pereira (2004) *apud* Cabalero (2007) apresenta as características intrínsecas à prática de RPG e que o torna aplicável ao contexto de aprendizagem:

- A. *Criatividade e Imaginação*. Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias.
- B. *Interatividade*. Acompanha a socialização ou a interação social. Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre, seja in loco ou via internet. Vale dizer que no RPG de mesa, esta é uma característica fortemente presente, em relação ao RPG digital.
- C. *Interdisciplinaridade*. Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente.
- D. *Cooperação*. Numa história de RPG, os desafios são vencidos pela cooperação do grupo, e não individualmente.

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

Na perspectiva de evidenciar as qualidades específicas do jogo RPG como um simulador complexo e potencialmente eficaz para aplicação em projetos socioconstrutivistas de instrução policial militar, trouxemos a relevo algumas características que o distingue dos demais instrumentos pedagógicos e de entretenimento.

Um RPG não é um jogo no sentido lato, **é um método para criação de histórias dentro de universos ficcionais que vão sendo explorados coletivamente** (grifo nosso). As pequenas e grandes batalhas, as verdadeiras emoções se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e vitórias, altos e baixos que, somados ao fim, garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar". (JACKSON, 1994 apud VASQUES, 2008, p. 26).

Schick (1999) *apud* Vasques (2008:27) centrou-se no elemento da *Narrativa* para distinguir o jogo RPG dos demais e referenciá-lo como instrumento valioso para o processo ensino-aprendizagem. Neste sentido, o narrador, personagem desempenhada pelo Mestre, exerce função fundamental, é ele "[...] quem conta histórias e reelabora mitos, conjuntos de referências simbólicas partilhadas (...), conhecidas (...), questionadas por uma comunidade.". Por esse aspecto, no jogo RPG

[...] na narração que é uma atividade coletiva, a história é criada e recriada a cada instante através da interação de todos, orientando-a a resultados imprevistos por todos, inclusive pelo narrador pois, apesar deste exercer uma atividade essencial no jogo, o RPG só é praticado enquanto outros participantes estiverem jogando, trocando informações, dialogando, acrescentando suas escolhas a história, desta forma o RPG só pode ser praticado coletivamente. (idem, 2008, p 27)

A *Interatividade* é apontada como outra característica distintiva do jogo RPG e que se torna fundamental, numa perspectiva de aplicação pedagógica. Schick (1991) *apud* Vasques (2008) destaca que as decisões

dos jogadores impulsionam a aventura e determinam o rumo dos resultados. Diferindo de uma peça teatral, cuja interpretação dos atores segue uma fala já pré-elaborada, nos jogos RPG os personagens inventam a história de improviso.

Sobre este assunto, Matta (2006 p. 93-95) compreende a interatividade como uma propriedade das ferramentas cognitivas. Referenciando expoentes autores¹ da área do conhecimento, ele afirma que

[...] a interatividade acontece quando as habilidades intelectuais, metacognitivas ou de aprendizagem, a motivação, os planos, as intenções e objetivos do estudante encontram-se e dialogam, através do sistema informatizado, com as características dos objetivos, tarefas e situações-problemas a enfrentar e existentes no ambiente. (...) a interatividade permite um controle dinâmico da informação. Os usuários podem acelerar, desacelerar, mudar direções ou expandir horizontes da informação em uma atividade mental contínua. (...) graças à interatividade, a atividade mental do usuário é incessante, concreta e sempre aplicada às suas representações mentais e pensamentos. O pensamento se torna concreto graças à interatividade (...) a interatividade é uma propriedade importante a se considerar nos computadores quando utilizados em educação: ela favorece a atitude exploratória, construtiva e lúdica e pode ser bem adaptada às pedagogias ativas.

Este autor busca uma definição para o termo em Handerson e Patching (1995) [...] uma atividade mediada pelo computador que possibilita o incremento da aprendizagem e do pensamento, pois requer do usuário algum tipo de resposta aberta, ou ação, em face da qual o computador poderá, por sua vez, reagir." (MATTa (2006:93 *apud* HANDERSON e PATCHING 1995)

As aventuras do jogo RPG não contemplam finais previsíveis; cada personagem possui personalidade autônoma para realizar ações que, compatíveis com sua constituição, vão (re)inventando os resultados e dando dinâmica à trama. Pereira (2003) *apud* Vasques (2008:28) afirma que essa particularidade classifica o RPG "... como um jogo de construção de narrativas", onde as decisões tomadas pelos personagens promovem soluções inimagináveis e imprevisíveis no jogo. O enredo, essencialmente flexível, se conforma pela improvisação dos participantes, onde a *causalidade* se torna uma via de mão dupla entre estes e o Mestre.

¹ JONASSEN e MANDL (1990); LÉVY (1993); JONASSEN (1996).

Outro fator particular do RPG é a *Quantificação*. Schick (1991) *apud* Vasques (2008) aborda que as habilidades dos personagens e a resolução das ações têm que ser definidas em termos de números e/ou quantidades correspondentes ao Sistema de Regras. Sobre o caráter quantitativo dos jogos RPG, Vasques (2008, p. 30) esclarece:

A necessidade de calcular as informações dos personagens, criaturas, objetos, etc., faz com que haja uma sistematização dos dados, lógica em si e compreensível e acessível para todos os integrantes da história. A regra deve ser inteligível por todos os participantes, do narrador aos jogadores. Esta é uma das principais premissas do RPG: a regra adotada pelo grupo deve ser seguida. E as regras, para atingir a imparcialidade, assumem uma forma matemática. Logo, o RPG exige que os participantes utilizem a matemática como mediação para a resolução de situações, ou seja, a pessoa deve deter conhecimentos matemáticos (básicos ou avançados, dependendo das exigências do sistema) ou deve aprendê-los para continuar a jogar”.

As características do jogo RPG abordadas neste item evidenciam sua grande capacidade de aplicação no processo ensino-aprendizagem e de adequação aos pré-requisitos socioconstrutivistas abordados anteriormente. Dessa forma, permite-nos fazer uma correlação de correspondência e compatibilidade entre os pressupostos teóricos abordados neste capítulo com as propriedades do jogo RPG, a partir das seguintes proposições:

- A. As informações iniciais sobre a aventura, apresentadas pelo Mestre, funcionam como *inputs* ativadores das unidades do *Código Interno* que, por sua vez, desencadeiam os dispositivos de atualização e aprendizagem no complexo cognitivo dos sujeitos, estabelecendo as condições de regularidade do pensamento.
- B. A *Arquitetura Neural* constituída por módulos, em formatos de distribuição que favorecem a *Interatividade* reforçam a *Socialização* e a *Interação* presentes nos jogos RPG.
- C. A *Metaconsciência*, por ser uma variável sociocultural, se desenvolve em momentos de *Socialização* e *Colaboração*, originárias de ações

interativas realizadas em ambientes contextualizados. Nestas circunstâncias, a definição compartilhada das ações promove a *Intersubjetividade e Aprendizagem via Zona de Desenvolvimento Imediato – ZDI*.

- D. A *Criatividade* e a *Imaginação* engendram um poderoso processo de iniciativa decisória que corresponde às demandas específicas da área de segurança pública.
- E. O jogo RPG permite *Observação, Experimentação e Análise* como *Método* de investigação científica de estudos da cognição. Neste aspecto, as intervenções e a *Mediação* realizadas pelo Mestre constituem o *Colapso* e a *Ajuda* no processo de aprendizagem.

Baseando-nos nas informações adquiridas nos capítulos anteriores, compomos uma síntese dos aspectos que direcionarão a construção da proposta de aplicação pedagógica no próximo capítulo:

- A. A proposta de aplicação pedagógica deve ser digital e em rede, visando: a) diminuir os custos de deslocamentos e de infraestrutura, além da evasão policial da área de atuação; e, b) corresponder à tendência de utilização de ambientes virtuais de aprendizagem em rede como forma de adequação ao paradigma do *Informacionalismo*, conforme discutido no primeiro item deste capítulo.
- B. A atividade de instrução a ser simulada deverá ser similar, em conteúdo específico e narrativo usual às Oficinas Vivenciais pela possibilidade de articular conteúdo teórico e aplicação prática. O conteúdo teórico deve ter relação com as Competências Profissionais e com os pressupostos atrelados à filosofia de Polícia Comunitária além de procedimentos relativos à técnica policial militar.
- C. O conteúdo do jogo, em correspondência com o roteiro a ser construído, deverá retratar situações de conflitos sociais que instiguem a iniciativa decisória dos policiais militares na condição de mediadores. Com isso, visamos aperfeiçoar procedimentos e aprimorar

as competências evitando, com isto, possíveis influências personalistas sobre suas ações.

D. A dinâmica do jogo deve privilegiar o *Conteúdo*, a *Narrativa* e a *Interatividade*. Estas variáveis devem permear o roteiro da simulação como elementos fomentadores: a) da prática decisória coletiva e compartilhada, b) da motivação e estímulo de habilidades intelectuais e cognitivas, c) do desenvolvimento da *Metaconsciência* e da *Intersubjetividade*.

Concluimos, com esse capítulo, o *Segundo Ciclo de Aplicação DBR*, respondendo ao segundo objetivo específico desta tese que se propõe a estabelecer as diretrizes teórico-epistemológicas que darão suporte científico à nossa aplicação pedagógica. Com base nestas diretrizes construiremos, no próximo capítulo, a proposta de aplicação pedagógica no RPG Digital, a ser avaliada, em termos de efetividade, como instrumento para uso em ações instrucionais na Polícia Militar.

CAPÍTULO IV

RPG DIGITAL PM BAHIA: PROPOSTA DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR

O objetivo principal deste capítulo será a apresentação de uma proposta de experimento virtual, no AVA RPG Digital, construído para aperfeiçoamento de competências profissionais nos policiais militares da Bahia. Considerado como o *Terceiro Ciclo* de aplicação da abordagem metodológica DBR, toda a construção deste capítulo será conduzida a partir das informações adquiridas nos capítulos anteriores e, fundamentalmente, através do diálogo com parte da equipe que compõe a comunidade implicada que, envolvida numa dinâmica socioconstrutiva, construiu coletivamente a proposta de aplicação apresentada neste capítulo.

A comunidade implicada como nosso campo empírico será abordada de forma mais detalhada, visando ratificar o potencial de achados de segurança pública sendo, portanto, justificável e legítima a escolha para esta investigação científica. Ainda nas informações sobre o campo empírico, justificaremos a seleção das variáveis que comporão a aplicação pedagógica, fazendo suas respectivas correlações.

4.1. O RPG DIGITAL: HISTÓRICO E VERSÕES.

Instrumentos e métodos de aprendizagem baseados em tecnologias educacionais inovadoras e criativas emergiram com vistas a atender a nova dinâmica informacional, pautada na interação ciberespacial e no conhecimento e informação coletivizados. Os jogos digitais, como resultado desses avanços tecnológicos, apresentam-se como instrumento complementar às práticas pedagógicas já existentes.

O jogo digital selecionado para esta pesquisa, o *Role Playing Game* (RPG), em formato digital, demonstrou legitimidade como instrumento

pedagógico para o treinamento de policiais militares, a partir de três enfoques: *Vantagem Comparativa*, *Projeção de Cenários* e *Desenvolvimento de Soluções*, conforme abordado em capítulo anterior. Neste ponto, vislumbramos a possibilidade deste jogo ser aplicado para complementar as atividades de instrução policial militar realizadas pela Polícia Militar da Bahia – PMBA.

A compatibilidade tecnoinformacional e pedagógica do jogo RPG tem-no feito objeto de estudo de inúmeras pesquisas voltadas para estabelecer sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção do conhecimento. Bittencourt e Giraffa (2003), Cabalero (2007), Cabalero e Matta (2008); Menezes (2003); Schmit (2008). Através das suas pesquisas, estes autores buscam associar o potencial desse jogo e sua variedade de recursos de entretenimento às questões ligadas à educação bem como aos vários ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), a exemplo do *Moodle*.

A primeira versão do jogo RPG *by Moodle*, em formato digital e construído para aplicação pedagógica, originou-se do projeto de pesquisa *A Física e o Cotidiano*, como parte do programa *Conteúdos Digitais* do Ministério da Educação - MEC, em convênio com a Secretaria da Educação do Estado da Bahia - SEC, realizada sob a coordenação geral do Prof.º Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta e membros do seu Grupo de Pesquisa *Sociedade em Rede – Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais*.

O livro *RPG by Moodle*, como parte da contribuição científica do referido projeto de autoria da pesquisadora Prof.ª Ms. Sueli Cabalero pode ser considerado como a primeira publicação escrita sobre a utilização do jogo RPG, numa versão associada ao Ambiente Virtual de Aprendizagem *Moodle*, para aplicação em atividades escolares, como um ambiente de apoio para o estudo de quaisquer das disciplinas da matriz curricular.

Essa é uma experiência inovadora, já que não há registros de uma produção de um jogo de RPG no espaço do *Moodle*. Foi pensado o RPG (*Role Playing Game*, que representa “jogo de interpretação”), por conta de esse jogo ser uma rica fonte de comunicação e colaboração, que são pilares para a relação ensino-aprendizagem. Além disso, outra característica forte é o estímulo ao uso da imaginação e criatividade, que facilita o processo de relacionar o conteúdo escolar com a experiência concreta. [...] Já o sistema foi construído para funcionar como uma funcionalidade do *Moodle*. Significa dizer que deve ser instalado e executado em servidor onde também esteja o *Moodle* e que sua operação vai se dar integrada a este sistema. (MATTA, 2011, p. 6).

O RPG *by Moodle* é um sistema genérico, concebido a partir da convergência de elementos do RPG de mesa e dos RPGs *online*, funciona através da comunicação via *Chat* e Fórum podendo ser jogado *online* ou não. Por ser um sistema desenvolvido de acordo com os princípios sistêmicos do Ambiente Virtual de Aprendizagem *Moodle*, alguns benefícios podem ser destacados, tais como, o estímulo à colaboração, formação de comunidades, interação *online*, a utilização de mídias, que enriquecem o experimento e dão uma dinâmica favorável à aprendizagem. (CABALERO, 2008).

Adicionalmente, o jogo RPG *by Moodle*, por ser um jogo de representações, oportuniza a vivência simulada de situações e cenários similares ao cotidiano profissional, dando espaço para desenvolver reflexão crítica e coletiva na busca da solução dos fatos. E, pela composição de aspectos lúdicos, potencializa a espontaneidade e o posicionamento do personagem diante da situação apresentada estimulando-os a fazer inferências e construir significados resultantes desta interação. Esse sistema funciona como um recurso dentro do sistema operacional *Moodle* e, como tal, possui a flexibilidade de adicionar aventuras e histórias a qualquer curso. (PEIXOTO, 2011).

Cabalero (2011) nos explica que no RPG *by Moodle* o grupo de jogadores é instigado pelo Mestre a tomar decisões a partir de um objetivo comum. Neste aspecto, a colaboração torna-se elemento crucial no jogo. Quanto ao Sistema de Regras, esta autora nos diz que o rolamento de dados é um componente do jogo que dá caráter de aleatoriedade às jogadas.

Diz-nos ainda que “A observação de características como colaboração, formação de comunidades, interação online, me levou a perceber que o Moodle seria um ambiente favorável para realizar partidas de RPG online[...]” (2011, p. 11). E acrescenta

[...] o referido sistema oferece condições de fazer upload de mídias como: vídeos, áudios, imagens, textos, objetos de aprendizagem [...] Existem sites criadores de fóruns de RPG na internet, mas um dos grandes diferenciais do *RPG by Moodle* é a possibilidade de interação síncrona e assíncrona dentro do próprio sistema, em que os jogadores podem acessar o jogo mesmo quando o Mestre ou outros jogadores-personagens não se encontram *Online*. Além disso, é possível fazer *upload* de mídias em diversos formatos (vídeos, áudios, imagens, textos) para o contexto da aventura, aspecto que enriquece bastante o desenvolvimento das aventuras. É um sistema genérico através do qual é possível jogar Campanhas e Aventuras futurísticas, históricas, medievais, enfim em diversas possibilidades temáticas. E este é um dos principais aspectos que abre infinitas possibilidades de uso do *RPG by Moodle* na Educação Escolar, considerando que o professor pode criar uma Campanha composta por aventuras cuja temática abordada faça parte do currículo escolar. (CABALERO, 2011, p. 11-12).

O *RPG by Moodle* é foco de inúmeras e bem sucedidas investigações do Grupo de Pesquisa (GP) *Sociedade em Rede: Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais*. Como resultado dessas investigações, os pesquisadores do referido grupo detectaram algumas limitações no sistema operacional, tais como: dificuldade de instalação, alguns elementos do *software* apresentavam baixa interatividade, dentre outros, que gerou alterações no sistema.

∴ A alteração se deu primeiramente por que a versão anterior (*RPG By Moodle 1.0*), começou apresentar cada vez mais problemas de continuidade, devido à falta de atualização do sistema diante dos avanços da informática. E a dificuldade para atualizá-la era, principalmente, pelo fato de ter sido desenvolvida em tecnologias (*Flex, Flash e Java*) que na época se mostravam promissoras e muito potentes, porém, com uma guinada de tendência, o *Flex* e o *Flash* perderam espaço para o *html5, CSS3 e Javascript*, sendo descontinuadas quase que de uma forma brusca por suas empresas proprietárias. Com a queda dessas tecnologias, a oferta de profissionais no mercado se tornou escassa e muito cara para a manutenção contínua e necessária nos sistemas já existentes, mesmo para empresas com produtos comerciais e praticamente inviável para instituições sem fins lucrativos, como grupos de pesquisa e educação. Até mesmo a instalação do *Rpg By Moodle*

uma tarefa penosa, mesmo seguindo o manual de instalação por profissionais de TI. (Informação Verbal)¹

Por este motivo, uma nova tecnologia passou a ser o foco de estudo dos pesquisadores, redundando num novo sistema que apresenta fácil instalação, tecnologia atual e cuja interatividade foi aprimorada: O RPG Digital.

∴ A nova versão foi projetada com base em favorecer a sua continuidade, investindo em tecnologias mais consolidadas e com comunidades grandes, ativas e de preferência open source o que favorece a oferta de profissionais e até mesmo de estudantes entusiastas dispostos a colaborações voluntárias. Nesse escopo, o wordpress se destacou por ser o CMS (Content Management System, que em português seria "Sistema de Gerenciamento de Conteúdo") mais usado no mundo. Apesar de ser um sistema desenvolvido para blogs, seu código aberto vem sendo explorado por uma enorme comunidade entusiasta, levando-o a uma grande quantidade de plugins e templates, além de fácil de programação para os mesmos, tornando-o uma plataforma surpreendentemente versátil. (Informação Verbal)².

O Analista de Sistemas do Grupo de Pesquisa GEP/SP, responsável por todo o funcionamento e operabilidade sistêmica do RPG Digital destaca algumas das inúmeras vantagens apresentadas pelo Wordpress³:

- Possui uma instalação fácil e recebe automaticamente avisos de quando uma nova versão está disponível, tornando assim um sistema interativo com o seu usuário.
- Por ter uma grande praticidade na sua edição ou publicação de textos, também possui o salvamento automático, permitindo assim revisão e a recuperação de conteúdo.
- Um gigantesco leque de temas disponíveis para o WordPress, tanto temas gratuitos quanto temas pagos, com um bom custo benefício.
- Melhorias constantes proporcionadas por uma comunidade profissional ou amadora que se dedica a explorar a ferramenta, impulsionando o seu crescimento evolução.

¹ Entrevista concedida pelo Analista de Sistemas do Grupo de Pesquisa GEP/SP, responsável por todo o funcionamento e operabilidade sistêmica do RPG Digital.

² Idem.

³ Ibidem.

- A quantidade de usuários do wordpress é gigante. E cresce a cada dia! O bom disso é que encontramos muito fácil várias dicas de utilização, plugins, como resolver problemas, sugestão de temas, e muito mais.
- O WordPress é muito seguro. A cada nova versão, vários itens de segurança são implementados, melhorados ou corrigidos.
- Interface simples e intuitiva com enorme facilidade para qualquer um poder criar categorias, editar menu, inserir tags. Não apenas do administrador ou profissionais de TI, mas também de todos aqueles que, apesar de não possuírem grandes conhecimentos de programação, podem utilizar o WordPress para inserir conteúdos ou editá-los. O que facilita o treinamento e a adesão por parte da maioria dos públicos alvos.

Como pesquisadora-membro do referido GP, senti-me responsável por contribuir para o desenvolvimento desta tecnologia educacional considerada, sob a nossa ótica, potencialmente eficaz e eficiente para aperfeiçoamento e qualificação das práticas educativas de forma geral. Focamos nossa pesquisa aplicada na área de segurança pública, especificamente com foco nas competências profissionais dos policiais militares da Bahia. Neste sentido, prevemos, através desta tese, reforçar a melhoria do sistema, implementando ações de aperfeiçoamento contínuo na aplicabilidade e qualidade do uso do jogo RPG em educação. Nesta perspectiva, e já utilizando o RPG Digital, desenvolvemos uma proposta de simulação, descrita no próximo item, que denominamos de RPG DIGITAL PMBA.

4.2 RPG DIGITAL PMBA: PROPOSTA DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA APERFEIÇOAMENTO DE COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS EM SEGURANÇA PÚBLICA.

A simulação proposta por esta pesquisa tem por objetivo validar o AVA RPG Digital como uma ferramenta cognitiva de considerável potencial

pedagógico, especialmente quando utilizada para treinamento e aperfeiçoamento de competências profissionais em policiais militares da Bahia. A dinâmica de funcionamento do jogo RPG privilegia a tomada de decisão como elemento fundamental, sendo, neste aspecto, potencialmente válido para aplicação em segurança pública.

Nesta perspectiva, elaboramos um planejamento que direcionou nossas ações na construção da simulação. Nossa meta foi desenhar um projeto de ação instrucional que combinasse os princípios cognitivos abordados e informações coletadas nos capítulos anteriores às nossas perspectivas científicas, sempre com foco no atendimento das necessidades da comunidade de aprendizagem. Para este fim, recorreremos a alguns dos elementos estruturantes do *Design Cognitivo*, adaptando-o, no entanto, ao nosso campo temático.

Concordamos com Matta (2014) quanto à necessidade de desenvolver uma *arquitetura pedagógica*, para aplicação de projetos educacionais, visto que “[...] cada processo, cada registro, cada interação, necessita ser cuidadosamente projetados para que se obtenha um sistema informacional que possa ser aproveitado pedagogicamente pelo professor.” (2014:06). Este autor adverte que toda a prática educacional deve advir de *designs cognitivos* detalhados e cuidadosos, não somente em experiências educacionais digitais, mas também em processos presenciais, cursos formais ou informais. Como uma nova especialidade para os educadores, o *Design Cognitivo* pode ser aplicado a quatro tipos de sistemas informacionais educacionais: a) Ambientes Virtuais de Aprendizagem; b) Sistemas Informacionais Educacionais de Apoio Pedagógico; c) Redes Sociais e de Interação; e d) Conteúdos Digitais.

Em coerência com a nossa escolha epistemológica, construiremos um projeto de *Design Cognitivo*, baseando-nos na abordagem socioconstrutivista, que “[...] parte do princípio da construção e reconstrução contínua das propostas e modelos, já que tudo depende dos sujeitos envolvidos e do contexto.” (MATTÁ, 2014:13), sendo compatível com nossa abordagem metodológica. Apresentamos a seguir, alguns dos elementos

estruturantes do *Design Cognitivo*, para construção da ferramenta cognitiva voltada para atualização e aperfeiçoamento de habilidades profissionais em segurança pública.

4.2.1 Temática: Segurança Pública com foco em policiamento turístico.

A Campanha *SALVADOR: TURISMO E PAZ* originou-se de várias discussões ocorridas entre os membros da equipe interdisciplinar constituída para essa pesquisa e que participam do Grupo de Estudos e Pesquisa em Segurança Pública – GEP/SP:

- o Prof.^o Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta, pesquisador-orientador desta investigação, cuja contribuição na aplicação pedagógica está na estruturação das diretrizes pedagógicas, bem como na orientação dos domínios cognitivos a serem previstos na simulação.
- o Prof.^a Msc. Josete Bispo Ribeiro, autora e pesquisadora-coordenadora desta investigação. Por ser autora da pesquisa, esta pesquisadora construiu, em colaboração com os especialistas em segurança pública, todos os ciclos de aplicação DBR que resultaram nas diretrizes a serem previstas na aplicação pedagógica. De forma específica e por ser sua área de conhecimento, inferiu acerca dos elementos pedagógicos bem como os aspectos cognitivos a serem previstos na aplicação pedagógica.
- o Tenente Coronel PMBA Josehilton Martins dos Santos, Comandante do Batalhão de Polícia Turística e especialista em Segurança Pública. Este Oficial Superior, em decorrência da sua formação e experiência profissional e, adicionalmente, por ser o atual comandante do policiamento turístico em todo o território baiano, atuou como autor do conteúdo específico na área de segurança pública, esclarecendo-nos quanto às ocorrências e técnicas policiais militares.
- o Major PMBA Jaime Lopes de Freitas Neto, Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística e especialista em Segurança Pública. Este

Oficial expediu parecer técnico acerca das ocorrências elaboradas pelo grupo.

- o Antonio Lázaro Pereira de Souza, Roteirista de simulações em jogos RPG e bolsista de pesquisa da FAPESB. Este pesquisador auxiliou-nos quanto às etapas e elementos imprescindíveis para a construção de um roteiro de simulação no RPG Digital.
- o Thiago Novais Rodrigues, Analista de Sistemas, Programador de simulações em jogos RPG e bolsista de pesquisa da FAPESB. Auxiliou-nos quanto às possibilidades funcionais do sistema operacional nas simulações do RPG Digital.

O Comandante do Batalhão Especializado de Polícia Turística – BEPTUR da PMBA, reafirma a concepção de Brandão (2012) de que a Alta Estação merece destaque como o período de maior incidência de turistas na cidade. O Carnaval se destaca como o evento turístico mais procurado e de maior proporção estrutural e logística. Neste evento, os policiais militares *bilíngues*, que formavam um embrião do BEPTUR, já atuavam em formato de patrulhas, com identificação diferenciada dos demais, sendo requeridos sempre que a ocorrência exigia uma tradução para outro idioma. As festas de largo, como são comumente conhecidas as festas populares que acontecem nas ruas de Salvador, por apresentarem uma considerável concentração de pessoas, possuem tipos de ocorrências similares ao carnaval, porém em menor proporção. Neste tipo de eventos, esses policiais atuam em trios sem comandamento ou em patrulhas de cinco policiais com comandamento, a pé, distribuídos durante todo o circuito da festa, sendo imprescindíveis para resolução de ocorrências envolvendo turistas, nacionais ou estrangeiros.

∴ Em eventos dessa natureza, uma diversidade de ocorrências, de menor ou maior gravidade, acontecem com frequência. A elevada concentração de pessoas por metro quadrado além do uso de bebidas alcoólicas e drogas são elementos que contribuem para: furtos de carteiras, relógios, câmeras fotográficas, celulares, etc, agressões verbais e físicas, destruição e depredação do Patrimônio Público e de Bens Privados, comportamentos atentivos ao pudor, etc. [...] vitimando, com menor ou maior gravidade, os

participantes, podendo ser um turista [...] Visando evitar ou minimizar tais situações, o policiamento turístico deve ser, essencialmente, preventivo para uma menor intervenção repressiva. [...] Este modus operandi tem base na filosofia do policiamento comunitário, que utiliza-se de competências profissionais – cognitivas, operativas e atitudinais -, para assegurar a mais adequada resolução do fato. É importante ressaltar que, apesar de já experientes na atividade profissional que desempenham, os nossos policiais militares precisam de atualização constante para adequarem-se aos novos tempos. (Informação verbal).⁴

4.2.2 Tipo de Treinamento: Simulação das ocorrências específicas e narrativas usuais das Oficinas Vivenciais no RPG Digital PMBA.

Ainda referenciando o diálogo com os policiais militares do BEPTUR, colocamos a discussão sobre as atividades de treinamento e capacitação realizadas pela PMBA, para aperfeiçoar as habilidades profissionais da corporação. Neste ponto, eles foram unânimes sobre a importância de associar o embasamento teórico abordado em sala de aula à prática profissional que, segundo eles, deve ser constante e atual. O comandante do BEPTUR⁵ destacou as *Oficinas Vivenciais* como uma das atividade que mais se aproxima de realizar essa associação e justificou:

∴ As Oficinas Vivenciais são atividades realizadas presencialmente, em locais previamente escolhidos pelos instrutores a partir da similaridade com a realidade a ser enfrentada pelos alunos quando estiverem em atividade profissional. Algumas ocorrências são selecionadas e a escolha do local deverá estar condicionada às especificidades dessas ocorrências. A realização das oficinas prioriza “ambientar” o aluno aspirante à oficial com os elementos que representem, com a maior proximidade possível, os temas a serem trabalhados no cotidiano da profissão. Durante a simulação, um grupo de policiais militares figuram os personagens “civis” ou de outros órgãos da segurança pública na trama - vítimas, criminosos, outros [...] Os alunos figuram os policiais militares que deverão aplicar, na prática, a técnica policial, abordada na teoria, à situação proposta. [...] Após o término da simulação, são apresentados aos alunos os aspectos observados pelo instrutor. [...] A simulação não é repetida. O objetivo desta atividade é articular os conteúdos teóricos à prática profissional, simulando ocorrências

⁴ Entrevista oral concedida pelo Comandante do Batalhão de Polícia Turística da Polícia Militar da Bahia (PMBA), em 10 de junho de 2015.

⁵ Idem

*do cotidiano profissional e, dessa forma, avaliar os procedimentos e atitudes dos alunos. (Informação verbal)*⁶

Como resultado deste diálogo realizado com a comunidade de aprendizagem implicada, identificamos nas *Oficinas Vivenciais* uma atividade completa no requisito associação teoria-prática no treinamento policial militar e, portanto, será esta a ser simulada na aplicação pedagógica da nossa pesquisa, pelas seguintes razões:

- A. *Finalidade Pedagógica*: As *Oficinas Vivenciais* e as simulações no RPG Digital são perfeitamente correspondentes com a perspectiva científica da nossa pesquisa, qual seja: Desenvolver *Metaconsciência* nos policiais militares;
- B. *Simulação de “alta fidelidade”*: Através do RPG Digital PMBA, as *Oficinas Vivenciais* podem ser reproduzidas em meio virtual, possibilitando *Alta Fidelidade*⁷, exclusivamente nos requisitos *Conteúdo Específico* e *Narrativas Usuais*, atendendo, de forma parcial e complementar, às especificidades requeridas pela APM/CEFAP para realização das mesmas;
- C. *Método*: Tanto nas *Oficinas Vivenciais* quanto nas simulações do RPG Digital PMBA o método de avaliação admite os elementos de *Observação*, *Experimentação* e *Análise*. Todavia, no que concerne a esta variável, nas simulações realizadas no RPG Digital PMBA, será possível adicionar elementos que enriquecem seu potencial pedagógico e vantagens, em custo e logística, quando comparados às *Oficinas Vivenciais*, tais como:
 - a. *Mediação*: Os procedimentos e atitudes dos participantes são mediados com vistas a estimular a construção da intersubjetividade durante toda a dinâmica da simulação.
 - b. *Colapso e Ajuda*: Através da mediação, a dinâmica das simulações no RPG Digital PMBA permitem intervenções que estimulem a estruturação do pensamento coletivo além de

⁶ Ibidem

⁷ A simulação de *Alta Fidelidade* foi abordada no Capítulo III.

informações que auxiliem o trabalho colaborativo e cooperativo para a resolução dos desafios propostos, como um *Feedback*.

- c. *Interacionismo*: Como corolário das duas variáveis anteriores, as simulações no RPG Digital PMBA, favorecerão a interação entre os indivíduos e o grupo, promovendo *Intersubjetividade* e, não menos importante, possibilitando a construção e manutenção da *Metaconsciência*.
- d. *Natureza Digital*: Por serem realizadas em meio virtual, as simulações do RPG Digital PMBA diminuirão os custos com logística e infraestrutura.⁸

4.2.3 Objetivação:

O propósito mais específico desta aplicação pedagógica será aperfeiçoar Competências Profissionais nos policiais militares do Batalhão de Polícia Turística da Bahia – BEPTUR, através das variadas ocorrências propostas utilizando a *práxis* simulada em meio virtual como instrumento pedagógico. Visando desenvolver alterações no *modus operandi* desses policiais, propomo-nos a apresentar situações que os possibilite:

- o Exercitar Competências Profissionais (Cognitivas, Operativas e Atitudinais) previstas no MCN/SENASP/2008.
- o Aperfeiçoar os procedimentos concernentes à Técnica Policial Militar requeridos nas Oficinas Vivenciais realizadas pela APM/CEFAP.
- o Fortalecer os procedimentos baseados no Policiamento Comunitário.
- o Aprimorar os conhecimentos específicos relacionados à atividade de Policiamento Turístico.

Dessa forma, é possível afirmar que, ao final desta pesquisa, teremos construído um Programa de Treinamento e Capacitação Militar, testado e legitimado pelos sujeitos policiais militares da PMBA, cuja robustez científica e

⁸ A vantagem da natureza digital do jogo RPG Digital foi abordada no Capítulo II, Quadro 08 – Elementos estruturantes da Modelagem Computacional para treinamento militar – *Primeiro Ciclo de Aplicação DBR*.

lastro epistemológico permitirá sua aplicação em quaisquer áreas da segurança pública e afins. Por corolário, vislumbramos eliminar os pontos de estrangulamento existentes, a exemplo de: logística, custos com estrutura, evasão da tropa do ambiente de atuação, dentre outros, se configurando como um marco positivo ao processo pedagógico das unidades de ensino militar.

4.2.4 Sujeitos da pesquisa: Policiais Militares Praças.

Outra decisão de considerável importância para esta pesquisa referiu-se à escolha do grupo de participantes do experimento. Baseando-nos nas informações coletadas com os especialistas em segurança pública, decidimos pelos Policiais Militares Praças do BEPTUR como o *grupo-embrião* que validará a aplicação pedagógica desta pesquisa.

- ∴ *Os Policiais Militares Praças são formados pelo Centro de formação de Praças (CEFAP) da PMBA. Esta formação acontece nos Batalhões-Escola que existem em várias regiões do Estado da Bahia, a exemplo de Feira de Santana, Barreiras, Vitória da Conquista, dentre outras. O currículo e calendário dos cursos de formação são únicos e aplicados pelos núcleos regionais desses batalhões. Ocorre que as condições infraestruturais, a coordenação da formação e, sobretudo, a tipologia e complexidade das ocorrências encontradas no estágio profissionalizante diferem de região para região [...] esse estágio, que se realiza após o período da formação teórica, implica na atuação diretamente no campo de atuação real, ou seja, eles praticam o que aprenderam, agindo na região em que foram formados, sob a supervisão de superiores. Por regulamentação legal, esses policiais são obrigados a atuarem na região onde foram formados por, no mínimo, dois anos, somente a partir de então eles podem ser transferidos para outras Unidades Policiais Militares. (Informação verbal)*⁹

Desta informação, identificamos dois pontos de ação na formação desses profissionais, com razoáveis possibilidades de serem atendidos pela aplicação pedagógica proposta por nossa pesquisa: a) a possibilidade de antecipar ações policiais militares anteriores à ação no campo de atuação real; b) diversificação das ocorrências policiais militares, além daquelas específicas do campo de prática da região, nas quais estejam atuando.

⁹ Idem.

Assim, é possível concluir que a nossa aplicação pedagógica pode ser capaz de atender algumas carências de formação nos policiais militares praças.

As simulações no RPG Digital possibilitam complementar essa formação, pelos seguintes aspectos:

- A. *Hiatos de aprendizagem.* Através da aplicação de um *pré-teste*, torna-se possível identificar os *gaps* de aprendizagem nos sujeitos aprendentes e, ao mesmo tempo, estabelecer o nível de desenvolvimento real, como um diagnóstico de funções cognitivas ainda imaturas, porém necessárias de estímulo e desenvolvimento. Por este aspecto, decidimos selecionar 10 (dez) policiais militares praças, divididos em duas categorias de profissionalização: um grupo de *veteranos*, ou seja, policiais com mais de 10 anos de experiência na área de atuação, e outro grupo de *recém-formados*, ou seja, policiais militares com menos de 1 (um) ano de atuação. Nosso propósito é validar a nossa tecnologia educacional, tanto para atualização de policiais militares veteranos, que já puderam atuar no ambiente real e agora, com esse experimento, teriam a oportunidade de atualizar procedimentos profissionais importantes, quanto para capacitação complementar de policiais militares novatos, que não tiveram experiência real, mas que, com a simulação, poderiam antecipar decisões a serem utilizadas posteriormente.
- B. *Diversidade e complexidade da prática profissionalizante.* Através da variedade e diversidade de ocorrências reproduzíveis no RPG Digital, podemos corrigir possíveis carências provocadas pela *especialidade* e *regionalidade*, às quais estes sujeitos foram submetidos no campo de prática. Desta forma, estaríamos contribuindo para uma formação mais ampla e completa, tanto em termos de *diversidade* quanto em termos de *complexidade*.
- C. *Aprendizagem em ZDI vis-à-vis Refinamento em DBR.* Após cada experimento, através da aplicação de um *pós-teste*, verificamos o

nível de desenvolvimento da aprendizagem (ZDI), cujo refinamento acontece pela reaplicação constante dos experimentos (DBR).

D. *Tecnologia EaD*. Por sua operacionalidade à distância, o RPG Digital é *abrangente*, pela eliminação dos impedimentos causados pela distância geográfica, é *eficiente*, pela diminuição dos custos infraestruturais com treinamento e capacitação e é *efetivo*, pela possibilidade de corrigir possíveis equívocos na formação do policial militar, independentemente da região do Estado em que esteja sendo treinado.

4.2.5 Proposta do jogo:

Prevalecendo nossa filiação epistemológica socioconstrutiva, nos valem do diálogo com o grupo de sujeitos implicados e ativamente participantes, nesta pesquisa, para, em colaboração, definirmos as diretrizes que comporão a nossa aplicação pedagógica. O grupo de pesquisadores do GEP/SP, através das suas investigações em segurança pública, já obteve credibilidade científica junto a um órgão de fomento à pesquisa¹⁰, sendo isto um grande incentivo à continuidade dos trabalhos.

A nossa ideia basilar é focalizar o potencial pedagógico da nossa tecnologia educacional para o aprendiz. É sobre a *práxis* dos policiais militares que vislumbramos os impactos positivos mais diretos. Indiretamente, como consequência da alteração positiva do *pensar* e *agir* desses profissionais, pretendemos habilitá-los como multiplicadores dos pressupostos da Polícia Comunitária. Essa decisão foi validada pelo grupo que, em diálogo, estabeleceu algumas diretrizes que comporão a aplicação pedagógica.

4.2.5.1 A Proposta da campanha:

Do diálogo com oficiais e praças da PMBA, surgiu, conforme apresentado anteriormente, a indicação da área de policiamento turístico, tanto pela variedade em termos de achados e ocorrências, quanto em termos de complexidade, no que tange os aspectos políticos-institucionais. Estes profissionais militares ressaltaram ainda que, em função das peculiaridades locais da cidade de Salvador, a alta estação se caracteriza pela elevada concentração de turistas, nacionais e estrangeiros, e, por consequência, pelo aumento de ocorrências na área de segurança pública. Sendo assim, baseado em todo o estudo realizado até este momento, partimos para a construção da campanha.

A Campanha *SALVADOR: TURISMO E PAZ* foi elaborada a partir de aspectos determinantes e influentes na ação policial militar, identificados e descritos nos capítulos anteriores. Além destes, ficamos atentos em contemplar na proposta de aplicação os princípios pedagógicos que darão lastro científico à nossa avaliação, em termos cognitivos, dos resultados originários das simulações.

¹⁰ Os membros do GEP/SP foram contemplados com recursos financeiros e de infraestrutura para a pesquisa da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia – FAPESB, através do Edital: 012/2013, com o projeto intitulado *Role Playing Game (RPG): Habilitação profissional do policial militar do Estado da Bahia para segurança pública, com enfoque em grandes eventos esportivos via simulação e jogo de estratégica*, sob a coordenação do Prof.º Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Quadro 05 – Elementos determinantes da construção da Campanha SALVADOR: TURISMO E PAZ

ELEMENTO	FONTE	DESCRIÇÃO	PROCEDIMENTOS PEDAGÓGICOS NA MODELAGEM	REFERÊNCIA
Ação policial baseada em <i>modus operandi</i> personalista	Capítulo II	Submissão das organizações militares, oficiais e grupos privados, ao governo luso e aos latinfundiários regionais.	Elaboração de ocorrências do cotidiano policial militar, tendo como prioridade: a) Eliminar decisões baseadas em personalismos; b) Respeitar as diretrizes governamentais vigentes; c) Inserir elementos norteadores do Policiamento Comunitário.	a) As técnicas policiais militares adotados nas Oficinas Vivenciais realizadas pela APM e CEFAP; b) As Competências Profissionais da Matriz Curricular Nacional para Ações Formativas dos Profissionais de Segurança Pública – MCN/SP.
A PMBA é órgão componente do Sistema de Segurança Pública do Estado da Bahia		As ações da PMBA é devem estar de acordo com as diretrizes governamentais vigentes que orientam a atuação policial militar pautada na Filosofia da Polícia Comunitária		
Os investimentos em Segurança Pública no Estado da Bahia convergem para a prática da Polícia Comunitária				
Aperfeiçoamento das habilidades de policiamento ordinário, de forma geral, e do policiamento turístico, de forma específica	Capítulo IV	O policial militar atua em situações de policiamento ostensivo ordinário e de policiamento especializado.	Elegemos a alta estação de Salvador pela possibilidade de simular situações do cotidiano profissional do policial militar e, ao mesmo tempo, incorporar os turistas, nacionais ou estrangeiros.	Consulta com os Especialistas em Segurança Pública
Fortalecimento da função de mediação do policial militar no contexto social	Capítulos II e III	O sujeito policial militar se configura como um elemento crucial e indispensável na mediação dos conflitos sociais.	Construimos as ocorrências contemplando diversos atores sociais, a fim de aperfeiçoar e adequar o <i>modus operandi</i> dos policiais militares às demandas atuais.	
O Indivíduo e o Grupo socialmente inter-relacionados	Capítulo III	A <i>Metaconsciência</i> se verifica na proporção em que ocorrem práticas coletivas e colaborativas.	O <i>Interecionismo</i> foi base na construção das aventuras onde prevemos o policiamento em tropas ou trios, em detrimento de operações individuais. Na observação e análise do RPG Digital, o Mestre, como mediador da aventura, terá a responsabilidade e autoridade para introduzir situações de <i>Colapsos e Ajudas</i> que aumentem o grau de complexidade da situação mas, ao mesmo tempo, instiguem o sentimento de grupo entre os sujeitos.	Consulta com os Especialistas em Segurança Pública; Quadro 06 – Elementos Socioconstrutivos para Estudo da Metaconsciência em Segurança Pública.
O Método constituído de Colapsos e Ajudas		A Observação, Experimentação e Análise é metodologia de promoção e desenvolvimento do <i>Pensamento Superior</i> . Incorporar Colapsos e Ajudas ao longo da simulação possibilita aprendizado em ZDI.		
O Contexto e a Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI)				

Fonte: Elaboração própria.

Sendo assim, baseando nos argumentos e decisões expressos no quadro acima, construímos a *Campanha SALVADOR: TURISMO E PAZ*, que pode ser lida em sua totalidade no ANEXO B. Esta campanha é, portanto, uma proposta de ação pedagógica voltada para aperfeiçoamento de competências e técnicas de policiamento ostensivo ordinário, a ser desenvolvida com os policiais militares do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR), da Polícia Militar da Bahia (PMBA). Conforme informado anteriormente, unimo-nos aos especialistas em segurança pública supramencionados, em sessões de discussões e socialização de experiências que nos conduziram a identificar a área de atuação que seria focada nas simulações, bem como as ocorrências que seriam contempladas na nossa aplicação pedagógica.

4.2.6 As Regras

Conforme discutimos no Capítulo III, o sistema de regras dá organicidade ao jogo, ao mesmo tempo em que regulam as ações dos jogadores e, graças a isso, imprimem seriedade aos jogos espontâneos ou aqueles construídos sem propósitos educativos. Ao arbitrar procedimentos no jogo, não estaremos promovendo ações estáticas, herméticas ou pautadas em regras de travamento da criatividade e reflexibilidade crítica. Contrariamente, estaremos, através das regras, fundando elementos de ética e justiça, a fim de avaliar o bônus ou ônus correspondente às respectivas ações. Assim, para construirmos o sistema de regras da aplicação pedagógica prevista por esta investigação, recorreremos às várias publicações a respeito do tema, contudo fazendo algumas adaptações para a nossa comunidade de aprendizagem. O Sistema de Regras da nossa aventura está descrito no Anexo C.

O sistema visa facilitar a dinâmica da interpretação da mesa, vinculando o personagem a sua ficha, limitando suas características e habilidades. Sem uma ficha, as capacidades do personagem ficam limitadas apenas pela imaginação do jogador que o controla, o que pode gerar desequilíbrios e conflitos que atrapalham o ritmo

da narrativa. Assim, o sistema de regras vincula um padrão a ser seguido por todos, mantendo um equilíbrio necessário à história. (CABALLERO, 2011, p. 44).

- A. *Os Dados, a Aleatoriedade e os Testes.* CABALLERO (2011) relembra que a rolagem de dados é a maneira utilizada para realização dos testes na maioria dos jogos de RPG. Nas simulações do RPG Digital para treinamento em segurança pública, utilizaremos a rolagem dos dados como instrumento de regulação das ações dos policiais militares. Para este público, o dado de 10 faces (d10) é suficiente para apoiar o mestre na aplicação dos testes realizados com os jogadores, tendo em vista que estes profissionais trabalham em trios ou cinco patrulheiros, quando estão a pé ou em número de quatro patrulheiros, quando estão embarcados numa viatura.
- Sendo de total controle do Mestre, a aleatoriedade prevista na rolagem dos dados permite-o aplicar as devidas intervenções no jogo, com total neutralidade. Por outro lado, os testes realizados através dos dados permite manter o fluxo de atividade do jogo bem como favorecem as duas dimensões de uma boa aprendizagem por jogos digitais, citadas por PRENSKY (2012): *Aprendizado e Envolvimento*.
- B. *Ficha do Personagem.* Segundo CABALLERO (2011) a ficha do personagem é uma forma de representa-lo com suas potencialidades, motivações, limitações e princípios. Construídas com o auxílio do Mestre, as fichas são constituídas de um conceito (resumo do personagem) e de um *background* (história pregressa do personagem).
- C. *Modificadores.* Correspondem aos valores empregados aos atributos que podem ser positivos ou negativos e cuja função primordial é auferir particularidade a cada personagem, influenciando, por consequência, na ação do participante da simulação. Nesta pesquisa, os modificadores estarão descritos na ficha de cada participante.

D. *Habilidades ou Atributos*. Este aspecto corresponde aos elementos que darão conformação ao personagem. COOK (2004) nos diz que as habilidades determinam o tipo de indivíduo que o personagem será, a partir de,

[...] Seis habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Sempre que ele possuir um valor acima da média nestas habilidades, receberá benefícios em determinadas jogadas e testes, caso contrário (valores abaixo da média), sofrerá algumas desvantagens. Durante a criação do personagem, o jogador utilizará dados de seis faces para determinar aleatoriamente os valores disponíveis para as habilidades, então distribuirá os resultados como desejar e, finalmente aumentará ou reduzirá esses valores de acordo com a raça que escolheu. Mais tarde, o jogador poderá aumentar estas habilidades, conforme seu personagem adquire experiência. (2004, p. 07)

- I. *Força (FOR)*. A Força representa o potencial físico e a musculatura do personagem.
- II. *Destreza (DES)*. A Destreza indica a coordenação motora, a agilidade, os reflexos e o equilíbrio do personagem.
- III. *Constituição (CON)*. A Constituição representa a saúde e a resistência do personagem.
- IV. *Inteligência (INT)*. A Inteligência determina a facilidade que seu personagem tem para aprender e raciocinar.
- V. *Sabedoria (SAB)*. A Sabedoria representa a força de vontade, bom senso, percepção e intuição de um personagem.
- VI. *Carisma (CAR)*. O Carisma representa a força do caráter, capacidade de persuasão, magnetismo pessoal, liderança, habilidade de influenciar os outros e a beleza física de um personagem.

Para a proposta de aplicação prevista nesta pesquisa, utilizaremos as Competências Profissionais (Cognitivas, Operativas e Atitudinais) apresentadas na Matriz Curricular Nacional para Ações Formativas dos Profissionais da Área de Segurança Pública, do Ministério da Justiça (MJ) e da Secretaria Nacional de Segurança Pública, como parâmetros para indicar o domínio adequado da ação policial militar, detalhadas no Anexo E.

Neste propósito, elaboramos um quadro que apresenta a relação de correspondência entre os atributos constitutivos do jogo RPG e as Competências Profissionais (MCN - MJ/SENASP, (ANEXO E), donde avaliaremos as decisões tomadas pelos participantes do experimento, para a resolução dos problemas propostos. Este *quadro-associação* se consagra como um *modelo-base* a ser referenciado em processos de aprendizagem e capacitação, através de jogos digitais, aplicados a todos e quaisquer profissionais de segurança pública, não apenas com policiais militares do Estado da Bahia, como é o foco da nossa pesquisa.

E. *Espécies ou Raças*. Conforme CABALLERO (2011, p. 50), cada “[...] espécie apresenta sua própria sociedade, costume, hábitos e crenças e a interpretação do personagem devem estar sempre pautadas nestas.” Por definição do grupo implicado na construção da aplicação pedagógica e visando garantir a “*alta fidelidade*” da simulação, o roteiro deverá apresentar características muito próximas do ambiente natural de atuação profissional dos policiais militares. Neste ambiente, não se admitem *Raças Inumanas*¹¹ mas sim, e somente, *Raças Humanas*, constituídas dos gêneros *Masculino* e *Feminino*.

COOK *et alli* (2004) descrevem os *Humanos*,

A maioria dos humanos descende de pioneiros, conquistadores, mercadores, refugiados e outras pessoas que viajam com frequência. Desse modo, os territórios dos humanos são uma mistura de povos – com diferenças físicas, culturais, religiosas e políticas. Simples ou refinados, de pele clara ou escura, extrovertidos ou austeros, primitivos ou civilizados, devotos ou impiedosos, os humanos se espalham pelo mundo. [...] A raça humana é a mais adaptável, flexível e ambiciosa dentre todas as raças comuns. Suas preferências, moral, costumes e hábitos variam muito. [...] Os humanos desempenham o papel de embaixadores, diplomatas, magistrados, mercadores e empregados de todos os tipos. [...] Os humanos não seguem nenhuma tendência em particular, nem mesmo a neutralidade. Entre eles, é possível encontrar os melhores e os piores indivíduos do mundo. [...] As terras dos humanos estão constantemente repletas de novas ideias, mudanças sociais, inovações e novos líderes. [...] Falam idioma comum. [...] Os

¹¹ São exemplos de raças inumanas: Elfos, Gnomos, meio-elfos, meio-orcs, halflings. (WILLIAMS *et alli*, 2004).

aventureiros humanos são os indivíduos mais audaciosos, temerários e ambiciosos de uma raça audaciosa, atrevida e ambiciosa. Um humano é capaz de obter glória e fama entre seus semelhantes acumulando riqueza, poder e influência. (2004, p. 12)

Com base nos atributos, nas classes (Anexo A) e na raça selecionados para esta pesquisa, construímos um quadro síntese, fazendo correlação entre estes elementos:

Quadro 06 – As Classes de personagens da Campanha *SALVADOR: TURISMO E PAZ*.

CIVIS	
DENOMINAÇÃO POPULAR	ATRIBUTOS
Bandidos	Destreza, Sabedoria, Inteligência
Malhados	Força, Constituição
Traficantes e usuários de drogas	Destreza, Sabedoria, Carisma
Estupradores, Pedófilos	Destreza, Sabedoria, Carisma
Skinheads	Força, Constituição
Manifestantes	Inteligência, Carisma, Destreza, Sabedoria
Turistas	Carisma
Indivíduos comuns	Sabedoria, Carisma, Destreza
Políticos	Inteligência, Carisma, Sabedoria
MILITARES	
UNIDADE OPERACIONAL	HABILIDADES
Batalhão de Polícia de Choque (BPChq)	Força, Constituição
Batalhão Especializado em Policiamento de Eventos (BEPE)	Destreza, Sabedoria, Carisma
Esquadrão de Motociclistas Águia (ESQd. MCL.)	Destreza, Sabedoria
Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR)	Destreza, Sabedoria, Carisma, Inteligência
Grupamento Aéreo (GRAER)	Destreza, Inteligência, Sabedoria
Policiais Militares da Casa Militar do Governador (CMG)	Destreza, Inteligência, Sabedoria
Orgânico da PMBA	Destreza, Força, Sabedoria

Fonte: Elaboração própria.

4.2.7 As Aventuras

A Campanha *SALVADOR: TURISMO E PAZ* é constituída por duas aventuras que se passam no período de alta estação, na cidade de Salvador, Bahia. A *macro* concepção desta campanha foi focalizar os policiais militares que atuam no policiamento turístico, daí a escolha pela estação do Verão, na cidade de Salvador. Todavia, é regulamentada por lei a obrigatoriedade de ação do policial militar em quaisquer ocorrências, sejam elas de policiamento especializado, como é o caso do BEPTUR, ou de

policiamento ostensivo ordinário, como são reconhecidas as ocorrências mais comuns: brigas com vias de fato, furtos, assaltos, dentre outros.

Visando atender às ambas necessidades de treinamento, nos atentamos em verificar ocorrências que contemplassem os dois enfoques apresentados acima, na medida em que incorporamos turistas, nacionais e/ou estrangeiros, população local, autoridades públicas e/ou políticas, dentre outros. Isto, de certa forma, ampliou o espectro de capacitação desses policiais para além da área especializada de policiamento turístico. O detalhamento das aventuras da Campanha *Salvador: Turismo e Paz* encontra-se no Anexo B, desta pesquisa.

A primeira aventura, denominada *A Festa do Senhor do Bonfim* foi escolhida por estar na categoria dos eventos mais significativos na alta estação da cidade: As festas populares. Outros elementos também foram decisivos para a escolha: a) A regularidade de festas populares, no período da alta estação, em Salvador, fazendo parte do calendário permanente do Estado; b) A elevada concentração de moradores locais e turistas, nacionais e estrangeiros, nos espaços públicos onde acontecem esses eventos; c) A Festa do Senhor do Bonfim é a segunda maior festa popular na cidade, tanto em contingente populacional quanto em tempo de duração, sendo inferior apenas ao Carnaval; d) Em função das motivações anteriores, esta festa se apresenta com enorme variedade de ocorrências de segurança pública, tanto em termos de quantidade, quanto em termos de complexidade, sendo, graças a isso, campo fértil de atuação policial militar.

A segunda aventura, denominada *Manifestações Populares*, foi construída, visando avaliar os policiais militares, quando se deparam com a complexa tarefa de intermediar manifestações de cunho político-partidário entre autoridades políticas e a população em geral. Esta última aventura encerra a Campanha e se justifica pela discussão sobre *Império e Multidão*, apresentadas no Capítulo III. De forma similar à aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, procuramos contemplar ocorrências que tivessem participação de turistas, nacionais e estrangeiros, na perspectiva de abordar questões de

policiamento turístico especializado, bem como tivemos o cuidado de introduzir elementos de policiamento ordinário.

Neste capítulo, conseguimos construir um modelo de aplicação pedagógica no RPG Digital, com ocorrências policiais militares de *Alta Fidelidade*, em termos de *conteúdo técnico e narrativas usuais*, com a realidade natural de atuação dos policiais militares, conforme objetivo específico apresentado na introdução, onde nos comprometemos a construir um modelo de aplicação pedagógica no RPG Digital que simule ocorrências policiais militares de *Alta Fidelidade*, em termos de *conteúdo técnico*, com a realidade natural de atuação desses profissionais. De posse desta proposta, podemos avançar para o próximo capítulo a fim de elaborar um instrumento metodológico que permita avaliar a efetividade desta proposta pedagógica.

CAPÍTULO V

METODOLOGIA *DESIGN BASED RESEARCH* (DBR) APLICADA À PESQUISA EM SEGURANÇA PÚBLICA

O objetivo principal deste capítulo será aplicar os pressupostos da abordagem metodológica *Design Based Research* (DBR) bem como os de avaliação do RPG Digital, como tecnologia educacional efetiva para o desenvolvimento de *Metaconsciência* em segurança pública, notadamente nos policiais militares da PMBA. Tais parâmetros foram sendo construídos ao longo da nossa convivência com a comunidade de aprendizagem. Este capítulo é o *Quarto Ciclo de Aplicação* DBR.

Matta, Silva e Boaventura (2014, p. 29), concordando com Herrington et *alli* (2007), defendem que a DBR é uma abordagem metodológica potencialmente eficaz para fazer a integração teórico-prática nas pesquisas e estudos científicos. Para eles,

Um projeto DBR precisa ter seu foco na participação e envolvimento colaborativo dos sujeitos envolvidos na prática, para a qual a DBR vai dirigir seu estudo e construção de proposta para aplicação. Uma das maiores virtudes da DBR é que todos os participantes do processo têm conhecimento e controle da totalidade do procedimento de investigação.

Com base nessa concepção, faremos, na próxima seção, uma transposição das diretrizes da metodologia DBR às especificidades da nossa comunidade de aprendizagem. Dessa forma, pretendemos fazer a correlação entre a abordagem metodológica e a temática selecionada com a aplicação pedagógica apresentada no capítulo anterior. Sem essa *interface* ficaríamos impedidos de alcançar nosso propósito científico.

5.1. APLICAÇÃO DO *DESIGN BASED RESEARCH* (DBR) EM SEGURANÇA PÚBLICA.

Na aplicação da abordagem DBR é presumível que a resolução do problema surja do *continuum* dialógico, colaborativo e interacional entre os participantes que, mediados pela lógica de funcionamento dos experimentos no RPG Digital, ativem as habilidades que já dispõem no seu complexo cognitivo, para decidir sobre o problema proposto. Nas decisões dos participantes, é possível encontrar elementos de colaboração, cooperação, interação, reflexão crítica, raciocínio lógico, dentre outros, que redundam em intersubjetividade e, por corolário, em *Metaconsciência*. Logo, torna-se improdutivo determinar qual solução seria a mais adequada à resolução do problema.

Todavia, de forma preliminar e particular à nossa comunidade de aprendizagem, é possível indicarmos que a solução mais adequada ao problema investigado está na possibilidade de reproduzir, em meio virtual, o conteúdo e as narrativas relacionadas aos fenômenos complexos da realidade natural em segurança pública, cuja resolução servirá para estimular o raciocínio lógico e a visão crítica dos policiais militares do BEPTUR. Acreditamos que a *práxis simulada* e mediada em meio virtual, proporcionada pelo RPG Digital, produzirá *Aprendizagem Minimizada* que, em certa medida, implicará em mudanças no *modus operandi* desses sujeitos, possibilitando novas práticas para resolução de antigos e novos problemas.

Nas simulações do RPG Digital aplicadas à segurança pública, fizemos uma adequação das formas e critérios de avaliação do ensino militar aos elementos de avaliação referenciados pela DBR. Essa decisão foi tomada em conjunto com o grupo de desenvolvimento da pesquisa, tendo em vista que, a partir do diálogo e das várias inferências dos atores envolvidos, acordamos ser estritamente necessário à construção de um método de avaliação que possibilitasse atingir nosso propósito científico. Além disso, em coerência com os pressupostos da DBR, o grupo firmou um compromisso de

deixar uma contribuição pedagógica para a formação e treinamento dos policiais militares da PMBA. Para tanto, tivemos a atenção de elaborar um método de avaliação que preservasse os seguintes elementos:

- a. *Autenticidade*. O problema a ser tratado pela aplicação pedagógica surgiu do diálogo entre os sujeitos da comunidade de aprendizagem e os pesquisadores-coordenadores, tendo sido identificado a partir de fatos ocorridos no próprio ambiente natural desses sujeitos. Dessa forma, trouxemos à evidência a real necessidade desta comunidade, no que tange às questões de formação, treinamento e aperfeiçoamento profissional, isto é, identificamos um *problema autêntico, genuíno*.
- b. *Legitimidade*. A proposta de solução para o problema foi construída e validada, em colaboração, pelos próprios sujeitos da comunidade de aprendizagem, em conjunto com pesquisadores-coordenadores, conferindo-lhe legitimidade.
- c. *Respaldo científico*. Na construção da nossa proposta de solução, recorreremos aos postulados científicos de Lev Vygotsky (2008, 2009, 2014), como pilares estruturantes das nossas argumentações. Neste sentido, a Ciência Cognitiva permite-nos validar e respaldar, cientificamente, o nosso estudo e, graças a isso, sentimo-nos confiantes quanto ao impacto científico desta investigação para o ensino policial militar da PMBA.

Seguindo as diretrizes de aplicação da DBR, montamos a seguinte estrutura de análise:

- a. *Cognitivo*. A análise do aspecto cognitivo se dará por etapas e respectivos instrumentos de avaliação:
 - i. *Etapa de abertura*. Corresponde ao período anterior ao experimento, onde aplicaremos um *pré-teste* visando identificar o grau de conhecimento prévio dos participantes, relacionados com a natureza das ocorrências construídas na modelagem. O *pré-teste* está descrito na íntegra no Anexo D.

- ii. *Etapa meio.* Trata-se do período de realização da experimentação. Neste período, faremos a observação, a mediação (intervenção e feedback) e os registros via *chat*.
 - iii. *Etapa Fim.* Diz respeito à etapa pós-experimento. Tendo finalizado o experimento, aplicaremos um *pós-teste*, visando avaliar o grau de conhecimento adquirido após tratamento experimental.
- b. *Interpessoal.* A interação entre os pesquisadores-coordenadores e a comunidade de aprendizagem já se verifica desde o início do projeto. Foram realizadas reuniões temáticas entre os pesquisadores e os especialistas em segurança pública com o intuito de discutir cada etapa do projeto. Destes diálogos, conseguimos compatibilizar interesses e concluir acerca de aspectos importantes da pesquisa, a saber:
- i. *Atividade pedagógica.* Coletivamente, elegemos as *Oficinas Vivenciais* como a atividade pedagógica a ser representada no experimento do RPG Digital, tendo em vista sua concepção de aplicação, que visa associar o conhecimento teórico adquirido à prática simulada.
 - ii. *Área de segurança pública.* Neste aspecto, após discussões e trocas de experiências, definimos a área de policiamento turístico como foco das nossas ocorrências, especialmente pelo potencial turístico da cidade de Salvador.

O Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR, trata-se de uma Unidade Operacional Policial Militar, vinculado ao Comando de Policiamento Especializado (CPE) da Polícia Militar da Bahia (PMBA). Instituído pela Lei nº 20.980, de 10 de dezembro de 2014, o BEPTUR tem por competência *planejar, coordenar e executar as atividades de policiamento turístico*, em toda extensão territorial do Estado da Bahia. O atual comandante do BEPTUR da PMBA adverte que o policiamento turístico exige do policial militar uma *expertise* específica da área, especialmente no que tange aos aspectos sociopolíticos e culturais dos vários lugares do Brasil e do Mundo. Este

conhecimento particular é motivado, segundo ele, pelas características do público-alvo do BEPTUR.

∴ Existe uma cultura que o turista é eminentemente disperso e distraído no que tange às questões de segurança. Seu foco está em usufruir as belezas naturais e a cultura local do lugar onde visita e, por este motivo, acabam descuidando-se com as questões de segurança, tornando-se alvos-potenciais dos criminosos. As principais áreas turísticas da cidade, tais como o Farol da Barra, o Pelourinho, as praias da Orla, a Igreja do Bonfim, dentre outros, já são policiadas por policiais militares do orgânico da PMBA. [...] Porém, estes, pela desinformação específica na área turística, acabam sendo demandados em ações cuja competência de resolução não oferece resposta correspondente e eficaz. Tais ocorrências carecem de policiais com domínio de outros idiomas, que tenham adquirido conhecimento na filosofia do Policiamento Comunitário, que conheçam as particularidades turísticas locais, dentre outros atributos. (Informação verbal)¹

iii. *Concepção das ocorrências.* As reuniões foram importantes, especialmente para alinhar a concepção das ocorrências, bem como os seus elementos constitutivos. Neste sentido, optamos por incorporar situações que envolvessem turistas, nacionais e estrangeiros, pela necessidade de contemplar o policiamento turístico especializado, como também, introduzimos situações que envolvessem moradores locais, visando assegurar a prática de policiamento ostensivo ordinário.

Outra decisão importante diz respeito aos tipos de ocorrências. Optamos em simular uma festa popular na primeira aventura, tendo em vista que os policiais militares da PMBA são, cotidianamente, suscetíveis à atuarem em eventos dessa natureza, a exemplo do carnaval de Salvador que acontece todo ano, no período do verão. A segunda aventura versa sobre manifestações populares e foi escolhida em virtude dos eventos em protesto contra a Copa do Mundo de 2014, ocorridos no Brasil e discutidos no Capítulo III desta pesquisa.

iv. *Participantes do experimento.* Escolhemos Policiais Militares Praças, do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR), para

¹ Entrevista oral concedida pelo Comandante do Batalhão de Polícia Turística da Polícia Militar da Bahia (PMBA), em 10 de junho de 2015.

participarem do experimento, por possuírem relação de atuação muito próxima com o público geral e com turistas, em especial, pela especialidade da unidade operacional em que estão vinculados. Como mediadores de conflitos sociais, entendemos a importância das suas decisões sobre a sociedade e, portanto, torna-se justificável uma intervenção positiva sobre seu *modus operandi*.

As Variáveis Dependentes e Independentes são instrumentos de medição da efetividade da nossa proposta de aplicação pedagógica. A variável dependente é, na verdade, o experimento construído, coletivamente, por uma equipe multidisciplinar, composta por estudiosos em cognição, especialistas em segurança pública, roteiristas, programadores, etc. É composta por sub-variáveis, elementos modelados na simulação a serem acompanhados, na perspectiva de validá-lo como uma solução pedagógica efetiva, para o uso em programas de instrução de policiais militares. Tais sub-variáveis derivam da composição estrutural e de funcionamento da aplicação, cujos procedimentos no experimento foram coerentemente articulados aos propósitos pedagógicos previstos nesta pesquisa. A variável independente para esse experimento diz respeito ao que iremos acompanhar no comportamento dos policiais militares, quando submetidos à perspectiva decisória. Nossa referência para avaliação desse comportamento serão as Competências Profissionais - Cognitivas, Operativas e Atitudinais – do MCN – MJ/SENASP.

Quadro 07 – Variáveis Dependentes e Independentes da Campanha SALVADOR: TURISMO E PAZ

V A R I Á V E L D E P E N D E N T E	CATEGORIA		SUBCATEGORIAS		V A R I Á V E L I N D E P E N D E N T E	CATEGORIA	
	CAMPANHA SALVADOR: TURISMO E PAZ		AVENTURA 01: FESTA DO SENHOR DO BONFIM			COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS	
			AVENTURA 02: MANIFESTAÇÕES POPULARES			SUBCATEGORIAS	CONCEPÇÃO
	NATUREZA	ELEMENTOS	PROCEDIMENTO NO EXPERIMENTO	PRÓPOSITO PEDAGÓGICO			
AMBIENTAIS	Ambiente Virtual de Aprendizagem	Mídias Internas: imagens e vídeos enviadas para a biblioteca do WORDPRESS. As mídias internas do RPG Digital PMBA serão: 1. Dois mapas da regiões da Cidade Baixa e da Orla da Barra. 2. Insignias das Unidades Operacionais da PMBA.	1. Compreensão do ambiente contextualizado. 2. Incorporação e consciência de padrões, atitudes, personalidade e valores do personagem.	COGNITIVAS (SABER).	Desenvolvimento do pensamento por meio da investigação e da organização do conhecimento. Habilitam o indivíduo a pensar de forma crítica e criativa, posicionar-se, comunicar-se e estar consciente de suas ações.		
		Mídias Externas: imagens e vídeos externos à biblioteca do WORDPRESS, utilizados via link.	1. Material complementar para facilitação da aprendizagem.				
	Mediação	O Sistema de Regras concerá ao Mediador do experimento (Mestre) a autoridade promover as intervenções	1. Estimular reflexão. 2. Promover interação. 3. Apresentar <i>feedback</i> . 4. Regulação pelo Sistema de Regras.				
COGNITIVAS	Abordagem do conteúdo	Inclusão das informações da Campanha SALVADOR: TURISMO E PAZ no AVA RPG Digital PMBA em formato de ocorrências	1. Desenvolver o experimento. 2. Promover práxis simulada via RPG Digital.	OPERATIVAS (SABER FAZER)	Aplicação do conhecimento teórico em prática responsável, refletida e consciente.		
	Estratégias de Resolução	Intervenções com Colapsos e Ajudas durante o experimento	Estimular estratégias decisórias de policiamento ostensivo e de policiamento especializado.				
SISTÊMICAS	Sustentabilidade e Escalabilidade	O RPG Digital PMBA foi construído no ambiente WEB SERVICE, com suporte à linguagem de programação PHP e ao banco de dados mysql, com o WORDPRESS	Possibilitar a reprodução do experimento em grandes escalas	ATTITUDINAIS (SABER SER)	Desenvolvimento das potencialidades individuais: conscientização de sua pessoa e da interação com o grupo; capacidade de convivência.		
	Facilidade de Adoção		Favorecer sua aplicação em outras unidades operacionais da PMBA				
	Operabilidade à distância	O RPG Digital PMBA foi construído numa plataforma tecnológica para ser utilizado por meio internet	Aperfeiçoar o RPG Digital PMBA como uma tecnologia educacional acessível à todas as unidades operacionais da PMBA				

Elaboração própria.

Fonte: COLLINS *et alli* (2004)

Outro elemento de avaliação importante diz respeito aos *Procedimentos de Acompanhamento das Variáveis e Parâmetros para qualificação dos resultados*. Este item trata dos critérios de acompanhamento das variáveis, dependentes e independentes, que atestarão a efetividade do experimento para instrução do policial militar. Importa ressaltar que esse instrumento de análise foi genuinamente construído para avaliação de aspectos cognitivos em experimentos de segurança pública, cuja autoria recai sobre os pesquisadores do GEP/SP². Isto significa dizer que, em função da sua originalidade e ineditismo, teremos a oportunidade de atestar sua funcionalidade, bem como aperfeiçoar seus elementos, possibilitando, graças a isso, a descoberta de uma ferramenta de solução educacional para uso nos procedimentos instrucionais policiais militares.

Denominado de *Proposta de Solução (PS)*, este instrumento de avaliação visa acompanhar, mensurar e qualificar os procedimentos adotados pelos policiais militares para solucionar o fato de segurança pública em questão. Desdobramos a PS em três fases progressivas e interdependentes e, com base nisto, contemplamos elementos de quantificação e de qualificação dos resultados, ressaltando as especificidades de cada fase. Ressaltamos que tais elementos serão norteadores para auferir valor em função do peso representativo da ação em cada fase e estabelecer conceitos qualitativos desta ação, avaliada em sua individualidade.

O elemento de quantificação escolhido, denominado *Representatividade*, é medido em termos percentuais e corresponde ao peso de importância do conteúdo de cada fase sobre a ocorrência como um todo. O segundo elemento, denominado *Fator de Qualificação*, medido em termos percentuais, designa conceitos avaliativos em função da correspondência entre a fase da ocorrência e a incidência de

² Os Procedimentos de Acompanhamento das Variáveis e Parâmetros para qualificação dos resultados foi resultado do diálogo entre a pesquisadora de estudos cognitivos, autora desta pesquisa, e o comandante do Batalhão Especializado em Polícia Turística (BEPTUR).

Competências Profissionais, baseando-nos na conceituação dessas competências, abordadas anteriormente.

A. *Tipificação da Ocorrência (TO)*. Este momento trata-se do início da proposta de solução, quando os policiais militares visualizam a situação, identificam o tipo de ocorrência e definem qual ação deve ser implementada. Nosso propósito nesta etapa é avaliar se o policial militar detém o conhecimento teórico específico, compatível com a ocorrência, ou seja, queremos avaliar se *ele sabe*³. Todo esse processo requer um esforço cognitivo importante para tomada de decisão, sendo crucial para o bom desfecho da ocorrência, em virtude das probabilidades reais de acerto ou erro e dos desdobramentos correspondentes. Denominamos esta etapa de *Abertura* da ocorrência.

Por tal compreensão, decidimos que nesta etapa, a *Representatividade* será 50% (cinquenta por cento) sobre a composição total da ocorrência, baseando-nos na premissa de que, no início da ocorrência, a organização do conhecimento e o desenvolvimento do pensamento são cruciais para a adequada resolução da situação. Quanto ao *Fator de Qualificação* desta etapa, delimitamos os seguintes conceitos para as ações dos policiais militares:

- i. *Qualificada*. Identificação e tipificação da ocorrência + Decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência + Aplicação das Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP, especialmente as Competências Cognitivas.
- ii. *Adequada*. Identificação e tipificação da ocorrência + Decisão adequada ao tipo de ocorrência.
- iii. *Inadequada*. Identificação e tipificação da ocorrência + Decisão inadequada ao tipo de ocorrência.

³ A Matriz Curricular Nacional para ações formativas em Segurança Pública (2008) relaciona as Competências Profissionais aos Quatro Pilares da Educação da UNESCO e às dimensões do conhecimento: Saber, Saber Fazer e Saber Ser. (2008, p. 09).

iv. *Reprovável*. A ocorrência não foi identificada nem tipificada + Decisão inadequada.

B. *Domínio da Ação (DA)*. Após a etapa de Abertura da ocorrência, os policiais militares devem agir diretamente sobre a ocorrência, visando solucioná-la. É nesta fase que possíveis intercorrências, denominadas nesta pesquisa por *Colapsos*, podem aumentar a complexidade do fato e exigir do profissional militar um novo esforço cognitivo, para identificação deste fato adicional, além de uma habilidade técnica maior, visto que, pelo aumento da complexidade ao fato, o policial vê-se diante da necessidade de associar as técnicas já iniciadas àquelas que devem ser implementadas para resolver a nova situação. Nosso propósito nesta etapa é avaliar se o policial militar detém a habilidade prática para executar os conhecimentos teóricos adquiridos no processo formativo, ou seja, queremos avaliar se *ele sabe fazer*⁴. Denominamos esta etapa de *Entremeio* da ocorrência. Por tal compreensão, decidimos que nesta etapa a *Representatividade* será de 30% (trinta por cento) sobre a composição total da ocorrência, visto que a decisão inicial tida como de maior impacto já foi previamente tomada. Para esta etapa da ocorrência, *Fator de Qualificação* foi desenhado com base na técnica policial militar:

- i. *Qualificada*. Aplicação adequada da técnica policial militar à ocorrência + Emprego das Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP, especialmente as Competências Operativas.
- ii. *Adequada*. Aplicação adequada da técnica policial militar à ocorrência.
- iii. *Inadequada*. Aplicação inadequada da técnica policial militar à ocorrência.
- iv. *Reprovável*. Aplicação inadequada, desproporcional e desnecessária da técnica policial militar à ocorrência.

⁴ Idem.

C. *Finalização da Ocorrência (FO)*. Esta fase refere-se ao momento em que, tendo tomado todas as providências necessárias para resolução da ocorrência, sua finalização já se dá por certo, tendo em vista que a circunscrição legal de atuação dos policiais militares já está encerrada. A partir desta fase, os policiais militares repassam a responsabilidade da ocorrência para outro órgão de segurança pública. Nosso propósito nesta etapa é avaliar se o policial militar detém atributos psicoemocionais para o bom desempenho do seu trabalho ao lado dos colegas de profissão, de outros profissionais de segurança pública e, indispensavelmente, ao lado dos cidadãos, ou seja, queremos avaliar se *ele sabe ser*⁵. Denominamos esta etapa de *Finalização da ocorrência*.

Por tal compreensão, decidimos que esta etapa terá 20% (vinte por cento) de *Representatividade* sobre a composição total da ocorrência, visto que a decisão inicial e os desdobramentos correspondentes já foram executados. O *Fator de Qualificação* foi elaborado levando em consideração as providências legais e administrativas a serem tomadas pelos policiais militares, para finalização da ocorrência:

- i. *Qualificada*. Cumprimento das normas legais para finalização da ocorrência + Obediência à circunscrição de atuação da instituição a qual pertence + Emprego das Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP, especialmente as Competências Atitudinais.
- ii. *Adequada*. Cumprimento das normas legais para finalização da ocorrência + Obediência à circunscrição de atuação da instituição a qual pertence.
- iii. *Inadequada*. Descumprimento das normas legais para finalização da ocorrência + Desobediência à circunscrição de atuação da instituição a qual pertence.

⁵ Ibidem.

- iv. *Reprovável*. Descumprimento das normas legais para finalização da ocorrência + Desobediência à circunscrição de atuação da instituição a qual pertence + Desrespeito a terceiros.

Finalizamos este capítulo, como o *Quarto Ciclo de Aplicação DBR*, com um instrumento de avaliação para a proposta pedagógica, conforme compromisso firmado no seguinte objetivo específico: Construir um instrumento de avaliação da efetividade da proposta pedagógica no RPG Digital. Neste aspecto, sentimo-nos aptos para a aplicação prática e leitura dos resultados, prevista para o próximo capítulo.

CAPÍTULO VI

ANÁLISE DA PROPOSTA DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA PARA INSTRUÇÃO POLICIAL MILITAR: RESULTADOS DO EXPERIMENTO

Este capítulo objetiva apresentar os resultados da Campanha *Salvador: Turismo e Paz*, desenvolvido no RPG Digital PM Bahia, cuja aplicação se desenvolveu com as aventuras: *Festa do Senhor do Bonfim* e *Manifestações Populares*. Nossa observação seguirá os parâmetros de avaliação construídos no Capítulo V, além das diretrizes socioconstrutivas abordadas no Capítulo III. Faremos uma sistematização dos resultados obtidos a partir do acompanhamento das variáveis dependentes e independentes, selecionadas para atestar a efetividade do RPG Digital PM Bahia como tecnologia educacional adequada à instrução policial militar.

Collins, Joseph e Bielaczyc (2004), ao fazerem uma análise comparativa da abordagem metodológica DBR com outros métodos tradicionais, apresenta-nos algumas informações cruciais para avaliação de tecnologias educativas:

- A. O número de variáveis dos métodos de avaliação de aprendizagem tradicionais, a exemplo das pesquisas experimentais, semi-experimentais, quase-experimentais, dentre outras, se restringe à poucas variáveis dependentes, ao passo que, pela DBR pode-se contemplar a existência de inúmeras variáveis dependentes, conforme selecionadas para esta pesquisa. Além disto, no controle destas variáveis, diferentemente dos métodos tradicionais, nenhuma delas podem ser mantidas constantes tendo em vista que, em DBR, todas as variáveis são importantes dentro de um sistema complexo integrado. No que tange à avaliação de variáveis, é importante esclarecermos que, na abordagem metodológica DBR, elas são acompanhadas e não controladas. Este fato possibilita o replanejamento constante

dessas variáveis através dos ciclos de aplicação, tendo como base as necessidades e expectativas da comunidade de prática.

- B. O procedimento de pesquisa tradicional é fixo, com etapas cuidadosamente planejadas e padronizadas, sendo possível de reprodução na íntegra por outros pesquisadores. Na DBR, apenas os procedimentos iniciais são previstos e planejados; as próximas etapas dependerão de revisão sucessiva e processual (*redesign*), que são replanejadas a partir dos indicadores de sucesso ou insucesso apresentados na prática.
- C. Nos métodos tradicionais, os assuntos são apresentados de forma isolada; não há interação entre os estudantes nem entre estes e o professor ou o especialista; o material a ser aprendido é apresentado por texto ou vídeo. Na DBR, As experiências de projeto são definidas em um complexo de situações sociais, onde a interação acontece naturalmente como uma sala de aula.
- D. A validação da pesquisa tradicional acontece através do teste das hipóteses. Na DBR, a validação do seu projeto dar-se-á pela visão sobre muitos aspectos diferentes do projeto, com o propósito de desenvolver um perfil qualitativo e quantitativo que o caracterize na prática.

Neste elemento, acrescentamos outro esclarecimento importante: a avaliação das hipóteses, de forma similar às variáveis, são refeitas e reavaliadas no percurso da pesquisa à cada ciclo aplicado. Esse replanejamento possibilita, a cada ciclo, uma nova oportunidade de melhorias do processo de construção da solução prática. Isto, sob nossa compreensão, representa um *continuum* evolutivo de aperfeiçoamentos, revistos e reajustados, à cada transformação dos sujeitos implicados, caracterizando-a como um programa de educação continuada, elaborado não para finalizar mas sim para desenvolver resultados a cada nova aplicação.

- E. No método tradicional, o pesquisador toma todas as decisões sobre o projeto e análise dos dados, a fim de manter o controle do que

acontece e como ela é analisada. Na DBR, o envolvimento de diferentes participantes no processo de decisão sobre os próximos passos do projeto, a fim de trazer a sua experiência diferente na produção e análise do mesmo, é que define as próximas intervenções.

O fato da DBR ser uma metodologia relativamente recente, nos provocou explicar mais detalhadamente o método adotado, até porque a própria metodologia deve estar em discussão, mas também para esclarecer os procedimentos adotados.

Com base nesses pressupostos, faremos, neste capítulo, a leitura dos resultados observados durante o experimento. Matta, Silva e Boaventura (2014), encontraram em Mckenney, Reeves (2012) e em Mckenney, Nieveen, Van Der Akker (2006), a descrição dos principais *outputs* da DBR:

1. *Resultados na forma de contribuição à teoria.* Diferindo das pesquisas clássicas, que se preocupam em testar e provar hipóteses, a DBR se preocupa com o teste dos princípios teóricos na prática, os princípios de *design*, sempre passíveis de análise e crítica apontada pela prática realizada, ou seja, o desenvolvimento da teoria estará validado para aquela situação específica de aplicação.
2. *Resultados de âmbito social e comunitário educacional.* Como a DBR é feita, a todo momento, em diálogo com a comunidade implicada e seus problemas concretos, seus resultados serão sempre solução de uma dificuldade de *práxis* educacional validada por essa mesma comunidade que participa e adota a solução desenvolvida.
3. *O desenvolvimento e habilitação dos engajados.* O sujeitos implicados sairão da investigação munidos da experiência de sua prática.

6.1 MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE DA APLICAÇÃO PEDAGÓGICA: AVALIAÇÃO DAS VARIÁVEIS DEPENDENTES.

Os trabalhos iniciais para desenvolvimento do experimento ocorreram com a realização de uma palestra, no auditório do Batalhão de Polícia Turística (BEPTUR), com a presença dos pesquisadores do GEP/SP¹ além de dez policiais militares praças, preliminarmente selecionados. Neste evento, denominado *Jogos de decisão para instrução policial militar*, apresentamos a pesquisa em desenvolvimento, com o intuito de esclarecer nossos propósitos científicos e estimular o engajamento do grupo. Torna-los parceiros torna-se crucial para o desenvolvimento de uma pesquisa aplicada utilizando-se da abordagem metodológica DBR.

O grupo, formado por dez policiais militares, foi dividido em dois subgrupos: grupo A e grupo B. O primeiro grupo é formado por policiais militares praças com menos de 1 ano de formação. São policiais que, em alguns casos, ainda não tiveram a oportunidade de vivenciar, na realidade profissional, algumas das ocorrências de segurança pública previstas no experimento. Adicionalmente, por serem recém-formados, podem ser alvo de valiosas contribuições no desenvolvimento do experimento, na medida em que revelam ações originárias de um processamento cognitivo na área de segurança pública construído a pouco tempo. Outra justificativa recai sobre a possibilidade de comparação com os policiais militares do grupo B, formados a mais de 10 anos, cuja experiência profissional prática já proporcionou situações reais similares com àquelas a serem apresentadas no experimento. Isso nos possibilita verificar o processamento cognitivo desses profissionais após relativo tempo de formação e de atuação profissional.

Essa distinção entre os grupos também colabora para o nosso teste de efetividade da aplicação pedagógica, na medida em que nos apresenta os elementos de compatibilidade com o método de instrução para grupos diversificados na Corporação. Ou seja, queremos observar o quão efetiva

¹ Ver subitem 4.2.1 – Temática: Segurança Pública com foco em policiamento turístico.

essa metodologia pode ser tanto para atualizar profissionais que possuem vasta experiência profissional e já vivenciaram na prática algumas das ocorrências apresentadas, quanto para aqueles profissionais que, pela formação recente, ainda não tiveram a oportunidade de vivenciar tais ocorrências.

Outro esclarecimento diz respeito à utilização da letra inicial do *nome de guerra* dos policiais militares e demais participantes da pesquisa, como forma de preservar sua identidade e deixá-los confortáveis para as decisões a serem tomadas durante toda a experiência. Todavia, enfatizamos que, em função da parceira desenvolvida com a comunidade de aprendizagem, a utilização dos respectivos nomes completos foi autorizada pelos próprios participantes.

6.1.1 Aplicação do experimento com o Grupo A: Resultados da aventura *Festa do Senhor do Bonfim*.

A primeira aplicação da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim* realizou-se com o Grupo A, iniciada através de uma oficina denominada *Construção de Personagens para jogos de decisão*. Esta oficina, contou com a participação dos membros do GEP/SP e com cinco policiais militares praças, previamente selecionados da palestra de abertura dos trabalhos. A oficina, coordenada pelo roteirista do GEP/SP, foi fundamental para integrar os componentes da pesquisa aos seus respectivos personagens. Após esta atividade, aplicamos o pré-teste (Anexo D) como parte dos procedimentos de avaliação de aprendizagem, previsto para esta pesquisa. Ambas atividades duraram cerca de 2 horas e, finalizados o pré-teste, encerramos os trabalhos do primeiro dia.

No segundo dia de aplicação, realizado na sala do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, no prédio de pós-graduação da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), ficamos impossibilitados de desenvolver o experimento no ambiente virtual:

∴ O problema foi devido a um sobrecarregamento do servidor no momento da aplicação. Apesar do sistema já ter sido testado anteriormente em laboratório e ter se mostrado usual, acontece que esse pré teste não pode ser fiel tanto em quantidade de usuários, quanto referentes a todas as condições reais previstas, fora aquelas situações imprevisíveis já que para o experimento o sistema foi hospedado em um servidor compartilhado, o que significa dizer que o RPG Digital dividia a máquina com outros sistemas de terceiros, dos quais nós não tínhamos nenhum controle [...] Para contornar esse problema a primeira medida foi "limpar" o sistema retirando recursos que poderiam estar sobrecarregando seu funcionamento. Porém, mesmo após o enxugamento de suas funções (entre os principais foi a retirada do upload do mapa) o sistema apresentou uma melhora relevante mas ainda insatisfatória. Continuamos a fazer testes com outros servidores, até encontrar que apresentasse um melhor desempenho. Após encontrar um servidor cujo sistema operou de forma aceitável, foi realizada a migração entre servidores, e a aplicação pode voltar ser realizada no sistema instalado nesse novo servidor. (Informação verbal).²

Esse problema afetou a operabilidade do experimento, impossibilitando sua realização em condições minimamente favoráveis à execução. Por este motivo, decidimos realizar a aplicação da primeira ocorrência desta aventura no formato presencial. Nos demais dias da aplicação, conseguimos realizar todo o experimento no ambiente virtual, porém contando com apenas três dos cinco participantes iniciais. Essa diminuição foi necessária, em função do sobrecarregamento do sistema abordado anteriormente.

Visando assegurar a interação entre os participantes e motivá-los para reinício dos trabalhos após período de ajustes, foi criado pelos próprios membros da comunidade de aprendizagem, um grupo social no sistema *WhatsApp*, denominado Projeto FAPESB/BEPTUR. Importa destacar não apenas a iniciativa da própria comunidade de aprendizagem, demonstrando interesse e motivação pelo projeto, como também a diversidade dos seus componentes, todos interessados e parceiros nesta pesquisa: O Comandante do BEPTUR e seu subcomandante, Comandantes de Companhias Independentes vinculadas ao BEPTUR, outros policiais militares interessados, um pesquisador de estudos cognitivos, que desenvolve

² Entrevista concedida pelo Analista de Sistemas do Grupo de Pesquisa GEP/SP, responsável por todo o funcionamento e operabilidade sistêmica do RPG Digital.

uma pesquisa similar com o Exército³ além de pesquisadores do Grupo de Pesquisa *Sociedade em Rede* e GEP/SP.

Esse recurso, utilizado como espaço de diálogo e discussão sobre a pesquisa, funcionou também como apoio aos experimentos, para mensagens motivacionais, a exemplo de “Olá pessoal (...) Hoje reiniciamos a aplicação do nosso experimento com muito sucesso. Graças aos esforços de “T” (...) conseguimos colocar nosso sistema funcionando e apto para a aplicação”⁴, e “Olá a todos. Vamos ter uma tarde de pesquisa. Desejo um dia produtivo e que nossos esforços possam contribuir para o crescimento dos envolvidos e da sociedade”⁵ ou até convocações, “... de ordem do Ten Cel “J”, convoco os policiais abaixo para participarem de reunião do projeto na sede do BEPTUR (...) Sd. PM “A”, Sd. PM “B”, Sd. PM “M” ...”⁶, para esclarecimentos, “Lembrete importante, os participantes deverão usar este grupo para esclarecer quaisquer dificuldades que encontrarem para fazer as intervenções...”⁷

Com base nestas informações gerais, apresentamos uma avaliação das variáveis dependentes selecionadas para este experimento. Iremos apresentar o comportamento de cada variável individualmente tendo como base de avaliação o propósito pedagógico pelo qual ela foi selecionada. Em seguida, podemos auferir classificação qualitativa de efetividade da variável em questão.

³ A tese intitulada “A utilização da simulação no ensino das escolas do Exército”, de autoria de Ewertton Carneiro Pontes, desenvolvida no Doutorado em Difusão do Conhecimento da Universidade Federal da Bahia (UFBA), faz uma abordagem sobre decisões estratégicas na área de segurança pública através de simulações virtuais.

⁴ Trecho extraído de discussão *online* realizada em 01/12/2015, no Grupo Social do WhatsApp Projeto FAPESB/BEPTUR.

⁵ Trecho extraído de discussão *online* realizada em 20/11/2015, no Grupo Social do WhatsApp Projeto FAPESB/BEPTUR.

⁶ Trecho extraído de discussão *online* realizada em 27/11/2015, no Grupo Social do WhatsApp Projeto FAPESB/BEPTUR.

⁷ Trecho extraído de discussão *online* realizada em 14/12/2015, no Grupo Social do WhatsApp Projeto FAPESB/BEPTUR.

1. VARIÁVEIS DEPENDENTES:

A. Variáveis Ambientais:

... *Ambiente Virtual de Aprendizagem*. O Ambiente Virtual de Aprendizagem, à princípio, não funcionou adequadamente para executar o experimento, tendo sido necessário intervenções no sistema operacional para contornar o problema. As mídias internas e externas (mapas e insígnias policiais militares), previstas como material complementar à aprendizagem, não foram utilizadas no experimento em função de um sobrecarregamento do servidor, conforme relatado anteriormente. O prazo de desenvolvimento do experimento bem como a inexistência de recursos para correção desse problema, impossibilitou a utilização dessas mídias neste experimento.

Com o problema no primeiro servidor, o mapa foi retirado para melhorar o desempenho. Além disto, nesse processo de avaliação do problema inicial, foram reveladas algumas inconsistências nas funções do mapa que não poderiam ser contornadas em tempo de serem utilizados para as aplicações já em andamento.⁸

Avaliação da efetividade: Esta variável não apresentou efetividade para o fim que se propôs, tendo em vista que as mídias internas mapas da regiões da Cidade Baixa e da Orla da Barra, previstos para auxiliar a compreensão do ambiente contextualizado, e as insígnias das Unidades Operacionais da PMBA, previstas para estimular a incorporação e consciência de padrões, atitudes, personalidade e valores dos personagens, não foram utilizadas em função de problemas ocorridos no AVA.

... *Mediação*. A mediação, desenvolvida presencialmente no primeiro momento e depois virtualmente, indicou situações de: estímulo à reflexão, promoção de interação e regulação. Todavia, foram

⁸ Entrevista concedida pelo Analista de Sistemas do Grupo de Pesquisa GEP/SP, responsável por todo o funcionamento e operabilidade sistêmica do RPG Digital.

identificados registros de *Feedback* apenas durante a aplicação presencial; nos momentos de aplicação virtual não registramos ações de *feedback*. Seguem abaixo, os registros de mediação observados na primeira aplicação da aventura *Festa do Senhor do Bonfim*.

Estímulo à reflexão:

- ∴ *'— Senhoras e Senhores, bom dia. A lavagem do Bonfim é uma festividade de grande projeção midiática, estarão presente nas ruas em poucas horas cidadãos baianos, turistas, políticos e outras figuras públicas. Há décadas que a Corporação vem garantido a segurança e contribuído para êxito da festa. Apesar do clima de alegria, alguns indivíduos mal-intencionados podem aproveitar a oportunidade para cometer furtos, promover brigas e outros delitos, há também aqueles alcoolizados ou em estado alterado por qualquer outra substancia alucinógena que promovem pequenos distúrbios. Nesses casos a PM atuará com isenção de ânimo a serviço exclusivamente da Lei, sendo o emprego predominantemente preventivo. A força somente será usada mediante ordem, quando se esgotarem todos os meios persuasivos e, assim mesmo, com moderação e dentro dos limites da lei. – No mais, desejo a todos um excelente trabalho e ensejos que o clima de paz seja predominante nas próximas horas.*⁹
- ∴ *Mesmo com o credenciamento e autorização da prefeitura para trabalharem na festa, alguns ambulantes estão vendendo bebidas e comidas de forma inadequada e em locais improvisados. Nessas barracas os vendedores devem comercializar bebidas em latas ou garrafas PET e os alimentos em produtos descartáveis e não pontiagudos. Tudo que represente potencial de "arma branca" não deve utilizado na festa. No entanto, alguns comerciantes ainda insistem em não cumprir a lei.*¹⁰
- ∴ *Durante o descanso ativo no elevado, a patrulha observa diversas barracas e vendedores ambulantes com seus produtos. Em uma dessas barracas há grupo de pessoas se aglomerando para comprar um churrasco vendido no espetinho que está em promoção.*¹¹

Promover a interação:

- ∴ *'— Vocês vão acompanhar o rapaz que pede ajuda?*¹²

⁹ Trecho extraído do diálogo resultante da simulação presencial da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 24/11/2015, na sala do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

¹⁰ Idem.

¹¹ Ibidem.

¹² Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 01/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

∴ '— “B” e “M” vocês conseguem conter a Alex. Mas, durante a contenção vocês percebem que Alex, está muito alterado aparentando estar sobre efeito de drogas.¹³

Apresentar feedback.

∴ — Vocês estão no BEPTUR e dedem lembrar que em eventos dessa natureza, vocês têm o Oficial de Operações, o bilíngue no Porto de Salvador, no aeroporto; temos bilíngues na sede do batalhão que poderiam dar esse suporte (...) então vocês têm que raciocinar em cima de todas essas informações. Existem celulares para os comandantes de patrulha (...) eles deveriam usar esse celular ou o Rádio HT.¹⁴

Regulação pelo Sistema de Regras:

∴ '— Bom dia a todos. A ordem de ação será a seguinte: “A”, “B” e “M”.¹⁵

∴ — Bom tarde a todos as ocorrências simuladas hoje teremos como comandante de patrulha: Soldado “B”.¹⁶

∴ '— O Comandante da Patrulha porta os seguintes itens: Uma pistola .40 semiautomática, capacidade 11/1, Tonfa rígida PR-24, colete balístico, capacete, colete de identificação da patrulha, braçal de identificação da unidade e idioma, algemas e um pente extra de munição. Demais policiais da patrulha: Uma pistola .40 semiautomática, capacidade 11/1, Tonfa rígida PR-24, colete balístico, capacete, colete de identificação da patrulha, braçal de identificação da unidade e idioma, algemas e um pente extra de munição.¹⁷

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade em todos os elementos a serem observados durante o experimento, conforme trechos destacados acima.

¹³ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 02/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

¹⁴ Trecho extraído do diálogo resultante da simulação presencial da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 24/11/2015, na sala do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

¹⁵ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 01/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

¹⁶ Trecho extraído do diálogo resultante da simulação presencial da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 24/11/2015, na sala do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

¹⁷ Idem.

B. Variáveis Cognitivas:

... *Abordagem do Conteúdo.* As informações relativas às ocorrências foram incorporadas no ambiente virtual, processual e continuamente, de forma que foi possível desenvolver o experimento e simular uma prática policial militar em meio virtual, conforme trechos a seguir:

- ∴ *Próximo a vocês se aproxima um grupo de turistas encantados com a festa, eles estão com smartphones e câmeras fotográficas, tiram selfie e fotos de tudo e de todos. Eles se aproximam acompanhados de uma moradora local. Passado um certo tempo do grupo, um casal de estrangeiros aproxima-se da patrulha. Ele aparenta ter entre 40 a 45 anos, alto, forte, pele muito branca, cabelos loiros, traja camisa do olodum, chapéu panamá, fita do Bonfim no braço e uma câmera fotográfica pendurada no pescoço. Ela aparenta a mesma faixa etária, estatura mediana, magra, cabelos loiros e compridos, traja bermuda jeans, camiseta do olodum, fita do Bonfim no pulso.¹⁸*
- ∴ *Após finalização da primeira ocorrência, a patrulha do BEPTUR deve dirigir-se para repouso ativo no elevador. Mesmo com o credenciamento e autorização da prefeitura para trabalharem na festa, alguns ambulantes estão vendendo bebidas e comidas de forma inadequada e em locais improvisados. Nessas barracas os vendedores devem comercializar bebidas em latas ou garrafas PET e os alimentos em produtos descartáveis e não pontiagudos. Tudo que represente potencial de "arma branca" não deve utilizado na festa. No entanto, alguns comerciantes ainda insistem em não cumprir a lei. Durante o descanso ativo no elevador, a patrulha observa diversas barracas e vendedores ambulantes com seus produtos. Em uma dessas barracas há grupo de pessoas se aglomerando para comprar um churrasco vendido no espetinho que está em promoção. Em dado momento inicia-se uma contenda com dois homens que estavam aguardando o churrasco, sendo que um deles fere o seu opositor com um espeto de churrasco.¹⁹*
- ∴ *No caminho de volta, seja para fazer patrulhamento ou para retorno ao PRT, eles passam por ruas transversais à rua principal da festa. Essas ruas são constituídas, na maior parte, por imóveis residenciais. Ao passar na frente de uma residência os seus moradores, um grupo de jovens e adultos estão consumindo bebidas alcoólicas na garrafa de vidro. É possível notar através dos comportamentos demasiadamente alegres que alguns estão excessivamente alcoolizados, demonstram embriagues facilmente visível. Existem também crianças pequenas que brincam e correm, entram e saem da residência passando no meio desses adultos. Eles montaram na frente na residência, no passeio público, uma churrasqueira de carvão e isopores com*

¹⁸ Trecho extraído do diálogo resultante da simulação presencial da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 24/11/2015, na sala do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, na Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

¹⁹ Idem.

cervejas e outras bebidas. Além disto, eles abriram a parte traseira do carro, que está todo tomado por caixas de som e colocaram o som bastante alto. Por estarem muito alcoolizados eles até brincam com os PJ's. - ô seu policial, já fez seu pedido para o Senhor do Bonfim?. Ao perceberem a aproximação da patrulha os vizinhos avançam para cima dos policiais e pedem que mandem baixar o som e que a fumaça e o barulho estão incomodando pessoas doentes nas casas ao lado. Os moradores embriagados começam a xingar os vizinhos com palavrões de baixo escalão, em tom de ameaça.²⁰

∴ Ana uma mulher de estatura baixa, é magra, loira, pele muito branca, gaúcha. Aparenta está sob efeito de bebidas alcoólicas e de drogas, desmaia e volta a si constantemente, vomita muito, está letárgica. Ela, gestante, aparenta está acima do sétimo mês de gestação. Num desses desmaios, Ana caiu de lado no chão e teve uma fratura exposta no braço. Ela grita de dor. Alex, homem de estatura mediana, cabeça raspada, pele muito clara. É irmão de Ana e namorado de Cléo. Possui inúmeras e enormes tatuagens pelo corpo. Também está sob efeito de bebidas alcoólicas e drogas, muito agressivo, grita com todo mundo. Cléo uma estatura baixa, cabelos negros e curtos, pele clara, é amiga de Ana e namorada de Alex. Não está sob efeito de álcool mas de drogas. Está lúcida e muito preocupada com o estado da amiga. Tenta a todo momento acalmar Alex.²¹

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para o fim que se propôs, tendo em vista que a inclusão das informações da aventura em formato de ocorrências, desenvolveu o experimento e promoveu *práxis* simulada no RPG Digital.

... Estratégias de Resolução. Os *Colapsos* e *Ajudas* foram incorporados durante o experimento na medida em que progredia a resolução das ocorrências a partir das decisões tomadas pelos participantes. Destacamos os trechos abaixo como registro das estratégias de resolução:

∴ A SAMU não chegará a tempo. Ana a gestante piora a cada minuto o que exigirá que vocês realizem os primeiros socorros. Alex não se contém e exalta-se cada vez mais.²²

∴ — Policial, você tem que ajudar minha irmã. Minha irmã está morrendo!!!! Corram, corram!!!! Ela está sangrando!!!!. Ela vai morrer!!!! Todos vocês são

²⁰ Ibidem.

²¹ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 01/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

²² Idem.

*uns xucros!!! São um bando de nordestinos incompetentes!!!!- Esbraveja Alex.*²³

- ∴ A SAMU e uma guarnição respondem ao pedido e informam que estão enviando uma equipe ao local.*²⁴
- ∴ “B” e “M” vocês conseguem conter a Alex. Mas, durante a contenção vocês percebem que Alex, está muito alterado aparentando estar sobre efeito de drogas.*²⁵
- ∴ A medida que vocês tentam manter o controle da situação, vocês percebem que Alex está portando uma quantidade considerável de papelotes de cocaína à serem usadas.*²⁶
- ∴ Alex resiste à prisão e dificulta, com violência, a abordagem da Soldado “M”.*²⁷

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para o fim que se propôs, tendo em vista que estimulou estratégias decisórias de policiamento ostensivo e especializado através da inclusão elementos adicionais às ocorrências que aumentaram a complexidade da sua resolução.

C. Variáveis Sistêmicas:

... Sustentabilidade e Escalabilidade. No aspecto *Sustentabilidade e Escalabilidade* prevemos avaliar a possibilidade de reprodução do experimento em grandes escalas. Neste aspecto, o RPG Digital demonstrou que aspectos tecnoinformacionais não permitem a replicá-lo em grandes escalas. Correções, especialmente da área de informática, devem ser desenvolvidos visando corrigir tais pontos de estrangulamento, tendo em vista que este apresentou-se inoperante

²³ Ibidem.

²⁴ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 02/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

²⁵ Idem.

²⁶ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 02/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

²⁷ Idem.

para experimentos com cinco participantes. Em função desse problema, realizamos a aplicação com três participantes.

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para um número inferior ao pré-estabelecido. Contudo, este fato não impossibilitou a completa realização do experimento com esse grupo.

... *Facilidade de Adoção*. O aspecto *Facilidade de Adoção* foi avaliado a partir da perspectiva de ser adotado em outras Unidades Operacionais da PMBA. O ambiente virtual apresentou operabilidade adequada para realização de experimentos através de *subsites*, conforme esclarecimento abaixo:

∴ *Cada aplicação necessitou ficar em sites ou subsites diferentes por uma questão operacional provisória, tendo em vista que o sistema ainda se encontra em estágio Beta (em desenvolvimento) e em fase de testes. O primeiro motivo seria porque a funcionalidade de separar as turmas por mesas (sessões de uma aventura com grupos distintos de participantes) estava pronta mas sem devida validação no momento dos experimentos pelos grupos de pesquisa. Segundo, por questões de prevenção: caso ocorresse algum erro em um grupo de experimento, por estarem separados diminuiria as chances desse erro repercutir em outro grupo. (Informação Verbal)²⁸.*

O *subsite* que hospedou esta aventura foi:
<http://kleibung.com.br/rpgdigital/pmba/>

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para aplicação em um site próprio para a aventura. Este fato não alterou as diretrizes para a aplicação do experimento, possibilitando sua completa realização.

... *Operabilidade à distância*. Esta variável visa avaliar o RPG Digital PMBA como uma tecnologia educacional acessível à todas as unidades

²⁸ Entrevista concedida pelo Analista de Sistemas do Grupo de Pesquisa GEP/SP, responsável por todo o funcionamento e operabilidade sistêmica do RPG Digital.

operacionais da PMBA. Para tanto, ele foi construído numa plataforma tecnológica para ser utilizado por meio da internet. O primeiro dia de aplicação desta aventura foi realizada com todos os participantes no mesmo espaço físico. Nos demais dias de aplicação, apesar de estarem presentes virtualmente em tempo real, os participantes estavam em locais físicos diferentes e distantes uns dos outros. Este fato deu-nos condições de avaliar a efetividade da aplicação pedagógica quando realizada à distância. Feito os ajustes iniciais, o sistema apresentou operabilidade adequada para realização do experimento integralmente à distância, demonstrando acessibilidade às outras unidades operacionais.

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para realização dos experimentos à distância, após ajustes no sistema operacional.

Elementos para Redesign: A partir das observações acima relatadas, listamos alguns aspectos para o *redesign* do próximo experimento, a saber:

1. Implementar melhorias na funcionalidade nas mídias internas e externas, para utilização dos mapas e insígnias policiais militares, visando potencializar o processo de aprendizagem dos participantes, através destes recursos complementares.
2. Na mediação, incorporar situações de *feedback* nos experimentos aplicados em meio virtual, como uma forma de trazer à reflexão os procedimentos policiais militares adotados no experimento. Os próprios sujeitos da comunidade de prática requereu este retorno:

∴ O feedback é fundamental para a formação e instrução do policial militar. Nós, em função do nível hierárquico superior e da experiência profissional já vivenciada, somos capazes de corrigir possíveis falhas inibidoras do bom desempenho profissional. Desta forma, estaremos também colaborando para o aperfeiçoamento da atuação desses policiais, especialmente porque é sob nossa responsabilidade que eles atuam. O feedback é utilizado nas Oficinas Vivenciais como uma forma de melhorar, a cada simulação prática,

a técnica policial militar. Nesta atividade, nós observamos que, após o feedback dos instrutores, os alunos ficam mais atentos às nossas situações a serem resolvidas. Mesmo porque, este retorno é apresentado à todos os participantes da simulação, fazendo com que haja uma reflexão e possível aprendizagem coletiva e não apenas daquele aluno alvo da crítica. Esse retorno, como sugestão para esta tecnologia educativa, deve ser feito por um profissional da área de segurança pública em virtude do conhecimento que detém. 29 (Informação Verbal).

Ainda sobre *feedback*, sugerimos na próxima aplicação a mediação conjunta entre um especialista da área de tecnologia educativa e um profissional de segurança pública. Isso visaria dar uma resposta à uma demanda da própria comunidade de aprendizagem:

∴ Estou muito satisfeita com a dedicação e compromisso dos participantes: "A", "B" e "M". Destaco a excelente iniciativa de "A" ao sugerir uma reunião com o TC PM "J", posterior ao experimento, para discutir os melhores procedimentos concernentes a cada ocorrência. Excelente ideia!".30

3. Ajustar o sistema operacional para utilização com um maior número de participantes por experimento, visando melhorar os indicadores de *Escalabilidade e Sustentabilidade*.

6.1.2 Aplicação do experimento com o Grupo A: Resultados da aventura *Manifestações Populares*.

A aventura *Manifestações Populares*, foi realizada com o grupo A, com os mesmos integrantes, porém num formato diferente. Desta vez, optamos por aplicar em dias e horários convenientes aos participantes, a partir das suas respectivas programações funcionais. Em virtude desta decisão, os policiais militares não deveriam evadir-se das suas atividades profissionais para realizar o experimento, ficando suas respectivas participações restritas aos momentos nos quais estivessem com disponibilidade e condições para realiza-las. As intervenções não poderiam ser discutidas em tempo real,

²⁹ Entrevista concedida pelo Comandante do BEPTUR sobre o primeiro experimento, em 10/12/2016.

diferenciando da primeira aplicação. Ou seja, todos os participantes estavam em dias, horários e locais físicos diferentes. Nosso propósito, neste formato, foi avaliar a efetividade da aplicação pedagógica, sem alterações da rotina de trabalho funcional dos participantes e sem os mesmos estarem intervindo de forma *online*.

1. VARIÁVEIS DEPENDENTES:

A. Variáveis Ambientais:

... *Ambiente Virtual de Aprendizagem*. De forma similar ao primeiro experimento, as mídias internas e externas (mapas e insígnias policiais militares), previstas como material complementar à aprendizagem, não foram utilizadas em função do problema no AVA, abordado pelo nosso analista de sistemas. Alternativamente, o mediador apresentou informações sobre localização geográfica na tentativa de suprir a carência desse recurso, conforme registros abaixo:

- .: *Os senhores estão no Farol da Barra, fazendo o policiamento numa manifestação popular com fins políticos.*³¹
- .: *Por volta das 13h, nas imediações do Farol da Barra, grupos de pessoas opositoras ao governo atual, se aglomeram para iniciar uma passeata pelas ruas da cidade.*³²
- .: *Sua patrulha do BEPTUR, com nova formação, desloca-se para um elevador próximo ao Barra Flat para descanso ativo. Vocês observam do alto que muitos turistas estrangeiros portam máquinas fotográficas de elevado valor e não param de registrar a passeata.*³³

³⁰ Trecho extraído de discussão *online* realizada em 01/12/2015, no Grupo Social do WhatsApp Projeto FAPESB/BEPTUR.

³¹ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 14/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

³² Idem.

³³ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 15/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

Avaliação da efetividade: De forma similar ao primeira experimento, esta variável não apresentou efetividade para o fim que se propôs. Contudo, importa destacar que o mediador apresentou informações sobre a localização geográfica na expectativa de minimizar os danos pela impossibilidade de utilizar este recurso.

... *Mediação.* A mediação, desenvolvida integralmente em meio virtual, indicou situações de: estímulo à reflexão, promoção de interação e regulação. Porém, não foram observados registros de *Feedback* durante o seu desenvolvimento.

Estímulo à reflexão:

∴ *Fazem parte desta aglomeração: representantes estudantis, lideranças comunitárias, pessoas ligadas à ONG's, cidadãos comuns, além de algumas autoridades políticas opositoras, incluindo deputados, prefeitos de várias cidades, vereadores, dentre outros. Existe um predomínio das cores verde e amarela nas vestimentas e adereços que ostentam, além de cartazes expressando o descontentamento com a situação na qual se encontra a conjuntura nacional.*³⁴

∴ *Este grupo é liderado por um importante líder estudantil: Victor, 22 anos, branco, estudante de Ciências Sociais da UFBA. Ele demonstra nervosismo e agressividade com os turistas que tentam acessar o farol. Ele está acompanhado por Katarina e Igor. Katarina segura um megafone e dela ordena toda a movimentação do Grupo.*³⁵

∴ *A imprensa de várias regiões do estado está registrando a manifestação.*³⁶

Promover a interação:

∴ *Sd. "B", após várias tentativas de massagear a vítima, você percebe que ele faleceu. Neste momento, você fala isso para a Sd. "A" que está ao seu lado auxiliando-o com a vítima. Sd. "A", diante do desespero do Sd. "B", após saber que o turista morreu, o que você faz?*³⁷

³⁴ Idem.

³⁵ Ibidem.

³⁶ Idem.

³⁷ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 21/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

∴ O Sd. Brasil percebe a situação e vai prestar os primeiros socorros ao turista. A Sd. Andreina vai auxiliar o Sd. Brasil.³⁸

Apresentar feedback. Não houve registros de feedback neste experimento.

Regulação pelo Sistema de Regras:

∴ Ordem de participação: Sd. "M" - Comandante. Será a primeira a fazer as intervenções. Sd. "B" - Patrulheiro: será o segundo a fazer as intervenções. Sd. "A" - Patrulheira. Será a terceira a fazer as intervenções.³⁹

∴ O Sd. Brasil e a Sd. Andreina, precisam jogar o dado e informar qual valor foi apresentado. Passos para jogar o dado: 1 - Dar um CLICK INVERSO na aba JOGUE O DADO. 2 - Clicar em ABRIR LINK EM UMA NOVA GUIA. 3 - Na nova página, clicar em ABRI DADOS EM OUTRA PÁGINA. 4 - Na nova página, clicar em LIMPAR. 5 - Clicar no SEGUNDO DADO DA ESQUERDA PARA A DIREITA (1d6) 6 - Clicar em JOGA 7 - Informar ao valor.⁴⁰

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade em 75% do proposto, tendo em vista que, dos quatro elementos observados, 3 foram identificados durante o experimento. Apenas o feedback não foi utilizado durante o experimento.

B. Variáveis Cognitivas:

...*Abordagem do Conteúdo.* Repetiu-se os procedimentos de abordagem do conteúdo nesta aplicação: processual e continuamente, na medida em que se desenvolveu as ocorrências:

∴ *Por volta das 13h, nas imediações do Farol da Barra, grupos de pessoas opositoras ao governo atual, se aglomeram para iniciar uma passeata pelas ruas da cidade. Fazem parte desta aglomeração: representantes estudantis, lideranças comunitárias, pessoas ligadas à ONG's, cidadãos comuns, além de algumas autoridades políticas opositoras, incluindo deputados, prefeitos*

³⁸ Idem.

³⁹ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 14/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁴⁰ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 21/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

de várias cidades, vereadores, dentre outros. Existe um predomínio das cores verde e amarela nas vestimentas e adereços que ostentam, além de cartazes expressando o descontentamento com a situação na qual se encontra a conjuntura nacional. Alguns grupos já ensaiam palavras de ordem: - Mais Educação, Pão e Circo é Alienação!!! Este grupo é liderado por um importante líder estudantil: Victor, 22 anos, branco, estudante de Ciências Sociais da UFBA. Ele demonstra nervosismo e agressividade com os turistas que tentam acessar o farol. Ele está acompanhado por Katarina e Igor. Katarina segura um megafone e dela ordena toda a movimentação do Grupo. - Vamos lá pessoal! Vamos a luta!!!! Hoje nada de turismo por aqui não!!1 Hoje é dia de luta e não de lazer!!!. A imprensa de várias regiões do estado está registrando a manifestação. O líder Victor, muito nervoso, empurra uma turista que cai e machuca a testa. Além disso, ele ainda resiste a abordagem dos policiais.⁴¹

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para o fim que se propôs.

- ... *Estratégias de Resolução*. Os Colapsos e Ajudas foram desenvolvidos na mesma concepção do experimento anterior: colapsos e ajudas que aumentassem o grau de complexidade das ocorrências.
- ∴ *Uma viatura de apoio do BEPTUR está nas proximidades do Farol da Barra. Essa patrulha é acionada, chega ao local e leva Vitor preso para a delegacia.*⁴²
- ∴ *A patrulha do BEPTUR volta para o local anterior. Em dado momento inicia-se uma discussão entre pessoas que criticam a prisão do líder estudantil Vitor e outros que são favoráveis ao retorno do regime militar. Essa discussão se agrava e dois homens começam a trocar socos e pontapés.*⁴³
- ∴ *Cmt "M", neste momento, uma patrulha com mais cinco policiais militares, sendo 1 cmt e 4 patrulheiros chega em apoio à sua ação.*
- ∴ *Todos estão sob o seu comando a partir de agora. Você dispõe de 7 policiais militares para reorganizar a sua atuação.*⁴⁴
- ∴ *Vocês observam do alto que muitos turistas estrangeiros portam máquinas fotográficas de elevado valor e não param de registrar a passeata. Um deles tira foto de um manifestante que está todo fantasiado. O manifestante não*

⁴¹ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 21/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁴² Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 14/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁴³ Idem.

⁴⁴ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Manifestações Populares*, rodada realizada em 15/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

gosta por achar que poderá ser identificado de alguma forma. Neste momento, ele toma a máquina do turista com violência, abre o compartimento da filmagem e pisoteia-o até danifica-lo completamente. O manifestante joga o que ainda resta da máquina no turista que, atônito, fica paralisado sem condições de reagir.⁴⁵

- ∴ Comandante "M", em função da demora em deliberar o que fazer, o turista, que estava atônito com a situação, começa a passar mal. A situação dele se agrava com muita rapidez. O Sd. "B" percebe a situação e vai prestar os primeiros socorros ao turista. Sd. "B" percebe que o turista está perdendo as funções vitais. Em poucos minutos o turista dá um último suspiro e morre. Informação importante para a sua decisão: em alguns minutos, um político opositor ao governo, irá passar próximo a sua localização, acompanhado de manifestantes.⁴⁶*

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para o fim que se propôs, tendo em vista que estimulou estratégias decisórias de policiamento ostensivo e especializado.

C. Variáveis Sistêmicas:

... Sustentabilidade e Escalabilidade. A reprodução do experimento em grandes escalas, avaliadas nesta variável, manteve-se inalterada. Ou seja, em função da incapacidade do sistema de sustentar um número de participantes superior à três, não tivemos a oportunidade de desenvolver a aventura com cinco participantes, conforme proposto no início da pesquisa.

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para um número inferior ao pré-estabelecido, não influenciando, conforme realizado na aplicação anterior, negativamente. Também não impossibilitou sua completa realização.

... Facilidade de Adoção. Neste aspecto, adotamos o mesmo procedimento do experimento anterior: realizar as aventuras

⁴⁵ Idem.

⁴⁶ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura Manifestações Populares, rodada realizada em 21/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

individualmente em *subsites*. De forma similar, demonstrou factibilidade de replicação para outras unidades operacionais da PMBA.

O *subsite* que hospedou esta aventura foi:
<http://kleibung.com.br/rpgdigital/pmba-mp/>

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade por demonstrar possibilidades de replicação do experimento com outras Unidades Operacionais da PMBA.

... *Operabilidade à distância.* Nesta aplicação, conforme relatado anteriormente, não estabelecemos dias e horários específicos para as intervenções dos participantes. Esta decisão repercutiu de forma negativa à operabilidade e organicidade do experimento. O sistema apresentou operabilidade adequada para realização do experimento integralmente à distância, porém, em função dos horários de intervenção diversificados, o tempo de realização do experimento foi superior ao previsto, comprometendo a motivação dos participantes. Diversos motivos foram relatados pelos participantes para tal desempenho, onde destacamos as consideradas mais relevantes: inoperabilidade ou lentidão dos servidores de internet pessoais; esquecimento da necessidade de intervir, em função da irregularidade dos horários; dificuldade de entendimento sobre o andamento da ocorrência em virtude do não acompanhamento regular das intervenções; escala de trabalho incompatível com a realização dos experimentos, etc.

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para realização dos experimentos à distância, porém, tendo em vista a irregularidade das intervenções, apresentou um tempo de realização do experimento muito superior ao experimento anterior.

A partir das observações acima relatadas, listamos algumas sugestões para o *redesign* do terceiro experimento, a saber:

1. Implementar melhorias na funcionalidade dos mapas visando potencializar o processo de aprendizagem dos participantes. Verificar a possibilidade de utilização com o terceiro grupo tendo em vista que duas aplicações foram realizadas sem este recurso.
2. Na mediação, incorporar situações de *feedback* para os participantes tendo em vista que já aconteceram duas aplicações sem um retorno aos participantes sobre seu procedimento. Tal importância vem de uma demanda da própria comunidade de aprendizagem:

*∴ Professora, seria possível uma reunião com o Comandante do BEPTUR para discutirmos sobre nossos procedimentos?. Seria muito importante para mim ter um retorno de alguém mais experiente que eu e que já tenha vivido as experiências dos fatos apresentados na simulação.*⁴⁷

3. Ajustar o sistema operacional para utilização com um maior número de participantes por experimento, visando melhorar os indicadores de *Escalabilidade* e *Sustentabilidade*.
4. Regular os horários das intervenções visando impedir a desmotivação dos participantes durante a realização do mesmo e, portanto, não dificultar sua aprendizagem.

6.1.3 Aplicação do experimento com o Grupo B: Resultados da aventura Festa do Senhor do Bonfim.

O Grupo B é composto por policiais militares com mais de dez anos de experiência profissional na Polícia Militar da Bahia. Esse segundo grupo, formado por três policiais militares, participou da aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, que foi realizada num formato idêntico ao aplicado com o Grupo A: os dias e horários foram pré-agendados, onde cada participante poderia

⁴⁷ Informação oral da Soldado "A" após realização da segunda simulação.

sair das suas atividades profissionais cotidianas para participarem, em tempo real, do experimento. Os participantes foram denominados de "R", "Q" e "G", seguindo a mesma regra de utilização das iniciais dos *nomes de guerra* de cada um deles. De forma similar à segunda aplicação, a realização do experimento com esse grupo foi integralmente feita no ambiente virtual, visto que os problemas apresentados inicialmente já haviam sido sanados.

Com base nestas informações, observamos os seguintes resultados:

1. VARIÁVEIS DEPENDENTES:

A. Variáveis Ambientais:

... *Ambiente Virtual de Aprendizagem*. As mídias internas e externas (mapas e insígnias policiais militares), previstas como material complementar à aprendizagem, não foram utilizadas nas duas aplicações anteriores em função do sobrecarregamento do servidor, conforme relatado anteriormente. Os mapas seriam utilizados para localização geográfica dos participantes, visando auxiliar na melhor decisão estratégica a ser tomada. Contudo, diante da impossibilidade de fazê-lo nesta terceira aplicação, o mediador procurou descrever, com maior detalhamento, a localização dos jogadores para que, mesmo de forma imaginária, eles conseguissem construir, o cenário contextualizado das ocorrências.

∴ *Vocês se encontram nas proximidades da Igreja dos Mares. Próximo a vocês se aproxima um grupo de turistas encantados com a festa, eles estão com smartphones e câmeras fotográficas, tiram selfie e fotos de tudo e de todos. Estão absortos com tudo que vêm na festa popular*⁴⁸.

∴ *No caminho de retorno ao PRT, vocês decidem ir por ruas residenciais tendo em vista que estão mais tranquilas e com menor tráfego de pessoas*⁴⁹.

⁴⁸ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 17/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁴⁹ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 22/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

Avaliação da efetividade: Esta variável não apresentou efetividade para o fim que se propôs tendo sido necessário a utilização de informações mais detalhadas sobre a localização dos participantes para auxílio nas suas decisões.

... *Mediação.* A mediação desse experimento foi integralmente desenvolvida em meio virtual, indicando momentos de: estímulo à reflexão, promoção de interação e regulação. Todavia, similar às duas aplicações anteriores, não foram identificados registros de *Feedback*, durante o desenvolvimento desta aplicação, conforme trechos abaixo:

Estímulo à reflexão:

- ∴ O casal se chama Charlie e Rosie, são britânicos e estavam com o grupo de turista que passou anteriormente. Eles estão hospedados no Hotel Pestana Convento do Carmo, no bairro de Santo Antonio Além do Carmo. Eles saíram num ônibus em direção ao Bonfim, que estacionou na praça municipal. O grupo desceu o Elevador Lacerda para participar da festa. O ônibus, após deixá-los na Praça Municipal deslocou-se para o Largo do Papagaio onde o grupo se reunirá após os festejos para retorno ao hotel. Na parte baixa, Charlie e Rosie se perderam do grupo.⁵⁰*
- ∴ Mesmo com o credenciamento e autorização da prefeitura para trabalharem na festa, alguns ambulantes estão vendendo bebidas e comidas de forma inadequada e em locais improvisados. Nessas barracas os vendedores devem comercializar bebidas em latas ou garrafas PET e os alimentos em produtos descartáveis e não pontiagudos. Tudo que represente potencial de "arma branca" não deve utilizado na festa. No entanto, alguns comerciantes ainda insistem em não cumprir a lei.⁵¹*
- ∴ Durante o descanso ativo no elevador, a patrulha observa diversas barracas e vendedores ambulantes com seus produtos. Em uma dessas barracas há grupo de pessoas se aglomerando para comprar um churrasco vendido no espetinho que está em promoção.⁵²*

⁵⁰ Trecho extraído da simulação virtual da *Aventura Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 17/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁵¹ Trecho extraído da simulação virtual da *Aventura Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 18/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁵² Idem.

Promover a interação:

- ∴ As patrulheiras deverão apresentar soluções para a decisão tomada pela comandante. Essas intervenções poderão ser para complementar a decisão inicial ou até para sugerir novas alternativas de resolver a situação.⁵³*

Apresentar feedback. Não houve registros.

Regulação pelo Sistema de Regras:

- ∴ Vamos iniciar a aplicação. Sd. Rita, por favor jogue o dado seguindo os seguintes passos: Dar um CLICK INVERSO na aba JOGUE O DADO. Clicar em ABRIR LINK EM UMA NOVA GUIA. Na nova página, clicar em ABRI DADOS EM OUTRA PÁGINA. Na nova página, clicar em LIMPAR. Clicar no SEGUNDO DADO DA ESQUERDA PARA A DIREITA (1d6) Clicar em JOGA. Por favor informe o número que saiu. Sd. "Q", por ter tirado o maior valor, será a Comandante da Patrulha.⁵⁴*
- ∴ A patrulha do BEPTUR, composta por 03 (três) policiais militares está organizada da seguinte forma: Sd. "Q" é a Comandante, as Sd. "R" e "G" são patrulheiras.⁵⁵*
- ∴ Obedecendo à ordem de participação pré-estabelecida, após a intervenção da Cmt "Q", será a vez da patrulheira "G". Após intervenção da Sd. "G", será a vez da Sd. "R".⁵⁶*

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade em 75% dos elementos componentes, tendo em vista que apenas um, dos quatro elementos avaliados, não apresentou registro.

B. Variáveis Cognitivas:

... Abordagem do Conteúdo. De forma similar à aplicação com o grupo A, na primeira aventura, optamos por apresentar uma ocorrência por dia, em função do tempo disponível dos jogadores para as

⁵³ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 17/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁵⁴ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 16/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁵⁵ Idem.

⁵⁶ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 17/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

intervenções: eles poderiam ficar, no máximo, uma hora *online* para realizar as jogadas.

- ∴ *Próximo a vocês se aproxima um grupo de turistas encantados com a festa, eles estão com smartphones e câmeras fotográficas, tiram selfie e fotos de tudo e de todos. Eles se aproximam acompanhados de uma moradora local. Passado um certo tempo do grupo, um casal de estrangeiros aproxima-se da patrulha. Ele aparenta ter entre 40 a 45 anos, alto, forte, pele muito branca, cabelos loiros, traja camisa do olodum, chapéu panamá, fita do Bonfim no braço e uma câmera fotográfica pendurada no pescoço. Ela aparenta a mesma faixa etária, estatura mediana, magra, cabelos loiros e compridos, traja bermuda jeans, camiseta do olodum, fita do Bonfim no pulso.*⁵⁷
- ∴ *Durante o descanso ativo no elevador, a patrulha observa diversas barracas e vendedores ambulantes com seus produtos. Em uma dessas barracas há grupo de pessoas se aglomerando para comprar um churrasco vendido no espetinho que está em promoção. Em dado momento inicia-se uma contenda com dois homens que estavam aguardando o churrasco, sendo que um deles fere o seu opositor com um espeto de churrasco.*⁵⁸
- ∴ *Ao passar na frente de uma residência os seus moradores, um grupo de jovens e adultos estão consumindo bebidas alcoólicas na garrafa de vidro. É possível notar através dos comportamentos demasiadamente alegres que alguns estão excessivamente alcoolizados, demonstram embriagues facilmente visível. Existem também crianças pequenas que brincam e correm, entram e saem da residência passando no meio desses adultos. Eles montaram na frente na residência, no passeio público, uma churrasqueira de carvão e isopores com cervejas e outras bebidas. Além disto, eles abriram a parte traseira do carro, que está todo tomado por caixas de som e colocaram o som bastante alto. Por estarem muito alcoolizados eles até brincam com os PJ's. - ô seu policial, já fez seu pedido para o Senhor do Bonfim? Ao perceberem a aproximação da patrulha os vizinhos avançam para cima dos policiais e pedem que mandem baixar o som e que a fumaça e o barulho estão incomodando pessoas doentes nas casas ao lado. Os moradores embriagados começam a xingar os vizinhos com palavrões de baixo escalão, em tom de ameaça.*⁵⁹

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para o fim que se propôs.

⁵⁷ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 17/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁵⁸ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 18/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁵⁹ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura Festa do Senhor do Bonfim, rodada realizada em 22/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

Estratégias de Resolução. Os *Colapsos* e *Ajudas* foram incorporados durante o experimento na medida em que progredia a resolução das ocorrências a partir das decisões tomadas pelos participantes, conforme desenvolvimento nas aplicações anteriores:

- ∴ *Durante a sua abordagem, um dos homens desfere um golpe de espetinho de churrasco no pescoço do outro. O homem ferido começa a sangrar.*⁶⁰
- ∴ *Só mais uma informação: Você chamou o choque e neste momento o seu telefone funcional não pára de tocar. O coordenador de área está te ligando para saber qual a necessidade da tropa de choque na sua ocorrência. Ele ficou assustado tendo em vista que acionar o choque corresponde à uma necessidade extrema de contenção de multidões.*⁶¹
- ∴ *Outra informação importante: muitos expectadores estão filmando a sua atuação pelo celular e ameaçam enviar o vídeo pelas redes sociais*⁶²
- ∴ *A SAMU chegou para socorrer os feridos.*⁶³

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para o fim que se propôs, tendo em vista que estimulou estratégias decisórias de policiamento ostensivo e especializado.

A. Variáveis Sistêmicas:

... *Sustentabilidade e Escalabilidade.* No aspecto *Sustentabilidade e Escalabilidade* prevemos avaliar a possibilidade de reprodução do experimento em grandes escalas. Neste aspecto, o RPG Digital demonstrou que aspectos tecnoinformacionais não permitem a replicá-lo em grandes escalas. Correções, especialmente da área de informática, devem ser desenvolvidos visando corrigir tais pontos de estrangulamento, tendo em vista que este apresentou-se inoperante

⁶⁰ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 18/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁶¹ Trecho extraído da simulação virtual da Aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, rodada realizada em 21/12/2015, no RPG Digital PM Bahia.

⁶² Idem.

⁶³ Ibidem.

para experimentos com cinco participantes. Em função desse problema, realizamos a aplicação com três participantes.

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para um número inferior ao pré-estabelecido, não influenciando negativamente ou impossibilitando, no experimento com esse grupo, a sua completa realização.

∴ *Facilidade de Adoção.* Similar às aplicações anteriores, o ambiente virtual apresentou operabilidade adequada para realização de experimentos em *subsites*, tornando-o favorável a replicação em outras unidades operacionais da PMBA.

O *subsite* que hospedou esta aventura foi:
<http://kleibung.com.br/rpgdigital/pmba/fsb>

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para um número inferior ao pré-estabelecido, não influenciando negativamente ou impossibilitando, no experimento com esse grupo, a sua completa realização.

∴ *Operabilidade à distância.* Esta variável apresentou operabilidade adequada para realização do experimento integralmente à distância, demonstrando acessibilidade às outras unidades operacionais.

Avaliação da efetividade: Esta variável apresentou efetividade para realização dos experimentos à distância após ajustes no sistema operacional.

As avaliações de cada um dos elementos que compõem às variáveis dependentes, acima apresentadas, trazem os seguintes indicativos:

- a. O Ambiente Virtual de Aprendizagem RPG Digital PMBA, não apresentou efetividade para a finalidade em que se propôs em

nenhuma das três aplicações realizadas. Isso demonstra uma necessidade de investimentos, de recursos materiais e científicos, para adequação do material complementar à ser utilizado, a saber: mapas e insígnias policiais militares.

- b. O elemento Mediação apresentou efetividade parcial em todas as aplicações, tendo em vista que não apresentou, na aplicação virtual o Feedback. No entanto, nos três outros elementos, estímulo à reflexão, promoção de interação e regulação pelo sistema de regras, a aplicação pedagógica apresentou 100% de efetividade.
- c. As variáveis cognitivas, Abordagem de Conteúdo e Estratégias de Resolução, apareceu em todos os registros destacados das ocorrências, demonstrando, nestes elementos, efetividade integral para a aplicação pedagógica.
- d. As variáveis sistêmicas, Sustentabilidade e Escalabilidade e Facilidade de Adoção, apresentaram efetividade parcial, em função de problemas no sistema, tornando imprescindível ajustes para novas aplicações. Por outro lado, a variável Operabilidade à Distância, apresentou efetividade integral para aplicação com públicos que estejam em diferentes localidades geográficas, tornando-a uma tecnologia educativa acessível á todas as unidades operacionais da PMBA.

Tais informações, permite-nos afirmar que a aplicação pedagógica demonstrou efetividade integral em quatro dos sete elementos avaliados, resultando num percentual de 57,14% de efetividade integral. Em dois dos 7 elementos avaliados, a aplicação pedagógica apresentou efetividade parcial, resultando num percentual de 28,5% de efetividade parcial. E, por último, a aplicação pedagógica não apresentou efetividade para um dos sete elementos avaliados, resultando num percentual de 14,2% de efetividade nula.

6.2 MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE DA APLICAÇÃO PEDAGÓGICA: AVALIAÇÃO DAS VARIÁVEIS INDEPENDENTES.

As variáveis independentes, conforme apresentado no Quadro 07, são as Competências Profissionais – Cognitivas, Operativas e Atitudinais -, da MCN/SP, a serem observadas nos procedimentos dos policiais militares quando estiverem decidindo como agir diante das ocorrências. Os elementos de quantificação, *Representatividade*, e de qualificação, *Fator de Qualificação*, componentes da *Proposta de Solução* abordada no Capítulo V, originalmente construída por pesquisadores, um da área de estudos cognitivos e outro especialista em segurança pública, serão o referencial para avaliação da ação policial militar registradas nos experimentos. De forma similar à construção do instrumento de avaliação, faremos a avaliação colaborativamente, preservando nosso comportamento socioconstrutivo. A avaliação que segue refere-se à aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, aplicada com o grupo A e B, e a aventura *Manifestações Populares*, aplicada com o grupo A.

Aventura: Festa do Senhor do Bonfim - Registros da ocorrência 01:

- ∴ A saída que tivemos foi tentar falar de uma forma pausada, com paciência, que eles deveriam pegar um ônibus (...) fomos fazendo gestos, através de sinais, explicando como eles deveriam agir. Numa festa popular teríamos que ter um tradutor.*
- ∴ Eu iria tentar manter o diálogo.*
- ∴ Pediria apoio ao oficial de operações para solicitar um bilíngue disponível e a viatura para levar os turistas até o ponto final onde está o ônibus.*
- ∴ A princípio tentar acalmar, levar para um PCS, tirar da multidão, até a chegada do apoio. Proporcionar um conforto maior para eles.*
- ∴ Comunicamos o fato ao Oficial de Operações responsável pelo policiamento do evento e solicitamos permissão para deslocarmos do*

nosso ponto base para levá-los ao ponto de ônibus mais próximo para que possam voltar para o local combinado por eles.

- ∴ Eu sugiro que o casal seja levado para o PCS mais próximo, e lá aguardem a decisão do oficial para que os guiassem até o local que estariam hospedados. Embora eles solicitassem que queriam ir para um determinado local, mas eles como turistas internacionais poderiam estar enganados e gerar novas ocorrências. Eles estariam seguros com seus equipamentos e a patrulha liberada para nova atuação na festa.*

AVALIAÇÃO DA PROPOSTA DE SOLUÇÃO (PS)

Tipificação da Ocorrência (TO). a) Há indícios de identificação e tipificação da ocorrência e decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Compreender a necessidade de uma gestão integrada e comunitária do Sistema de Segurança Pública.

Resultado: Nesta fase da ocorrência, os participantes demonstraram possuir o conhecimento teórico específico, compatível com a ocorrência apresentada, cujo peso de *Representatividade* de 50% (cinquenta por cento), permite-os tomar uma decisão inicial adequada, podendo progredir para a segunda fase da resolução do fato. Auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Domínio da ação (DA). a) Há indícios de decisão por agir diretamente sobre a ocorrência, mesmo com a incorporação de *Colapsos*; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Proteger pessoas.

-- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.

-- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.

Resultado: Nesta fase da ocorrência, os participantes demonstraram possuir a habilidade prática para executar os conhecimentos teóricos adquiridos durante o processo formativo, cujo peso de *Representatividade* de 30% (trinta por cento), permite-os agir de forma adequada, podendo progredir para a última fase da resolução do fato, que é a finalização.

Auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Finalização da Ocorrência (FO). a) Há indícios de decisão por agir por providências necessárias para resolução da ocorrência com vistas à sua finalização; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Demonstrar paciência.
- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

Resultado: Nesta fase da ocorrência, os participantes demonstraram possuir atributos psicoemocionais para o bom desempenho do seu trabalho ao dos colegas de profissão, de outros profissionais de segurança pública e, indispensavelmente, ao lado dos cidadãos, cujo peso de *Representatividade* de 20% (trinta por cento), permite-os repassar a responsabilidade da ocorrência para o outro órgão de segurança pública de forma adequada. Auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Aventura: Festa do Senhor do Bonfim - Registros da ocorrência 02:

- ∴ Vou determinar que ela coloque as mãos na cabeça e vou revista-la. Caso ela continue agindo de forma inadequada, terei que usar a força proporcional para tentar imobilizá-la.*
- ∴ Tentar conter usando a força proporcional. Usar técnicas de imobilização.*
- ∴ Temos que fazer os primeiros socorros. Socorro emergencial. Tentar salvar a vida dos feridos.*
- ∴ Levar todos os envolvidos na ocorrência para o posto civil para realizar o boletim de ocorrências.*
- ∴ Após visualizar a briga, sinalizo para a Sd "Q" e aguardo a decisão dela.*
- ∴ Em situação de briga, procuro observar se a minha patrulha esta em segurança. Após, coloco minha patrulha de maneira a perceber e*

conter qualquer reação adversa e aciono o apoio. Contido os ânimos, encaminho-os para delegacia, procuro fazer a compressão do local do ferimento, enquanto a Sd "R" aciona SAMU.

- ∴ EU CHAMO O CHOQUE!!!! Algemo a mulher e ordeno que ela permaneça sentada, enquanto continuo acionando a SAMU.*
- ∴ Sd "G" tomara os dados das pessoas feridas e do preposto da SAMU enquanto conduziremos o primeiro e o segundo agressores a delegacia. Após retornar ao PRT, preencho o ROP, entrego ao Oficial de Operações e peço autorização para largarmos o serviço.*
- ∴ Eu acredito que a Sd "Q" não tenha atentado que o Delegacia, seria um posto da civil atrelado ao da PM. Os postos são atrelados.*

AValiação DA PROPOSTA DE SOLUÇÃO (PS)

Tipificação da Ocorrência (TO). a) Há indícios de identificação e tipificação da ocorrência e decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Compreender a necessidade de uma gestão integrada e comunitária do Sistema de Segurança Pública.

-- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios da ocorrência 01, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Domínio da ação (DA). a) Há indícios de decisão por agir diretamente sobre a ocorrência, mesmo com a incorporação de *Colapsos*; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Proteger pessoas.

-- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.

-- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.

-- Exercitar a capacidade de prontidão.

-- Agir com a rapidez que a situação requer.

- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada
- Prever socorro às vítimas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios da ocorrência 01, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Finalização da Ocorrência (FO). a) Há indícios de decisão por agir por providências necessárias para resolução da ocorrência com vistas à sua finalização; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Demonstrar segurança, paciência, perspicácia, capacidade para lidar com a complexidade das situações, o risco e a incerteza, disciplina e firmeza de caráter.
- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios da ocorrência 01, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Aventura: Festa do Senhor do Bonfim - Registros da ocorrência 03:

- ∴ *Vou pedir que o morador abaixe o volume do som. Acionar a SUCOM para fazer o teste de decibéis e aplicar a pena.*
- ∴ *Chegar, ver que é o proprietário da casa e do carro. Conversar com ele para ele diminuir o som. Iria pedir para ele baixar o som. Caso ele não abaixasse o som, eu poderia prendê-lo por desobediência.*
- ∴ *Dialogar e conversar com o proprietário para ele retirar a churrasqueira da área de risco de transeuntes que passam no local.*
- ∴ *Isso é agressão. Ele está cometendo um crime de agressão. Desrespeitando a polícia que tá ali presente. Iremos imobilizar ele, algemá-lo e leva-lo para a delegacia. Levaríamos uma testemunha para a delegacia.*

∴ Comunicaríamos ao oficial de operações que iríamos à delegacia com os agressores a fim de finalizar a ocorrência.

AVALIAÇÃO DA PROPOSTA DE SOLUÇÃO (PS)

Tipificação da Ocorrência (TO). a) Há indícios de identificação e tipificação da ocorrência e decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01 e 02, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Domínio da ação (DA). a) Há indícios de decisão por agir diretamente sobre a ocorrência, mesmo com a incorporação de *Colapsos*; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Proteger pessoas.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada
- Prever socorro às vítimas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.
- Dominar técnicas de abordagem e de autodefesa.
- Relacionar-se com a comunidade.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01 e 02, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Finalização da Ocorrência (FO). a) Há indícios de decisão por agir por providências necessárias para resolução da ocorrência com vistas à sua finalização; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Demonstrar segurança, paciência, perspicácia, capacidade para lidar com a complexidade das situações, o risco e a incerteza, disciplina e firmeza de caráter.

-- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

-- Relacionar-se com a comunidade.

-- Arrolar testemunhas.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01 e 02, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Aventura: Festa do Senhor do Bonfim - Registros da ocorrência 04:

- ∴ De imediato, irei pedir ao patrulheiro Sd "B" para entrar em contato com o SAMU; irei conversar com Ana para acalmá-la até que o socorro chegue; conversarei também com Alex, explicando a situação e o orientando que se caso o mesmo não se controle emocionalmente irei ser obrigada a tomar medidas cabíveis.*
- ∴ Cumprirei o determinado pela cmt (chamar a SAMU), e auxiliarei na contenção do rapaz caso seja necessário.*
- ∴ Irei fazer a segurança externa, preocupando-me com o isolamento do local visto que há uma pessoa com lesão grave (fratura exposta).*
- ∴ Irei aferir os sinais vitais de Ana; tendo em vista que Ana está com fratura exposta e grávida, não poderemos removê-la sem os devidos aparatos médicos pois, agindo de outra forma poderia agravar ainda mais a sua situação de saúde. Irei, pedir que o Sd "B" entre em contato novamente com o SAMU; E irei passar a situação para a cicom, informando a situação e pedindo apoio de outra guarnição. Referente à Alex irei dá voz de prisão e determinarei que os soldados Brasil e Mendes, faça sua contenção.*

- ∴ Liguei novamente para o SAMU pedindo atenção ao caso, e também farei o necessário para conter o rapaz que está desacatando a guarnição.*
- ∴ Aguardaremos o apoio da SAMU visto que não poderemos conduzir Alex e deixar a gestante sem assistência. A não ser que chegue uma outra guarnição para nos dar apoio.*
- ∴ Cléo, encontra-se muito nervosa, o que é normal nessa situação. Irei chamar atenção dela, pedindo que se acalme pois, o socorro já está a caminho. Referente a Ana irei fazer o possível para mantê-la calma. Alex, como já encontra-se imobilizado, não irei dar conversa, a situação dele resolveremos na delegacia.*
- ∴ Concordo plenamente com Sd. "A", pois nesse momento o mais importante é manter a calma dos envolvidos e independente de quem Alex seja filho, ele está agindo de forma muito agressiva, haja visto que foi necessário conte-lo.*
- ∴ As medidas cabíveis já foram adotadas. Isolamento do local, segurança externa, prestação de socorro a Ana, acionamento ao SAMU, voz de prisão à Alex. Mesmo havendo o desacato constante há a necessidade de nós policiais militares mantermos o controle da situação visto que algumas das pessoas envolvidas estão sob o efeito de drogas.*
- ∴ Faremos apreensão da droga e apresentaremos a Delegacia junto com Alex, para que o Delegado adote as medidas cabíveis de acordo com a lei.*
- ∴ Continuaremos com nossa diligência. Resolveremos a ocorrência na delegacia.*
- ∴ Sd PM "M" irá fazer a custódia de Alex, Sd PM "B" irá fazer a segurança externa e eu irei os auxiliar. Como as pessoas estão muito agitadas, irei redobrar a segurança da minha patrulha, até que o apoio chegue.*
- ∴ Algumaria Alex já que ele tem todos os requisitos para isso, e também para conter os ânimos da população convocaria um ou dois dos que estão filmando para serem testemunhas no BO.*
- ∴ Sd PM "B", passaria a fazer a custódia de Alex, os soldados W, X, Y, Z, passariam a fazer a segurança externa e eu junto com o Sd K, iríamos ficar auxiliando os policiais e observando Ana e a Sd "M", até que o resgate chegasse.*
- ∴ Devido o estado de saúde de Ana, não sendo possível removê-la do local, para não lhe causar mais lesões. Irei isolar o local que a mesma encontra-se, para que assim facilite a ventilação e não a exponha; manterei Ana calma. Tendo em vista que Ana está perdendo liquido e por saber que isso significa a ruptura parcial da bolsa, então, iniciarei o trabalho de parto.*
- ∴ Após visualizar a briga, sinalizo para a Sd "Q" e aguardo a decisão dela.*

AValiação DA PROPOSTA DE Solução (PS)

Tipificação da Ocorrência (TO). a) Há indícios de identificação e tipificação da ocorrência e decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.

-- Compreender a necessidade de uma gestão integrada e comunitária do Sistema de Segurança Pública.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01, 02 e 03 auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Domínio da ação (DA). Houve decisão por agir diretamente sobre a ocorrência, mesmo com a incorporação de *Colapsos*, além do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Proteger pessoas.

-- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.

-- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.

-- Exercitar a capacidade de prontidão.

-- Agir com a rapidez que a situação requer.

-- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada

-- Prever socorro às vítimas.

-- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.

-- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.

-- Demonstrar resistência à fadiga física.

-- Demonstrar firmeza de caráter e controle emocional.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01, 02 e 03 auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Finalização da Ocorrência (FO). Houve providências necessárias para resolução da ocorrência com vistas à sua finalização e uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Demonstrar paciência.
- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01, 02 e 03 auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Considerando às avaliações individuais das ocorrências apresentadas na aventura *Festa do Senhor do Bonfim*, podemos indicar que a aplicação pedagógica proposta por esta tese, no âmbito do seu processo de desenvolvimento, permitiu trazer à relevo decisões policiais militares coerentes com as competências profissionais indicadas na MCN – SP. Neste aspecto, pelos critérios do instrumento de avaliação construído para esta tese, *Proposta de Solução (PS)*, a aplicação pedagógica demonstrou efetividade para estimular o raciocínio lógico dos participantes, o que possibilita uma atualização e aperfeiçoamento dos conhecimentos teóricos adquiridos, compatíveis com uma *Aprendizagem Minimizada*.

Aventura: Manifestações Populares - Registros da ocorrência 01:

- ∴ *Uma vez que o líder da manifestação, Vitor, acaba de incorrer em dois crimes: LESÃO CORPORAL e RESISTÊNCIA, a ele será dada voz de prisão.*
- ∴ *Em comum acordo com a comandante irei algemar Victor para que devido ao estado emocional dele, o mesmo não venha causar lesões a outras pessoas*
- ∴ *Além da contenção do líder da manifestação, Irei sugerir ao comandante que encaminhe o turista a uma unidade de saúde; que informe a CICOM o ocorrido e solicite apoio de outras guarnições.*
- ∴ *Sd PM "A" fará a busca pessoal, eu farei a segurança de busca e o Sd PM "B" fará a segurança externa. /Custodiaremos até a chegada do apoio*

AValiação DA PROPOSTA DE SOLUÇÃO (PS)

Tipificação da Ocorrência (TO). a) Há indícios de identificação e tipificação da ocorrência e decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01, 02, 03 e 04, da aventura Festa do Senhor do Bonfim, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Domínio da ação (DA). Houve decisão por agir diretamente sobre a ocorrência, mesmo com a incorporação de *Colapsos*, além do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Proteger pessoas.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada
- Prever socorro às vítimas.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.
- Demonstrar firmeza de caráter e controle emocional.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01, 02, 03 e 04, da aventura Festa do Senhor do Bonfim, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Finalização da Ocorrência (FO). Houve providências necessárias para resolução da ocorrência com vistas à sua finalização e uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Demonstrar segurança.
- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01, 02, 03 e 04, da aventura Festa do Senhor do Bonfim, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Aventura: Manifestações Populares - Registros da ocorrência 02:

- ∴ Eu, a Sd "A", Sd "B", Sd "C", comporemos uma guarnição ao passo que o Sd "D" apoiará a escolta dos 2 manifestantes que se envolveram na briga*
- ∴ Irei comunicar imediatamente o fato a minha comandante, para que sejam adotadas as medidas cabíveis de acordo com a lei; como: imobilização do agressor e em seguida, condução do agressor e vítima a delegacia.*

AVALIAÇÃO DA PROPOSTA DE SOLUÇÃO (PS)

Tipificação da Ocorrência (TO). a) Há indícios de identificação e tipificação da ocorrência e decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

-- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios da ocorrências 01 desta aventura, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Domínio da ação (DA). Houve decisão por agir diretamente sobre a ocorrência, mesmo com a incorporação de *Colapsos*, além do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.
- Demonstrar firmeza de caráter e controle emocional.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios da ocorrências 01 desta aventura, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Finalização da Ocorrência (FO). Houve providências necessárias para resolução da ocorrência com vistas à sua finalização e uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Demonstrar segurança.
- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios da ocorrências 01 desta aventura, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

- ∴ *Chamaria o socorro(SAMU) e enquanto não chega tentaria fazer massagem cardíaca.*
- ∴ *Peço ao Sd "B" que mantenha a calma, pois não temos autonomia para atestar o óbito. Comunicaremos o fato ao Oficial de Operações. Ficaremos no aguardo do SAMU, para que o médico ateste o óbito e a partir da comprovação acionarmos o DPT para perícia.*
- ∴ *Faremos a custódia até a chegada do apoio, visto que já comunicamos o fato ao Coordenador de Área.*

AVALIAÇÃO DA PROPOSTA DE SOLUÇÃO (PS)

Tipificação da Ocorrência (TO). a) Há indícios de identificação e tipificação da ocorrência e decisão de ação adequada ao tipo de ocorrência; b) Há indícios do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Compreender a necessidade de uma gestão integrada e comunitária dos Sistema de Segurança Pública.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01 e 02 desta aventura, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Domínio da ação (DA). Houve decisão por agir diretamente sobre a ocorrência, mesmo com a incorporação de *Colapsos*, além do uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Proteger pessoas.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada
- Prever socorro às vítimas.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.
- Demonstrar firmeza de caráter e controle emocional.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01 e 02 desta aventura, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Finalização da Ocorrência (FO). Houve providências necessárias para resolução da ocorrência com vistas à sua finalização e uso das seguintes Competências Profissionais do MCN – MJ/SENASP:

- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Demonstrar segurança.
- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

Resultado: Avaliando com os mesmos critérios das ocorrências 01 e 02 desta aventura, auferimos o conceito de *Qualificada* à ação policial militar nesta fase de resolução da ocorrência.

Considerando às avaliações individuais das ocorrências apresentadas na aventura *Manifestações Populares*, podemos indicar que a aplicação pedagógica proposta por esta tese, no âmbito do seu processo de desenvolvimento, permitiu trazer à relevo decisões policiais militares coerentes com as competências profissionais indicadas na MCN – SP, reforçando o resultado das avaliações das ocorrências da aventura *Festa do Senhor do Bonfim*. Neste aspecto, pelos critérios do instrumento de avaliação construído para esta tese, *Proposta de Solução (PS)*, a aplicação pedagógica demonstrou efetividade para estimular o raciocínio lógico dos

participantes, o que possibilita uma atualização e aperfeiçoamento dos conhecimentos teóricos adquiridos, compatíveis com uma *Aprendizagem Minimizada*.

Dando continuidade à avaliação da efetividade da nossa aplicação pedagógica, aplicamos o pré-teste e pós-teste que revelam indícios de avanços cognitivos baseados na Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI). Neste aspecto, comparamos os registros do pré-teste, aplicados anteriormente aos experimentos, com os registros do pós-teste, aplicados após finalização dos experimentos.

Registros dos pré-testes aplicados com os grupos A e B:

- ∴ Em uma festa deste nível, seria interessante bloquear ou dar uma maior atenção a todas as entradas do evento, fazendo abordagens no maior número de pessoas possível logo no início da festa. No decorrer do evento, observar locais onde se concentra mais foliões (aglomerações) e posicionar patrulhas nestes locais a fim de inibir os foliões que estejam com intenção de promover desordem.*

No decorrer do evento, da metade para o fim, a preocupação aumenta por causa da elevada ingestão de bebidas alcoólicas, o que geralmente proporciona uma maior incidência de vias de fato, por isso a importância do bom posicionamento das patrulhas para não deixar a desordem ganhar força.

Em sem tratando de policiamento especializado (turístico), deve-se observar com maior cuidado o folião que não conhece este tipo de evento é tentar se orientar da melhor maneira possível, para que o turista sinta uma sensação de segurança melhor possível.

Para que tudo isso ocorra da melhor maneira possível é necessário que todos os policiais envolvidos neste evento estejam trabalhando com equipamentos adequados, e preparados fisicamente, psicologicamente e intelectualmente.
- ∴ Preocupação com o layout (local da festa), possíveis rotas de fuga, iluminação e outros.*

Quantidade de pessoas que suportam a área da festa.

Quais equipes de apoio serão necessárias como SAMU, Bombeiros, Polícia Civil, Guarda Municipal, Coelba, Embasa, etc.

Instalações de postos bases para reuniões e descanso da tropa.

Locais de postos de apoio emergenciais.

Qual o público da festa, definir medidas necessárias para a segurança.

Evitar a utilização de recipientes de vidros pelos ambulantes.

Quais equipamentos necessários serão empregados pela tropa (capacete, tonfa, pistola, colete, tases).

Intensificar as abordagens na entrada e perímetro da festa evitando a entrada de armas e materiais perfuro-cortantes.

Localização adequada das patrulhas a fim de cobrir todo o perímetro da festa.

- ∴ Por ser uma festa de caráter religioso temos que agir com cautela pois boa parte dos participantes não sabem como agir caso sejam abordados pela patrulhas. Por isso, é necessário enfatizar que tal procedimento é para a segurança do mesmo e dos outros participantes da festa. Deve se atentar também para a forma com que se aborda, verificando minuciosamente todas as possibilidades do abordado estar portando algo que possa servir como arma. Outro ponto importantes é o entrosamento entre os componentes da patrulha policial. Para que o processo de policiamento aconteça sem riscos a integridade física dos policiais engajados no serviço, deve haver também um monitoramento que possa identificar possíveis infratores e alerta-los quanto aos mesmos.*

Em festa em que há a comercialização de bebidas alcoólicas é difícil prever que tipos de ocorrências podem surgir e é por isso que a abordagem é essencial para um policiamento efetivo nesses tipos de festa.

- ∴ A festa do Senhor do Bonfim é uma festa de cunho religioso onde há uma grande aglomeração de pessoas. Por isso, o policiamento empregado deve adotar posturas e procedimentos técnicos que visem manter a ordem pública daquele ambiente, como:*

- A patrulha deve ficar atenta a possíveis agressões.*
- Intensificar as abordagens as pessoas suspeitas.*
- Utilizar sempre a técnica visando a segurança da patrulha e de terceiros.*
- Ser impessoal e imparcial.*

- ∴ Muito embora eu não conheça a Festa do Senhor do Bonfim, penso que para atuar em quaisquer eventos, a força policial necessita de equipamentos, táticas e técnicas diferenciadas para atuar nos mesmos, uma vez que estes possuem (acontecimentos) ocorrências peculiares devido ao grande número de pessoas em um determinado local. É importante que o efetivo policial faça um planejamento operacional antes do deslocamento. É conhecer o evento bem como as estatísticas sobre o mesmo. É necessário o uso de armamento (geralmente pelo comandante), equipamentos (capacetes, algemas, bp 90), aprestos (colete, coldre, cinto de guarnição). Acredito*

também que o sucesso do efetivo empregado no terreno dar-se-á quando os policiais estão empenhados em preservar a segurança pública e não em restaurar a segurança pública, uma vez que em um ambiente com um aglomerado de indivíduos a probabilidade de ocorrências que possam vir a dissolver a tranquilidade pública são maiores.

- ∴ O policiamento ordinário em eventos especiais deve ser empregado no entorno, nos acessos e no local do evento visando garantir a realização do evento com segurança e o policiamento especializado turístico deve operar em balcões nos principais acessos a fim de atender também aos turistas.
- ∴ Para uma festa popular como o Bonfim, o Policial Militar deve estar preparado para ocorrências das mais simples, como alcoolemia; as mais complicadas, como brigas e agressões. Portando material apropriado para contenção popular como capacetes, tasers e tonfas, até mesmo uma pistola municada. O que antes parecia ser desnecessário, o uso da pistola na formação de uma patrulha, com os anos e o elevado índice de violência ficou evidente que há a necessidade do seu porte; a presença dela inibe determinados comportamentos. Para o policial, cabe a consciência de que muitas das ocorrências são extremamente ocasionadas mediante a grande concentração de baianos e turistas. Mas falar de policiamento turístico, posso evidenciar que para o policial que desempenha a função de bilíngue, a presença do capacete inibe a aproximação do turista. Por isso, há uma preocupação maior quanto a abordagem, visto que a maior parte das ocorrências com turistas são por conta de informações referentes aos locais para onde irão ou estão. O que não isenta as queixas por roubo e alcoolemia. Acima de tudo, a atenção e atitude expectante são essenciais para um bom desempenho do serviço. E, se puder chegar com alegria, o trabalho passa a ser leve e descontraído.

Registros dos pós-testes aplicados com os grupos A e B:

- ∴ ... eu nunca havia participado da Lavagem do Bonfim, foi a primeira vez é bem diferente de outras festas... meu turno foi a tarde então a parte religiosa já havia sido finalizada e vi muitas coisas tipo carros com som alto... uma abordagem feita com um grupo encontramos entorpecentes ... em cada situação é uma coisa nova sem saber o que fazer, por isso é importante ter um grupo para decidir... porque nós decidimos tudo em grupo, tudo na patrulha... agora como soldada é mais responsabilidade do que você vai decidir, de como você irá agir... o curso foi bem interessante pra mim particularmente, porque varias situações que tive no curso eu não tinha vivenciado na prática... se tiver uma situação dessa eu vou poder agir com mais segurança... com o curso eu tenho certeza posso pensar em fazer dessas forma ou não fazer dessa outra forma...uma coisa importante é fazer os estudos dos casos, para saber em qual ponto a gente errou e em qual ponto nós acertamos... no seu subconsciente você sabe que alguma coisa você pode recorrer para atuar nas ocorrências... até mesmo para manter o diálogo com o comandante da patrulha...

- ∴ ... para mim foi uma experiência totalmente nova porque eu recém-formado peguei logo um serviço de comandante de patrulha, sendo que tinham policiais mais antigos na patrulha... quando eu cheguei logo, fiquei naquela dúvida doo que iria fazer porque eu nunca tinha sido comandante de patrulha...eu nunca havia sido comandante de patrulha em festas populares; quando me colocaram como comandante eu lembrei dos experimentos e organizei minha patrulha para atuação na festa.*
- ∴ ... eu nunca havia sido comandante de patrulha em festas populares; quando me colocaram como comandante, eu pensei: Meu Deus o que vou fazer!!!... mas ai lembrando do que a gente teve na simulação, a parte de dividir a patrulha, a gente conversou... conversei com a patrulha para decidirmos quem iria ser o "busca", quem seria o segurança do "busca", e segurança externa... as simulações ajudaram bastante porque antes eu não tinha a mínima ideia do iria fazer na hora mas lembrando do que teve na simulação..... recapitulei... e o serviço foi tranquilo... teve a prisão do rapaz que estava com porte de entorpecentes....*
- ∴ ... no início eu até fiquei questionando é extremamente prática ... eu pensei assim: qual o valor iria agregar esse projeto? Se colocasse esse projeto no curso de formação iria ser interessante? agora, depois de todo o processo que a gente já fez e depois do serviço no Bonfim eu pude ver que traz muitos benefícios porque você está vivenciando de uma forma virtual mas quando você estiver na rua, ao meu ver você já traz aquela bagagem.... seria uma iniciativa legal colocar na formação esse projeto...*
- ∴ ... achei legal, achei interessante.... quando a gente tem uma vivência anterior.... faz a gente pensar: poxa como eu vou agir ali? Faz a gente pensar várias situações que a gente poderia agir naquele momento... a gente tendo essa "pré situação" é legal, porque se acontecer da gente ter a mesma situação na prática, a gente já sabe como resolver... se tiver uma semelhante, a gente também já tem a experiência...*
- ∴ ... pra mim foi bastante interessante porque assim eu já tinha vivenciado algumas situações ... eu tive que me desdobrar em manter a segurança da minha patrulha também... conter as situações... como proceder? É como se fosse uma reciclagem... o que vou fazer agora? Qual o procedimento? Existe uma pessoa sangrando, o que eu vou fazer? Mudaria muito meu comportamento porque as ações que eu vivenciei eram diferentes, hoje é diferente.... nós temos que ter um super preparo para saber lidar...*
- ∴ Pra mim foi interessante... foi diferente... embora eu já tenha feito o curso do SENASP... uma coisa interessante é a questão da interatividade... mas o que eu achei interessante, embora eu já tenha atuado em carnavais, eu sempre atuei como bilíngue, nunca fui como uma patrulheira... foi a minha primeira vez como patrulheira... achei muito pouco... queria mais... embora todos tenhamos tido um certo aprendizado, há um segundo aprendizado que eu acho fundamental, que foi aprender com a atitude do outro... por mais que a gente não venha a ter uma situação como essa, a gente já exercitou aquela ocorrência... há uma prévia de qualquer outra situação porque se*

acontece um caso semelhante com a pessoa que comandou então já imagina o que vai acontecer lá na frente...é um treinamento e um aprendizado que trabalha a mente e prepara para diversas situações...

- ∴ *Comparando as simulações do RPG Digital e das Oficinas Vivenciais, percebi uma diferença importante: Nas Oficinas Vivencias, as ocorrências a serem simuladas são "engessadas", organizadas de forma a ter resoluções previsíveis. Já existe um script previamente elaborado cuja encenação deve ser seguida à risca pelos figurantes, revelando a importância do mediador que pode incorporar um colapso, para dificultar uma situação, ou uma ajuda, para facilitar a resolução do fato. Neste experimento, eu observei uma flexibilidade de atuação dos participantes, trazendo a relevo a importância do mediador em todo esse processo.*

Avaliando os registros do pós-teste, observamos indícios de:

- a. *Alta Fidelidade*: há demonstrações de similaridades das ocorrências construídas no RPG Digital com as ocorrências acontecidas na Festa do Senhor do Bonfim, demonstrando *Alta Fidelidade*, no que tange aos conteúdos específicos.
- b. *Interação e Aprendizagem Colaborativa*: Observamos uma predisposição dos policiais militares em decidirem as ações de forma coletiva e compartilhada, o que acaba por fortalecer as diretrizes socioconstrutivistas selecionadas para esta pesquisa, especialmente a interação e a aprendizagem colaborativa.
- c. *Intersubjetividade*: Observamos, em alguns trechos dos diálogos do pós-teste, que houve, conscientemente, aprendizado individual a partir das ações dos outros. Neste aspecto, podemos indicar que a aplicação pedagógica promoveu intersubjetividade nos sujeitos da comunidade de prática que participaram do experimento.

6.3 RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO.

Baseando-nos nos registros e observações acima relatados, relativos aos três experimentos realizados com policiais militares do BEPTUR, podemos inferir sobre o comportamento das variáveis observadas. Em todos os experimentos, a variável dependente ambiental *Ambiente Virtual de Aprendizagem*, não demonstrou efetividade para a finalidade original, qual

seja: incorporar mídias internas e externas, especificamente mapas e insígnias policiais militares, que, utilizadas como material complementar, auxiliassem na aprendizagem dos participantes. Nesta variável, a nossa aplicação pedagógica não apresentou efetividade em 100% das aplicações realizadas. Contudo, as informações adicionais, que descreviam o local onde os participantes estavam atuando, de certa forma, assistiram à carência do recurso não utilizado tendo em vista que não há registros de decisões *inadequadas* ou *reprováveis* nos experimentos.

Em 100% (cem por cento) das aplicações, a mediação foi exitosa em três dos quatro elementos postos à avaliação, a saber: Estímulo à reflexão, promoção de interação e regulação pelo sistema de regras. Apresentação de feedback durante o desenvolvimento do experimento aconteceu apenas na aplicação presencial. Por este fato, podemos afirmar que a *Mediação* foi adequadamente aplicada ao experimento em 75% (setenta e cinco por cento) de êxito, tendo em vista que permitiu a compreensão do contexto em questão e, por consequência, possibilitou decisões *Qualificadas* e *Adequadas* às ocorrências apresentadas.

As informações relacionadas às ocorrências foram incorporadas gradativamente, na medida do avanço das decisões dos participantes, permitindo que o experimento fosse realizado integralmente. Graças à isso, podemos afirmar que a variável *Abordagem do Conteúdo* foi efetiva, em 100% (cem por cento) das aplicações. As intervenções com *Colapsos* e *Ajudas*, previstas para estimular estratégias decisórias de policiamento ostensivo e especializado, foram incorporadas em 100% (cem por cento) das aplicações revelando, através dos registros dos diálogos, ação características de policiamento ostensivo ordinário e especializado.

As variáveis de *Sustentabilidade* e *Escalabilidade*, apresentam-se favoráveis à aplicação para um número de participantes inferior ao proposto inicialmente. Esta variável, sob nossa compreensão, ainda carece de melhorias, especialmente no âmbito tecnoinformacional, para aumentar a escala de aplicação.

Um fato, reconhecidamente importante, para a avaliação da efetividade da nossa aplicação pedagógica foi a possibilidade que os participantes tiveram para realizar no campo de prática real, a experiência de atuar na Festa do Senhor do Bonfim, ocorrida em 14 de janeiro de 2016. Os registros do pós-teste apresentam sinais de conhecimento teórico atualizados através da *práxis* simulada no RPG Digital. Tal fato, nos conduz à compreensão de que a experiência vivenciada em meio virtual apresentou efeito positivo para atuação na experiência real, demonstrando, portanto, indícios de efetividade da aplicação pedagógica RPG Digital PMBA, para desenvolvimento de *Aprendizagem Minimizada*.

Este capítulo, considerado o *Quinto Ciclo de Aplicação DBR*, trouxe um desafio maior que os capítulos anteriores: responder ao último objetivo específico, que se propôs à verificar, através dos instrumentos de avaliação, se a *práxis simulada* no RG Digital produziu uma atualização das práticas profissionais dos policiais militares, compatível com uma *Aprendizagem Minimizada*.

Sob nossa compreensão, os elementos discutidos neste capítulo, inaugura uma série de amplas possibilidades de contribuição para a educação continuada da Polícia Militar da Bahia. Além disto, a característica cíclica da DBR, coloca-nos numa condição de compromisso em aperfeiçoar nossa tecnologia educativa, em futuros ciclos de aplicações que foram impedidos nesta pesquisa pelo tempo limitado do doutorado.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa de tese construiu uma proposta de aplicação pedagógica no AVA RPG Digital, com o propósito de simular uma *práxis* virtual em segurança pública para aperfeiçoamento de práticas policiais militares. Conseguimos levantar informações, organizar o *design cognitivo*, estruturar a representação virtual dos *cases* em segurança pública e, fundamentalmente, realizamos todos os experimentos previstos para esta pesquisa.

Como resultado, apresentamos uma tecnologia educativa originalmente planejada para uso em programas de instrução policial militar, o RPG Digital PMBA, cujo teste de efetividade foi aplicado com um grupo de policiais militares do Batalhão Especializado de Polícia Turística (BEPTUR), da Polícia Militar da Bahia (PMBA).

O modelo proposto por esta investigação apresentou efetividade em dois âmbitos do seu desenvolvimento: a) no âmbito do *processo*, por ter demonstrado efetividade para aplicação durante a realização do experimento em, no mínimo, cinco dos sete elementos avaliados, resultando em 72% (setenta e dois por cento) de efetividade; e, b) no âmbito do *produto*, por ter promovido, através da *práxis* simulada, uma atualização dos conhecimentos teóricos adquiridos nos participantes, compatíveis com uma *Aprendizagem Minimizada*, redundando em um bem material de uso instrucional, cuja efetividade dos elementos avaliados atingiu 100% (cem por cento).

Iniciamos os trabalhos levantando informações que revelassem as particularidades da comunidade de aprendizagem e que, portanto, fossem indicadoras das demandas a serem tratadas na nossa investigação. Através da contextualização extraímos informações cruciais para a elaboração da aplicação pedagógica, bem como fortalecemos a cooperação entre pesquisadores e pesquisados e, graças a isso, adquirimos legitimidade junto ao grupo.

Os extratos subtraídos na contextualização foram dissolvendo alguns pontos obscuros, comuns nas fases iniciais de uma pesquisa científica, colocando à nossa disposição elementos importantes para a construção do experimento. Ficou evidente a influência secular da prática político-social *coronelistas* sobre as forças de segurança, desde o seu embrião, no período colonial. Evidenciou-se também, por outro lado, um movimento contrário e repulsivo às tais práticas, expressos nos investimentos em programas de Policiamento Comunitário, originários da gestão pública estadual como também da própria Corporação.

Feito isso, fomos conhecer as ações de ensino e instrução, realizados pela Polícia Militar da Bahia, para Oficiais e Praças. Nosso objetivo era descobrir, com maior nível de detalhamento, as particularidades desta comunidade de prática, notadamente na perspectiva de elucidar qual o formato de atividade de aprendizagem seria mais adequado ao nosso instrumento pedagógico, com vistas a atender às necessidades reais dos sujeitos aprendentes.

Como resultado da contextualização, encontramos um cenário conjuntural com elementos que nos auxiliou à elucidar alguns pontos obscuros da pesquisa. O primeiro foi descobrir que, para atender a uma demanda da gestão pública de segurança pública do Estado, a elaboração das ocorrências deveriam ter como base filosófica a concepção de procedimentos da Polícia Comunitária. Para contemplá-los nos casos do experimento, referenciamos as Competências Profissionais da Matriz Curricular Nacional para ações formativas de profissionais de segurança pública. Essa correlação integrou, perfeitamente, a nossa perspectiva científica às necessidades dos sujeitos.

Evoluindo na pesquisa e com base na interpretação construída na contextualização, identificamos as diretrizes epistemológicas mais adequadas ao *design cognitivo* da nossa representação computacional, construímos os roteiros de simulação dos jogos, selecionamos os elementos do *design* gráfico do ambiente virtual, organizamos os experimentos e,

fundamentalmente, realizamos todos os experimentos previstos para a pesquisa.

Na etapa de desenvolvimento do experimento, o método de observação e análise, além das intervenções registradas dos *Colapsos* e *Ajudas*, mediados por ações promotoras de interação, de regulação e de estímulo à reflexão foram representantes fieis da concepção epistemológica vigotskiana. Como resultado, encontramos, claramente evidenciados, indicadores de aprendizagem em ZDI entre os registros de participação.

As simulações, como uma forma de antecipar a *imaginação*, a *bricolagem mental* e as *tentativas e erros* ante o mundo real, foram reconhecidamente compatíveis com as particularidades de treinamento do público-alvo, pela possibilidade de correlacionar conhecimento teórico à uma prática dramatizada sem os riscos reais do ambiente natural de atuação profissional.

Adicionamos à essas simulações, os aspectos de interacionismo, cooperação, criatividade, ação colaborativa, compartilhamento de decisões, dentre outros, que, de certa forma, contribuíram para estimular situações desafiadoras, para induzir a criticidade através da fantasia e instigar a curiosidade cognitiva dos participantes.

As temáticas escolhidas também foram, sob nossa compreensão, muito apropriadas ao público-alvo do experimento. A Festa do Senhor do Bonfim, representada na primeira aventura pode ser considerada uma *amostra*, em termos de similaridade de ocorrências, do maior evento de entretenimento da cidade de Salvador, o Carnaval, sendo, portanto o momento de maior atuação dos policiais militares. Neste aspecto, fomos exitosos por apresentar *diversidade* e certo grau de *complexidade* à prática profissionalizante desses sujeitos, aliados à uma ambientação contextualizada de considerável importância para os mesmos.

Como um impacto científico deste estudo, destacamos a construção de um modelo de avaliação inédito, completo, flexível e respaldado cientificamente, para utilização em processos de instrução de profissionais da área de segurança pública. Inédito por não existir, em publicações

nacionais e internacionais, instrumentos de avaliação de procedimentos de profissionais de segurança pública construído genuinamente por equipe multidisciplinar composta por analistas cognitivos e especialistas em segurança pública, redundando em elementos que atendem, particularmente, às necessidades dos sujeitos avaliados.

Completo por apresentar elementos de quantificação, denominado *Representatividade*, designado em termos percentuais, e de qualificação, denominado *Fator de Qualificação*, designado em termos de procedimento, que superam às premissas mínimas estabelecidas por métodos avaliativos tradicionais.

Flexível, pela possibilidade de adequação dos seus elementos constituintes às quaisquer especificidades dos órgãos do sistema de segurança pública de nível federativo. A efetividade atestada através da aplicação com profissionais da Polícia Militar da Bahia, possibilita que este instrumento de avaliação seja integralmente adaptado e desenvolvido com outros órgãos de segurança pública em nível estadual, a exemplo da Polícia Civil, da Polícia Técnica, do Corpo de Bombeiros; em nível municipal, a exemplo da Guarda Municipal e do Salvamar; e, no âmbito da União, a Polícia Federal.

O respaldo científico está na comprovação dos pressupostos teóricos socioconstrutivos durante todo o desenvolvimento do experimento, cuja resultados exitosos demonstram a autoridade da Teoria de Vygotsky para estudos em cognição. Especificamente para os profissionais policiais militares, por assumirem a indissociável relação entre o conhecimento teórico e a experiência prática nas suas atividades de formação e instrução, adicionamos a concepção essencial da Praxiologia, notadamente a *práxis produtiva*. Ambas teorias tiveram seus princípios teóricos testados e aprovados para uso em aplicações pedagógicas instrucionais para profissionais policiais militares.

Tais resultados corroboraram com a expectativa de *outputs* previsíveis em estudos da cognição que utilizam abordagem metodológica *Design Based Research* (DBR). Além dos resultados acima apresentados,

desenvolvemos uma solução de *práxis* educacional, construída em colaboração por um grupo de sujeitos implicados e parceiros. Esta parceria identificou demandas específicas da comunidade de aprendizagem, validou os procedimentos de pesquisa e de coleta de informações úteis à resolução, exercitou criticidade, elucidou divergências conceituais específicas da área, viabilizou atividades motivacionais e, fundamentalmente, contribuiu, de certa forma, para as atividades instrucionais da Corporação.

Como resultado, concretizamos o RPG Digital PMBA como um processo de aprendizagem intersubjetiva efetivo na maior parte dos seus elementos componentes avaliados. Este instrumento pedagógico desenvolveu conhecimento entre os sujeitos parceiros de pesquisa, na medida em que os habilitou, em função da experiência vivenciada, em métodos científicos socioconstrutivos, de forma indireta, como também possibilitou aprendizado através de decisões estratégicas para os sujeitos participantes dos experimentos, de forma direta.

Sua consolidação, sob forma de programa, redundaria em alguns ajustes necessários à maximização dos seus recursos. O teste com pequenos grupos funcionou muito bem, porém para aplicação com um número maior de participantes, condizentes com às reais necessidades de formação e instrução da Corporação, precisaríamos de investimentos, tecnológicos e científicos, para melhorar os indicadores de *Sustentabilidade* e *Escalabilidade*. Estes indicadores tornam-se fundamentais quando da utilização desta tecnologia em outros órgãos de segurança pública que, similar à tropa da PMBA, possuem um considerável número de profissionais ativos.

Contudo, o formato da nossa aplicação pedagógica, com a lógica operacional de um jogo de RPG tradicional adicionado do recurso de ter *Operabilidade à distância* tem-lo feito promissor para acessibilidade em grandes extensões. Trata-se portanto de uma tecnologia educativa, com recursos pedagógicos efetivos para uso instrucionais em segurança pública, adicionados de uma dinâmica de jogo que estimula decisões estratégicas e

desenvolve aprendizagem colaborativa que é essencial para uso em cursos de habilitação em segurança pública.

James Comey, Diretor do *Federal Bureau of Investigation* (FBI), fez um discurso incentivando a prática colaborativa para o grupo de agentes do curso de Formação Básica (BFTC), no ano de 2015. Segundo ele, "Em um time de basquete, existem os jogadores que fazem a guarda, existem os jogadores da frente e existem aqueles que jogam no centro. Eles têm papéis muito diferentes e importantes que só funcionam se jogarem unidos como uma equipe. Diferentes papéis, responsabilidades diferentes. Mas tudo isso só funciona se eles se unirem e não pensarem: 'Eu faço a guarda, você joga na frente. Em vez disso eles devem pensar: 'Nós estamos numa mesma equipe. Temos que vencer este jogo.'" É assim que a vitória é construída numa quadra de basquete. É assim que o sucesso nasce no FBI." ¹

Finalmente, encerro esta pesquisa com um forte sentimento de satisfação pelo resultado obtido com os policiais militares do BEPTUR. Ficou perceptível a aceitação do projeto em decorrência dos efeitos produzidos no *modus operandi* desses profissionais. As mudanças na atuação desses sujeitos no campo de prática real, após realização dos experimentos, torna dispensável outros esclarecimentos acerca da efetividade da nossa tecnologia educacional. E o mais importante é que tais mudanças foram referenciadas ao conhecimento atualizado nos experimentos, conforme relatos dos próprios profissionais.

Concluimos, recomendando a aplicação desta proposta pedagógica no nível de formação da PMBA, a saber: com os alunos à oficial da Academia de Polícia Militar (APM) como também com os recrutas formados pelo Centro de Formação de Praças (CFAP). Entendemos que uma estratégia de capacitação e aperfeiçoamento de práticas profissionais, iniciados no âmbito formativo, produz efeitos positivos para a atuação destes sujeitos.

¹ Trecho de um texto extraído no endereço eletrônico <https://www.fbi.gov/about-us/training/basic-field-training-course-new-agents-and-new-intelligence-analysts>, em 31/01/2016.

REFERÊNCIAS

ANDREOTTI, Bruno Leonardo Ramos. *A Desmaterialização do Imperialismo: O Conceito de Império de Antonio Negri*. Projeto História, São Paulo, (30), p. 369-375, jun. 2005.

ARAÚJO, Vânia Maria Rodrigues Hermes de, FREIRE, Isa Maria. *Conhecimento para o desenvolvimento: reflexões para o profissional da informação*. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação Convênio CNPq/IBICT – UFRJ/ECO. 2004.

BAHIA. *Lei nº 13.201 de 09 de dezembro de 2014*. Reorganiza a Polícia Militar da Bahia, dispõe sobre o seu efetivo e dá outras providências. Governo do Estado da Bahia. Assembléia Legislativa do Estado da Bahia. Salvador. 39 p. 2014.

BITTENCOURT, João Ricardo e GIRAFFA, Lucia Maria Martins. *A utilização dos Roleplaying Game digitais no processo de ensino-aprendizagem*. Technical Reports Series. Número 031, Setembro, 2003.

BOLZAN, Regina de Fátima Fructuoso de Andrade. *O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)*. Tese de doutorado do Programa de pós-graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2003.

BRANDÃO, Anselmo Alves. *Projeto de Criação do Batalhão de Policiamento Turístico*. Salvador, 2012.

BROWN, ANN L. *Design Experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings*. The

Journal of the Learning Sciences. 2(2). 141-178. Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 1992.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. *O RPG Digital na Mediação da Aprendizagem da Escrita*. Dissertação de mestrado do Programa de pós-graduação em Educação e Contemporaneidade - PPGEduc da Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Salvador, 2007.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier e MATTÁ, Alfredo Eurico Rodrigues. *O Jogo RPG Digital na Mediação da Aprendizagem da Escrita nas Séries Iniciais*. UNEB – SENAI CIMATEC, Salvador, Maio, 2008.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. *RPG by Moodle*. Primeira edição. Salvador, 2011.

CARVALHO, Diogo. *Jornalismo de multidão: a resistência da rede Indymedia*. Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos. 14(2): 77-85 maio/agosto 2012.

CARVALHO, José Murilo de. *Mandonismo, Coronelismo, Clientelismo: Uma Discussão Conceitual*. Dados vol. 40 no. 2 Rio de Janeiro 1997. <http://dx.doi.org/10.1590/S0011-52581997000200003>.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CASTELLS, Manuel. *Redes de indignação e esperança: Movimentos sociais na Era da internet*. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. São Paulo: Zahar. 2012.

COLLINS, Alan. *Toward a design science of education*. In E. Scanlon & T. O’Shea (Eds.), *New directions in educational technology*. Berlin: Springer-Verlag, 1992.

COLLINS, Alan, JOSEPH, Diana e BIELACZYK, Katerine. *Design Research: Theoretical and Methodological Issues*. The Journal of the Learning Sciences. 13(1). 15-42. Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 2004.

COOK, Monte. *Dungeons & Dragons : Livro do Jogador : Livro de Regras Básicas, V.3.5* / Monte Cook, Jonathan Twet, Skip Williams : [Tradutores Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva; Revisões Douglas Ricardo Guimarães] – São Paulo : Devir 2004.

DAL ROSSO, Sadi. *Multidão pode substituir classe operária nos dias de hoje?*. Sociedade e Estado, Brasília, v. 21, n. 3, p. 793-800, set./dez. 2006.

DAL ROSSO, Sadi. *Multidão pode substituir classe operária nos dias de hoje?*. Sociedade e Estado, Brasília, v. 21, n. 3, p. 793-800, set./dez. 2006.

FERRO JÚNIOR, Celso Moreira e DANTAS, George Felipe de Lima. *A descoberta e a análise de vínculos na complexidade da investigação criminal moderna*. Publicações SENASP. Brasília. 2006.

FRAWLEY, William. *Vygotsky e a ciência cognitiva: linguagem e integração das mentes social e computacional*. Tradução: Marcos A. G. Domingues. Porto Alegre : Artes Médicas Sul, 2000.

GALASTRI, Leandro de Oliveira. *A construção do bloco histórico: via jacobina e o "debate" com Georges Sorel nos Cadernos do Cárcere*. Lutas Sociais, São Paulo, n.23, p.80-92, 2º sem. 2009.

GUIMARÃES, Danilo Silva e SIMÃO, Livia Mathias. *A Negociação Intersubjetiva de Significados em Jogos de Interpretação de Papéis*. Psicologia: Teoria e Pesquisa. Vol. 24 n. 4, pp. 433-439, Out-Dez 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*. Tradução João Paulo Monteiro – São Paulo: Perspectiva, 6ª ed. 2010.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento a Era da informática*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. Ed. 34. 1993.

LIMA, Marteana Ferreira de. JIMENEZ, Susana Vasconcelos. CARMO, Maurilene do. *Funções Psicológicas Superiores e a Educação Escolar: Uma leitura crítica a partir de Vigotski*. Verinotio - Revista On-line de Educação e Ciências Humanas. Nº 8, Ano IV, Maio de 2008.

LUBISCO, Nidia Maria Lienert. *Manual de estilo acadêmico: trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses / Nidia M. L. Lubisco; Sônia Chagas Vieira*. 5.ed. – Salvador : EDUFBA, 2013.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. *Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição*. Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

_____, Alfredo Eurico Rodrigues. *História da Bahia: Licenciatura em História*. Salvador: EDUNEB, 2013. 100p.

_____, A. Desenvolvimento de Metodologia de Design Sócio Construtivista para a Produção de Conhecimento. [Texto apresentado pelo autor na disciplina Tecnologias da Informação e Difusão Social do Conhecimento-Doutorado Multi-Institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento-Universidade Federal da Bahia], 2014.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. DA SILVA, Francisca de Paula Santos, BOAVENTURA, Edivaldo Machado. *Design Based Research ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em*

educação do século XXI. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul./dez. 2014.

MENEZES, C. S. (Org.). *Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem*. In: Informática Educativa II - Linguagens para Representação do Conhecimento. Vitória: UFES, 2003

MJ/SENASP. *Matriz Curricular Nacional para Ações Formativas dos Profissionais da Área de Segurança Pública*. Ministério da Justiça e Secretária Nacional de Segurança Pública. Versão Modificada e Ampliada, Brasília. 2008.

MONJARDET, Dominique. *O que Faz a Polícia - Livro 10*. Série "Polícia e Sociedade. São Paulo, Brasil. Ford Foundation/NEV/Edusp. Ano:2003.

MOURA, Guilherme Lima. *Somos uma comunidade de prática?*. Revista de Administração Pública (RAP). Rio de Janeiro 43(2):323-46, MAR/ABR. 2009.

FGV/Mtur/SEBRAE. *Índice de competitividade do turismo nacional (Recurso eletrônico): destinos indutores do desenvolvimento turístico regional: relatório Brasil 2014*. Ministério do Turismo, SEBRAE Nacional e Fundação Getúlio Vargas. Coordenação Luiz Gustavo Medeiros Barbosa. – Brasília, DF : SEBRAE, 2014.

PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud, PINTO, Abuêndia Padilha Peixoto. *A constituição do sujeito jogador de Role-playing Games (RPG): imbricações interacionais*. II Simpósio Nacional de Letras e Linguística – SINALEL. Catalão. 2011.

PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. *A construção dos sentidos nos Role-playing Games (RPG): aspectos linguísticos e sócio-histórico*. Dissertação de

mestrado do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2011.

PINHEIRO, Israel de Oliveira. *A Política na Bahia: atraso e personalismos*. Ideação, Feira de Santana, n.4, p.49-78, jul./dez. 1999.

POLÍCIA MILITAR DA BAHIA - PMBA. *150 anos da Polícia Militar da Bahia*. Salvador: Empresa Gráfica da Bahia – EGBA. Salvador, 1975.

_____. *Diretriz Geral de Ensino - 2012-2015, 30 de Julho de 2012 (DGE 2012-2015)*. Salvador, 2012.

PORTELLI, Hugues. *Gramsci e o bloco histórico*. Tradução de Angelina Peralva, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. Tradução: Eric Yamagute; Revisão técnica: Romero Tori e Denio Di Lascio – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

PUJOL, Antoni Francesc Tulla i, ROCHA, Fernando Goulart, SAMPAIO, Fernando dos Santos. *Manifestações Populares no Brasil atual: Sociedade Civil em Rede e reivindicações sobre o poder político*. XIII Colóquio Internacional de Geocrítica *El control del espacio y los espacios de control* Barcelona, 5-10 de maio de 2014.

RAMOS, Paula, GIANNELLA, Tais Rabetti e STRUCHINER, Mirian. *A pesquisa baseada em design em artigos científicos sobre o uso de ambientes de aprendizagem mediados pelas tecnologias da informação e da comunicação no ensino de Ciências: uma análise preliminar*. VIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Florianópolis. 8 de novembro de 2009. ISSN:21766949. 2009.

SANTOS, Josehilton Martins dos. *A Pesquisa Científica em Segurança Pública: Um estudo sobre os cursos de pós-graduação lato sensu como instrumento de gestão do conhecimento institucional na Polícia Militar da Bahia*. Trabalho de conclusão de curso do Programa de Pós-graduação em Segurança Pública. Convênio Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e a Polícia Militar da Bahia (PMBA). Salvador, 2013.

SÁNCHEZ VÁSQUEZ, Adolfo. *Filosofia da Práxis – 2ª ed. – Buenos Aires : Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales – Clacso : São Paulo : Expressão Popular, Brasil, 2011.*

SANTOS, Adelcio Machado dos. *Das Ciências da Cognição à Ciência Cognitiva: Nova Área Epistemológica*. Caçador, V.1, n.2, p. 8-37, 2012.

Secretaria Nacional de Segurança Pública (SENASP). *Curso Nacional de Promotor de Polícia Comunitária*. Portaria SENASP nº 002/2007. Brasília, 2007.

SCHMIT, Wagner Luiz. *O RPG e Educação: Alguns apontamentos teóricos*. Dissertação de mestrado do Programa de pós-graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2008.

SINGER, André. *Brasil, Junho de 2013: Classes e ideologias cruzadas*. Dossiê: Mobilizações, protestos e revoluções. Novos Estudos 97, Novembro de 2013.

SILVA, Antônio Vital da. *Polícia Militar da Bahia em Revista*. Assembleia Legislativa da Bahia, 2010.

SILVA JÚNIOR, Dequex Araújo. *Policimento e políticas públicas de segurança: estratégias, contrastes e resultados das ações de policiamento em Salvador (2004-2006)*. Dissertação de mestrado da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2007.

VASQUES, Rafael Carneiro. *As potencialidades do RPG (Role Play Game) na educação escolar*. Dissertação apresentada ao Departamento de Didática, Programa de Pós-graduação em Educação Escolar, da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara. São Paulo, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. *Pensamento e Linguagem*. Tradução Jefferson Luiz Camargo ; revisão técnica José Cipolla Neto – 4ª ed. - São Paulo : Martins Fontes, 2008.

_____. *A construção do pensamento e da linguagem*. Tradução Paulo Bezerra ; 2ª ed. - São Paulo : WMF Martins Fontes, 2009.

WENGER, Etienne. *Communities of Practice: Learning, meaning and identity*. Cambridge: CambridgeUniversity Press, 1998.

WENGER, Etienne, MCDERMOTT, Richard e SNYDER, William M. *Cultivating Communities of Practice*. U.S.A.: Harvard University Press, 2002.

ZANELLA, Andréa Vieira. *Zona de Desenvolvimento Proximal: Análise teórica de um conceito em algumas situações variada*. Temas em psicologia. São Paulo, 1994.

ANEXO A

CLASSES DA CAMPANHA SALVADOR: *TURISMO E PAZ*

1. TEMÁTICA: Segurança Pública com foco em policiamento turístico.
2. RAÇAS: Humanos.
3. CLASSES:

— BANDIDOS. Andam em grupos, furtam objetos de menor valor tipo: celulares, *smartphones*, colares, pulseiras, relógios, anéis, máquinas fotográficas, etc. Outros criminosos furtam objetos de maior valor, como por exemplo automóveis. São violentos, agressivos, intimidadores e impiedosos. São usuários de drogas.

Habilidades: Destreza, Sabedoria, Inteligência.

— MALHADOS. São indivíduos jovens com corpulência avantajada, tanto em estatura quanto em musculatura. Exibicionistas, os denominados “*Malhados*” subestimam a força física dos demais indivíduos e conquistam o poder através da força física, da agressividade e da impiedade. Demonstram covardia quando estão sozinhos por isso sempre agem em grupos e agridem pessoas de compressão física menor que a deles. Enquadram-se numa condição socioeconômica heterogênea, originando-se das várias camadas sociais. Culturalmente também apresentam diversificação, porém com predominância de baixa qualificação formal. Assumem o físico como um *status* social, configurando situações de narcisismo e vigorexia. As armas utilizadas ajudam a provocarem maior lesão em suas vítimas além da impulsão da força. Não consomem com bebidas alcoólicas em abundância nem outros tipos de drogas ilícitas que podem interferir nas condições físicas. Sentem-se intimidados quando são abordados por policiais militares. Não praticam furtos, somente violência gratuita.

Habilidades: Constituição, Força.

— TRAFICANTES E USUÁRIOS DE DROGAS. Praticam o aliciamento de menores delinquentes, para venda e comercialização de drogas. Adquirem fidelidade dos ladrões de pequeno porte “aviões” por serem carismáticos, quando agem em favor desses menores contra ações excessivas policiais e/ou de outros traficantes, ou por intimidação, quando impõe-lhes dependência socioeconômica. Ostentam superioridade pelo poder de intimidação na comunidade em que vivem através da prática de violências das várias formas e diferentes graus. Aproveitam-se de eventos de alta estação para comercializar drogas, especialmente para turistas estrangeiros ou de outros estados, notadamente das regiões Sul e Sudeste. São ardilosos, violentos, impiedosos, insensíveis, desumanos, excessivamente capitalistas e intuitivos na identificação de potenciais consumidores “clientes” do seu produto.

Habilidades: Inteligência, Destreza.

— ESTUPRADORES, PEDÓFILOS. São indivíduos que possuem aparência comum sem apresentar, pelo menos visualmente, indícios que denotem más intenções. Não necessariamente assaltam nem visam subtrair objetos de valor de suas vítimas. São natos observadores, detalhistas, perspicazes, escondem-se e fogem do flagrante, raramente ocorre a prisão em flagrante.

Habilidades: Destreza, Sabedoria.

— SKINHEADS. A palavra *Skinheads* origina-se de: *skin* (pele) e *head* (cabeça). Também conhecidos como “cabeças raspadas”, eles andam em grupos, adotam influências homofóbicas e neonazistas. Possuem um estilo particular de vestimentas (geralmente usam botas e roupas de cor escura, predominantemente o preto), praticam xenofobia, cultuam o corpo musculoso e a virilidade, gostam de beber muito além provocarem ações violentas em estádios de futebol.

Habilidades: Força, Constituição.

- MANIFESTANTES. Conhecidos popularmente como *Manifestantes*, estes indivíduos possuem escolaridade variada, porém com predominância de escolaridade mais superiores. Utilizam do conhecimento para manifestarem-se publicamente. Agem em grupos, são pacíficos, expressam-se com cartazes e faixas com teor ofensivo ao poder público. A passividade altera-se na possibilidade de arremessar objetos, líquidos, excrementos humanos, dentre outros, nas autoridades presentes, como forma de agressão física e expressão de oposição política. Evocam cânticos patrióticos, vaias, gritos e xingamentos aos símbolos nacionais como forma de agressão e, quando em momentos de alteração mais abrasiva, destroem e depedram patrimônios públicos.

Habilidades: Destreza, Inteligência, Carisma, Sabedoria.

- TURISTAS. Os turistas, nacionais ou estrangeiros, são visitantes que se deslocam voluntariamente, por período de tempo igual ou superior a vinte e quatro horas, para local diferente da sua residência e do seu trabalho sem, este ter por motivação, a obtenção de lucro. Isto significa dizer que esse público visita a cidade e participa das atrações locais com uma única pretensão de divertimento.

Habilidades: Carisma.

- INDIVÍDUOS COMUNS. Os moradores locais são exemplos dos indivíduos comuns. Eles residem na cidade ou região circunvizinha. Conhece a cultura e dinâmica socioeconômica local, e as utilizam para interesses próprios ou para sobrevivência. Trata-se de um grupo heterogêneo e amplo.

Habilidades: Carisma, Sabedoria, Destreza.

— POLÍTICOS. São indivíduos que possuem carreira política e, portanto, ocupam cargos de gestão pública. Tradicionalmente, participam do cortejo da Lavagem do Bonfim como uma atividade política inerente ao cargo. Durante eventos populares, em companhia de correligionários, pode envolver-se corpo a corpo com a população, aproximando-se através de abraços e apertos de mãos. Estão neste grupo também as autoridades políticas de diversos partidos.

Habilidades: Inteligência, Destreza, Carisma, Sabedoria.

— POLICIAIS MILITARES DO BATALHÃO DE POLÍCIA DE CHOQUE (BPCHO). São militares treinados para o enfrentamento corporal em situações de descontrole social em lugares públicos com grandes multidões. Utilizam equipamentos específicos para controle de distúrbios civis. Atuam em tropas de grande número com comandamento próximo, ou seja, o comandante faz parte da tropa e atua na contenção do distúrbio. O treinamento é extremamente rigoroso, tanto no aspecto técnico-profissional quanto nas questões ideológicas (O *Choquiano*, tem um preparo físico e técnico para resistência de diferentes formas e intensidades de ataque quanto psicoemocional para os aspectos de obediência).

Habilidades: Força, Constituição.

— POLICIAIS DO BATALHÃO ESPECIALIZADO EM POLICIAMENTO DE EVENTOS (BEPE). São militares especializados em policiamento de eventos públicos, com grande concentração de pessoas, a exemplo de: jogos de futebol, corrida automobilística, carnaval, micaretas, etc.

Habilidades: Destreza, Carisma, Sabedoria.

— POLICIAIS MILITARES DO ESQUADRÃO DE MOTOCICLISTAS ÁGUIA (ESQD. MCL.). São responsáveis por escoltar a comitiva do Governador do Estado nos eventos em que este se faça presente, somente enquanto este estiver transitando em veículo automotor. Existindo a hipótese em

que esse retorno poderá ocorrer em helicóptero que ficará sob a responsabilidade do GRAER. A concepção gênese do Esq. Águia foi ordenamento e fiscalização do trânsito urbano na cidade, adicionado do Poder de Polícia. Posteriormente, com a municipalização do trânsito estes foram substituídos pelo órgão municipal específico, reformulando sua atuação profissional que ficou exclusivamente destinada à escolta de Dignitários e atuação do trânsito no que tange às questões de segurança pública. Trabalham em grupos de, no mínimo, 02 (dois) policiais militares.

Habilidades: Destreza, Sabedoria.

- POLICIAIS MILITARES DO BATALHÃO DE POLÍCIA TURÍSTICA (BEPTUR). São militares especializados em policiamento de áreas turísticas. Em eventos populares, fazem o policiamento ostensivo através de trios ou tropas de cinco policiais militares, ao longo de todo o trajeto. Possuem policiais militares que dominam outros idiomas além da língua pátria, conhecem as particularidades históricas das áreas turísticas nas quais atuam, sentindo-se, portanto, pertencentes ao patrimônio cultural e turístico local.

Habilidades: Inteligência, Destreza, Carisma, Sabedoria.

- POLICIAIS MILITARES DO GRUPAMENTO AÉREO (GRAER). São responsáveis pelo policiamento aéreo, por socorro aéreo e pelo resgate e deslocamento de policiais militares e autoridades. Além disto, realizam o policiamento aéreo dos eventos populares no sentido de prevenir e alertar acerca de eventuais concentrações de pessoas que caracterizem focos de manifestações.

Habilidades: Inteligência, Destreza, Sabedoria.

- POLICIAIS MILITARES DA CASA MILITAR. São responsáveis pela segurança do Governador do Estado durante todo o período em que estiver presente em eventos populares. Atuam espalhados pelos vários

espaços, disfarçados entre a população, na perspectiva de capturar quaisquer situações mínimas que impliquem na insegurança da autoridade máxima do Estado. Atuam também, próximos ao Governador, formando um cinturão de proteção aproximada. Fazem o acompanhamento do veículo do governador nos deslocamentos de automóvel.

Habilidades: Inteligência, Destreza, Sabedoria.

- POLICIAIS MILITARES DO ORGÂNICO DA PMBA. São responsáveis pelo policiamento ostensivo fardado em todas as áreas da cidade. Não possuem conhecimento específico de áreas especializadas da PMBA mas, são treinados na atuação de ocorrências genéricas e cotidianas da atividade profissional: brigas, arrastões, prisões em flagrante, perseguições, abordagens, dentre outros. Atuam em duplas, em trios ou em patrulhas de cinco policiais, à pé ou em viaturas.

Habilidades: Destreza, Sabedoria, Força.

ANEXO B

AVENTURAS DA CAMPANHA SALVADOR: TURISMO E PAZ.

AVENTURA I: A FESTA DO SENHOR DO BONFIM.

Introdução

A *Festa do Nosso Senhor do Bonfim* trata-se de uma celebração religiosa que ocorre em Salvador, na Bahia, sempre na segunda quinta-feira depois do Dia de Reis, no mês de Janeiro, com novenário solene e exposição do Santíssimo Sacramento pelo capelão da Igreja do Bonfim, localizada no Bairro do Bonfim, na Cidade Baixa. Referenciado por Católicos e Candomblecistas, este evento caracteriza-se por uma tradicional procissão de baianas, que parte em cortejo da Igreja de Nossa Senhora da Conceição da Praia, percorrendo 8 km com vasos nos ombros, *as quartinhas*, preenchidas com água de cheiro para lavarem as escadarias e o adro da Igreja do Bonfim. (WIKIPEDIA, 2015). Realizada desde 1745, esta festa, reconhecida como Patrimônio Imaterial do Brasil pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), destaca um dos principais cartões-postais da cidade de Salvador e símbolo da religiosidade católica baiana: A Igreja Basílica do Senhor Bom Jesus do Bonfim, ou a Igreja de Nosso Senhor do Bonfim como é conhecida.

Informação para o mediador:

Os PM's deverão jogar um dado de 10 faces (d10) o número sorteado determinará a posição de cada PM na Patrulha. O que sortear o maior número será o Comandante da Patrulha e os demais serão Patrulheiros.

Informações iniciais:

Após as devidas apresentações na Central de Operações da BEPTUR, vocês serão agrupados em patrulhas, cada uma é composta por 5 policiais. As patrulhas estão organizadas da seguinte maneira:

-- O Comandante da Patrulha porta os seguintes itens: Uma pistola .40 semiautomática, capacidade 11/1, Tonfa rígida PR-24, colete balístico, capacete, colete de identificação da patrulha, braçal de identificação da unidade e idioma, algemas e um carregador extra de munição.

-- Demais policiais da patrulha: Uma pistola .40 semiautomática, capacidade 11/1, Tonfa rígida PR-24, colete balístico, capacete, colete de identificação da patrulha, braçal de identificação da unidade e idioma, algemas e um pente carregador de munição.

A patrulha e demais policiais do BEPTUR estão enfileirados ouvindo as orientações do Comandante do BEPTUR:

- Senhoras e Senhores, Bom Dia. A lavagem do Bonfim é uma festividade de grande projeção midiática, estarão presente nas ruas em poucas horas cidadãos baianos, turistas, políticos e outras figuras públicas. Há décadas que a Corporação vem garantido a segurança e contribuído para êxito da festa. Apesar do clima de alegria, alguns indivíduos mal-intencionados podem aproveitar a oportunidade para cometer furtos, promover brigas e outros delitos, há também aqueles alcoolizados ou em estado alterado por qualquer outra substancia alucinógena que promovem pequenos distúrbios. Nesses casos a PM atuará com isenção de ânimo a serviço exclusivamente da Lei, sendo o emprego predominantemente preventivo. A força somente será usada mediante ordem, quando se esgotarem todos os meios persuasivos e, assim mesmo, com moderação e dentro dos limites da lei.

- No mais, desejo a todos um excelente trabalho e ensejos que o clima de paz seja predominante nas próximas horas.

Após as orientações do comandante vocês dirigem-se ao local onde iniciarão os trabalhos no circuito do cortejo. Num dia extremamente ensolarado de temperaturas altas, o sagrado e o profano se misturam em meio a alegria e o suor dos transeuntes, músicas religiosas e a música baiana compõe a trilha sonora da festa; durante o cortejo vêm-se manifestações culturais de todos os cantos, a exemplo dos caretas de recôncavo, das fanfarras, de grupos de capoeiristas, dentre outros.

OCORRÊNCIA 01

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Moradora local.
- Turistas Estrangeiros.

Inputs:

A patrulha do BEPTUR, composta por 05 (cinco) policiais sendo um comandante, encontra-se nas proximidades da Igreja dos Mares. Próximo a vocês se aproxima um grupo de turistas encantados com a festa, eles estão com *smartphones* e câmeras fotográficas, tiram *selfie* e fotos de tudo e de todos. Estão absortos com tudo que vêm na festa popular. Passado um certo tempo do grupo, um casal de estrangeiros aproxima-se da patrulha. Ele aparenta ter entre 40 à 45 anos, alto, forte, pele muito branca, cabelos loiros, traça camisa do olodum, chapéu panamá, fita do Bonfim no braço e uma câmera fotográfica pendurada no pescoço. Ela aparenta a mesma faixa etária, estatura mediana, magra, cabelos loiros e compridos, traça bermuda

jeans, camiseta do olodum, fita do Bonfim no pulso. Eles se aproximam acompanhados de uma moradora local.

- Bom dia! - diz a moradora - esse homem tá querendo uma informação mais "num tô" entendendo nada do que ele diz. Vê se vocês podem ajudar ele.

Com um forte sotaque inglês o turista Charlie cumprimenta à todos com "Bom dia" bem embolado e relata o seguinte:

- My wife and I got lost in the tour guide and we want to get back to our transportation that is parked in Parrot Largo Square.

Informação reservada ao mediador:

O casal se chama Charlie e Rosie, são britânicos e estavam com o grupo de turista que passou anteriormente. Eles estão hospedados no Hotel Pestana Convento do Carmo, no bairro de Santo Antonio Além do Carmo. Eles saíram num ônibus em direção ao Bonfim, que estacionou na praça municipal. O grupo desceu o Elevador Lacerda para participar da festa. O ônibus, após deixá-los na Praça Municipal deslocou-se para o Largo do Papagaio onde o grupo se reunirá após os festejos para retorno ao hotel. Na parte baixa, Charlie e Rosie se perderam do grupo.

"Eu e minha esposa nos perdemos do guia turístico e queremos voltar para o nosso transporte que está estacionado na Praça do Largo do Papagaio".

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

-- Informar ao casal de turistas sobre a existência de um Batalhão Especializado em Polícia Turística – BEPTUR, cujo efetivo é composto por

policiais militares capacitados para atuação em situações de ocorrências envolvendo turistas, nacionais ou estrangeiros, visando tranquiliza-los.

-- Solicitar autorização, via rádio HT ou telefone móvel funcional, do Oficial Coordenador de Área para ausentar-se do posto de serviço afim de conduzir os turistas com segurança.

-- Em caso de autorização, é possível:

- Condução dos turistas pela patrulha até o local onde encontra-se o grupo.
- Condução dos turistas pela patrulha até um taxi embarcando-os de volta ao hotel.

-- Em caso de Não autorização, é possível:

- Orientação aos turistas sobre como chegar até o local do ônibus.
- Orientação aos turistas sobre como embarcarem num taxi até o hotel onde encontram-se hospedados.
- Solicitação de uma patrulha do orgânico "itinerante" para condução dos turistas até o local do ônibus ou até um taxi, juntamente com um bilingue da patrulha do BEPTUR.

Colapso 01:

Caso o comandante da patrulha solicite orientação ao coordenador de área, este irá determinar:

- *Comandante, avalie as circunstâncias do setor no qual a patrulha se encontra e, utilizando do seu bom senso e da sua experiência profissional, resolva a situação e me informe.*

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Colapso 02:

Caso o comandante da patrulha NÃO solicite orientação ao coordenador de área e tome a decisão por conta e risco próprios, o coordenador de área irá fiscalizar o local num momento em que ocorrerá uma contenda de

grandes proporções. Ele terá que resolvê-la apesar da dimensão e dificuldades. Esta situação será comunicada ao comandante do BEPTUR.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Dominar outros idiomas além da língua pátria.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança, paciência, perspicácia, capacidade para lidar com a complexidade das situações, o risco e a incerteza, disciplina e firmeza de caráter.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Agir com civilidade, respeito e bom senso.

OCORRÊNCIA 02

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Policiais Militares do Orgânico da PMBA.
- Ambulante vendedor de churrasco no espeto.
- Civis agressores.
- Socorristas do Corpo de Bombeiros Militares.
- Socorristas do Serviço de Atendimento Móvel de Urgência - SAMU.

Inputs:

Após finalização da primeira ocorrência, a patrulha do BEPTUR deve dirigir-se para repouso ativo no elevador.

Mesmo com o credenciamento e autorização da prefeitura para trabalharem na festa, alguns ambulantes estão vendendo bebidas e comidas de forma inadequada e em locais improvisados. Nessas barracas os vendedores devem comercializar bebidas em latas ou garrafas PET e os alimentos em produtos descartáveis e não pontiagudos. Tudo que represente potencial de “arma branca” não deve utilizado na festa. No entanto, alguns comerciantes ainda insistem em não cumprir a lei.

Durante o descanso ativo no elevado, a patrulha observa diversas barracas e vendedores ambulantes com seus produtos. Em uma dessas barracas há grupo de pessoas se aglomerando para comprar um churrasco vendido no espetinho que está em promoção.

Em dado momento inicia-se uma contenda com dois homens que estavam aguardando o churrasco, sendo que um deles fere o seu opositor com um espeto de churrasco.

Jogar um dado de 6 faces (d6) para determinar quem irá visualizar primeiro a confusão.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Aplicar a técnica de contenção de tumultos.
- Prestar socorro às vítimas.
- Solicitar reforço policial militar.
- Solicitar socorro médico aos socorristas do Corpo de Bombeiros ou ao Serviço de Atendimento Médico de Urgência – SAMU.
- Encaminhar à autoridade policial os envolvidos.

Colapso 01:

A namorada do homem ferido pega a peixeira do vendedor ambulante e desfere um golpe nas costas do agressor opositor.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada.
- Preservar a própria vida e a vida dos indivíduos envolvidos na ocorrência.
- Aplicar nível de abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.
- Aplicar a técnica de contenção corresponde ao requerido na ocorrência.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Proteger pessoas.
- Manusear armas não-letais e letais.
- Demonstrar segurança, técnicas de abordagem, técnicas de autodefesa, técnicas de primeiros socorros, técnicas de negociação, resolução de conflitos e incidentes.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Prever socorro às vítimas.
- Arrolar testemunhas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Elaborar documentos pertinentes à ocorrência.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.

OCORRÊNCIA 03

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.

- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Policiais Militares do Orgânico da PMBA.
- Civis Embriagados.

Informação ao mediador:

Após finalizar a ocorrência na delegacia um dos integrantes da patrulha observa que faltam 15 minutos para o término do serviço. O Posto de Reunião de Tropa (PRT) dista alguns quilômetros da localização da delegacia sendo necessário que a patrulha faça esse trajeto em meio à rua principal ou por ruas transversais.

Jogar um dado de 6 faces (d6) para determinar quem irá fazer a observação.

Ação do Mediador: Deixar que o comandante da patrulha decida.

Informação reservada ao mediador:

O comandante da patrulha poderá:

- Decidir, individualmente, retornar ao PRT.
- Decidir, individualmente, fazer patrulhamento durante o período restante de serviço e, após os quinze minutos, retornar ao PRT.

Inputs:

No caminho de volta, seja para fazer patrulhamento ou para retorno ao PRT, eles passam por ruas transversais à rua principal da festa. Essas ruas são constituídas, na maior parte, por imóveis residenciais. Ao passar na frente de uma residência os seus moradores, um grupo de jovens e adultos estão consumindo bebidas alcoólicas na garrafa de vidro. É possível notar através dos comportamentos demasiadamente alegres que alguns estão excessivamente alcoolizados, demonstram embriagues facilmente visível.

Existem também crianças pequenas que brincam e correm, entram e saem da residência passando no meio desses adultos. Eles montaram na frente na residência, no passeio público, uma churrasqueira de carvão e isopores com cervejas e outras bebidas. Além disto, eles abriram a parte traseira do carro, que está todo tomado por caixas de som e colocaram o som bastante alto. Por estarem muito alcoolizados eles até brincam com os PJ's. - *ô seu policial, já fez seu pedido para o Senhor do Bonfim?*

Ao perceberem a aproximação da patrulha os vizinhos avançam para cima dos policiais e pedem que mandem baixar o som e que a fumaça e o barulho estão incomodando pessoas doentes nas casas ao lado. Os moradores embriagados começam a xingar os vizinhos com palavrões de baixo escalão, em tom de ameaça.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Informar ao morador sobre a queixa dos vizinhos.
- Informar sobre a inadequação do que ele está fazendo, estando com churrasqueira no passeio público e com som acima do permitido.
- Solicitar que recolham os pertences para dentro de casa e diminuam o volume do som sob pena de apreensão do material.

Colapso 01:

No momento da abordagem os vizinhos incomodados dirigem improperios, em tom de ameaça, ao morador embriagado, sentindo-se seguros com a presença dos policiais. Neste momento, o morador, que se encontrava com um copo de cerveja na mão, arremessa-o em direção aos vizinhos, atingindo não apenas os vizinhos como também os policiais que tem o rosto todo molhado por cerveja.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Aplicar a técnica de contenção corresponde ao requerido na ocorrência.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Aplicar nível de abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Repreender os vizinhos quanto aos seus impropérios sob pena de passarem da condição de vítima para a de agressor.
- Determinar que desligue o som e recolha os objetos.
- Conduzir os envolvidos à delegacia.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança.
- Manusear armas não-letais e letais.
- Dominar técnicas de abordagem.
- Dominar técnicas de autodefesa.
- Relacionar-se com a comunidade.
- Prestar serviços assistenciais à comunidade.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Levantar informações sobre o local da ocorrência.
- Arrolar testemunhas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Elaborar documentos pertinentes à ocorrência.
- Demonstrar controle emocional.
- Manter-se atualizado.
- Manter ética profissional.
- Agir com civilidade e respeito.
- Demonstrar desenvoltura.

- Demonstrar paciência.
- Demonstrar perspicácia.
- Demonstrar capacidade para lidar com a complexidade das situações, o risco e a incerteza.
- Demonstrar firmeza de caráter.
- Agir com bom senso.
- Agir com imparcialidade.

OCORRÊNCIA 04

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Policiais Militares do Orgânico da PMBA.
- Turistas.
- Socorristas do Corpo de Bombeiros Militares.
- Socorristas do Serviço de Atendimento Móvel de Urgência - SAMU.
- Policiais Militares do Grupamento Aéreo – GRAER.

Informação ao Mediador:

Após os trâmites legais na delegacia, a patrulha já terá extrapolado o horário de término do serviço. Sendo obrigatória a descarga dos equipamentos e armamento, a patrulha dirige-se ao PRT.

Inputs:

No caminho em direção ao PRT a patrulha é abordada por um homem jovem, apresentando desespero:

- *Policial, você tem que ajudar minha irmã. Minha irmã está morrendo!!!! Corram, corram!!!! Ela está grávida e muito machucada!!!!.*

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Verificar a situação da vítima.
- Coletar informações sobre as circunstâncias do fato.
- Aplicar a técnica de isolamento ao local onde se encontra a vítima.
- Solicitar socorro médico aos socorristas do Corpo de Bombeiros ou ao Serviço de Atendimento Médico de Urgência – SAMU.

Informações ao mediador:

Ana tem estatura baixa, é magra, loira, pele muito branca, gaúcha. Aparenta está sob efeito de bebidas alcoólicas e de drogas, desmaia e volta a si constantemente, vomita muito, está letárgica. Ela, gestante, aparenta está acima do sétimo mês de gestação. Num desses desmaios, Ana caiu de lado no chão e teve uma fratura exposta no braço. Ela grita de dor.

Alex tem estatura mediana, cabeça raspada, pele muito clara. É irmão de Ana e namorado de Cléo. Possui inúmeras e enormes tatuagens pelo corpo. Também está sob efeito de bebidas alcoólicas e drogas, muito agressivo, grita com todo mundo.

Cléo tem estatura baixa, cabelos negros e curtos, pele clara, é amiga de Ana e namorada de Alex. Não está sob efeito de álcool mas de drogas. Está lúcida e muito preocupada com o estado da amiga. Tenta a todo momento acalmar Alex e mediar o diálogo entre ele e os policiais.

Jonas é bastante alto, cabelos negros e muito curtos, pele morena clara, porte físico de fisiculturismo. Namora Ana e carregava ela quando a mesma caiu dos seus braços e bateu com o braço no chão.

Colapso 01:

Durante o período de espera por socorro, Alex, insatisfeito com a ação dos policiais, exige que os mesmos carreguem a irmã e levem-na a um posto médico.

- Policial, você tem que ajudar minha irmã. Minha irmã está morrendo!!!! Corram, corram!!!! Ela está sangrando!!!!. Ela vai morrer!!!! Todos vocês são uns xucros!!! São um bando de nordestinos incompetentes!!!!

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

-- Aplicar a técnica da abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.

Colapso 02:

Durante a abordagem, o policial descobre que Alex porta papelotes de cocaína.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

-- Aplicar a técnica da abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.

-- Dar voz de prisão em flagrante por desacato à autoridade policial.

-- Dar voz de prisão em flagrante por porte ilegal de drogas.

Colapso 03:

Ao ver que o irmão foi preso, Ana começa a passar mal e entra em trabalho de parto.

Procedimento Padrão:

- Solicitar socorro aéreo do GRAER.
- Acompanhar a patrulha de socorristas do Corpo de Bombeiros até a Vila Militar onde se encontra a aeronave do GRAER.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.

Procedimento Padrão:

- Solicitar socorro médico do Grupamento Aéreo - GRAER.

Competências Profissionais Avalladas:

- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação.
- Aplicar a técnica de isolamento corresponde ao requerido na ocorrência.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança.
- Dominar técnicas de primeiros socorros.
- Dominar técnicas de abordagem.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Prever socorro às vítimas.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Arrolar testemunhas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Elaborar documentos pertinentes à ocorrência.
- Demonstrar controle emocional.
- Manter ética profissional.
- Agir com civilidade e respeito.
- Demonstrar resistência à fadiga física.
- Demonstrar firmeza de caráter.

- Agir com bom senso.
- Manusear armas não-letais e letais.
- Dominar técnicas de autodefesa.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.
- Demonstrar desenvoltura.
- Demonstrar paciência.
- Demonstrar disciplina.
- Demonstrar capacidade para lidar com a complexidade das situações, o risco e a incerteza.

AVENTURA II: MANIFESTAÇÕES POPULARES.

As manifestações populares que vêm acontecendo desde o ano de 2010 em decorrência dos gastos com a Copa do Mundo, sediada no Brasil, têm se estendido pelos anos seguintes, porém com novas demandas. Atualmente, as manifestações têm sido frequentes, organizadas por lideranças políticas opositoras ao governo federal.

Por volta das 13h, nas imediações do Farol da Barra, grupos de pessoas opositoras ao governo atual, se aglomeraram para iniciar uma passeata pelas ruas da cidade. Fazem parte desta aglomeração: representantes estudantis, lideranças comunitárias, pessoas ligadas à ONG's, cidadãos comuns, além de algumas autoridades políticas opositoras, incluindo deputados, prefeitos de várias cidades, vereadores, dentre outros. Existe um predomínio das cores verde e amarela nas vestimentas e adereços que ostentam, além de cartazes expressando o descontentamento com a situação na qual se encontra a conjuntura nacional. Alguns grupos já ensaiam palavras de ordem:

- Mais Educação, Pão e Circo é Alienação!!!

Informação para o Mediador:

Os PM's deverão jogar um dado de 10 faces (d10) o número sorteado determinará a posição de cada PM na Patrulha. O que sortear o maior número será o Comandante da Patrulha e os demais serão Patrulheiros.

OCORRÊNCIA 01

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Líderes Estudantis.
- Manifestantes opositores ao governo.
- Turistas estrangeiros.

Inputs:

A patrulha do BEPTUR, composta por 05 (cinco) policiais sendo um comandante, encontra-se nas proximidades do Farol da Barra. Um grupo de manifestantes opositores ao governo estão interceptando a entrada que dá acesso a área de visitação do Farol da Barra.

Este grupo é liderado por um importante líder estudantil: Victor, 22 anos, branco, estudante de Ciências Sociais da UFBA. Ele demonstra nervosismo e agressividade com os turistas que tentam acessar o farol. Ele está acompanhado por Katarina e Igor. Katarina segura um megafone e dela ordena toda a movimentação do Grupo.

- Vamos lá pessoal! Vamos a luta!!!! Hoje nada de turismo por aqui não!!! Hoje é dia de luta e não de lazer!!!.

A imprensa de várias regiões do estado estão registrando a manifestação.

Informação para o Mediador:

Os PM's deverão jogar um dado de 06 faces (d6) para ver quem será o patrulheiro que visualizará primeiro a confusão.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

-- Aplicar a técnica de abordagem compatível com a situação.

Colapso 01:

O líder Victor, muito nervoso, empurra uma turista que cai e machuca a testa. Além disso, ele ainda resiste a abordagem dos policiais.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Aplicar a técnica de contenção de tumultos.
- Prestar socorro às vítimas.
- Solicitar reforço policial militar.
- Solicitar socorro médico aos socorristas do Corpo de Bombeiros ou ao Serviço de Atendimento Médico de Urgência – SAMU.
- Encaminhar à autoridade policial os envolvidos.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Aplicar nível de abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.
- Aplicar a técnica de contenção corresponde ao requerido na ocorrência.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Utilizar técnicas de defesa pessoal para desarmar o agressor.

- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada.
- Preservar a própria vida e a vida dos indivíduos envolvidos na ocorrência.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança.
- Manusear armas não-letais e letais.
- Dominar técnicas de abordagem.
- Dominar técnicas de autodefesa.
- Dominar técnicas de primeiros socorros.
- Dominar técnicas de negociação, resolução de conflitos e incidentes.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Prever socorro às vítimas.
- Arrolar testemunhas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Elaborar documentos pertinentes à ocorrência.
- Exercitar a complexidade de aliar a técnica da abordagem à necessidade de prestar socorro às vítimas.

OCORRÊNCIA 02

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Manifestantes opositores ao governo.
- Manifestantes partidários ao governo.
- Autoridades políticas opositoras ao governo.

Inputs:

Após finalização da primeira ocorrência, a patrulha do BEPTUR volta para o local anterior. Em dado momento inicia-se uma discussão entre pessoas que criticam a prisão do líder estudantil e outros que são favoráveis ao retorno do regime militar. Em seguinte, inicia-se uma contenda com vias de fato.

Jogar um dado de 6 faces (d6) para determinar quem irá visualizar primeiro a confusão.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Aplicar a técnica de contenção de tumultos.
- Solicitar reforço policial militar.
- Encaminhar à autoridade policial os envolvidos.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Aplicar nível de abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.
- Aplicar a técnica de contenção corresponde ao requerido na ocorrência.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Utilizar técnicas de defesa pessoal para desarmar o agressor.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada.
- Preservar a própria vida e a vida dos indivíduos envolvidos na ocorrência.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança.
- Manusear armas não-letais e letais.

- Dominar técnicas de abordagem.
- Dominar técnicas de autodefesa.
- Dominar técnicas de primeiros socorros.
- Dominar técnicas de negociação, resolução de conflitos e incidentes.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Prever socorro às vítimas.
- Arrolar testemunhas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Elaborar documentos pertinentes à ocorrência.

OCORRÊNCIA 03

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Manifestantes opositores ao governo.
- Autoridades políticas opositoras ao governo.
- Turista estrangeiro.

Inputs:

Após finalização da primeira ocorrência, a patrulha do BEPTUR desloca-se para um elevado próximo ao Barra Flat para descanso ativo. Eles observam do alto que muitos turistas estrangeiros portam máquinas fotográficas de elevado valor e não param de registrar a passeata. Um deles tira foto de um manifestante que está todo fantasiado. O manifestante não gosta por achar que poderá ser identificado de alguma forma. Neste momento, ele toma a máquina do turista e abre com violência o compartimento da filmagem, fato

que acaba danificando a máquina inteira. O turista corre para cima do manifestante e inicia-se uma grande confusão.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Aplicar a técnica de contenção de tumultos.
- Solicitar reforço policial militar.
- Encaminhar à autoridade policial os envolvidos.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Aplicar nível de abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.
- Aplicar a técnica de contenção corresponde ao requerido na ocorrência.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Utilizar técnicas de defesa pessoal para desarmar o agressor.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada.
- Preservar a própria vida e a vida dos indivíduos envolvidos na ocorrência.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança.
- Manusear armas não-letais e letais.
- Dominar técnicas de abordagem.
- Dominar técnicas de autodefesa.
- Dominar técnicas de primeiros socorros.
- Dominar técnicas de negociação, resolução de conflitos e incidentes.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.

- Prever socorro às vítimas.
- Arrolar testemunhas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Elaborar documentos pertinentes à ocorrência.

OCORRÊNCIA 04

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Manifestantes partidários do governo.
- Autoridades políticas.

Inputs:

Após finalização da ocorrência anterior, a patrulha do BEPTUR recebe ordens do comandante para dar apoio à segurança militar de uma autoridade política opositora ao governo. Esse apoio deverá ser aproximado, sem possibilidades de causar suspeitas ou chamar a atenção do público em geral. Em um dado momento, 03 manifestantes favoráveis ao governo infiltram-se no cortejo, se aproximam da autoridade e jogam urina no seu rosto.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Aplicar a técnica de contenção de tumultos.
- Prestar socorro às vítimas.
- Solicitar reforço policial militar.

- Solicitar socorro médico aos socorristas do Corpo de Bombeiros ou ao Serviço de Atendimento Médico de Urgência – SAMU.
- Encaminhar à autoridade policial os envolvidos.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada.
- Preservar a própria vida e a vida dos indivíduos envolvidos na ocorrência.
- Aplicar nível de abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.
- Aplicar a técnica de contenção corresponde ao requerido na ocorrência.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança.
- Manusear armas não-letais e letais.
- Dominar técnicas de abordagem.

OCORRÊNCIA 05

Participantes (Personagens e Não Personagens):

- Comandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Subcomandante do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Operações do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Coordenador de Área do Batalhão de Polícia Turística - BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Polícia Turística – BEPTUR.
- Policiais Militares do Batalhão de Choque – BPCChoque.
- Manifestantes partidários do governo.
- Autoridades políticas.
- Turistas Estrangeiros.

Inputs:

Após finalização da ocorrência anterior, a patrulha do BEPTUR volta a fazer patrulhamento pelas ruas da orla da Barra. Numa rua transversal, encontram-se um aglomerado de pessoas com faixas, cartazes e gritos de guerra favoráveis ao governo. Um trio elétrico, comandado por um líder comunitário opositor, profere insultos ao grupo através do microfone. Isso acirra os ânimos entre os grupos. Em um dado momento, 03 manifestantes favoráveis ao soltam ao mesmo tempo três rojões em direção ao meio da multidão. Um desses rojões acerta em cheio o rosto de um turista causando-lhe lesão facial grave.

Ação do mediador: Deixar os policiais militares agirem.

Procedimento Padrão:

- Aplicar a técnica de contenção de tumultos.
- Prestar socorro às vítimas.
- Solicitar reforço policial militar.
- Solicitar socorro médico aos socorristas do Corpo de Bombeiros ou ao Serviço de Atendimento Médico de Urgência – SAMU.

Competências Profissionais Avaliadas:

- Exercitar a capacidade de prontidão.
- Agir com a rapidez que a situação requer.
- Aplicar nível de abordagem compatível com o grau de risco inerente à ocorrência.
- Aplicar a técnica de contenção corresponde ao requerido na ocorrência.
- Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios de legalidade, necessidade e proporcionalidade.
- Utilizar técnicas de defesa pessoal para desarmar o agressor.
- Agir com a rapidez que a situação requer.

- Adaptar o estado psicoemocional individual e coletivo, de forma imediata, à situação inesperada.
- Preservar a própria vida e a vida dos indivíduos envolvidos na ocorrência.
- Proteger pessoas.
- Demonstrar segurança.
- Manusear armas não-letais e letais.
- Dominar técnicas de abordagem.
- Dominar técnicas de autodefesa.
- Dominar técnicas de primeiros socorros.
- Dominar técnicas de negociação, resolução de conflitos e incidentes.
- Transmitir mensagens via rádio HT e/ou telefone funcional.
- Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo.
- Prever socorro às vítimas.
- Arrolar testemunhas.
- Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime.
- Elaborar documentos pertinentes à ocorrência.

ANEXO C

SISTEMA DE REGRAS DA CAMPANHA SALVADOR: TURISMO E PAZ

O Sistema de Regras da Campanha SALVADOR: TURISMO E PAZ foi adaptado do Sistema de Regras By Moodle. Com a consultoria do Roteirista do GEP, fizemos adequações à nossa campanha.

1. BACKGROUND

A construção da ficha de personagem, da *persona* do participante, requer uma conjunção de aspectos psicoemocionais e físicos além de envolver uma série de aspectos relacionados às regras do sistema. A ficha do personagem é, na verdade, um instrumento de representação do jogador e revela ao participante a ideia de seu personagem.

A criação de um *background* (a história pregressa do personagem, feita pelo próprio jogador em conjunto com o Mestre) ou de um conceito (um resumo do personagem em duas linhas, quem ele é e o que ele faz) ajuda o jogador durante a criação do personagem e durante todo o experimento. O Mestre faz a mediação desde esse momento, auxiliando os participantes nessa construção, indicando quais atributos podem enriquecer o personagem do jogador, maximizando a sua personificação.

2. ATRIBUTOS APLICADOS ÀS COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS EM SEGURANÇA PÚBLICA

Aqui o *background* e a classe do personagem definem a quantidade e intensidade dos suas competências profissionais. O seu valor será determinado pelos atributos definidos no **Quadro 17 – Correspondência entre os Atributos do jogo RPG e as Competências Profissionais da MCN** -

MJ/SENASP para aplicação em processos de aprendizagem em segurança pública, somado ao modificador, quando houver.

3. RELAÇÃO DE PATENTES DO PJ E COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS

No RPG PM BA substituímos a categoria nível por patente e/ou graduações da Polícia Militar da Bahia, incorporando na simulação as principais atuações profissionais pertinentes a cada patente. Hierarquicamente, os policiais militares se dividem conforme abaixo:

1. Soldado: Polícia um setor pré-determinado.
2. Cabo: Comando de fração de tropa tipo GC (Patrulha com 08 soldados).
3. Sargento: Comando de fração de tropa tipo GC (Patrulha com 08 soldados).
4. Aspirante: Estagiário. Comandante de pelotão (trinta policiais militares, comandante de sargentos, cabos e soldados).
5. Tenente: Comandante de pelotão (trinta policiais militares, comandante de sargentos, cabos e soldados).
6. Capitão: Comandante de companhia.
7. Major: Comandante de companhia independente ou subcomandante de batalhão.
8. Tenente Coronel: Comandante de batalhão.
9. Coronel: Comandante de uma região que reúne vários batalhões e/ou companhias independentes.

4. SISTEMA DE ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Cada personagem possui seis atributos físicos e psíquicos: Força (For), Destreza (des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). A quantidade de pontos para que Pj possa construir seu

personagem pode ser definido pela rolagem de dados ou o mestre pode definir um valor básico para que o jogador distribua nos atributos.

a. Modificadores

Os modificadores podem ser somados ou subtraídos de uma jogada de dado quando o personagem tenta fazer algo ligado àquele atributo. Algumas vezes um modificador também será aplicado a algo que não depende de rolar dados. Cada atributo tem seu modificador, de acordo com a tabela a seguir. Ele será positivo quando o atributo é alto (12 ou mais), negativo quando a habilidade é baixa (9 ou menos), ou nulo quando a habilidade é mediana (10 ou 11).

Um modificador positivo é chamado de bônus, enquanto um modificador negativo é chamado de penalidade.

b. Modificador de Habilidade

Valor do Atributo	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7

5. SISTEMA DE PROFICIÊNCIA

No sistema de regras, uma classe funciona dentro de um sistema de proficiências. Nele, o treinamento do personagem, ou seja, seu nível, oferece um bônus para os testes relacionados. A classe pode oferecer quatro tipos de bônus para testes, relativo à capacidade típica da classe com esse teste, que são:

- Ótimo;
- Bom;
- Mediano;
- Ruim.

a. Relação de proporcionalidade entre bônus e nível

- Bônus Ótimo/nível = 1 no primeiro nível + 1 a cada nível
- Bônus Bom/nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada nível
- Bônus Mediano/nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada 2 níveis
- Bônus Ruim/nível = 0 no primeiro nível e +1 a cada 3 níveis

Esses bônus se aplicam aos ataques e aos testes do personagem. Os relacionados aos ataques são fixos, mas os dos testes devem ser decididos pelo Mestre de acordo com a situação e as capacidades do personagem. Cabe ao Mestre decidir no momento do teste que bônus aplicar, levando sempre em consideração o background do personagem e as capacidades de sua classe.

CALCULO PARA ATAQUE E DEFESA

Ataques = **Modificador** do atributo requerido pelo ataque + **Proficiência** + **Bônus de item**.

Defesas = **10** + **Modificador** do atributo requerido pela defesa + **Proficiência** + **Bônus de item**.

6. TESTE DE HABILIDADES

Durante o jogo é comum os PJ's realizarem alguma ação que requeiram habilidades físicas ou mentais. Para realizar essas ações o jogador deverá realizar o seguinte teste

1d10 + Modificador do atributo requerido

7. PONTOS DE VIDA

Em certos momentos da aventura, é possível que os personagens acabem entrando em conflito, que pode terminar em um combate físico ou psíquicos. Neste caso, os limites de sua resistência física serão testados. A fim de abranger estes momentos, nosso sistema avalia a capacidade do personagem de resistir a ataques através da quantidade de pontos de vida que ele apresenta. Esses pontos de vida representam em que estado a saúde do personagem se encontram, se ele está ferido, desmotivado, desacordado e até mesmo morto. Quanto mais perto do total de seus pontos de vida seus pontos atuais se encontram mais ele está perto de sua saúde perfeita. A fórmula para o cálculo dos pontos de vida é:

Pontos de vida = 2 + Constituição + Modificador

ANEXO D

PRÉ-TESTE e PÓS-TESTE DA CAMPANHA SALVADOR: *TURISMO E PAZ*

Estimado Participante,

Considerando a pesquisa de doutorado, intitulada: *“RPG DIGITAL E SEGURANÇA PÚBLICA: UMA PROPOSTA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA TREINAMENTO DE POLICIAIS MILITARES RPG”*, solicitamos vossa valiosa contribuição, respondendo, em texto livre e linguagem coloquial, à seguinte questão: **Quais procedimentos técnicos de policiamento ostensivo ordinário e especializado (policiamento turístico) devem ser empregados em festas populares, a exemplo da Festa do Senhor do Bonfim e em eventos de grandes multidões, a exemplo das manifestações populares de 2010?**

ANEXO E – COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DA MATRIZ CURRICULAR PARA AÇÕES FORMATIVAS DOS PROFISSIONAIS DA ÁREA DE SEGURANÇA PÚBLICA. MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SECRETARIA NACIONAL DE SEGURANÇA PÚBLICA/SENASP

COMPETÊNCIAS	CONCEITUAÇÃO	DESCRIÇÃO	
COGNITIVAS	São competências que requerem o desenvolvimento do pensamento por meio da investigação e da organização do conhecimento. Elas habilitam o indivíduo a pensar de forma crítica e criativa, posicionar-se, comunicar-se e estar consciente de suas ações.	Analisar dados estatísticos que possibilitem compreender os cenários da realidade brasileira em relação à criminalidade, à violência e à necessidade da presença	
		Descrever o sistema de Segurança Pública e o papel da instituição a que pertence dentro de um sistema de Segurança Pública	
		Compreender a necessidade de uma gestão integrada e comunitária do sistema de Segurança Pública	
		Estabelecer um panorama geral sobre o sistema jurídico vigente no país, essencialmente no que é	
		Relacionar a utilização da força e da arma de fogo aos princípios da legalidade, necessidade e	
ATITUDINAIS	São competências que visam estimular a percepção da realidade, por meio do conhecimento e do desenvolvimento das potencialidades individuais: conscientização de sua pessoa e da interação com o grupo; capacidade de conviver em diferentes ambientes: familiar, profissional e	Demonstrar: a) controle emocional, b) desenvoltura, c) criatividade, d) paciência, e) perspicácia, f) capacidade para lidar com a complexidade das situações, o risco e a incerteza, g) disciplina, h) resistência à fadiga física, i) firmeza de caráter	
		Manter-se atualizado	Manter ética profissional
		Cumprir normas e regulamentos internos	Manter boa apresentação
		Manter condicionamento físico	Agir: a) civilidade e respeito, b) com bom senso, c) discretamente, d) com iniciativa, e) com imparcialidade
		Proteger pessoas	Demonstrar segurança
OPERATIVAS	São as competências que preveem a aplicação do conhecimento teórico em prática responsável, refletida e consciente.	Manusear armas não-letais e letais	Levantar informações sobre o local da ocorrência e
		Dominar técnicas: a) de abordagem, b) de autodefesa, c) de primeiros socorros e d) de negociação,	
		Transmitir mensagens via rádio	Prever socorro de vítimas
		Manejar equipamentos com eficácia	Obter ou captar informações sobre a ocorrência
		Usar equipamento de proteção individual	Entrevistar pessoas e arrolar testemunhas
		Selecionar equipamento de acordo com o tipo de ocorrência	Conduzir à autoridade policial as partes envolvidas no crime
		Praticar exercícios físicos	Cumprir determinações judiciais
		Relacionar-se com a comunidade e prestar-lhe serviços assistenciais	Elaborar documentos e relatórios pertinentes à ocorrência
		Trabalhar em equipe e múltiplas equipes ao mesmo tempo	Produzir estatística
		Isolar local do crime	Tipificar as condutas delituosas

Elaboração própria.
Fonte: MCN – MJ/SENASP (2008)

ANEXO F

REGISTROS DOS EXPERIMENTOS REALIZADOS NO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM RPG DIGITAL PMBA RELATIVOS À CAMPANHA SALVADOR: TURISMO E PAZ

EXPERIMENTO FESTA DO SENHOR DO BONFIM – GRUPO A:

Rodada PMBA – 01/12/2015

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:03

Bom dia a todos. A ordem de ação será a seguinte: Andreina, Brasil, Mendes.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:11

– Policial, você tem que ajudar minha irmã. Minha irmã está morrendo!!!! Corram, corram!!!! Ela está grávida e muito machucada!!!!.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:11

Vocês estão nos Mares e a festa do fim já está chegando ao seu curso final. Quando um homem jovem, apresentando desespero:

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:14

Pessoal o sistema enviou a fala ordem erra. vou enviar novamente.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:14

Vocês estão nos Mares e a festa do fim já está chegando ao seu curso final. Quando um homem jovem, apresentando desespero:

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:15

– Policial, você tem que ajudar minha irmã. Minha irmã está morrendo!!!! Corram, corram!!!! Ela está grávida e muito machucada!!!!.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:16

Vocês vão acompanhar o rapaz que pede ajuda?

[sdandreina](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:20

Sim, iremos acompanhá-lo.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:21

Quando vocês chegam ao local se deparam com a seguinte cena:

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:21

Ana uma mulher de estatura baixa, é magra, loira, pele muito branca, gaúcha. Aparenta está sob efeito de bebidas alcoólicas e de drogas, desmaia e volta a si constantemente, vomita muito, está letárgica. Ela,

gestante, aparenta está acima do sétimo mês de gestação. Num desses desmaios, Ana caiu de lado no chão e teve uma fratura exposta no braço. Ela grita de dor.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:22

Alex, homem de estatura mediana, cabeça raspada, pele muito clara. É irmão de Ana e namorado de Cléo. Possui inúmeras e enormes tatuagens pelo corpo. Também está sob efeito de bebidas alcoólicas e drogas, muito agressivo, grita com todo mundo.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:23

Cléo uma estatura baixa, cabelos negros e curtos, pele clara, é amiga de Ana e namorada de Alex. Não está sob efeito de álcool mas de drogas. Está lúcida e muito preocupada com o estado da amiga. Tenta a todo momento acalmar Alex.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:24

Andreina o que você faz?

[sdandreina](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:39

De imediato, irei pedir ao patrulheiro Sd Brasil para entrar em contato com o SAMU; irei conversar com Ana para acalmá-la até que o socorro chegue; conversarei também com Alex, explicando a situação e o orientando que se caso o mesmo não se controle emocionalmente irei ser obrigada a tomar medidas cabíveis.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:40

Brasil e você o que faz?

[sd](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:42

Cumprirei o determinado pela cmt (chamar a SAMU), e auxiliarei na contenção do rapaz caso seja necessário.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:43

Mendes e você?

[sdmendes](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:45

Irei fazer a segurança externa, preocupando-me com o isolamento do local visto que há uma pessoa com lesão grave (fratura exposta).

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:48

A SAMU não chegará a tempo. Ana a gestante piora a cada minuto o que exigirá que vocês realizem os primeiros socorros.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:49

Alex não se contém e exalta-se cada vez mais:

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:49

- Policial, você tem que ajudar minha irmã. Minha irmã está morrendo!!!! Corram, corram!!!! Ela está sangrando!!!!. Ela vai morrer!!!! Todos vocês são uns xucros!!! São um bando de nordestinos incompetentes!!!!- Esbraveja Alex.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 09:50

Andreina o que você faz?

[sdandreina](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:07

Irei aferir os sinais vitais de Ana; tendo em vista que Ana está com fratura exposta e grávida, não poderemos removê-la sem os devidos aparatos médicos pois, agindo de outra forma poderia agravar ainda mais a sua situação de saúde. Irei, pedir que o Sd Brasil entre em contato novamente com o SAMU; E irei passar a situação para a cicom, informando a situação e pedindo apoio de outra guar

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:09

Brasil e você?

[sdbrasil](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:11

li

[sdandreina](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:12

Guarnição. Referente à Alex irei dá voz de prisão e determinarei que os soldados Brasil e Mendes, faça sua contenção.

[sdbrasil](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:13

Ligarei novamente para o SAMU pedindo atenção ao caso, e também farei o necessário para conter o rapaz que está desacatando a guarnição.

[lazarosouza](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:14

Mendes e você?

[sdmendes](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:17

Aguardaremos o apoio da SAMU visto que não poderemos conduzir Alex e deixar a gestante sem assistência. A não ser que chegue uma outra guarnição para nos dar apoio

Rodada PMBA – 02/12/2015

[sdmendes](#)

1 de dezembro de 2015 - 10:17

Aguardaremos o apoio da SAMU visto que não poderemos conduzir Alex e deixar a gestante sem assistência. A não ser que chegue uma outra guarnição para nos dar apoio

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:17

A Samu e um guarnição responde ao pedido e informa que está enviando uma equipe ao local.

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:18

Andreina próximo a você acontece o seguinte:

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:19

Cléo recrimina Alex, seu namorado: -Porra, Alex fica calado sua irmã tá piorando. Se você continuar assim vai fuder tudo!

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:20

Virando para Ana, Cleo diz: Calma amiga vai ficar tudo bem!

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:20

Andreina, Cléo vira para você e diz: Cadê os médicos por não chegaram, por que você não leva ela para um hospital você não vê que Ela tá grávida?

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:25

Ana ainda deitada segura em você e diz: Meu Deus meu braço! ... Minha filha eu não quero perder minha filha? eu não quero perder minha filha?

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:27

Brasil e Mendes vocês conseguem conter a Alex. Mas, durante a contenção vocês percebem que Alex, está muito alterado aparentando estar sobre efeito de drogas:

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:29

Mesmo sendo imobilizado Alex esbraveja: - Me larguem seus energúmenos... vocês não sabem com quem está si metendo. Eu sou filho do Deputado XXXXX. Vocês estão ferrados. Por que vocês não vão ajudar minha irmã ao em vez de fazer essa "baianada"?

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 00:29

Andreina, Brasil e Mendes o que vocês fazem?

[sdandreina](#)

2 de dezembro de 2015 - 08:42

Cléo, encontra-se muito nervosa, o que é normal nessa situação. Irei chamar atenção dela, pedindo que se acalme pois, o socorro já está a caminho. Referente a Ana irei fazer o possível para mantê-la calma. Alex, como já encontra-se imobilizado, não irei dar conversa, a situação dele resolveremos na delegacia.

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 08:44

Brasil e você?

[sdbrasil](#)

2 de dezembro de 2015 - 08:47

concordo plenamente com SD Andreina, pois nesse momento o mais importante é manter a calma dos envolvidos e independente de quem Alex seja filho, ele está agindo de forma muito agressiva, haja visto que foi necessário conte-lo.

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 08:47

Mendes?

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 08:54

Mendes e você o que faz?

[sdmendes](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:05

As medidas cabíveis já foram adotadas. Isolamento do local, segurança externa, prestação de socorro a Ana, acionamento ao SAMU, voz de prisão à Alex. Mesmo havendo o desacato constante há a necessidade de nós policiais militares mantermos o controle da situação visto que algumas das pessoas envolvidas estão sob o efeito de drogas .

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:09

Andreina qual a sua ação?

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:09

A medida que vocês tentam manter o controle da situação, vocês percebem que Alex está portando um quantidade considerável de papalotes de cocaína à serem usadas.

[sdandreina](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:16

Faremos apressão da droga e apresentaremos a Delegacia junto com Alex, para que o Delegado adote as medidas cabíveis de acordo com a lei.

[sdbrasil](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:19

de acordo com SD Andreina.

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:20

A medida que vocês apreende a droga Alex e Cleo começam a dizer que a droga não pertence a Eles. Cleo fica ainda mais nervosa e diz: Soltem Ele, soltem ele. Como vocês podem tratar o turista desse modo?

[lazarosouza](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:21

Mendes qual a sua ação?

[sdmendes](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:26

Continuaremos com nossa diligência. Resolveremos a ocorrência na delegacia.

[sdmendes](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:27

conduziremos Cleo tambem

[sdmendes](#)

2 de dezembro de 2015 - 09:27

conduziremos Cleo tambem

[josetebispo](#)

2 de dezembro de 2015 - 21:53

Uma grande multidão se aglomera ao redor da ocorrência. Muitos curiosos filmam com o celular a atuação da patrulha. Alguns populares gritam que publicarão nas redes sociais os vídeos da atuação da patrulha.

[josetebispo](#)

2 de dezembro de 2015 - 21:56

Comandante Andreina: Com base neste contexto, como você distribui os seus três patrulheiros nesta ocorrência? Por favor cite os nomes dos patrulheiros e exata atuação de cada um.

Rodada PMBA – 03/12/2015

[josetebispo](#)

2 de dezembro de 2015 - 21:56

Comandante Andreina: Com base neste contexto, como você distribui os seus três patrulheiros nesta ocorrência? Por favor cite os nomes dos patrulheiros e exata atuação de cada um.

[sdandreina](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:14

irei distribuir os meus patrulheiros da seguinte forma:

[sdandreina](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:21

Sd PM Mendes irá fazer a custódia de Alex, Sd PM Brasil irá fazer a segurança externa e eu irei os auxiliar. Como as pessoas estão muito agitadas, irei dobrar a segurança da minha patrulha, até que o apoio chegue.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:23

Alex resiste à prisão e dificulta, com violência, a abordagem da soldado Mendes.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:24

Soldado Brasil, você visualiza a agressão à soldado Mendes.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:24

A comandante Andreina encontra-se próxima à turista acidentada.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:24

Soldado Brasil, qual a sua ação com relação à situação em que se encontra a soldado Mendes??

[sdbrasil](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:35

algemaria Alex já que ele tem todos os requisitos para isso, e também para conter os ânimos da população convocaria um ou dois dos que estão filmando para serem testemunhas no BO.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:36

Neste momento, uma patrulha de apoio chega ao local com cinco soldados, sendo o soldado A o comandante e quatro patrulheiros, Soldados B, C, D e E. Todos eles estarão sob o comando de Andreina.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:36

Comandante Andreina: Como você redistribui a sua tropa que agora somam sete soldados?. Determinar localização espacial e atuação de cada um deles na ocorrência.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:39

Uma informação importante: A soldado Mendes, agredida pelo turista Alex, encontra-se impossibilitada de atuar tendo em vista que a lesão provocada por ele causa-lhe fortes dores no braço.

[sdandreina](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:50

Sd PM Brasil, passaria a fazer a custódia de Alex, os soldados B, C, D, E, passariam a fazer a segurança externa e eu junto com o Sd A, iríamos ficar auxiliando os policiais e observando Ana e a Sd Mendes, até que o resgate chegasse.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:53

Ao ver que o irmão ser algemado, Ana começa a passar mal e entra em trabalho de parto. Ela começa a vomitar muito e, com o esforço, começa a perder líquido amniótico com leve sangramento.

[josetebispo](#)

3 de dezembro de 2015 - 08:53

Comandante Andreina: qual a sua ação??

[sdandreina](#)

3 de dezembro de 2015 - 09:15

Devido o estado de saúde de Ana, não sendo possível removê-la do local, para não lhe causar mais lesões. Irei isolar o local que a mesma encontra-se, para que assim facilite a ventilação e não a exponha; manterei Ana calma. Tendo em vista que Ana está perdendo líquido e por saber que isso significa a ruptura parcial da bolsa, então, iniciarei o trabalho de parto.

EXPERIMENTO MANIFESTAÇÕES POPULARES – GRUPO A:

Rodada PMBA – 14/12/2015

SEGUNDA APLICAÇÃO: MANIFESTAÇÕES POPULARES

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 09:59

SEGUNDA APLICAÇÃO: MANIFESTAÇÕES POPULARES

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:09

Ordem de participação: Sd. Mendes - Comandante. Será a primeira a fazer as intervenções. Sd. Brasil - Patrulheiro: será o segundo a fazer as intervenções Sd. Andreina - Patrulheira. Será a terceira a fazer as intervenções

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:10

Os senhores estão no Farol da Barra, fazendo o policiamento numa manifestação popular com fins políticos

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:12

Por volta das 13h, nas imediações do Farol da Barra, grupos de pessoas opositoras ao governo atual, se aglomeram para iniciar uma passeata pelas ruas da cidade. Fazem parte desta aglomeração: representantes estudantis, lideranças comunitárias, pessoas ligadas à ONG's, cidadãos comuns, além de algumas autoridades políticas opositoras, incluindo deputados, prefeitos de várias cidades, vereadores, dentre outros. Existe um predomínio das cores verde e amarela nas vestimentas e adereços que ostentam, além de cartazes expressando o descontentamento com a situação na qual se encontra a conjuntura nacional. Alguns grupos já ensaiam palavras de ordem:

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:12

- Mais Educação, Pão e Circo é Alienação!!!

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:13

Este grupo é liderado por um importante líder estudantil: Victor, 22 anos, branco, estudante de Ciências Sociais da UFBA. Ele demonstra nervosismo e agressividade com os turistas que tentam acessar o farol. Ele está acompanhado por Katarina e Igor. Katarina segura um megafone e dela ordena toda a movimentação do Grupo.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:13

- Vamos lá pessoal! Vamos a luta!!!! Hoje nada de turismo por aqui não!!1 Hoje é dia de luta e não de lazer!!!.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:14

A imprensa de várias regiões do estado estão registrando a manifestação.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:16

O líder Victor, muito nervoso, empurra uma turista que cai e machuca a testa. Além disso, ele ainda resiste a abordagem dos policiais.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:16

Sd. Mendes qual a sua ação?

[sdmendes](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:26

Uma vez que o líder da manifestação, Vitor, acaba de incorrer em dois crimes: LESÃO CORPORAL e RESISTÊNCIA, a ele será dada voz de prisão.

[sdandreina](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:32

Irei sugerir a comanf

[sdbrasil](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:36

em acordo com a comandante irei algemar Victor para que devido ao estado emocional dele, o mesmo não venha causar lesões a outras pessoas

[sdandreina](#)

14 de dezembro de 2015 - 10:41

Além da contenção do líder da manifestação, Irei sugerir ao comandante que encaminhe o turista a uma unidade de saúde; que informe a CICOM o ocorrido e solicite apoio de outras guarnições.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:14

Uma viatura de apoio do BEPTUR está nas proximidades do Farol da Barra.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:15

Essa patrulha é acionada, chega ao local e leva Vitor preso para a delegacia.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:16

A patrulha do BEPTUR volta para o local anterior. Em dado momento inicia-se uma discussão entre pessoas que criticam a prisão do líder estudantil Vitor e outros que são favoráveis ao retorno do regime militar.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:17

Essa discussão se agrava e dois homens começam a trocar socos e pontapés.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:18

Sd. Brasil é o primeiro a visualizar a situação.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:19

Sd. Brasil qual a sua atuação?

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:23

Logo após intervenção do Sd. Brasil, pedimos que a Cmt Mendes apresente qual a medida que ela adotará para solucionar a situação.

[josetebispo](#)

14 de dezembro de 2015 - 21:25

Cmt Mendes, favor explicar a sua decisão apresentando o nome e ação que cada um dos patrulheiros deverá executar.

Rodada PMBA – 15/12/2015**SEGUNDA APLICAÇÃO: MANIFESTAÇÕES POPULARES**

[sdmendes](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:06

Sd PM Andreína fará a busca pessoal , eu farei a segurança de busca e o Sd PM Brasil fará a segurança externa. /Custodiaremos até a chegada do apoio

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:44

Cmt Mendes, neste momento, uma patrulha com mais cinco policiais militares, sendo 1 cmt e 4 patrulheiros chega em apoio à sua ação.

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:45

Todos estão sob o seu comando a partir de agora.

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:45

Você dispõe de 7 policiais militares para reorganizar a sua atuação

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:50

Você pode utilizar até 3 patrulheiros para encaminhar os custodiados para a delegacia, exceto os Sd. Brasil e Sd. Andreina

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:51

Neste caso, você ficará com 4 policiais militares.

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:53

Você, a partir deste momento, passa a comandar os soldados Brasil e Andreina mais os soldados A e B da patrulha de apoio. O soldado A era o comandante da patrulha de apoio e o soldado B era patrulheiro.

[sdmendes](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:59

Eu, a Sd Andreína, Sd Brasil, Sd A , comporemos uma gue ao passo que o Sd B apoiará a escolta dos 2 manifestantes que se envolveram na briga

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 15:59

Sua patrulha do BEPTUR, com nova formação, desloca-se para um elevado próximo ao Barra Flat para descanso ativo. Vocês observam do alto que muitos turistas estrangeiros portam maquinas fotográficas de elevado valor e não param de registrar a passeata. Um deles tira foto de um manifestante que está todo fantasiado. O manifestante não gosta por achar que poderá ser identificado de alguma forma. Neste momento, ele toma a máquina do turista com violência, abre o compartimento da filmagem e pisoteia-o até danifica-lo completamente. O manifestante joga o que ainda resta da máquina no turista que, atônito, fica paralisado sem condições de reagir.

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 16:00

Sd. Andreina você visualiza esse fato

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 16:00

Sd. Andreina, qual a sua ação após visualizar esta situação?

[sdandreina](#)

15 de dezembro de 2015 - 16:15

Irei comunicar imediatamente o fato a minha comandante, para que sejam adotadas as medidas cabíveis de acordo com a lei; como: imobilização do agressor e em seguida, condução do agressor e vítima a delegacia.

[josetebispo](#)

15 de dezembro de 2015 - 17:39

Cmt Mendes, qual a sua ação?

Rodada PMBA – 17-18-19-20-21-22/12/2015.

SEGUNDA APLICAÇÃO: MANIFESTAÇÕES POPULARES

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:48

Comandante Mendes, estamos aguardando sua ação

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 06:59

Comandante Mendes, em função da demora em deliberar o que fazer, o turista, que estava atônito com a situação, começa a passar mal.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 06:59

Ele começa a apresentar sintomas de parada cardio-respiratória

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 06:59

A situação dele se agrava com muita rapidez

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:01

O Sd. Brasil percebe a situação e vai prestar os primeiros socorros ao turista

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:01

A Sd. Andreina vai auxiliar o Sd. Brasil

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:03

O Sd. Brasil e a Sd. Andreina, precisam jogar o dado e informar qual valor foi apresentado

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:03

Passos para jogar o dado:

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:04

1 - Dar um CLICK INVERSO na aba JOGUE O DADO. 2 - Clicar em ABRIR LINK EM UMA NOVA GUIA. 3 - Na nova página, clicar em ABRI DADOS EM OUTRA PÁGINA. 4 - Na nova página, clicar em LIMPAR. 5 - Clicar no SEGUNDO DADO DA ESQUERDA PARA A DIREITA (1d6) 6 - Clicar em JOGA 7 – Informar ao valor

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:06

Sd. Andreina, favor seguir os passos acima e jogar o dado

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:06

feito isso, deverá informar o valor atribuído

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:07

Sd. Brasil, logo após a Sd. Andreina jogar o dado e apresentar o valor atribuído à ela, peço-lhe que proceda da mesma forma:

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:07

Jogue o dado conforme os passos acima e informe o valor atribuído

[sdandreina](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:25

Valor 4

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34

ok querida

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34

valor visualizado

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34

aguardemos o Sd. Brasil

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34

[sdandreina](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:35

[sdbrasil](#)

18 de dezembro de 2015 - 10:34

VALOR 21

[josetebispo](#)

19 de dezembro de 2015 - 13:25

Sd. Brasil percebe que o turista está perdendo as funções vitais.

[josetebispo](#)

19 de dezembro de 2015 - 13:25

Em poucos minutos o turista dá um ultimo suspiro e morre.

[josetebispo](#)

19 de dezembro de 2015 - 13:26

Sd. Brasil, o que você faz?

[sdbrasil](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:18

chamaria o socorro(SAMU) e enquanto não chega tentaria fazer massagem cardíaca.

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:22

Sd. Brasil, após várias tentativas de massagear a vitima, você percebe que ele faleceu

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:22

Neste momento, você fala isso para a Sd. Andreina

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:23

que está ao seu lado

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:23

auxiliando-o com a vitima

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:23

Sd. Andreina, diante do desespero do Sd. Brasil, após saber que o turista morreu, o que você faz?

[sdandreina](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:53

Peço ao Sd Brasil que mantenha a calma, pois não temos autonomia para atestar o óbito. Comunicaremos o fato ao Oficial de Operações. Ficaremos no aguardo do SAMU, para que o médico ateste o óbito e a partir da comprovação acionarmos o DPT para perícia.

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 19:54

Comandante Mendes, diante dos fatos você terá que decidir o que fazer

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 19:56

Informação importante para a sua decisão: em alguns minutos, um político opositor ao governo, irá passar próximo a sua localização, acompanhado de manifestantes

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 19:56

Neste contexto, pergunto-lhe: Cmt Mendes, qual ação irá deliberar??

[sdmendes](#)

22 de dezembro de 2015 - 13:52

Faremos a custódia até a chegada do apoio, visto que já comunicamos o fato ao Coordenador de Área.

EXPERIMENTO FESTA DO SENHOR DO BONFIM – GRUPO B:

Rodada PMBA – 16/12/2015

Festa do Senhor do Bomfim

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 07:59

Estimados Pesquisadores, bom dia

[sdgilmaria](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:14

oi

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:15

Bom dia meninas

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:15

Bom dia meninas

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:15

Vamos iniciar a aplicação

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:16

Sd. Rita, por favor jogue o dado seguindo os seguintes passos:

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:16

1 - Dar um CLICK INVERSO na aba JOGUE O DADO. Clicar em ABRIR LINK EM UMA NOVA GUIA. Na nova página, clicar em ABRI DADOS EM OUTRA PÁGINA. Na nova página, clicar em LIMPAR. Clicar no SEGUNDO DADO DA ESQUERDA PARA A DIREITA (1d6) Clicar em JOGA

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:16

Por favor informe o número que saiu

[sdrita](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:19

Estamos tod@s?

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:20

viva viva vivaaaa kkkkk

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:24

Rita tudo ok?

[sdrita](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:25

sim

[sdrita](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:25

joguei, saiu numero1

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:25

ok

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:25

estamos aguardando seu número

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:26

ok

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:26

Por favor Sd. Querino, jogue o dado seguindo os mesmos passos

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:33

Logo após a Sd. Querino, peço à Sd. Gilmaria que jogue o dado e informe o valor

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:33

Sd. Querino? tudo ok?

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:41

se estiverem em dificuldades por favor informem

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:41

após jogar o dado informe, por favor, o valor

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:41

Sd. Gilmaria, pode jogar o dado enquanto aguardamos o valor do dado da Sd. Querino

[sdgilmaria](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:43

certo

[sdrita](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:44

fui na sala de Querino e mandei reiniciar o Computador

[sdrita](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:45

Está travando e não atualiza

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:45

otimo Rita... grata querida

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:45

elas estão seguindo os passos?

[sdrita](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:45

agora, vai

[sdrita](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:45

o Cap Elison foi auxiliá-la

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:46

conforme você fez?

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:46

1 - Dar um CLICK INVERSO na aba JOGUE O DADO.

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:46

2 - Clicar em ABRIR LINK EM UMA NOVA GUIA.

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:46

3 - Na nova página, clicar em ABRI DADOS EM OUTRA PÁGINA.

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:46

4 - Na nova página, clicar em LIMPAR.

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:46

5 - Clicar no SEGUNDO DADO DA ESQUERDA PARA A DIREITA (1d6)

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:46

6 - Clicar em JOGA

[sdgilmaria](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:51

o meu saiu número 6

[sdgilmaria](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:51

tudo certo?

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:52

ok gilmaria

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:53

aguardemos agora o valor de Querino

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:53

otimo

[sdalessandra](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:56

o meu deu 20

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:57

ok

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:58

diante dos valores teremos a seguinte configuração:

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:58

Sd. Querino, por ter tirado o maior valor, será a Comandante da Patrulha

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:58

Sd. Gilmaria, por ter tirado o segundo maior valor, será a segunda a fazer as intervenções

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 09:59

Sd. Rita, por ter tirado o menor valor, será a terceira a fazer as intervenções.

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:00

Amanhã aguardo-as, às 8h, neste ambiente para solucionarmos a primeira ocorrência

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:00

Deus nos conceda um dia tranquilo

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:00

Forte abraço

[sdgilmaria](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:00

ok

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:00

Muito obrigada pelo compromisso

[sdalessandra](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:01

ok, missão dada é missão cumprida!

[sdgilmaria](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:02

desculpem o atraso, hoje estou em casa e quando minha filha me ver pronto! mas amanhã creio que serei mais pontual. Abraço!

[sdgilmaria](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:03

fui... bjs

[josetebispo](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:04

bjs queridas.... fiquem com a paz de Deus

[sdalessandra](#)

16 de dezembro de 2015 - 10:06

Beijos.

Rodada PMBA – 17/12/2015

Festa do Senhor do Bomfim

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:10

Bom dia a todas

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:17

A patrulha do BEPTUR, composta por 03 (três) policiais militares está organizada da seguinte forma: Sd. Querino é a Comandante, as Sd. Rita e Gilmaria são patrulheiras.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:18

Esta patrulha encontra-se nas proximidades da Igreja dos Mares.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:18

Próximo a vocês se aproxima um grupo de turistas encantados com a festa, eles estão com smartphones e câmeras fotográficas, tiram selfie e fotos de tudo e de todos.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:19

Eles se aproximam acompanhados de uma moradora local.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:19

Passado um certo tempo do grupo, um casal de estrangeiros aproxima-se da patrulha. Ele aparenta ter entre 40 à 45 anos, alto, forte, pele muito branca, cabelos loiros, traja camisa do olodum, chapéu panamá, fita do Bonfim no braço e uma câmera fotográfica pendurada no pescoço. Ela aparenta a mesma faixa etária, estatura mediana, magra, cabelos loiros e compridos, traja bermuda jeans, camiseta do olodum, fita do Bonfim no pulso.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:19

Com um forte sotaque inglês o turista Charlie cumprimenta à todos com "Bom dia" bem embolado e relata o seguinte: - My wife and I got lost in the tour guide and we want to get back to our transportation that is parked in Parrot Largo Square.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:19

- Bom dia! - diz a moradora - esse homem tá querendo uma informação mais "num tô" entendendo nada do que ele diz. Vê se vocês podem ajudar ele.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:21

Informação importante:

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:24

O casal se chama Charlie e Rosie, são britânicos e estavam com o grupo de turista que passou anteriormente. Eles estão hospedados no Hotel Pestana Convento do Carmo, no bairro de Santo Antonio Além do Carmo. Eles saíram num ônibus em direção ao Bonfim, que estacionou na praça municipal. O grupo desceu o Elevador Lacerda para participar da festa. O ônibus, após deixá-los na Praça Municipal deslocou-se para o Largo do Papagaio onde o grupo se reunirá após os festejos para retorno ao hotel. Na parte baixa, Charlie e Rosie se perderam do grupo.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:25

Comandante Querino, qual a sua ação para solucionar essa ocorrência?

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:31

Obedecendo à ordem de participação pré-estabelecida, após a intervenção da Cmt QUERINO, será a vez da patrulheira GILMARIA.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:31

após intervenção da Sd. GILMARIA, será a vez da Sd. RITA.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:32

As patrulheiras deverão apresentar soluções para a decisão tomada pela comandante

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:32

Essas intervenções poderão ser para complementar a decisão inicial.....

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 08:32

ou até para sugerir novas alternativas de resolver a situação.

[sdgilmaria](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:05

comunicamos o fato ao Oficial de Operações responsável pelo policiamento do evento e solicitamos permissão para deslocarmos do nosso ponto base para levá-los ao ponto de ônibus mais próximo para que possam voltar para o local combinado por eles.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:08

Pessoal, precisamos obedecer a ordem de participação:

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:08

PRIMEIRO: Sd. Querino que é a comandante

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:08

SEGUNDO: Sd Gilmaria que é patrulheira.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:08

TERCEIRO: Sd. Rita que é patrulheira.

[sdrita](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:09

Estou no aguardo da cmt

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:09

Vocês têm contato com ela??

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:09

A Sd. QUERINO está com dificuldades para acessar o ambiente??

[sdrita](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:10

Ela deve estar na sede do Beptur,

[sdgilmaria](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:10

a sd Quirino não poderá responder porque está na junta médica hoje pela manhã

[sdrita](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:11

estou ligando para lá

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:11

vocês não estão no BEPTUR no Centro de Convenções não?

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:11

ok

[sdrita](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:11

estou em casa

[sdrita](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:11

hj é minha folga

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:11

na impossibilidade da Sd. QUERINO em participar, aguardamos a participação de Sd. Rita para finalizar essa primeira ocorrência

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:12

Sd. Rita, qual a sua ação para resolver a situação proposta?

[sdrita](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:18

Eu sugiro que o casal seja levado para o PCS mais próximo, e lá aguardem a decisão do oficial para que os guiassem até o local que estariam hospedados. Embora eles solicitassem que queriam ir para um determinado local, mas eles como turistas internacionais poderiam estar enganados e gerar novas ocorrências.

[sdrita](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:19

Eles estariam seguros com seus equipamentos e a patrulha liberada para nova atuação na festa.

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:20

ok

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:20

nos encontraremos amanhã às 8h neste ambiente para a segunda situação

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:21

Deus nos conceda uma dia de paz e tranquilidade

[josetebispo](#)

17 de dezembro de 2015 - 09:21

bjsss

Rodada PMBA – 18/12/2015

Festa do Senhor do Bomfim

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:10

A decisão da Sd. Rita foi acatada: o casal de turistas foi conduzido ao PCS próximo.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:10

A patrulha, após deixa-los em segurança, retornou ao local de trabalho

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:12

A patrulha se acomoda num elevador para descanso ativo

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:12

Mesmo com o credenciamento e autorização da prefeitura para trabalharem na festa, alguns ambulantes estão vendendo bebidas e comidas de forma inadequada e em locais improvisados. Nessas barracas os vendedores devem comercializar bebidas em latas ou garrafas PET e os alimentos em produtos descartáveis e não pontiagudos. Tudo que represente potencial de "arma branca" não deve utilizado na festa. No entanto, alguns comerciantes ainda insistem em não cumprir a lei.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:13

Durante o descanso ativo no elevador, a patrulha observa diversas barracas e vendedores ambulantes com seus produtos. Em uma dessas barracas há grupo de pessoas se aglomerando para comprar um churrasco vendido no espetinho que está em promoção.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:13

Em dado momento inicia-se uma contenda com dois homens que estavam aguardando o churrasco, sendo que um deles fere o seu opositor com um espeto de churrasco.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:13

sD.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:13

Sd. Rita é a primeira a visualizar a briga

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:15

Sd. Rita, qual a sua ação ao visualizar a briga???

[sdrita](#)

18 de dezembro de 2015 - 07:59

Bom dia!

[sdrita](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:00

Após visualizar a briga, sinalizo para a Sd Querino e aguardo a decisão dela.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:01

Bom dia

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:01

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:01

Sd. Querino, qual a sua ação?

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:10

Em situação de de briga, procuro observar se a minha patrulha esta em segurança

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:14

após observação se sua patrulha está em segurança, qual a sua ação enquanto Comandante da patrulha, para solucionar o fato??

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:15

Após coloco minha patrulha de maneira a perceber e conter qualquer reação adversa

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:15

e aciono o apoio

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:17

contido os ânimos, encaminho-os p delegacia

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:20

durante a sua abordagem, um dos homens desfere um golpe de espetinho de churrasco no pescoço do outro.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:21

o homem ferido começa a sangrar

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:21

Comandante Querino, qual a sua ação?

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:23

procuro fazer a compressão do local do ferimento, enquanto a sd Rita aciona samur

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:25

neste momento, a namorada do homem ferido pega a peixeira do vendedor ambulante e desfere um golpe nas costas do agressor opositor.

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:26

EU CHAMO O CHOQUE!

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:28

algemo a mulher e ordeno que ela permaneça sentada. Enquanto continuo acionando a samur.

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:29
ok

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34
finalizaremos por hoje a rodada

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34
iniciaremos amanhã a partir das 8h

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34
obrigada queridas

[josetebispo](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:34

[sdrita](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:36

[sdalessandra](#)

18 de dezembro de 2015 - 08:38
Beijos

Rodada PMBA – 21/12/2015

Festa do Senhor do Bomfim

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:08
Bom dia!

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:08
Bom dia pessoal

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:09
Bom dia Cmt.... minhas continências!!

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:10
Comandante Querino, você recebe uma tropa de apoio com cinco homens para auxiliar na ocorrência

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:12
Essa nova tropa é composta por uma comandante e quatro patrulheiros

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:12
é a mesma situação

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:13
?

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:13

a patrulha nova de apoio está formada assim: Policial A, é o comandante e os patrulheiros B C D e E são os patrulheiros

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:14

Exatamente

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:14

a ocorrência ainda não finalizou

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:14

you acabou de receber esses homens de apoio

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:15

Lembre-se que existem 2 homens feridos, um por espetinho e outro por faca

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:15

um dos homens

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:15

Lembre-se também que existe uma mulher algemada por ter esfaqueado o

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:15

Você só tinha uma tropa de 2 policiais: Sd. Rita e Sd. Gilmaria

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:17

Agora você recebeu uma patrulha nova de apoio formada assim: Policial A, é o comandante e os patrulheiros B C D e E são os patrulheiros

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:17

Você comanda agora sete homens

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:18

como você distribui essa nova tropa para resolver a ocorrência???

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:18

Favor falar o nome do soldado e o que ele fará, tipo: Sd. Rita fará isso.... Sd. A fará isso.... assim por diante...

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:21

sd Rita, sd A, sd B na segurança externa

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:21

Só mais uma informação: Você chamou o choque e neste momento o seu telefone funcional não pára de tocar

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:22

O coordenador de área está te ligando para saber qual a necessidade da tropa de choque na sua ocorrência

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:22

Ele ficou assustado tendo em vista que acionar o choque corresponde à uma necessidade extrema de contenção de multidões

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:23

atendo funcional e informo que parte do apoio chegou, contudo preciso da Samur

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:23

Outra informação importante: muitos expectadores estão filmando a sua atuação pelo celular e ameaçam enviar o vídeo pelas redes sociais

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:26

O Choque foi acionado em virtude da baixa de efetivo

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:27

e sei que o CHOQUE tem preparo p conter distrubio

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:28

continuo agindo da melhor forma possível

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:30

Sd. Rita, A e B estão na segurança externa. E os demais patrulheiros?

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:39

A sd gilmaria e sd c faram abordagem aos possíveis suspeitos

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:39

farão

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:40

ok

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:41

Agora está tudo sob controle

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:41

enquanto eu e sd d continuaremos solicitando Samur

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:41

you precisa finalizar essa ocorrência

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:42

a SAMU chegou para socorrer os feridos

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:42

A SAMU lhe diz que o ferido da facada deve ser levado para o hospital

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:43

e o ferido com o espetinho foi medicado e não precisa ir ao hospital

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:43

Diante dessa situação, descreva como você finaliza essa ocorrência.

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:45

ok, a sd gilmaria tomara os dados das pessoas feridas e do preposto da samu

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:46

enquanto conduziremos a o primeiro e segundo agressores a delegacia

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:48

ok

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:50

Quando vocês saem da delegacia a Sd. Gilmaria observa que o horário de trabalho já está extrapolado

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:50

vocês podem retornar ao PRT

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:50

Sd. Gilmaria, o que você faz??

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:55

Acho que SD Gilmaria não esta vendo

[sdalessandra](#)

21 de dezembro de 2015 - 08:58

posso resolver?

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:05

pode sim

[sdrita](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:14

Após retornar ao PRT, preencho o ROP, entrego ao Oficial de Operações e peço autorização para largarmos o serviço.

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:15

ok

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:15

Então vocês saem da delegacia em direção ao PRT

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:15

Lembrando que existem a tropa de apoio já se desfez

[sdrita](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:16

Eu acredito que a Sd Querino não tenha atentado que o Delegacia, seria um posto da civil atrelado ao da PM

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:16

Agora só existe a tropa original: Sd. Querino, comandando e Sd. Rita e Gilmaria, patrulheiros

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:16

Amanhã, a nova ocorrência partirá deste ponto

[sdrita](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:17

AS ocorrências se resolvem no mesmo local.

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:17

Imaginem que vocês estão saindo da delegacia em direção ao PRT

[sdrita](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:17

Os postos são atrelados

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:18

hummmm

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:18

Amanhã as 8h iniciaremos uma nova ocorrência a partir deste momento

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:18

Essas ações são fundamentais no momento de decidir o que fazer

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:18

antes de decidir, precisamos refletir sobre o que dispomos

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:18

Sobre a estrutura de segurança publica montada no evento

[sdrita](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:19

Se ligue, viu Querino. Pra vc não fazer a patrulha andar do Bonfim até o Vale dos Barris... rrs

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:19

sobre o nosso efetivo

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:19

perfeitas colocações

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:19

e a partir de então decidir o que fazer

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:20

amanhã estaremos aqui novamente às 8h

[josetebispo](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:20

obrigadoooooooooo

[sdrita](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:21

bjs

[sdrita](#)

21 de dezembro de 2015 - 09:21

Rodada PMBA – 22/12/2015

Festa do Senhor do Bomfim

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:01

bom dia pessoal

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:01

hoje faremos a última ocorrência

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:02

Tendo em vista que amanhã iniciamos a organização pessoal para os festejos natalinos, faremos essa aplicação hoje e encerraremos

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:11

No caminho de retorno ao PRT, vocês decidem ir por ruas residenciais tendo em vista que estão mais tranquilas e com menor tráfego de pessoas.

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:12

Ao passar na frente de uma residência os seus moradores, um grupo de jovens e adultos estão consumindo bebidas alcoólicas na garrafa de vidro. É possível notar através dos comportamentos demasiadamente alegres que alguns estão excessivamente alcoolizados, demonstram embriagues facilmente visível. Existem também crianças pequenas que brincam e correm, entram e saem da residência passando no meio desses adultos. Eles montaram na frente na residência, no passeio público, uma churrasqueira de carvão e isopores com cervejas e outras bebidas. Além disto, eles abriram a parte traseira do carro, que está todo tomado por caixas de som e colocaram o som bastante alto. Por estarem muito alcoolizados eles até brincam com os PJ's. - ô seu policial, já fez seu pedido para o Senhor do Bonfim?

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:12

Ao perceberem a aproximação da patrulha os vizinhos avançam para cima dos policiais e pedem que mandem baixar o som e que a fumaça e o barulho estão incomodando pessoas doentes nas casas ao lado. Os moradores embriagados começam a xingar os vizinhos com palavrões de baixo escalão, em tom de ameaça.

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:14

Sd. Querino, qual a sua decisão para resolver essa situação??

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:51

aplicação encerrada

[josetebispo](#)

22 de dezembro de 2015 - 08:51

os participantes estavam sem internet