

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MULTI-INSTITUCIONAL EM DIFUSÃO DO  
CONHECIMENTO**

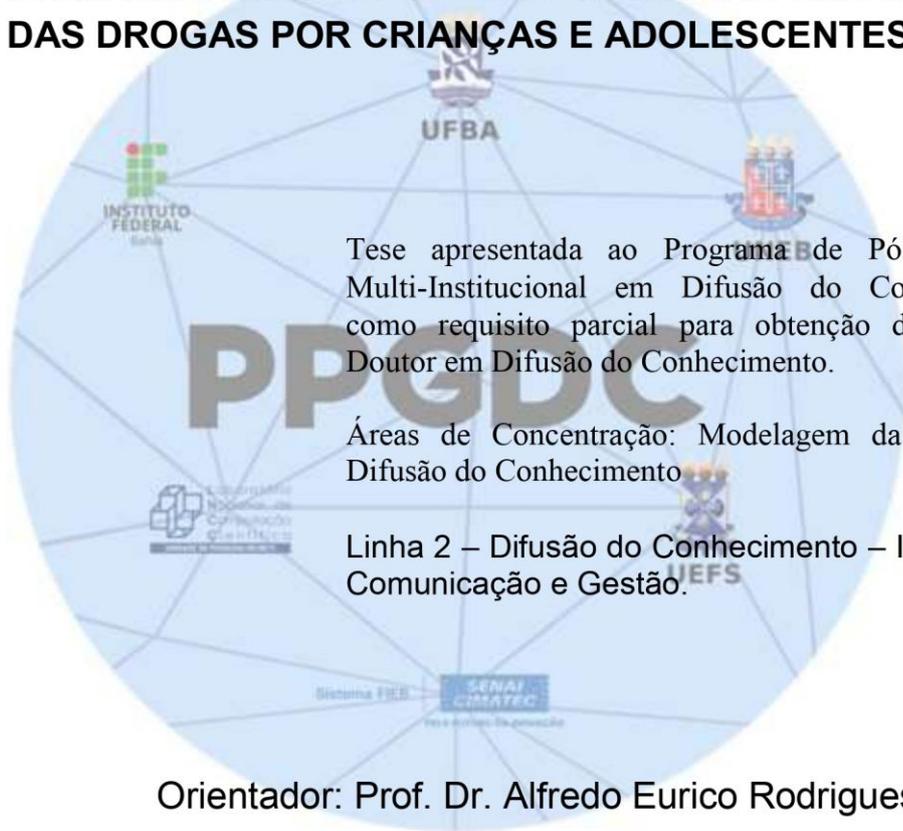
**IGOR BACELAR DA CRUZ URPIA**

**RPG DIGITAL PMBA: PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO  
PROFISSIONAL DOS POLICIAIS MILITARES DO BATALHÃO DE  
POLICIAMENTO ESCOLAR PARA ATUAÇÃO EM OCORRÊNCIAS  
RELACIONADAS AO USO INDEVIDO DAS DROGAS POR  
CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

Salvador  
2024

**IGOR BACELAR DA CRUZ URPIA**

**RPG DIGITAL PMBA:  
PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL DOS POLICIAIS  
MILITARES DO BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR PARA  
ATUAÇÃO EM OCORRÊNCIAS RELACIONADAS AO USO INDEVIDO  
DAS DROGAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES**



Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação Multi-Institucional em Difusão do Conhecimento, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Difusão do Conhecimento.

Áreas de Concentração: Modelagem da Geração e Difusão do Conhecimento

Linha 2 – Difusão do Conhecimento – Informação, Comunicação e Gestão.

Orientador: Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Salvador  
2024

Urpia, Igor Bacelar da Cruz.

RPG digital PMBA [recurso eletrônico] : proposta de qualificação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar para atuação em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes / Igor Bacelar da Cruz Urpia. - Dados eletrônicos. - 2024.

Orientador: Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento) - Programa de Pós-Graduação Multi-Institucional em Difusão do Conhecimento, Salvador, 2024.

Disponível em formato digital.

Modo de acesso: <https://repositorio.ufba.br/>

1. Polícia militar - Bahia. 2. Policiamento comunitário. 3. Patrulha Escolar Comunitária. 4. Socioconstrutivismo. I. Matta, Alfredo Eurico Rodrigues. II. Programa de Pós-Graduação Multi- Institucional Difusão do Conhecimento. III. Título.



## PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIFUSÃO DE CONHECIMENTO

### ATA DE DEFESA DE TESE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIFUSÃO DO CONHECIMENTO - PPGDC

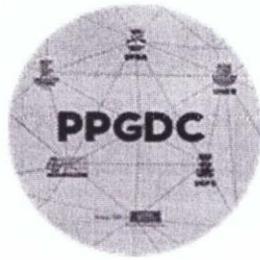
Ata da sessão de defesa da Tese de Doutorado em Difusão do Conhecimento de IGOR BARCELAR DA CRUZ URPIA, matrícula 218121934, intitulada "RPG DIGITAL PMBA: PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL DOS POLICIAIS MILITARES DO BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR PARA ATUAÇÃO EM OCORRÊNCIAS RELACIONADAS AO USO INDEVIDO DAS DROGAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES" realizada presencialmente, as quatorze horas do dia vinte e nove de abril de dois mil e vinte e quatro. A sessão foi aberta pelo presidente da banca examinadora Prof. Dr. ALFREDO EURICO RODRIGUES MATTA, que apresentou os outros membros da banca: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. TATIANE FERREIRA VILARINHO, E O Prof. Dr. EWERTTON CARNEIRO PONTES, examinadores externos, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. JOSETE BISPO RIBEIRO e Prof. Dr. JOSÉ CLAUDIO ROCHA, examinadores internos. Em seguida foram esclarecidos os procedimentos pelo presidente que passou a palavra ao doutorando para apresentação do trabalho de sua tese. Ao final, passou-se à arguição por parte da banca que em seguida, reuniu-se para a elaboração do parecer final que considerou o doutorando Aprovado. Por fim, nada mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão pelo presidente da banca, tendo logo a seguir, lavrada a presente ata, que segue assinada por todos os membros da banca.

Dr<sup>a</sup>. TATIANE FERREIRA VILARINHO,  
Academia de Polícia Militar de Goiás - APMGO  
Examinador Externo à Instituição

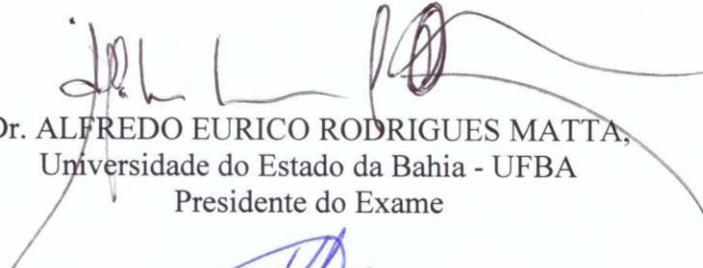
Dr. EWERTTON CARNEIRO PONTES,  
Fundação Osório  
Examinador Externo à Instituição

Dr. JOSÉ CLÁUDIO ROCHA,  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB  
Examinador Interno à Instituição

Dr<sup>a</sup>. JOSETE BISPO RIBEIRO,  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB  
Examinador Interno



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DIFUSÃO DE CONHECIMENTO**

  
Dr. ALFREDO EURICO RODRIGUES MATTA,  
Universidade do Estado da Bahia - UFBA  
Presidente do Exame

  
IGOR BACELAR DA CRUZ URPIA  
Doutorando

Dedico este trabalho aos meus finados avós; à minha finada mãe, fonte inspiradora de toda a minha caminhada; ao meu filho, razão de minha felicidade; à minha esposa, aos meus irmãos e aos meus amigos, pelo apoio e incentivo nos momentos mais difíceis de minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Escrever os agradecimentos desta tese de doutorado me faz lembrar muitos momentos da trajetória da minha vida. Oriundo de família humilde e estudante de escola pública, chegar até aqui demonstra uma grande vitória, mas o fato é que nunca estive só. Parafraseando as palavras de Isaac Newton, costumo dizer que se cheguei até aqui é porque me apoiei nos ombros de gigantes.

Agradeço primeiramente a Deus, por guiar meus passos.

Agradeço à minha finada avó, pelas mais belas lembranças de amor e generosidade.

Agradeço ao meu finado avô, meu verdadeiro pai, que me criou e me sustentou, que acreditou em meu potencial e foi meu grande exemplo de caráter e retidão.

Agradeço à minha finada mãe, grande guerreira, que me ensinou a ler e a escrever, que vibrava com cada nota 10 tirada e que sabia que eu seria capaz de mudar meu mundo; te amo eternamente, mãe.

Agradeço ao meu irmão Henrique, parceiro mais leal dessa vida, minha referência de família e de amor.

Agradeço ao meu irmão Arthur, que desbravou o caminho, sendo o primeiro da família a entrar na Universidade e se tornar um grande Doutor.

Agradeço à minha esposa, que contribuiu ao longo de todo o curso para que esse sonho se tornasse realidade, me incentivando nos momentos de fraqueza e tornando minha caminhada mais leve.

Agradeço ao meu filho querido e amado, razão da minha felicidade, que me proporciona os momentos de maior amor nesta vida. Tudo é para você, meu filho.

Agradeço ao meu amigo Jailson, que me adotou como filho, me aconselhando a ser sempre o melhor, ser eu mesmo.

Agradeço à Ten Cel PM Milanezi, minha eterna Comandante, que me proporcionou as bases necessárias para que eu iniciasse e concluísse meu doutoramento, apoiando-me sempre.

Agradeço à Major PM Soledade, grande incentivadora desse processo e com quem aprendi muito enquanto seu Subcomandante.

Agradeço ao Ten Cel PM Edmilton, atual Comandante do Batalhão de Policiamento Escolar, que deixou a porta aberta da unidade, permitindo que essa pesquisa acontecesse.

Agradeço a Sd PM RR Ana Flávia, Sd PM Efigênio e a Cb PM Lesley, que participaram dos primeiros testes do sistema e do roteiro das simulações desta pesquisa.

Agradeço ao efetivo ordinário e extraordinário do Batalhão de Policiamento Escolar, em especial ao Cb PM Nei Cleber, ao Sgt PM Couto, a Sd PM Cordeiro, ao Sd PM Fabrício, a Sd PM Joyce e ao Sd PM Alberto, que de forma voluntária participaram da aplicação desta pesquisa.

Agradeço aos meus amigos e colegas do DMMDC, pela força e pelo incentivo.

E agradeço, de forma especial, ao meu orientador, Prof. Dr. Alfredo Matta, disponível diuturnamente para me ensinar e conduzir os meus estudos. Sábados, domingos, feriados, tarde da noite, a qualquer momento estava totalmente disponível para me orientar. O senhor é minha referência acadêmica, professor.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

(Paulo Freire)

URPIA, Igor Bacelar da Cruz. **RPG digital PMBA**: proposta de qualificação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar para atuação em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes. 214f. il. 2024. [Tese de Doutorado]. Universidade Federal da Bahia – UFBA, Bahia, 2024.

## RESUMO

Esta tese estuda a capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar (BPEsc), para atuação em ocorrências relacionadas ao uso indevido de substâncias entorpecentes por crianças e adolescentes, mediada pelo *Role Playing Game* (RPG) digital, amparada no problema de pesquisa: Como uma proposta de aplicação pedagógica mediada pelo RPG Digital, baseada na simulação virtual de ocorrências policiais envolvendo casos relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, possibilitará a capacitação profissional dos policiais militares do BPEsc? O objetivo geral se propõe analisar o processo cognitivo e a qualificação profissional dos policiais militares do BPEsc, sobre a atuação em ocorrências policiais relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, através da simulação virtual de ocorrências policiais, estruturadas no RPG Digital, desdobrado em quatro objetivos específicos: Estabelecer as diretrizes teórico-epistemológicas que darão suporte científico ao Ambiente Virtual de Aprendizagem; Identificar as potencialidades de construção de conhecimento através do RPG Digital PMBA; Criar um modelo de aplicação pedagógica no RPG Digital que simule ocorrências policiais militares relacionadas à atuação quanto ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes; Verificar como se desenvolvem o processo cognitivo e a capacitação profissional dos policiais militares através do RPG Digital criado. Para a construção da solução pedagógica, nos debruçamos para entender o contexto da pesquisa, os conteúdos (legislações e procedimentos operacionais relacionados ao policiamento comunitário escolar) e os princípios epistemológicos que deram suporte à modelagem do RPG. Esse instrumento tecnológico busca oferecer à PMBA um instrumento virtual de aprendizagem interativo e colaborativo, reduzindo custos com a realização de oficinas vivenciais e possibilitando um amplo alcance, tendo em vista o caráter virtual da aplicação, focando no processo de tomada de decisão, através da interpretação de papéis no RPG digital. Os princípios socioconstrutivistas fundamentaram a pesquisa, que se utilizou da abordagem metodológica *Design-Based Research* (DBR), a qual reúne as vantagens das pesquisas qualitativas e quantitativas, em busca da resolução de problemas encontrados em um dado contexto social. As simulações de ocorrências foram roteirizadas a fim de estimular o processo de tomada de decisão. A aplicação da pesquisa se deu com duas guarnições policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar, denominadas de Grupo X e Grupo Y, simulando as ocorrências no RPG digital de formas síncrona e assíncrona. Foram desenvolvidos dois ciclos de aplicação e refinamento da solução pedagógica, acompanhados por um barema avaliativo para mensurar a efetividade da aplicação, estabelecendo conceitos relacionados à nota alcançada. Finalizamos a pesquisa compreendendo a aplicação como exitosa e com potencial para aplicação dentro do contexto da PMBA e dos órgãos que compõem o Sistema Único de Segurança Pública.

**Palavras-chave:** Polícia Militar da Bahia. Policiamento Comunitário Escolar. RPG digital PMBA. Socioconstrutivismo.

URPIA, Igor Bacelar da Cruz. **Digital RPG PMBA**: proposal for professional qualification of police officers from the School Policing Battalion for dealing with incidents related to the misuse of drugs by children and adolescents. 214f. il. 2024. [Doctoral Thesis]. Federal University of Bahia – UFBA, Bahia, 2024.

## ABSTRACT

This thesis is on the professional training of police officers from the School Police Battalion (BPEsc) for dealing with incidents related to the misuse of narcotic substances by children and adolescents, mediated by a digital Role Playing Game (RPG). The research is supported by a question: How will a proposed pedagogical application mediated by Digital Role Playing Game, based on the virtual simulation of police incidents involving cases of drugs misuse by children and adolescents, enable the professional training of BPEsc police officers? The general objective is to analyze the cognitive process and professional qualification of BPEsc police officers in handling incidents related to drug misuse by children and adolescents through the virtual simulation of such incidents, structured in Digital RPG, unfolded in four specific objectives: Establish the theoretical-epistemological guidelines that will provide scientific support to the Virtual Learning Environment; Identify the potential for building knowledge through PMBA Digital RPG; Create a pedagogical application model in the Digital RPG that simulates police incidents related to actions regarding the misuse of drugs by children and adolescents; Verify how the cognitive process and professional training of police officers develop via the Digital RPG created. To construct the pedagogical solution, we focused on understanding the research context, the contents (legislation and procedures related to school community policing) and the epistemological principles that supported the RPG modeling. This technological tool aims to provide PMBA with a virtual interactive and collaborative learning instrument, reducing costs with experiential workshops and allowing broad reach due to the virtual nature of the application, focusing on the decision-making process through role interpretation in digital RPG. Socioconstructivist principles underpinned the research, which used the Design Based Research (DBR) methodological approach, that combines the advantages of qualitative and quantitative research, aiming to solve problems encountered in a given social context. Incident simulations were scripted to stimulate the decision-making process. The research was conducted with two police crews from the School Policing Battalion referred to as Group X and Group Y, simulating the incidents in digital RPG, both synchronously and asynchronously. Two cycles of application and refinement of the pedagogical solution were developed, with an evaluative scale created to measure the effectiveness of the application, establishing concepts related to the score achieved. We concluded the research understanding the application as successful and with potential for implementation within the context of PMBA and the agencies that make up the Unified Public Security System.

**Keywords:** Police of Bahia. School Community Policing. PMBA digital RPG. Socioconstructivism.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Quadro 01</b> – Resumo das principais legislações brasileiras sobre drogas no século XXI .....	26
<b>Quadro 02</b> – Comparação entre a polícia tradicional e a polícia comunitária ....	35
<b>Quadro 03</b> – Relação de disciplinas do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar .....	41
<b>Quadro 04</b> – Sugestão de armamento e equipamento .....	50
<b>Quadro 05</b> – Posicionamento de efetivo na VTR .....	51
<b>Quadro 06</b> – Princípios de <i>design</i> cognitivo socioconstrutivista .....	55
<b>Quadro 07</b> – Relação Custo X Risco em instrução militar .....	62
<b>Quadro 08</b> – <i>Background</i> RPG PMBA .....	68
<b>Quadro 09</b> – Condicionantes do papel interpretado .....	77
<b>Quadro 10</b> – Condicionantes da reação do aluno .....	79
<b>Quadro 11</b> – Condicionantes do encontro da droga durante a revista .....	80
<b>Quadro 12</b> – Condicionantes do encontro da droga nos pertences do aluno ....	80
<b>Quadro 13</b> – Aspectos relacionados às atividades práticas .....	85
<b>Quadro 14</b> – Fases da Pesquisa .....	88
<b>Quadro 15</b> – Categorias de acompanhamento e as Categorias de referência...	91
<b>Quadro 16</b> – Resumo das inconsistências no 1º ciclo de aplicação .....	106
<b>Quadro 17</b> – Questionário de refinamento da pesquisa – 1º Ciclo .....	116
<b>Quadro 18</b> – Barema avaliativo das simulações: pré-ocorrência .....	120
<b>Quadro 19</b> – Barema avaliativo das simulações: ocorrência .....	121
<b>Quadro 20</b> – Barema avaliativo das simulações: pós-ocorrência .....	122
<b>Quadro 21</b> – Totalização dos pontos da simulação .....	122
<b>Quadro 22</b> – Mensuração da efetividade da aplicação .....	123
<b>Quadro 23</b> – Simulação I Pontuação obtida (Pré-ocorrência) .....	129
<b>Quadro 24</b> – Pontuação obtida (Ocorrência) .....	130
<b>Quadro 25</b> – Pontuação obtida (Pós-ocorrência) .....	131
<b>Quadro 26</b> – Totalização dos pontos da simulação 01/mensuração da efetividade .....	131
<b>Quadro 27</b> – Simulação II Pontuação obtida (Pré-ocorrência) .....	132
<b>Quadro 28</b> – Simulação II Pontuação obtida (Ocorrência) .....	133
<b>Quadro 29</b> – Simulação II Pontuação obtida (Pós-ocorrência) .....	134
<b>Quadro 30</b> – Totalização dos pontos da simulação II/mensuração da efetividade .....	134
<b>Quadro 31</b> – Respostas do Grupo Y ao questionário de refinamento do 2º ciclo de aplicação .....	135
<b>Quadro 32</b> – Resumo das inconsistências no 2º ciclo de aplicação .....	139
<b>Figura 01</b> – Tripé para a modelagem da solução pedagógica .....	44
<b>Figura 02</b> – Órgãos que compõem o sistema de segurança escolar .....	47
<b>Figura 03</b> – Diagrama de telas da modelagem do RPG digital PMBA .....	71
<b>Figura 04</b> – Tela de acesso ao RPG Digital PMBA/Tela 01 .....	72
<b>Figura 05</b> – Tela inicial do RPG Digital PMBA – Aba apresentação/Tela 02 .....	72
<b>Figura 06</b> – O Jogo .....	73
<b>Figura 07</b> – Estrutura .....	73
<b>Figura 08</b> – Simulações/Tela 05 .....	81
<b>Figura 09</b> – Regras/Tela 06 .....	82
<b>Figura 10</b> – Mesas/Tela 07 .....	82

<b>Figura 11</b> – Mesas – Criação da Ficha de Personagem/Tela 08 .....	83
<b>Figura 12</b> – Ambiente Virtual de Aprendizagem/Tela 09 .....	84
<b>Figura 13</b> – Mapeamento da tese .....	87
<b>Figura 14</b> – Criação do grupo no Aplicativo <i>WhatsApp</i> .....	94
<b>Figura 15</b> – Mensagem no grupo do Aplicativo <i>WhatsApp</i> .....	95
<b>Figura 16</b> – Mesa do jogo do RPG digital PMBA .....	97
<b>Figura 17</b> – Extrato da mesa do jogo do RPG digital PMBA .....	98
<b>Figura 18</b> – Criação de personagem Cb Bruto .....	101
<b>Figura 19</b> – Criação de personagem Soldado Bruto .....	101
<b>Figura 20</b> – Criação de personagem Soldado Brutinha .....	102
<b>Figura 21</b> – Verificação de inconsistências técnicas .....	103
<b>Figura 22</b> – Jogada realizada no grupo de <i>WhatsApp</i> .....	104
<b>Figura 23</b> – Extrato da simulação .....	105
<b>Figura 24</b> – Sinalização ativa no sistema .....	105
<b>Figura 25</b> – Checagem de equipamentos da guarnição .....	108
<b>Figura 26</b> – Questionamento do Mestre referente aos equipamentos .....	109
<b>Figura 27</b> – Atuação do Mestre sobre procedimentos operacionais .....	110
<b>Figura 28</b> – Atuação do Mestre sobre condução do adolescente .....	111
<b>Figura 29</b> – Solução de conflito de maneira correta pela guarnição .....	112
<b>Figura 30</b> – Orientação para deslocamento da guarnição .....	113
<b>Figura 31</b> – Procedimento Operacional Padrão da PMBA .....	115
<b>Figura 32</b> – Criação do grupo no Aplicativo <i>WhatsApp</i> para o segundo ciclo ....	124
<b>Figura 33</b> – Mensagem no grupo do Aplicativo <i>WhatsApp</i> .....	125
<b>Figura 34</b> – Ausência de carga de material .....	127
<b>Figura 35</b> – Guarnição em desconformidade com o procedimento operacional.	128
<b>Figura 36</b> – Equívoco na recomendação feita à imprensa simulação 1 .....	128
<b>Figura 37</b> – Equívoco na recomendação feita à imprensa simulação 2 .....	129

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BEPTUR	Batalhão Especializado de Polícia Turística
BPEsc	Batalhão de Policiamento Escolar
CA	Categoria de Acompanhamento
CBM	Corpo de Bombeiro Militar
CENOP	Central de Operações
Compod	Conselho Municipal de Políticas Sobre Drogas
Consegs	Conselho Comunitário de Segurança Escolar
CPE	Comando de Policiamento Especializado
DAI	Delegacia para o Adolescente Infrator
D.A.R.E	<i>Drug Abuse Resistance Education</i>
D&D	<i>Dungeons &amp; Dragons</i>
3D&T	Defensores de Tóquio 3ª Edição
DBR	Design Based Research
DPCDH	Departamento de Polícia Comunitária e Direitos Humanos
EAD	Ensino a Distância
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EPM	Ensino Policial Militar
GU	Guarnição
IEP	Instituto de Ensino e Pesquisa
MP	Ministério Público
OMS	Organização Mundial de Saúde
ONU	Organização das Nações Unidas
OPM	Organização Policial Militar
PCE	Policiamento Comunitário Escolar
PMBA	Polícia Militar da Bahia
PNJ	Personagem não jogador
PPA	Plano Plurianual Participativo
PPcid	Projeto Polícia Cidadã
Proerd	Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência
Pronasci	Programa Nacional de Segurança Pública com Cidadania
RPG	<i>Role Playing Game</i>
RMS	Região Metropolitana de Salvador
SAM	Serviço de Assistência ao Menor
Senasp	Secretaria Nacional de Segurança Pública
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TI	Tecnologia da Informação
ZDI	Zona de Desenvolvimento Imediato

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	17
<b>2</b>	<b>CONTEXTO HISTÓRICO – SITUANDO A PESQUISA</b> .....	23
2.1	POLÍTICAS PÚBLICAS SOBRE DROGAS NO BRASIL NO SÉCULO XXI .....	23
2.2	POLÍTICAS PÚBLICAS DE ATENÇÃO ÀS CRIANÇAS E AOS ADOLESCENTES NO BRASIL .....	28
2.3	A POLÍCIA MILITAR DA BAHIA: ORIGENS E AVANÇOS .....	33
2.4	O BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR E O CURSO DE OPERADOR DE POLICIAMENTO COMUNITÁRIO ESCOLAR .....	37
<b>3</b>	<b>A EDUCAÇÃO MEDIADA POR JOGOS DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE ABORDAGEM SOCIOCONSTRUTIVISTA PARA EDUCAÇÃO POR SIMULAÇÕES NO POLICIAMENTO COMUNITÁRIO ESCOLAR</b> .....	44
3.1	POLICIAMENTO COMUNITÁRIO ESCOLAR .....	45
3.1.1	Órgãos que compõem o sistema de segurança escolar .....	46
3.1.2	Procedimentos adotados na assunção do serviço e no deslocamento da GU de Policiamento Escolar .....	49
3.1.3	Procedimentos adotados na chegada da GU de Policiamento Escolar à unidade de ensino .....	52
3.1.4	Realização de abordagens no interior da unidade escolar .....	52
3.1.5	Condução de crianças e adolescentes autores de ato infracional ....	53
3.2	OS FUNDAMENTOS SOCIOCONSTRUTIVISTAS A SEREM ADOTADOS .....	54
3.2.1	Interação .....	55
3.2.2	Interatividade .....	56
3.2.3	Contextualidade .....	57
3.2.4	Mediação .....	57
3.2.5	Metacognição e Controle .....	59
3.2.6	Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem .....	60
3.2.7	Colaboração .....	60
3.3	OS JOGOS DIGITAIS NA FORMAÇÃO MILITAR .....	61
3.4	O <i>ROLE PLAYING GAME</i> (RPG) .....	63
<b>4</b>	<b>MODELAGEM E ROTEIRIZAÇÃO DO RPG DIGITAL PMBA: UMA</b>	

	<b>PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL .....</b>	<b>67</b>
<b>5</b>	<b>ABORDAGEM METODOLÓGICA – DESIGN-BASED RESEARCH (DBR) .....</b>	<b>86</b>
5.1	FASES DA PESQUISA .....	88
5.2	COMUNIDADE PARTICIPANTE .....	90
5.3	CATEGORIAS DE ANÁLISE .....	90
5.4	CRITÉRIOS DE ANÁLISE DAS CATEGORIAS DE ACOMPANHAMENTO .....	92
5.5	CRITÉRIOS DE ANÁLISE DAS CATEGORIAS DE REFERÊNCIA .....	92
5.6	CAMINHOS DA APLICAÇÃO .....	93
<b>6</b>	<b>RESULTADOS DA PESQUISA – APLICAÇÃO DAS SIMULAÇÕES DE OCORRÊNCIAS E REFINAMENTO DO 1º CICLO .....</b>	<b>94</b>
6.1	PLANEJAMENTO DA AÇÃO .....	94
6.2	APLICAÇÃO DO RPG – 1º CICLO/SIMULAÇÕES 01 E 02 .....	96
6.3	ANÁLISE DOS DADOS DO 1º CICLO DE APLICAÇÃO .....	96
<b>6.3.1</b>	<b>Categoria de Acompanhamento – Socioconstrutivismo .....</b>	<b>97</b>
6.3.1.1	<i>Interação .....</i>	<i>97</i>
6.3.1.2	<i>Mediação .....</i>	<i>98</i>
6.3.1.3	<i>Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem .....</i>	<i>99</i>
6.3.1.4	<i>Colaboração .....</i>	<i>99</i>
<b>6.3.2</b>	<b>Categoria de Acompanhamento – RPG digital .....</b>	<b>100</b>
6.3.2.1	<i>Comportamento do sistema – Funcionalidades do software .....</i>	<i>100</i>
6.3.2.2	<i>Estímulo à tomada de decisão .....</i>	<i>107</i>
<b>6.3.3</b>	<b>Categoria de Referência .....</b>	<b>107</b>
6.3.3.1	<i>Simulação 01 – Praça segura .....</i>	<i>107</i>
6.3.3.2	<i>Simulação 02 – Visita de rotina .....</i>	<i>113</i>
<b>6.3.4</b>	<b>Refinamento da pesquisa – 1º Ciclo .....</b>	<b>116</b>
<b>7</b>	<b>RESULTADOS DA PESQUISA – APLICAÇÃO DAS SIMULAÇÕES DE OCORRÊNCIAS E REFINAMENTO DO 2º CICLO .....</b>	<b>124</b>
7.1	PLANEJAMENTO DA AÇÃO .....	124
7.2	APLICAÇÃO DO RPG – 2º CICLO/SIMULAÇÕES 01 E 02 .....	126
7.3	ANÁLISE DOS DADOS DO 2º CICLO DE APLICAÇÃO/SIMULAÇÕES 01 E 02 .....	126
<b>7.3.1</b>	<b>Simulação I – Síncrona .....</b>	<b>129</b>

<b>7.3.2</b>	<b>Simulação II – Assíncrona .....</b>	<b>132</b>
<b>7.4</b>	<b>REFINAMENTO DA PESQUISA – 2º CICLO .....</b>	<b>135</b>
<b>8</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>141</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>146</b>
	<b>APÊNDICE A – Simulações 01 e 02 (Roteiros para o Mestre) .....</b>	<b>152</b>
	<b>APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....</b>	<b>175</b>
	<b>APÊNDICE C – Questionário de refinamento – 1º Ciclo de Aplicação ....</b>	<b>178</b>
	<b>APÊNDICE D – Questionário de refinamento – 2º Ciclo de Aplicação ....</b>	<b>180</b>
	<b>APÊNDICE E – Barema de avaliação das simulações do RPG digital PMBA .....</b>	<b>182</b>
	<b>APÊNDICE F – Relatório de análise técnica do RPG Digital PMBA .....</b>	<b>185</b>
	<b>APÊNDICE G – Relatório de análise técnica do RPG Digital PMBA 1º Ciclo de Aplicação.....</b>	<b>190</b>
	<b>APÊNDICE H – Relatório de análise técnica do RPG digital PMBA 2º Ciclo de Aplicação .....</b>	<b>191</b>
	<b>ANEXO A – Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa da Polícia Militar da Bahia (CEP/PMBA) .....</b>	<b>193</b>
	<b>ANEXO B – 1º Ciclo de aplicação RPG digital PMBA .....</b>	<b>196</b>
	<b>ANEXO C – 2º Ciclo de aplicação RPG digital PMBA .....</b>	<b>205</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea tem relegado a prática da leitura à segunda instância, privilegiando abordagens audiovisuais e cinematográficas. Por essa razão, este autor apostou na construção de uma tese enxuta, não se propondo a esgotar as temáticas abordadas, mas sim trazer à baila elementos teóricos e epistemológicos que subsidiem a construção da modelagem proposta.

O interesse em trabalhar com a temática das drogas surgiu no ano de 2014, ao participar das reuniões do Conselho Municipal de Políticas sobre Drogas (COMPOD) do Município de Cruz das Almas - Bahia, criado no dia 29 de outubro de 2013, através da Lei nº 2353/2013. Cabendo destacar, ainda, a formação acadêmica deste pesquisador, Bacharel em Gestão em Segurança Pública e Defesa Social, pela Academia de Polícia Militar do Estado da Bahia, que me aproxima da temática em estudo.

No ano de 2015, este pesquisador ingressou no Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, da Universidade do Estado da Bahia, desenvolvendo a seguinte pesquisa: Políticas Públicas sobre drogas no Brasil: Um diagnóstico do Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência da Polícia Militar da Bahia. Durante a pesquisa, ficou evidenciada a carência de uma capacitação profissional que abrangesse um maior número de policiais militares para atuação em problemas relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes.

No primeiro semestre de 2017, iniciei os estudos como aluno especial do programa de Doutorado em Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia, cursando a disciplina “Tecnologias Educacionais Aplicadas à Pluriculturalidade”, ministrada por Alfredo Matta, o que me proporcionou conhecer melhor o *Role Playing Game* (RPG) digital, como suporte educacional e instrumento de capacitação profissional.

A partir das experiências citadas acima, surgiu o interesse em desenvolver esta tese inovadora de doutorado, uma vez que não foi verificado tema com recorte similar ao proposto, voltado à capacitação profissional de policiais militares para atuação em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, usando como suporte o RPG digital.

Pode-se ressaltar, também, a relevância social da pesquisa, pois com a capacitação profissional dos policiais militares, tornará mais qualificada sua atuação junto à sociedade, além de fornecer à Polícia Militar da Bahia (PMBA) um recurso tecnológico educacional que possibilite uma ampla difusão de conhecimento e o treinamento de procedimentos operacionais. Nesta tese, o uso abusivo de psicotrópicos não é visto apenas como uma questão de saúde pública, mas sim como uma questão transversal, pois envolve as áreas da saúde, segurança pública e, sobretudo, da educação, necessitando, assim, a intervenção de diversos segmentos do Estado e da sociedade, em um esforço colaborativo (Urpia, 2017).

Nessa perspectiva, aliado à filosofia de polícia comunitária, a Polícia Militar da Bahia (PMBA) desenvolve as ações do Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência (Proerd), que consiste na capacitação de policiais militares para atuarem na prevenção dos problemas relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes e da violência, também desenvolve ações de policiamento comunitário escolar, através da Batalhão de Policiamento Escolar, que se desdobram em medidas de prevenção da violência e de repressão qualificada, quando do cometimento de atos infracionais.

Contudo, tendo em vista o custo elevado para formação de instrutores do Proerd e a dificuldade de uma capacitação ampliada do curso de operadores de policiamento comunitário escolar, poucos policiais têm acesso a essa qualificação profissional. Desse modo, a execução desta pesquisa, intitulada: “RPG digital: proposta de qualificação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar para atuação nos problemas relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes”, proporcionará à PMBA um ambiente virtual de aprendizagem interativo e colaborativo, ofertando uma capacitação profissional a baixo custo de investimento e de amplo alcance.

A partir da experiência profissional deste pesquisador, que atuou tanto como Chefe de Planejamento Operacional e Subcomandante da Operação Ronda Escolar, quanto como Comandante da 1ª Companhia do Batalhão de Policiamento Escolar<sup>1</sup>, instrutor e instrutor-chefe do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar, pude constatar que inexistente uma proposta de aplicação pedagógica

---

<sup>1</sup> Nomeado através do DOE nº 23.725, de 12 de agosto de 2023, sendo exonerado em 18 de janeiro de 2024, através do DOE nº 23.831, quando passou a exercer suas atividades funcionais na Secretaria de Segurança Pública, nomeado no cargo de Coordenador II, da Superintendência de Prevenção à Violência, em 26 de janeiro de 2024, através do DOE nº 23.837.

mediada pelo RPG digital, baseada na simulação virtual de ocorrências policiais envolvendo casos relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, para capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar, surgindo, então, o seguinte problema de pesquisa: **Como uma proposta de aplicação pedagógica mediada pelo RPG Digital, baseada na simulação virtual de ocorrências policiais envolvendo casos relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, possibilitará a capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar?**

Cabe ressaltar que essa problemática encontra esteio na Linha 02 de pesquisa (Difusão do Conhecimento – Informação, Comunicação e Gestão), visto que essa linha se propõe a estudar os processos de difusão do conhecimento na sociedade, através da análise cognitiva e da modelagem do conhecimento, relacionando-os com meios e modos de informação e comunicação que possibilitam a tradução, (re) apropriação e (re) construção do conhecimento.

O objetivo geral da pesquisa se propõe analisar o processo cognitivo e a qualificação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar, sobre a atuação em ocorrências policiais relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, através da simulação virtual de ocorrências policiais, estruturadas a partir do suporte educacional do RPG Digital, desdobrado nos seguintes objetivos específicos: 1 - Estabelecer as diretrizes teórico-epistemológicas que darão suporte científico ao Ambiente Virtual de Aprendizagem em questão (OE 01); 2 - Identificar as potencialidades de construção de conhecimento através do RPG Digital PMBA (OE 02); 3 - Criar um modelo de aplicação pedagógica no RPG Digital que simule ocorrências policiais militares relacionadas à atuação quanto ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes (OE 03); e 4 - Verificar como se desenvolvem o processo cognitivo e a capacitação profissional dos policiais militares através do RPG Digital criado (OE 04).

Tendo em vista o caráter aplicado desta pesquisa, utilizaremos a abordagem metodológica intitulada *Design-Based Research* (DBR), que reúne as vantagens das metodologias qualitativas e das quantitativas, focando no desenvolvimento de simulações relacionadas à atuação policial militar em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, em um esforço dialógico e colaborativo com todos os sujeitos integrantes da pesquisa, para tanto fora

modelado o ambiente virtual de aprendizagem (RPG Digital), desenvolvendo a ambientação, enredo, personagens e demais elementos constituintes do jogo, bem como os critérios de análise das categorias a serem acompanhadas no decorrer da aplicação da solução desenvolvida.

A presente tese está estruturada em oito capítulos, apresentando a seguinte sequência:

O primeiro capítulo destinamos à introdução da tese, em que realizamos um panorama geral da pesquisa, apresentando a problemática, objetivo geral, objetivos específicos, a abordagem metodológica e uma síntese de estrutura apresentada na tese, oportunizando ao leitor, de forma sucinta, conhecer o que esmiuçamos na pesquisa.

O segundo capítulo, intitulado “Contexto histórico – Situando a pesquisa”, realizamos a construção de uma interpretação do contexto histórico que permeia nossa temática. Cabe destacar que não almejamos cansar o leitor com intermináveis análises históricas, mas sim trazer elementos que, de uma forma singular, são capazes de influenciar a realidade atual do tema pesquisado, bem como importantes para a modelagem do ambiente virtual de aprendizagem.

O terceiro capítulo, com o título “A educação mediada por jogos digitais: uma proposta de abordagem socioconstrutivista para educação por simulações no policiamento comunitário escolar”, foi destinado à construção do referencial teórico e epistemológico da tese, pautado no tripé necessário para construção de uma proposta pedagógica baseada em simulação em RPG.

Para tanto, analisamos as **questões conteudistas** que se fizeram presentes na modelagem do RPG digital, mais precisamente relacionadas ao policiamento comunitário escolar e aos procedimentos adotados por uma guarnição policial militar; em seguida, analisamos a **epistemologia adotada na tese**, destacando os princípios socioconstrutivistas (Interação, Interatividade, Contextualidade, Mediação, Metacognição e Controle, Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem e Colaboração) adotados no processo de modelagem do RPG; e finalizamos o capítulo abordando a **solução tecnológica desenvolvida**, analisando os jogos digitais na formação militar, o *Role Playing Game* (RPG) e as contribuições do Grupo de pesquisa Sociedade em Rede.

Para essa construção teórica, nos pautamos nos ensinamentos de Lévy (1993), Frawley (2000), Vygotsky (2003), Cabalero (2007, 2012, 2018), Matta (2001,

2011), Prensky (2012), Souza (2016, 2021), Ribeiro (2016) e Pontes (2017), bem como em legislações aplicadas à temática da pesquisa.

No quarto capítulo, denominado “Modelagem e roteirização do RPG digital PMBA: uma proposta de qualificação profissional”, apresentamos o passo a passo seguido para modelagem e roteirização do RPG digital PMBA, representando todo o processo através da construção de um diagrama de telas, o qual foi pormenorizado tela a tela do ambiente.

O quinto capítulo, intitulado “Abordagem Metodológica *Design-Based Research* (DBR)”, discutimos as razões da escolha da abordagem metodológica, bem como realizamos um mapeamento da tese, das fases da pesquisa e definimos a comunidade participante, as categorias de análise e os critérios de análise das categorias de acompanhamento e de referência, detalhando, ainda, o caminho de aplicação dos ciclos DBR.

No sexto capítulo, denominado “Resultados da pesquisa – aplicação das simulações de ocorrências e refinamento do 1º ciclo”, apresentamos os resultados do 1º ciclo de aplicação DBR, realizado com a guarnição do Batalhão de Policiamento Escolar, denominada como grupo X. Para tanto, detalhamos como se deram o planejamento da aplicação, a aplicação das Simulações 01 e 02, a análise dos dados obtidos na aplicação, subdivididos por categoria de acompanhamento e categoria de referência, bem como realizamos o refinamento do 1º ciclo de aplicação, apresentando os dados obtidos nos questionários aplicados com o grupo X e propondo um barema para avaliar a efetividade da aplicação no 2º ciclo DBR.

No sétimo capítulo, intitulado “Resultados da pesquisa – aplicação das simulações de ocorrências e refinamento do 2º ciclo” apresentamos os resultados do 2º ciclo de aplicação DBR, realizado com a guarnição do Batalhão de Policiamento Escolar, denominada como grupo Y. Nesse capítulo, detalhamos como se deram o planejamento da aplicação; a aplicação das Simulações 01 e 02, ocorrida de forma síncrona e assíncrona; a análise dos dados obtidos na aplicação a partir da mensuração da efetividade, tomando como base o barema criado; como também o refinamento do 2º ciclo, com análise dos dados obtidos nos questionários aplicados com o grupo Y, sugerindo melhorias para os próximos ciclos a serem aplicados.

No capítulo oitavo, intitulado “Conclusão”, realizamos as considerações finais da tese, sintetizando os resultados obtidos em cada capítulo, os benefícios do uso do RPG digital para a PMBA, bem como apontamos possíveis lacunas de

conhecimento evidenciadas, que poderão servir de ponto de partida para novos estudos sobre o RPG digital na Polícia Militar da Bahia.

## 2 CONTEXTO HISTÓRICO – SITUANDO A PESQUISA

Neste capítulo serão traçadas as bases necessárias para uma melhor compreensão dos elementos presentes na tese. Não buscaremos esgotar as temáticas em apreço, mas criar pontes históricas e explorar as tensões existentes, vislumbrando possibilidades de diálogos e estabelecendo uma interpretação possível da realidade a ser estudada.

Como ponto de partida, com vistas a estabelecer conexões com a pesquisa: **“RPG digital PMBA: proposta de qualificação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar para atuação em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes”**, optamos em desenvolver nosso contexto histórico sob os seguintes pilares de análise, desdobrados nas seções a seguir: “Políticas Públicas sobre Drogas no Brasil no século XXI”, “Políticas Públicas de Atenção às Crianças e aos Adolescentes”, “A Polícia Militar da Bahia: Origens e Avanços”, e o “Batalhão de Policiamento Escolar e o Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar”; no final de cada uma delas foram apontados elementos de suporte para a roteirização e modelagem.

Desse modo, é imperioso destacar que as discussões geradas, nesta tese, deverão servir de mola propulsora para novos questionamentos, pois apenas representam um entendimento preliminar e particular para subsidiar a aplicação pedagógica a que se propõe.

### 2.1 POLÍTICAS PÚBLICAS SOBRE DROGAS NO BRASIL NO SÉCULO XXI

Para uma compreensão mais robusta do tema, é preciso, inicialmente, conceituar duas questões, a saber: o que são políticas públicas e o que entenderemos por drogas.

Políticas públicas são as ações do Estado em resposta a uma determinada demanda social. Para Saravia (2006, p. 28), políticas públicas são “[...] um fluxo de decisões públicas, orientado a manter o equilíbrio social ou a introduzir desequilíbrios destinados a modificar essa realidade”. Ou seja, são decisões da

esfera governamental, voltadas a determinado objetivo, através da coordenação dos meios à disposição do Estado (Bucci, 2002).

Entenderemos droga com base na definição da Organização Mundial de Saúde (OMS), a qual estabelece ser qualquer substância que, não produzida pelo organismo, possua a capacidade de atuar sobre um ou mais de seus sistemas, produzindo alterações em seu funcionamento.

A atual legislação sobre drogas em vigor no Brasil<sup>2</sup>, apresenta, em seu artigo primeiro, o conceito de drogas como sendo "substâncias ou os produtos capazes de causar dependências, assim especificados em lei ou relacionados em listas atualizadas periodicamente pelo Poder Executivo da União" (Brasil, 2006).

Silveira e Silveira (2014) ao conceituarem o termo droga, definem como sendo substâncias psicoativas consumidas para produzir alterações nas sensações, no nível de consciência ou no estado emocional das pessoas, as classificando como: depressoras, estimulantes e alucinógenas/psicodélicas.

Drogas que diminuem a atividade mental, também chamadas de **depressoras**. Afetam o cérebro, fazendo com que ele funcione de forma mais lenta. Essas drogas diminuem a atenção, a concentração, a tensão emocional e a capacidade intelectual. Exemplos: ansiolíticos (tranquilizantes), álcool, inalantes (cola), narcóticos (morfina, heroína). Drogas que aumentam a atividade mental são chamadas de **estimulantes**. Afetam o cérebro, fazendo com que ele funcione de forma mais acelerada. Exemplos: cafeína, tabaco, anfetaminas, cocaína e crack. As anfetaminas, assim como os outros estimulantes, costumam ser utilizadas para se obter um estado de euforia, para se manter acordado por longos períodos de tempo ou para diminuir o apetite. Podem ser utilizadas, ainda, como medicação para algumas doenças (déficit de atenção e outras doenças neurológicas). Drogas que alteram a percepção são chamadas de substâncias **alucinógenas (ou psicodélicas)**, provocando alterações no funcionamento do cérebro. Exemplos: LSD, *ecstasy*, maconha e outras substâncias derivadas de plantas ou cogumelos (ayahuasca, ibogaína, sálvia, mescalina, psilocibina, por exemplo) (Silveira; Silveira, 2014, p. 70-71, grifo nosso).

De acordo com Carneiro (2009), os vinhos, outros fermentados alcoólicos, determinadas plantas e algumas drogas vegetais psicoativas desempenharam diversos papéis na história da humanidade, servindo por vezes como analgésicos,

---

<sup>2</sup> Lei nº 11.343, de 23 de agosto de 2006, institui o Sistema Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas – Sisnad; prescreve medidas para prevenção do uso indevido, atenção e reinserção social de usuários e dependentes de drogas; estabelece normas para repressão à produção não autorizada e ao tráfico ilícito de drogas; define crimes e dá outras providências.

aliados do sono e também para prover energia para as atividades de caça e combate.

Edward MacRae assevera que:

O uso de drogas era feito geralmente de acordo com uma série de princípios, leis, regras de conduta e de rituais religiosos e profanos que determinava quem, como e com que finalidade a droga era usada. Era comum haver restrição de idade, gênero e classe social para diferentes substâncias e distintos modos de uso. Cada cultura desenvolvia suas regras e seus costumes, de acordo com sua forma de entender o mundo e se organizar. O cumprimento dessas normas era imposto e fiscalizado de maneira formal, segundo leis preestabelecidas; ou, informalmente, pela pressão e vigilância de familiares, vizinhos, sacerdotes, empregados e outros agentes sociais, percebidos pelos sujeitos como importantes em suas vidas. Constituíam-se, assim, os chamados controles sociais formais e informais (MacRae, 2014, p. 31).

Diante do exposto acima, nota-se que o uso de drogas sempre esteve associado à história da humanidade e cada cultura realizava seu controle formal e informal. Somente a partir do século XX a sociedade começa a enfrentar duramente o problema da drogadição, pois o uso das substâncias entorpecentes deixou de ser atrelado às questões religiosas e culturais, para uma fuga da realidade, reflexo de uma sociedade capitalista, de consumo desenfreado, o que gerou inúmeros problemas sociais (Urpia, 2017).

Com o avanço do sistema capitalista, a droga passou a corresponder a um mercado bilionário, que busca manter a dependência do usuário para gerar mais lucro. As primeiras medidas de enfrentamento ao uso das drogas foram de cunho repressivo no Brasil, na busca do combate ao tráfico de drogas.

Muito embora tenham existido inúmeras legislações esparsas sobre a temática no século XX, apenas no século XXI que se institui uma política pública nacional sobre a questão, enfrentando o problema por outra ótica.

No quadro resumo abaixo, podemos conhecer as principais legislações sobre drogas no Brasil do século XXI e as principais medidas adotadas:

**Quadro 01** – Resumo das principais legislações brasileiras sobre drogas no século XXI

PRINCIPAIS LEGISLAÇÕES BRASILEIRAS SOBRE DROGAS NO SÉCULO XXI	
LEGISLAÇÃO	PRINCIPAIS MEDIDAS
Decreto Presidencial nº 4345, de 26 de agosto 2002	Instituiu a PNAD (Política Nacional Antidrogas). Possuía como pressupostos básicos: Buscar, incessantemente, atingir o ideal de construção de uma sociedade livre do uso de drogas ilícitas e do uso indevido de drogas lícitas. Reconhece as diferenças entre o usuário, a pessoa em uso indevido, o dependente e o traficante de drogas, tratando-os de forma diferenciada.
Lei nº 10.409, de 11 de janeiro de 2002	Dispunha sobre a prevenção, o tratamento, a fiscalização, o controle e a repressão à produção, ao uso e ao tráfico ilícitos de produtos, substâncias ou drogas ilícitas que causem dependência física ou psíquica.
Resolução do Conselho Nacional Antidrogas de número 03/GSIPR/CH/CONAD/2005	Aprova a Política Nacional sobre Drogas no Brasil. Essa política não buscava utopicamente construir uma sociedade livre do uso de drogas ilícitas e do uso indevido de drogas lícitas, mas sim construir uma sociedade protegida, onde os cidadãos entendessem os malefícios causados em decorrência de seu uso. A política nacional deixa de ser “antidrogas”, e passa a ser “sobre drogas”.
Lei nº 11.343, de 23 de agosto de 2006	Institui o Sistema Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas (SISNAD). Revoga a Lei 6.368, de 21 de outubro de 1976, e a Lei 10.409, de 11 de janeiro de 2002.  Possui a finalidade de “[...] articular, integrar, organizar e coordenar as atividades relacionadas com: I – a prevenção do uso indevido, a atenção e a reinserção social de usuários e dependentes de drogas; II – a repressão da produção não autorizada e do tráfico ilícito de drogas” (Brasil, 2006).

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em Urpia (2017).

Segundo Maximiano e Paiva (2014), a Lei 11.343/2006 estabeleceu uma série de inovações, seguindo uma tendência mundial de reconhecer a diferença entre usuário, dependentes químicos e traficantes de droga, além de imputar sanções jurídicas de acordo com a natureza de cada situação. Nessa linha, abordam que a principal inovação da legislação foi **“despenalização do porte para uso de drogas, que significa, em outras palavras, que a conduta permaneceu criminalizada, mas sem previsão de pena de prisão”** (Maximiano; Paiva, 2014, p. 218, grifo nosso).

O artigo 28, do supracitado diploma legal, estabelece que o indivíduo que adquirir, guardar, tiver em depósito, transportar ou trazer consigo, **para consumo pessoal**, drogas sem autorização ou em desacordo com determinação legal ou regulamentar, será submetido à **pena de advertência sobre os efeitos das drogas, prestação de serviço à comunidade e à medida educativa de comparecimento a programa ou a curso educativo**. Estarão, também, sujeitos a

essas penalidades quem, para seu **consumo pessoal**, semeia, cultiva ou colhe plantas destinadas à preparação de pequena quantidade de substância ou produto capaz de causar dependência física ou psíquica (Brasil, 2006, grifo nosso).

Entretanto, esse artigo 28 não determina a quantidade máxima de droga admitida como consumo pessoal, não existindo critérios objetivos referentes à quantidade de droga apreendida com o indivíduo, destinada ao consumo próprio, cabendo a interpretação do juiz, que deverá se pautar quanto à natureza, à quantidade da substância apreendida, ao local e condições em que se desenvolveu a ação, às circunstâncias sociais e pessoais, bem como à conduta e aos antecedentes do agente (Brasil, 2006).

Em contrapartida, a Lei 11.343/2006, em seu artigo 33, endureceu o tratamento para o traficante, prevendo pena de reclusão de 5 (cinco) a 15 (quinze) anos e o pagamento de 500 (quinhentos) a 1.500 (mil e quinhentos) dias-multa, para quem:

Importar, exportar, remeter, preparar, produzir, fabricar, adquirir, vender, expor à venda, oferecer, ter em depósito, transportar, trazer consigo, guardar, prescrever, ministrar, entregar a consumo ou fornecer drogas, ainda que gratuitamente, sem autorização ou em desacordo com determinação legal ou regulamentar (Brasil, 2006).

O artigo 75 da Lei 11.343/2006 revoga expressamente a Lei nº 6.368 de 21 de outubro de 1976 e a Lei 10.409 de 11 de janeiro de 2002. Desse modo, em 2006, ocorre uma mudança muito drástica na maneira de a sociedade encarar o usuário de drogas.

Em termos práticos, até data anterior a 08 de outubro de 2006, com a entrada em vigor da Lei 11.343/2006, um usuário de drogas conduzido à delegacia por um policial militar responderia pelo crime previsto no artigo 16<sup>3</sup> da Lei nº 6.368 de 21 de outubro de 1976, o qual previa uma pena de “Detenção, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos e pagamento de (vinte) a 50 (cinquenta) dias multa”. Já a partir do dia 08 de outubro de 2006, o usuário que fosse conduzido à delegacia, responderia

---

<sup>3</sup> Art. 16. Adquirir, guardar ou trazer consigo, para o uso próprio, substância entorpecente ou que determine dependência física ou psíquica, sem autorização ou em desacordo com determinação legal ou regulamentar: Pena - Detenção, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos, e pagamento de (vinte) a 50 (cinquenta) dias-multa.

pelo crime previsto no artigo 28 da Lei 11.343/2006, o qual prevê pena de advertência sobre os efeitos das drogas, prestação de serviços à comunidade e medida educativa de comparecimento a programa ou curso educativo. Ou seja, o conduzido, por vezes, sai da delegacia primeiro que o policial militar.

Aliado a essa linha de tensão exposta acima, precisamos contextualizar o seguinte fato: nem todos os soldados da Polícia Militar da Bahia, formados no ano de 2008, passaram por um segundo curso de formação até março de 2024, não alcançando, ainda, nem a graduação de Cabo.

Houve mudanças estruturais na legislação brasileira e a capacitação dos policiais militares não foi compatível com tais mudanças. Muitos policiais deixam de conduzir usuários de drogas à delegacia por acreditarem que se tornou uma perda de tempo; outros persistem em avocar a função punitiva do Estado, submetendo usuários a castigos físicos e liberando os mesmos sem a devida condução à delegacia; outros ainda acreditam que estão exercendo função educativa quando submetem crianças e adolescentes, usuários de substâncias entorpecentes, a determinadas situações vexatórias e de violência física ou emocional.

As informações trazidas à baila, nesta seção, contribuíram significativamente para a modelagem da simulação proposta nesta tese, sendo exploradas as seguintes questões:

- a) Drogas lícitas e drogas ilícitas;
- b) Diferença entre usuário e traficante;
- c) Despenalização X Crime.

## 2.2 POLÍTICAS PÚBLICAS DE ATENÇÃO ÀS CRIANÇAS E AOS ADOLESCENTES NO BRASIL

Por muitos anos a criança foi vista como um adulto em miniatura, não existindo, assim, um acompanhamento e políticas públicas voltadas à sua proteção. Contudo, de acordo com Moraes:

Durante a infância e a adolescência, somos vulneráveis a: (a) doenças, já que nosso organismo ainda não adquiriu os anticorpos mais comuns; (b) aos objetos no caminho por onde passamos, nos quais esbarramos o tempo todo, já que nosso corpo cresce e nem sempre temos a dimensão exata de seu tamanho e movimentos; (c) aos valores sociais mais diversos, já que estamos aprendendo gradualmente a identificar as consequências das ações e entender o significado das coisas; e (d) à manipulação das informações, já que nossas experiências nem sempre permitem um

juízo adequado e a identificação da malícia dos outros (Moraes, 2014, p. 272).

Em razão dessa vulnerabilidade, característica da infância, tornam-se fundamentais ações e legislações que amparem e estabeleçam direitos primordiais nessa fase de vida, pois a ausência de políticas públicas de atenção às crianças e aos adolescentes, aliada a um reduzido acompanhamento familiar, podem ocasionar grandes riscos à saúde, inclusive culminando em seu envolvimento com substâncias psicoativas e o seu “recrutamento” para trabalhar na estrutura do tráfico de drogas, o que ocorre em diversas comunidades em todo o Brasil.

Moraes afirma que:

[...] apesar da postura cuidadosa dos pais, a proximidade com o tráfico acaba por seduzi-los com o imediatismo do acesso ao dinheiro, ao reconhecimento e às experiências proibidas e, por isso mesmo, atrativas. Aos olhos do tráfico, as crianças e adolescentes são oportunidades, seja como consumidores, seja como trabalhadores na enorme rede de distribuição e segurança que precisam constituir. A política de proibição das drogas exige a montagem de um “exército” de soldados do tráfico que precisa também ser constantemente reposta, tanto em função da morte precoce quanto do encarceramento dos agentes da ponta do processo. Esse “exército é composto por crianças, adolescentes e jovens da periferia, geralmente negros e de baixíssima escolaridade” (Moraes, 2014, p. 275).

Ao longo do século XX, foram editadas diversas legislações que abordavam temas voltados aos “menores”, mas somente com a atual Carta Magna, de 1988, e com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), de 1990, que há uma preocupação efetiva em amparar as crianças e adolescentes no Brasil.

O artigo 227, da Constituição Federal de 1988, estabelece uma nova concepção de proteção às crianças e aos adolescentes no Brasil, prevendo que:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

§ 1º - O Estado promoverá programas de assistência integral à saúde da criança e do adolescente, admitida a participação de entidades não governamentais e obedecendo os seguintes preceitos:

I - aplicação de percentual dos recursos públicos destinados à saúde na assistência materno-infantil;

II - criação de programas de prevenção e atendimento especializado para os portadores de deficiência física, sensorial ou mental, bem como de integração social do adolescente portador de deficiência, mediante o treinamento para o trabalho e a convivência, e a facilitação do acesso aos

bens e serviços coletivos, com a eliminação de preconceitos e obstáculos arquitetônicos (Brasil, 1988).

Logo após essa mudança de concepção social, em 13 de julho de 1990 foi criada, no país, a Lei nº 8.069 (Estatuto da Criança e do Adolescente), atual legislação em vigor, a qual servirá de base para a modelagem das simulações de ocorrências policiais propostas nesta tese.

O artigo 2º do ECA traz o diferencial entre criança e adolescente. Criança é a pessoa de até doze anos de idade incompletos e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade. O artigo 19 do ECA aborda que:

Toda criança ou adolescente tem direito a ser criado e educado no seio da sua família e, excepcionalmente, em família substituta, assegurada a convivência familiar e comunitária, **em ambiente livre da presença de pessoas dependentes de substâncias entorpecentes** (Brasil, 1990, grifo nosso).

E em seu artigo 81, o ECA proíbe a venda de bebidas alcoólicas e de produtos que causem dependência física ou psíquica, mesmo por utilização indevida. Contudo, apesar de primar pela proteção total da criança e do adolescente, o ECA não é conivente com possíveis atos nocivos por eles praticados, estabelecendo medidas socioeducativas a serem aplicadas.

Para Moraes,

quando um adulto comete algo proibido, isso é chamado de **crime ou contravenção penal**; porém, quando trata-se de uma criança ou adolescente, chama-se de “**ato infracional**”, ou seja, tanto criança ou adolescentes, independente da idade que tenham, devem responder pelos seus atos de acordo com o Estatuto. Para que seja definida a medida mais adequada ao infrator, serão levados em conta sua idade e a gravidade do ato, no entanto não podemos deixar que cresçam com a impressão de que podem desrespeitar os outros e as regras de convivência social (Moraes, 2014, p. 286).

Ainda, segundo Moraes,

quando uma criança comete um ato infracional, independente da gravidade, o Conselho Tutelar deverá aplicar uma medida proporcional à situação, para que isso não volte a acontecer. Já quando o ato infracional é cometido por um adolescente, o fato deverá ser registrado na delegacia de polícia, que colherá as informações e encaminhará a situação ao promotor de justiça, para que esse represente contra o adolescente perante o juiz de direito (Moraes, 2014, p. 286).

O Estatuto prevê, em seu artigo 104, que os menores de dezoito anos são penalmente inimputáveis, sujeitos às medidas socioeducativas, as quais buscam a reinserção do jovem ao seio social, tipificadas no artigo 112:

- I - advertência;
- II - obrigação de reparar o dano;
- III - prestação de serviços à comunidade;
- IV - liberdade assistida;
- V - inserção em regime de semi-liberdade;
- VI - internação em estabelecimento educacional;
- VII - qualquer uma das previstas no art. 101, I a VI (Brasil, 1990).

Com o objetivo de fiscalizar a proteção integral devida às crianças e aos adolescentes, o ECA, no seu artigo 131, criou os Conselhos Tutelares “[...] órgão permanente e autônomo, não jurisdicional, encarregado pela sociedade de zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e do adolescente [...]”, estabelecendo no artigo 136 as seguintes atribuições:

- I - atender as crianças e adolescentes nas hipóteses previstas nos arts. 98<sup>4</sup> e 105<sup>5</sup>, aplicando as medidas previstas no art. 101, I a VII<sup>6</sup>;
- II - atender e aconselhar os pais ou responsável, aplicando as medidas previstas no art. 129, I a VII<sup>7</sup>;

---

<sup>4</sup> Art. 98. As medidas de proteção à criança e ao adolescente são aplicáveis sempre que os direitos reconhecidos nesta Lei forem ameaçados ou violados:

- I - por ação ou omissão da sociedade ou do Estado;
- II - por falta, omissão ou abuso dos pais ou responsável;
- III - em razão de sua conduta.

<sup>5</sup> Art. 105. Ao ato infracional praticado por criança corresponderão às medidas previstas no art. 101.

<sup>6</sup> Art. 101. Verificada qualquer das hipóteses previstas no art. 98, a autoridade competente poderá determinar, dentre outras, as seguintes medidas:

- I - encaminhamento aos pais ou responsável, mediante termo de responsabilidade;
- II - orientação, apoio e acompanhamento temporários;
- III - matrícula e frequência obrigatórias em estabelecimento oficial de ensino fundamental;
- IV - inclusão em programa comunitário ou oficial de auxílio à família, à criança e ao adolescente;
- V - requisição de tratamento médico, psicológico ou psiquiátrico, em regime hospitalar ou ambulatorial;
- VI - inclusão em programa oficial ou comunitário de auxílio, orientação e tratamento a alcoólatras e toxicômanos;
- VII - acolhimento institucional;

<sup>7</sup> Art. 129. São medidas aplicáveis aos pais ou responsável:

- I - encaminhamento a serviços e programas oficiais ou comunitários de proteção, apoio e promoção da família;
- II - inclusão em programa oficial ou comunitário de auxílio, orientação e tratamento a alcoólatras e toxicômanos;
- III - encaminhamento a tratamento psicológico ou psiquiátrico;
- IV - encaminhamento a cursos ou programas de orientação;
- V - obrigação de matricular o filho ou pupilo e acompanhar sua frequência e aproveitamento escolar;
- VI - obrigação de encaminhar a criança ou adolescente a tratamento especializado;
- VII - advertência.

- III - promover a execução de suas decisões, podendo para tanto:
  - a) requisitar serviços públicos nas áreas de saúde, educação, serviço social, previdência, trabalho e segurança;
  - b) representar junto à autoridade judiciária nos casos de descumprimento injustificado de suas deliberações;
- IV - encaminhar ao Ministério Público notícia de fato que constitua infração administrativa ou penal contra os direitos da criança ou adolescente;
- V - encaminhar à autoridade judiciária os casos de sua competência;
- VI - providenciar a medida estabelecida pela autoridade judiciária, dentre as previstas no art. 101, de I a VI, para o adolescente autor de ato infracional;
- VII - expedir notificações;
- VIII - requisitar certidões de nascimento e de óbito de criança ou adolescente quando necessário;
- IX - assessorar o Poder Executivo local na elaboração da proposta orçamentária para planos e programas de atendimento dos direitos da criança e do adolescente;
- X - representar, em nome da pessoa e da família, contra a violação dos direitos previstos no art. 220, § 3º, inciso II, da Constituição Federal;
- XI - representar ao Ministério Público, para efeito das ações de perda ou suspensão do pátrio poder (Brasil, 1990).

Tendo em vista esclarecer procedimentos a serem adotados por policiais militares, quando da observância de atos infracionais, recorreremos ao artigo 172 e 178 do Estatuto da Criança e do Adolescente, os quais preveem que:

Art. 172. O adolescente apreendido em flagrante de ato infracional será, desde logo, encaminhado à autoridade policial competente.

Parágrafo único. Havendo repartição policial especializada para atendimento de adolescente e **em se tratando de ato infracional praticado em co-autoria com maior, prevalecerá a atribuição da repartição especializada, que, após as providências necessárias e conforme o caso, encaminhará o adulto à repartição policial própria.**

Art. 178. **O adolescente a quem se atribua autoria de ato infracional não poderá ser conduzido ou transportado em compartimento fechado de veículo policial**, em condições atentatórias à sua dignidade, ou que impliquem risco à sua integridade física ou mental, sob pena de responsabilidade (Brasil, 1990, grifo nosso).

As informações abordadas nesta seção contribuíram para a modelagem da simulação proposta por esta tese, na medida em que o *design* da simulação desenvolvida perpassa pelos aspectos listados abaixo, retirados todos das análises precedentes.

- a) Vulnerabilidade da criança e do adolescente;
- b) Diferença entre criança e adolescente;
- c) Imputabilidade penal;
- d) Crime X Ato Infracional;
- e) Medidas Socioeducativas;
- f) Conselho Tutelar;

- g) Procedimentos adotados na condução de crianças e adolescentes.

### 2.3 A POLÍCIA MILITAR DA BAHIA: ORIGENS E AVANÇOS

Autoridade policial, no período colonial, era exercida pelos Governos Gerais e contava com o apoio dos donatários das capitanias hereditárias. Apenas com a vinda da família real portuguesa para o Brasil, em 1808, que o panorama começou a ser mudado, culminando na criação da Divisão Militar da Guarda Real, no Rio de Janeiro, no dia 13 de maio de 1809, a fim de prover a segurança, a tranquilidade pública e combater o contrabando.

No século XIX, mais precisamente no ano de 1831, foi autorizada a criação de Corpos de Guardas Municipais, nas províncias do Império, marco embrionário de criação das forças policiais no Brasil. Todavia, a origem da criação de uma força policial na Bahia remonta ao ano de 1825, reflexo da necessidade de reprimir as rebeliões ocorridas no processo de consolidação da Independência do Brasil.

Em 17 de fevereiro de 1825, em decorrência da instabilidade política e em virtude da continuidade de diversos conflitos sociais, Dom Pedro I resolveu criar um Corpo de Polícia na Bahia, com o objetivo de reprimir os movimentos separatistas insurgentes, sob o comando do Major Manoel Joaquim Pinto Paca.

Desde o momento de sua criação, o Corpo de Polícia da Bahia passou por diversas nomenclaturas.

[...] Corpo de Polícia (1825), Corpo Municipal de Permanentes (1832), Corpo Provisório de Polícia (1865), Corpo Militar de Polícia (1889), Regimento Policial (1904), Brigada Policial (1916), Força Pública (1925), Polícia Militar (1935), Força Policial (1940) e, definitivamente, Polícia Militar do Estado da Bahia, em 1946. Sua origem e função legal sempre estiveram voltadas para a manutenção da ordem pública, contudo, devido à sua vinculação ao Exército, sempre foi acionada para participar de conflitos militares característicos de tropa de combate (Martins, 2006, p. 88).

De forma geral, ao analisar o processo histórico da PMBA, podemos entender que a força policial baiana fora criada para reprimir distúrbios sociais e manter os privilégios da sociedade imperial. Torres (1977) afirma que a polícia, por razões históricas, sempre teve a atenção voltada para a repressão, quando na

verdade, a função policial deve ser predominantemente social, preventiva e corretiva.

Apenas com o fim da Ditadura Militar e a promulgação da Constituição Federal de 1988 que começou a se quebrar o paradigma de policiamento repressivo e reativo, assim a Polícia Militar começou um processo de busca de identidade institucional, se distanciando da missão do Exército Brasileiro.

O artigo 144 da Constituição Federal estabelece que:

A segurança pública, dever do Estado, direito e responsabilidade de todos, é exercida para a **preservação da ordem pública e da incolumidade das pessoas e do patrimônio**, através dos seguintes órgãos:

I - polícia federal;

II - polícia rodoviária federal;

III - polícia ferroviária federal;

IV - polícias civis;

V - polícias militares e corpos de bombeiros militares (Brasil, 1988, grifo nosso).

Muito embora as Polícias Militares continuem vinculadas ao Exército Brasileiro, como forças auxiliares e reservas, subordinadas aos Governadores dos Estados, do Distrito Federal e dos Territórios, sua missão de polícia ostensiva e preservação da ordem pública passaram a forjar uma nova identidade e um novo sentimento em seus integrantes.

Grandes avanços foram sentidos a partir da criação da Secretaria Nacional de Segurança Pública (Senasp), através do Decreto nº 2.315, de 04 de setembro de 1997, com ações voltadas para a capacitação profissional dos agentes de segurança pública e a modernização do aparelho policial no país.

No ano de 2007, o Governo Federal instituiu o Programa Nacional de Segurança Pública com Cidadania (Pronasci), através da Lei 11.530, de 24 de outubro, desenvolvendo ações integradas entre o Governo Federal, Estados e Municípios, com a participação das famílias e da comunidade, mediante programas, projetos e ações de assistência técnica, financeira e mobilização social, visando à melhoria da segurança pública. Dentro desse contexto, foram estimuladas nacionalmente estratégias de policiamento comunitário, aproximando o cidadão dos órgãos de segurança pública, atribuindo-lhe responsabilidade social pela segurança da sua comunidade.

Trojanowicz e Bucqueroux (1999) definem policiamento comunitário como sendo:

[...] uma filosofia e uma estratégia organizacional que proporciona 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 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 (Trojanowicz; Bucqueroux, 1999, p. 4-5, grifo nosso).

Através do quadro abaixo é possível compreender a diferença entre o policiamento tradicional e o policiamento comunitário.

**Quadro 02** – Comparação entre a polícia tradicional e a polícia comunitária

POLÍCIA TRADICIONAL	POLÍCIA COMUNITÁRIA
A polícia é uma agência governamental responsável, principalmente, pelo cumprimento da lei;	A polícia é o público e público é a polícia: os policiais são aqueles membros da população que são pagos para dar atenção em tempo integral às obrigações dos cidadãos;
Na relação entre polícia e as demais instituições de serviço público, as prioridades são, muitas vezes, conflitantes;	Na relação com as demais instituições de serviço público, a polícia é apenas uma das instituições governamentais responsáveis pela qualidade de vida da comunidade;
O papel da polícia é preocupar-se com a resolução do crime;	O papel da polícia é dar um enfoque mais amplo visando a resolução de problemas, principalmente por meio da prevenção;
As prioridades são, por exemplo: roubo a banco, homicídios e todos aqueles envolvendo violências;	A eficácia da polícia é medida pela ausência de crime e de desordem;
A polícia se ocupa mais com os incidentes;	As prioridades são quaisquer problemas que estejam afligindo a comunidade;
O que determina a eficiência da polícia é o tempo de resposta;	A polícia se ocupa mais com os problemas e as preocupações dos cidadãos;
O profissionalismo policial se caracteriza pelas respostas rápidas aos crimes sérios;	O que determina a eficácia da polícia é o apoio e a cooperação do público;
A função do comando é prover os regulamentos e as determinações que devem ser cumpridas pelos policiais;	O profissionalismo policial se caracteriza pelo estreito relacionamento com a comunidade;
As informações mais importantes são aquelas relacionadas a certos crimes em particular;	A função do comando é incutir valores institucionais;
O policial trabalha voltado unicamente para a marginalidade de sua área, que representa, no máximo, 2% da população residente ali onde “todos são inimigos, marginais ou paisano folgado, até prova um contrário”;	As informações mais importantes são aquelas relacionadas com as atividades delituosas de indivíduos ou grupos;
O policial é do serviço;	O policial trabalha voltado para os 98% da população de sua área, que são pessoas de bem e trabalhadoras;
Emprego da força como técnica de resolução de problemas;	O policial emprega a energia e eficiência, dentro da lei, na solução dos problemas com a marginalidade, que no máximo chega a 2% dos moradores de sua localidade de trabalho;
Presta contas somente ao seu superior;	Os 98% da comunidade devem ser tratados como cidadãos e clientes da organização policial;
As patrulhas são distribuídas conforme o pico de	O policial presta contas de seu trabalho ao superior e

POLÍCIA TRADICIONAL	POLÍCIA COMUNITÁRIA
ocorrência.	à comunidade.

Fonte: (Brasil, 2012, p. 94-95).

Na perspectiva do policiamento comunitário, a polícia e a sociedade são aliadas na resolução dos problemas sociais que precisam ser identificados e solucionados em conjunto, a fim de proporcionar bem-estar a toda a comunidade.

A PMBA, no intuito de se modernizar e se reestruturar administrativamente, desenvolveu o Projeto de Implantação de Qualidade na Prestação dos Serviços de Segurança Pública, denominado de Projeto Polícia Cidadã (PPcid), no ano de 1996, em parceria com a Universidade Federal da Bahia. Nesse contexto, a PMBA passou a se aproximar de forma mais efetiva da sociedade.

No ano de 1998, a Polícia Militar da Bahia, com a finalidade de se aproximar da comunidade escolar, teve os primeiros contatos com o Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência (Proerd), enviando oito oficiais para realizarem o Curso de Instrutor no Estado de São Paulo. No ano de 2003, houve a capacitação da primeira turma de instrutores do Proerd, sendo formados pela Equipe de Facilitação dos Estados de Pernambuco e São Paulo, 30 (trinta) policiais militares, no Centro de Formação e Aperfeiçoamento de Praças (CFAP), em Salvador, tornando-se possível, assim, sua aplicação.

O Proerd tem como modelo o programa norte-americano intitulado de *Drug Abuse Resistance Education (D.A.R.E.)* – Educar para resistir ao abuso de drogas –, dono da marca, e consiste na capacitação de policiais militares para atuarem, de forma qualificada, na resolução dos problemas relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, realizando, para tanto, uma série de palestras nas escolas públicas e privadas do Estado (Urpia, 2017).

As atividades do Proerd são realizadas por policiais militares, no ambiente escolar, desenvolvendo ações baseadas na relação entre a escola, a Polícia Militar e a família, visando fomentar o diálogo entre as partes e proporcionar uma visão crítica dos malefícios causados pelas drogas, criando uma rede protetiva. Contudo, apenas os Estados conveniados ao *D.A.R.E* América, proprietária dos direitos autorais e intelectuais do Proerd, poderão ofertar o Curso de Formação de Instrutores, o que torna a capacitação dispendiosa e seletiva.

Outro passo importante dado pela Polícia Militar da Bahia, na aproximação com a sociedade, foi a criação do Departamento de Polícia Comunitária e Direitos Humanos (DPCDH), através da Lei de Organização Básica da Polícia Militar da Bahia (Lei nº 20.980, de 19 de novembro de 2014), com a finalidade de desenvolver e divulgar as políticas de policiamento comunitário e direitos humanos da PMBA.

As informações abordadas nesta seção contribuíram para a modelagem da simulação do RPG, levando em consideração os seguintes entendimentos derivados das discussões acima:

- a) Processo histórico da PMBA;
- b) Missão constitucional da PMBA;
- c) Diferença entre Polícia Tradicional X Polícia Comunitária;
- d) Proerd e desenvolvimento de ações exclusivamente preventivas;
- e) Formação dispendiosa e seletiva dos instrutores do programa.

#### 2.4 O BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR E O CURSO DE OPERADOR DE POLICIAMENTO COMUNITÁRIO ESCOLAR

Os primeiros passos da aproximação da Polícia Militar da Bahia com o policiamento comunitário escolar se deram entre os anos de 1998 e 2000. De acordo com Najara (2016 *apud* Carvalho; Santos, 2014), o então 7º Batalhão de Polícia Militar sistematizou o policiamento para atender à demanda da comunidade escolar dos bairros de Brotas, Liberdade, Pernambués, Barbalho, IAPI, Nazaré e demais imediações circunvizinhas, direcionando duas viaturas, com o efetivo total de quinze policiais militares, incluindo um Oficial no Comando.

No dia 28 de outubro, de 2002, um incidente ocorrido em um estabelecimento de ensino da rede particular, da Cidade de Salvador, Bahia, gerou uma grande repercussão no país, quando um aluno de dezesseis anos entrou na escola portando uma arma de fogo e efetuou disparos contra duas alunas, ambas com 15 anos de idade, levando-as a óbito; ele se entregou em seguida. Vale ressaltar que esse foi o primeiro caso registrado de atirador ativo em escolas no Brasil.

No ano seguinte ao fato, diante da repercussão gerada e percebendo a necessidade de expandir o policiamento comunitário escolar, a Polícia Militar da

Bahia publicou a Diretriz Operacional da Coordenação de Operações Policiais Militares nº 001/2003, criando a Operação Ronda Escolar. Nesse momento, as demais unidades operacionais da PMBA passaram a empregar viaturas para o atendimento da demanda escolar, contudo não era algo visto como prioridade e, frequentemente, as viaturas destinadas ao policiamento comunitário escolar eram realocadas para atenderem a outros tipos de ocorrência.

No final do ano de 2005, como forma de melhor direcionar o policiamento comunitário escolar, a Operação Ronda Escolar passou a integrar a estrutura orgânica do Comando de Policiamento Especializado (CPE). Desse modo, a Operação Ronda Escolar deixou de ser gerenciada pelas unidades da PMBA, passando a ter um comando e um direcionamento único.

No ano de 2009, a Secretaria de Segurança Pública firmou o Convênio de Cooperação Técnica nº 001/2019, com a Secretaria de Educação, passando a Operação Ronda Escolar a incorporar o Programa de Melhoria da Segurança nas Escolas, criado através do Decreto Estadual nº 11.216, de 18 de setembro de 2008, com vistas a promover a segurança nas unidades escolares da capital, da Região Metropolitana de Salvador (RMS) e dos municípios do interior do Estado com mais de 100.000 (cem) mil habitantes, inicialmente.

Para a operacionalização do convênio, que perdurou até o ano de 2012, cabia à Secretaria de Educação do Estado da Bahia, a cessão de viaturas, materiais e os recursos necessários para a remuneração dos policiais militares, os quais laboravam em regime de escala extraordinária, sendo empregados durante o turno de folga, a fim de perceberem hora extra. Enquanto que cabia à PMBA escalar efetivo compatível à necessidade das demandas da comunidade escolar, proporcionando uma maior segurança nas unidades de ensino do Estado.

Com o encerramento do convênio, a Operação Ronda Escolar passou a ser mantida exclusivamente pela Polícia Militar da Bahia. Em 2021, com a retomada das aulas presenciais nas escolas, após o relaxamento das medidas sanitárias de prevenção ao COVID-19, vivenciamos uma série de disseminação de *fake news* referente a massacres nas escolas e casos pontuais de atentados em todo o território nacional no ano de 2023, gerando grande insegurança no ambiente escolar.

Em resposta, o Governo do Estado da Bahia, a fim de robustecer e ampliar o aparato de atendimento às demandas de segurança, nas unidades escolares,

criou-se, através da Lei nº 24.871/2023, de 16 de maio de 2023, o Batalhão de Policiamento Escolar, subordinado ao Comando de Policiamento de Apoio Operacional, absorvendo a estrutura da até então Operação Ronda Escolar.

Entretanto, muito embora tenha sido criado o Batalhão de Policiamento Escolar, o efetivo ainda não é compatível com as necessidades operacionais, necessitando a manutenção do policiamento comunitário escolar com efetivo extraordinário advindo das mais diversas unidades da PMBA, o que ocasiona dificuldades na padronização de procedimentos operacionais.

Por mais que se busque selecionar policiais militares com um perfil diferenciado, sensíveis para compreender que o cenário escolar precisa ser visto com outros olhos, deve-se reconhecer que certas características do policial militar do passado, formado para a repressão, para a manutenção do *status quo* da classe dominante, ainda persistem na tropa de forma geral, realizando abordagens e busca pessoal baseadas em estereótipos e sem observar os preceitos básicos da fundada suspeita<sup>8</sup>.

O Superior Tribunal de Justiça, ao julgar o Recurso em *Habeas Corpus* nº 158580 – BA (2021/0403609-0), em 25/04/2022, reconheceu como ilegal as provas obtidas decorrentes de busca pessoal realizada sem a presença da “fundada suspeita”, e trancou o processo legal, destacando que a:

[...] essência da Teoria dos Frutos da Árvore Envenenada (melhor seria dizer venenosa, tradução da *fruits of the poisonous tree doctrine*, de origem norte-americana), consagrada no art. 5º, LVI, da nossa Constituição da República, repudia as provas supostamente lícitas e admissíveis, obtidas, porém, a partir de outra contaminada por ilicitude original. Recurso em Habeas Corpus nº 158580 – BA (2021/0403609-0 – 2022).

O relatório do *Habeas Corpus* aduziu que para a busca pessoal ou veicular, sem mandado judicial, é necessária a existência de fundada suspeita (justa causa), a qual deverá ser baseada em um juízo de probabilidade, descrita com a maior precisão possível e aferida de modo objetivo, sem deixar margem para julgamentos pessoais dos policiais que farão a abordagem, não sendo admitido utilizar a

---

<sup>8</sup> O Decreto-Lei nº 3.689, de 03 de outubro de 1941, que institui o Código de Processo Penal, estabelece em seu artigo 244 que: **a busca pessoal independe de mandado, no caso de prisão ou quando houver fundada suspeita de que a pessoa esteja na posse de arma proibida ou de objetos ou papéis que constituam corpo de delito**, ou quando a medida for determinada no curso de busca domiciliar.

normativa prevista no artigo 244 do CPP como espécie de salvo-conduto para abordagens e revistas exploratórias, as quais, por vezes, perpetuam práticas que reproduzem preconceitos.

O Batalhão de Policiamento Escolar atua na Capital baiana atendendo à demanda escolar de instituições públicas das redes estadual, municipal e particular, totalizando mais de oitocentas instituições de ensino. Desse modo, o perfil do estudante é bastante diferenciado, passando pela realidade de crianças e adolescentes que vivem em situações de vulnerabilidade econômica e social, residentes de comunidades marginalizadas, de famílias desestruturadas e dentro de um contexto em que o uso de substâncias entorpecentes é bastante latente e encarado de forma “normal”, para um contexto de crianças e adolescentes que vivem com todos os privilégios da classe mais alta do país.

Assim, cabe ao policial militar, do Batalhão de Policiamento Escolar, o desenvolvimento de suas atividades pautadas na imparcialidade, agindo sempre de acordo com os preceitos éticos e morais previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente, preservando sempre os direitos humanos.

Com o objetivo de capacitar a tropa e alinhar procedimentos, a Operação Ronda Escolar passou a oferecer o Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar no ano de 2017, mantida a oferta pelo atual Batalhão de Policiamento Escolar.

O curso é uma estratégia institucional para o aumento da eficiência e eficácia da atuação dos policiais militares no ambiente escolar, mostrando-se importante para o fortalecimento da segurança escolar, nas ações de repressão qualificada, quando da existência de atos infracionais e nas ações preventivas, através da realização da mediação de conflitos escolares e de palestras.

[...] Atualmente a Escola é alvo de tipos específicos de violência, que compreende ações delituosas que são cometidas dentro da própria escola ou nas proximidades dela. Diversas ocorrências podem envolver o público discente como vítima da ação de perpetradores de crimes ou mesmo crianças e adolescentes poderão ser aliciados à prática de atos infracionais, dentre os quais destacamos o envolvimento com o consumo de substâncias ilícitas (PMBA, Separata 086, 2021, p. 3).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Publicação da aprovação do Projeto Pedagógico do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar, com carga horária de 50 h/a (cinquenta horas aula), em 05 de maio de 2021.

O objetivo geral do curso é:

Capacitar agentes de segurança pública e de demais órgãos do Sistema de Segurança Escolar para exercerem suas atribuições lastreadas pelos pressupostos filosóficos da Polícia Comunitária e aos protocolos e procedimentos que devem ser adotados no atendimento ao público escolar, principalmente no tocante aos princípios da Proteção Integral e Prioridade Absoluta às crianças e adolescentes previstos na ECA, além do conhecimento das competências dos demais órgãos que compõem o sistema de proteção das escolas e os encaminhamentos a serem providenciados quando do atendimento de ocorrências em razão do cometimento de crimes, contravenções e atos infracionais no âmbito do ambiente escolar (PMBA, Separata 086, 2021, p. 5).

Segue, abaixo, o quadro de disciplinas do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar.

**Quadro 03** – Relação de disciplinas do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar

ITEM	DISCIPLINA	C/H	QUALIFICAÇÃO
1	Direitos Humanos, Polícia Comunitária e Sociedade.	10	Teórica
2	Noções do Estatuto da Criança e do Adolescente, Intervenção Policial em Situação de Crianças e Adolescentes em Conflito com a Lei.	10	Teórica
3	Relações Interpessoais e Mediação de Conflitos no Ambiente Escolar: dinâmica e atores sociais.	10	Teórica
4	Atribuições da Ronda Escolar, Protocolo de Atuação no Ambiente Escolar e Segurança Pessoal do Policial na Execução do PCE.	10	Teórica
5	Sociedade e Diversidade e Oficina Vivencial: "Protocolo de Atendimento de Ocorrências no Ambiente Escolar".	10	Teórica
Soma da carga horária das disciplinas curriculares		50	-
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>	-

Fonte: (PMBA, Separata 086, 2021, p. 5).

O Curso foi projetado para ser realizado presencialmente, sendo ofertadas 30 (trinta) vagas, destinadas aos oficiais e aos praças da PMBA. Entretanto, em razão da Pandemia do COVID-19, em 2020, o curso foi realizado através de plataforma virtual de aprendizagem, conseguindo, assim, ofertar 100 (cem) vagas.

Muito embora o curso ofertado na modalidade EaD tenha possibilitado alcançar a oferta de 100 (cem) vagas, em detrimento de 30 (trinta) vagas que seriam ofertadas na modalidade de ensino presencial, é **importante destacar que não tem sido possível realizar a parte prática prevista no curso.**

A disciplina “Atribuições da Ronda Escolar, Protocolo de Atuação no Ambiente Escolar e Segurança Pessoal do Policial na Execução do PCE” e a disciplina “Sociedade e Diversidade e Oficina Vivencial: "Protocolo de Atendimento de Ocorrências no Ambiente Escolar” **possuem carga horária destinada à realização de atividades práticas, em formato de oficina vivencial, lacuna esta que poderá ser sanada com a aplicação das simulações de ocorrências no RPG Digital.**

Por fim, cabe destacar que o Batalhão de Policiamento Escolar é uma unidade de apoio operacional, cabendo a cada unidade de policiamento ordinário da Polícia Militar da Bahia a realização do policiamento comunitário escolar dentro de sua área de responsabilidade territorial. Desse modo, torna-se imperioso o treinamento dos procedimentos adotados pelo Batalhão de Policiamento Escolar, uniformizando procedimentos para toda a tropa da PMBA.

As informações expostas nesta seção contribuíram para o *design* da simulação RPG proposta, com a observância dos seguintes pontos:

- a) Atuação do Batalhão de Policiamento Escolar;
- b) Falta de padronização de procedimentos;
- c) Ações preventivas e repressão qualificada;
- d) Capacidade reduzida de oferta de vagas no Curso de Operador de Policiamento comunitário escolar presencial;
- e) Curso de Operador de Policiamento comunitário escolar na modalidade EaD sem a realização das oficinas vivenciais (sem a simulação de ocorrências);
- f) O policiamento comunitário escolar deverá ser realizado por todas as unidades operacionais ordinárias da PMBA.

As questões levantadas neste capítulo de contexto buscam gerar um entendimento inicial do cenário estudado e a partir das análises realizadas é possível notar uma tendência de modernização e cidadania na Polícia Militar da Bahia, em reflexos na filosofia de polícia comunitária e nas atividades relacionadas ao Programa Educacional de Resistências às Drogas e à Violência e no trabalho desenvolvido pelo Batalhão de Policiamento Escolar. Contudo, em decorrência de processos sociais históricos, vinculados à trajetória da PMBA, ligados a uma carência de capacitação profissional continuada, bem como a maneira da sociedade

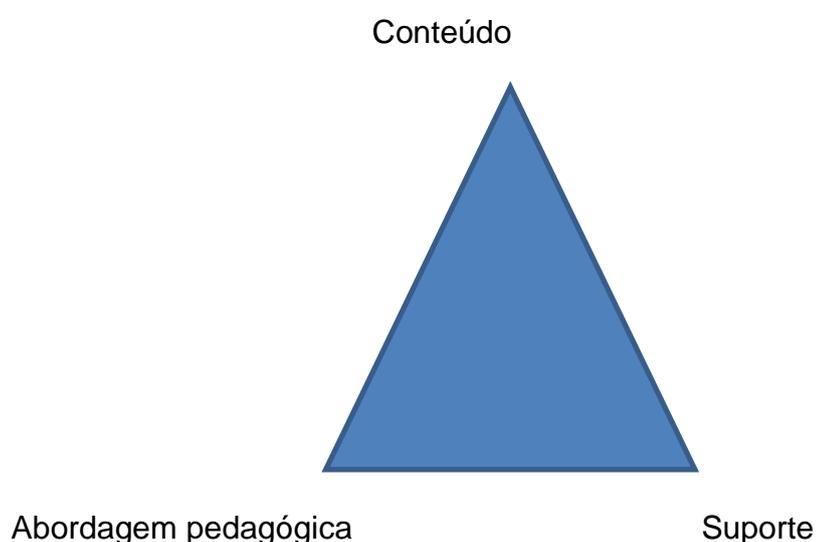
encarar o uso de substâncias psicoativas, é possível notar que existem resistências ao se tratar da temática em apreço.

É sobre esse perfil de policiais militares que propomos uma solução de pesquisa aplicada para capacitação profissional. No capítulo seguinte apresentaremos a proposta conceitual da solução desenvolvida.

### 3 A EDUCAÇÃO MEDIADA POR JOGOS DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE ABORDAGEM SOCIOCONSTRUTIVISTA PARA EDUCAÇÃO POR SIMULAÇÕES NO POLÍCIAMENTO COMUNITÁRIO ESCOLAR

Neste capítulo de articulação conceitual, será trabalhado o tripé necessário para a modelagem da solução pedagógica, que se baseia no **conteúdo** a ser transmitido na **abordagem pedagógica** e no **suporte** utilizado.

**Figura 01** – Tripé para a modelagem da solução pedagógica



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

Desse modo, inicialmente trabalharemos os aspectos teóricos que serão desenvolvidos na modelagem da solução proposta do RPG digital PMBA, abordando as questões conteudistas, subdivididas em assuntos legais (legislações aplicadas) e procedimentais (ações adotadas pela PMBA na execução do policiamento comunitário escolar).

Em seguida, apontaremos a abordagem epistemológica adotada na proposta educacional, destacando os seus fundamentos estruturantes.

E finalizaremos tratando do suporte escolhido, o qual se refere aos jogos digitais, especificamente do RPG digital, analisando os jogos digitais na educação, na formação militar, as características do *Role Playing Game* e as contribuições do grupo de pesquisa Sociedade em Rede para o desenvolvimento do RPGAD.

### 3.1 POLICIAMENTO COMUNITÁRIO ESCOLAR

O policiamento comunitário escolar surge dentro da perspectiva da filosofia de polícia comunitária, a qual busca integrar a polícia militar e a sociedade na resolução dos problemas sociais, pautado nos ditames da Constituição Federal de 1988, a qual estabelece que a segurança pública é dever do Estado e direito e responsabilidade de todos.

O Manual de Doutrina de Polícia Ostensiva da PMBA (2020) define o que são estratégias de policiamento<sup>10</sup> e programas de policiamento<sup>11</sup>.

O policiamento comunitário é elencado como uma estratégia de policiamento, sendo definido como:

Uma estratégia organizacional que visa à aproximação das estruturas de segurança pública com a comunidade, buscando restabelecer a confiança e o entendimento das demandas sociais, orientando suas atividades para a resolução dos problemas com a participação do cidadão (PMBA, 2020, p. 85).

E o policiamento escolar é definido como programa de policiamento, se constituindo em uma “atividade de policiamento ostensivo, exercida através de um serviço direcionado e voltado para a promoção da segurança, no atendimento das demandas da comunidade escolar” (PMBA, 2020, p. 85).

A Doutrina de polícia comunitária orienta a implantação do policiamento escolar, o qual se desdobra em ações prioritariamente **preventivas**, a exemplo da realização de rondas policiais no entorno das unidades de ensino, visitas às unidades escolares, realização de palestras, participação em reuniões de pais e mestres, mediação de conflitos no ambiente escolar; e de **repressão qualificada**, quando da atuação em ocorrências policiais, sejam elas de autoria de crianças ou adolescentes em cometimento de atos infracionais, ou na prática de crimes ou contravenções penais, quando a autoria seja atribuída a maior de 18 anos.

---

<sup>10</sup> São mecanismos de comando voltados para o emprego dos recursos (humanos e materiais) para coordenar forças policiais em um território, notadamente no emprego de operações e ações de Polícia Ostensiva e de Preservação da Ordem Pública, com vistas a cumprir a missão constitucional e oferecer serviços prioritários de segurança pública ao cidadão (PMBA, 2020, p. 84).

<sup>11</sup> São subdivisões dos tipos de policiamento ostensivo voltados para determinados objetivos e públicos específicos, constituídos por conjuntos de diretrizes e projetos de implantação duradoura, ajustáveis ao longo do tempo, que traduzem a estratégia operacional da Instituição (PMBA, 2020, p. 85).

A Polícia Militar da Bahia não possui um Manual de Policiamento Comunitário Escolar. Desse modo, utilizaremos o Manual desenvolvido e utilizado pela Senasp, no curso de Policiamento Comunitário Escolar, realizado na plataforma EaD e destinado a todos os profissionais de segurança pública do Brasil, bem como o Protocolo de Atuação da Ronda Escolar, resultante do projeto de intervenção apresentado ao Curso de Especialização em Segurança Pública (2016) da Academia de Polícia Militar, desenvolvido pela Cap PM Ana Paula Cerqueira Virgens Magalhães e pela Cap PM Edleusa José Brito Araújo Lima, bem como a expertise desenvolvida pelo Batalhão de Policiamento Escolar da PMBA.

Aliado a isso, centraremos esforços em trazer, de forma resumida, aspectos embasados em dispositivos legais, a saber: Constituição Federal de 1988, a Lei 8.069 de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), a Lei de abuso de Autoridades, Súmula Vinculante nº 11 e a experiência deste pesquisador enquanto oficial da Polícia Militar da Bahia.

### **3.1.1 Órgãos que compõem o sistema de segurança escolar**

Pensar policiamento comunitário escolar requer, antes de tudo, pensar a rede protetiva que compõe o sistema de segurança escolar, pois se faz necessário o diálogo constante das instituições, a fim de melhor solucionar as demandas existentes na comunidade escolar.

Assim, o operador de policiamento comunitário escolar precisa compreender as competências dos órgãos que compõem o sistema, possibilitando o seu melhor acionamento. A seguir, exploraremos, de forma breve, como os órgãos abaixo podem contribuir dentro do sistema de segurança escolar.

**Figura 02** – Órgãos que compõem o sistema de segurança escolar



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

A unidade escolar se encontra no centro da imagem acima, por se constituir instituição central dentro do sistema de segurança escolar, devendo realizar as articulações necessárias com os demais órgãos, a fim de proporcionar um ambiente escolar harmônico e seguro.

O artigo 144 da Constituição Federal de 1988 define a missão das Polícias Militares, dos Corpos de Bombeiros Militares e das Guardas Municipais.

A missão da Polícia Militar é a de realizar o policiamento ostensivo e a preservação da ordem pública. No âmbito do sistema de segurança escolar, é responsável por promover o policiamento escolar, conforme já anteriormente definido e que será pormenorizado mais adiante.

O Corpo de Bombeiro Militar (CBM) é responsável pela execução de atividades de defesa civil. No ambiente escolar, o CBM desenvolve ações de orientação e prevenção ao combate a incêndio, realizando, inclusive, vistoria na edificação, a fim de identificar possíveis fragilidades.

No âmbito das escolas públicas municipais, a atuação da Guarda Municipal consiste na proteção das edificações, exercendo importante papel na prevenção de atos de vandalismo.

A Vara da Infância e da Juventude<sup>12</sup>, ligada à estrutura do Poder Judiciário, atua na aplicação das medidas socioeducativas e restritivas de liberdade, decorrentes da constatação de atos infracionais cometidos por adolescentes, bem como na fiscalização das infrações administrativas<sup>13</sup> previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente, também nos casos remetidos pelo Conselho Tutelar.

O artigo 127 da Constituição Federal de 1988 estabelece que o Ministério Público (MP) é uma instituição permanente, essencial à função jurisdicional do Estado, incumbindo-lhe a defesa da ordem jurídica, do regime democrático e dos interesses sociais e individuais indisponíveis. Aliado a isso, o Estatuto da Criança e do Adolescente, em seu artigo 201, elenca uma gama de atribuições que competem ao MP, dentre as quais destacamos:

- III - promover e acompanhar as ações de alimentos e os procedimentos de suspensão e destituição do ~~pátrio~~ poder familiar, nomeação e remoção de tutores, curadores e guardiães, bem como oficiar em todos os demais procedimentos da competência da Justiça da Infância e da Juventude; (Expressão substituída pela Lei nº 12.010, de 2009) Vigência.
- V - promover o inquérito civil e a ação civil pública para a proteção dos interesses individuais, difusos ou coletivos relativos à infância e à adolescência, inclusive os definidos no art. 220, § 3º inciso II, da Constituição Federal;
- VII - instaurar sindicâncias, requisitar diligências investigatórias e determinar a instauração de inquérito policial, para apuração de ilícitos ou infrações às normas de proteção à infância e à juventude;
- VIII - zelar pelo efetivo respeito aos direitos e garantias legais assegurados às crianças e adolescentes, promovendo as medidas judiciais e extrajudiciais cabíveis;

<sup>12</sup> Prevista no artigo 145 do Estatuto da Criança e do Adolescente, o qual dispõe que: “Os estados e o Distrito Federal poderão criar varas especializadas e exclusivas da infância e da juventude, cabendo ao Poder Judiciário estabelecer sua proporcionalidade por número de habitantes, dotá-las de infraestrutura e dispor sobre o atendimento, inclusive em plantões.”

<sup>13</sup> Entre as Infrações Administrativas previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente, precisamos destacar o artigo 247, o qual estabelece o seguinte: “Divulgar, total ou parcialmente, sem autorização devida, por qualquer meio de comunicação, nome, ato ou documento de procedimento policial, administrativo ou judicial relativo a criança ou adolescente a que se atribua ato infracional: Pena - multa de três a vinte salários de referência, aplicando-se o dobro em caso de reincidência. § 1º Incorre na mesma pena quem exhibe, total ou parcialmente, fotografia de criança ou adolescente envolvido em ato infracional, ou qualquer ilustração que lhe diga respeito ou se refira a atos que lhe sejam atribuídos, de forma a permitir sua identificação, direta ou indiretamente. § 2º Se o fato for praticado por órgão de imprensa ou emissora de rádio ou televisão, além da pena prevista neste artigo, a autoridade judiciária poderá determinar a apreensão da publicação ~~ou a suspensão da programação~~ da emissora até por dois dias, bem como da publicação do periódico até por dois números. (Expressão declarada inconstitucional pela ADIN 869).

XI - inspecionar as entidades públicas e particulares de atendimento e os programas de que trata esta Lei, adotando de pronto as medidas administrativas ou judiciais necessárias à remoção de irregularidades porventura verificadas;

XII - requisitar força policial, bem como a colaboração dos serviços médicos, hospitalares, educacionais e de assistência social, públicos ou privados, para o desempenho de suas atribuições (Brasil, 1990).

A Polícia Civil tem seu papel fundamentado no artigo 144 da Constituição Federal, cabendo-lhe o desenvolvimento das funções de polícia judiciária e apuração das infrações penais, com exceção das infrações penais militares.

Como já trabalhado anteriormente, no capítulo de contexto, ressaltamos que cabe ao Conselho Tutelar zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e dos adolescentes.

Os Conselhos Comunitários de Segurança Escolar estão amparados na máxima constitucional que estabelece a segurança pública como dever do Estado e direito e responsabilidade de todos. O Manual de Policiamento Comunitário Escolar da Senasp dispõe que os Consegs:

São entidades privadas autônomas, constituídas por representantes da escola, membros governamentais e da sociedade para discutir, analisar e avaliar os problemas da comunidade escolar, fornecendo subsídios para aperfeiçoar a atuação dos órgãos que compõem o Sistema de Segurança Pública. (Brasil, 2016, p. 45).

Entretanto, na Bahia, até o momento não houve a criação de Conselhos Comunitários de Segurança Escolar.

### **3.1.2 Procedimentos adotados na assunção do serviço e no deslocamento da GU de Policiamento Escolar**

Muito embora o tema da pesquisa esteja voltado à atuação do Batalhão Escolar, especificamente em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, em ambiente escolar, faz-se necessário estabelecer diretrizes gerais para a atuação do efetivo do Batalhão de Policiamento Escolar, pois servirão de elementos constituintes da modelagem e da roteirização das simulações do RPG PMBA.

É imperioso destacar que a Guarnição de Policiamento Escolar é uma guarnição policial ordinária que, ao sair do quartel e antes de adentrar a uma

unidade escolar, está exposta a se envolver em qualquer tipo de ocorrência policial. Desse modo, a Guarnição de Policiamento Escolar deve estar preparada para responder a uma injusta agressão contra si e contra terceiros.

Na assunção do serviço, a GU PM de Policiamento Escolar deverá realizar a carga dos materiais bélicos e demais equipamentos atinentes à atividade policial militar. No quadro abaixo, segue uma sugestão de armamentos e equipamentos, usando como base o arsenal atual disponível no Batalhão de Policiamento Escolar.

**Quadro 04** – Sugestão de armamento e equipamento

SUGESTÃO DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS	
<b>COMANDANTE PM</b>	Colete balístico, Pistola Glock G22 Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; Arma de eletrochoque (Taser); Algemas c / chaves; Rádio HT; Celular Funcional.
<b>MOTORISTA PM</b>	Colete balístico, Pistola Glock G22Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 30 munições; Algemas c / chaves.
<b>PATRULHEIRO Nº 01</b>	Colete balístico, Pistola Glock G22Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 30 munições; Algemas c / chaves e opcionalmente uma SMT .40, contendo 30 munições e um carregador sobressalente, com 30 munições.

**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

Sobre a carga dos materiais acima expostos, é importante realizar três ressalvas.

A primeira, sobre a importância do **Rádio HT**, que é um instrumento de comunicação policial que proporciona uma difusão da comunicação policial de forma mais rápida e mais abrangente e, em caso da Guarnição se afastar da VTR, para abordagem, incursão ou para visita escolar, a guarnição permanece com esse canal de comunicação para solicitar apoio.

Outra observação que deverá ser feita é sobre o **uso de algemas**, pois são equipamentos fundamentais na atuação policial, permitindo a imobilização de indivíduos que oferecem resistência ou ameaça.

E a última ressalva a ser feita é sobre a carga e **uso da Submetralhadora (SMT.40)** pela Guarnição da Operação Ronda Escolar. No ano de 2018, visando

disciplinar o uso da SMT.40 pelo efetivo da Operação Ronda Escolar, o Major PM Valdino desenvolveu um protocolo de atuação para uso da arma em questão.

Após a carga dos materiais descritos no quadro acima, o Comandante da Guarnição deverá fazer carga da pasta do serviço destinada à sua guarnição, que conterá as informações básicas inerentes ao serviço do dia, a exemplo do cartão programa<sup>14</sup>, ordens de serviço e de policiamento<sup>15</sup>, relatórios de visita escolar e de palestra, bem como formulários de relatório de serviço. O motorista da guarnição deverá realizar a carga da viatura a ser utilizada no serviço, realizando sua checagem, a fim de garantir o bom funcionamento do veículo e, logo em seguida, preencher o formulário destinado ao *checklist* da viatura. Para agilizar o procedimento de verificação da viatura, o motorista poderá contar com o suporte do patrulheiro da guarnição.

Para a segurança da guarnição e a possibilidade de uma ação mais efetiva, sugerimos sempre o emprego mínimo de três policiais militares na Guarnição de Policiamento Escolar (Guarnição tipo B), sendo posicionada dentro da viatura conforme quadro abaixo:

**Quadro 05** – Posicionamento de efetivo na VTR

GUARNIÇÃO		FORMAÇÃO	
TIPO	NÚMERO DE POLICIAIS	POSICIONAMENTO NA VIATURA	
		LADO DO MOTORISTA	LADO DO CARONA
A	2	Motorista	Comandante
B	3	Motorista Patrulheiro nº 1	Comandante
C	4	Motorista Patrulheiro nº 1	Comandante Patrulheiro nº 2

**Fonte:** Manual Básico de Abordagem PMBA (2018).

Na GU PM tipo B, a qual contém apenas um patrulheiro, é fundamental que ele se posicione dentro da viatura atrás do motorista, se atentando mais ao flanco esquerdo, pois o motorista direciona sua atenção de forma majoritária para frente,

<sup>14</sup> Documento operacional da PMBA que estabelece o roteiro do policiamento, com horários e locais pré-estabelecidos para atuação de uma Guarnição PM.

<sup>15</sup> Documentos operacionais da PMBA que direcionam a execução do policiamento, a exemplo de ordens de serviço para GU PM realizar palestras em escola, bem como ordens de policiamento para a atuação de determinada GU PM em gincanas escolares e manifestação estudantil, por exemplo.

desse modo, o comandante da guarnição deverá policiar prioritariamente o flanco direito.

### **3.1.3 Procedimentos adotados na chegada da GU de Policiamento Escolar à unidade de ensino**

A GU de Policiamento Escolar, antes de adentrar à instituição de ensino, deverá realizar uma varredura completa no seu entorno, se atentando para terreno baldio, matagais, locais com pouca luminosidade, vielas e pontos de ônibus, minimizando possíveis ameaças, reduzindo surpresas e identificando situações que violem a tranquilidade da comunidade local.

O motorista deverá estacionar a viatura em um local seguro e que permita um fácil deslocamento frente a ocorrências ou a um possível chamado da Central. Ao ingressar no estabelecimento de ensino, a GU deverá imediatamente dar ciência de sua presença à direção da escola, não devendo circular pelo pátio, corredores, sem sua devida aquiescência.

O trato cordial precisa ser mantido com toda a comunidade escolar, estabelecendo um vínculo de confiança e segurança com funcionários, gestores, professores, pais e alunos.

### **3.1.4 Realização de abordagens no interior da unidade escolar**

O Manual de Abordagem Policial da PMBA define abordagem como sendo:

O ato de aproximar-se de pessoas, com o intuito de orientar, assistir, interpelar, advertir, **realizar busca**, identificar e/ou prender, utilizando-se dos processos de policiamento ostensivo, executando-se para isso, se necessário for, as técnicas de busca em veículos, edificações ou perímetros (2018, p. 25).

A partir da definição acima, vale destacar que a busca pessoal é uma das fases da abordagem pessoal, entretanto só poderá ser realizada a partir da fundada suspeita, respeitando o previsto no artigo 244 do Código de Processo Penal, como anteriormente já comentado.

Identificada essa fundada suspeita, dentro do estabelecimento de ensino, a guarnição deverá, de forma segura e breve, conduzir o indivíduo para a presença do

gestor escolar e apresentar a situação que presenciou e, somente nesse momento, realizar a busca pessoal e a revista nos pertences encontrados sob sua posse.

O artigo 18 do Estatuto da Criança e do Adolescente estabelece que “é dever de todos velar pela dignidade da criança e do adolescente, pondo-os a salvo de qualquer tratamento desumano, violento, aterrorizante, vexatório ou constrangedor”. Assim, a guarnição deve se certificar que o procedimento de busca pessoal está sendo realizado com o máximo de privacidade possível, se certificando, por exemplo, que cortinas abertas não permitam a visualização do ato.

### **3.1.5 Condução de crianças e adolescentes autores de ato infracional**

A grande parte dos chamados para as guarnições do Batalhão de Policiamento Escolar é para atendimento de situações relacionadas a ato de indisciplina, que se constitui quando o aluno infringe o regimento escolar, a exemplo do uso de boné, a entrada na escola usando sandália e/ou roupas inadequadas, o que é resolvido com a mediação. Casos como esses competem à escola disciplinar, entretanto as guarnições são chamadas para, de certa maneira, “empoderar” o gestor escolar.

Constatada a existência de ato infracional, a GU de Policiamento Escolar deverá imediatamente identificar se a autoria foi de criança ou de adolescente. Caso o autor do ato infracional seja uma criança, pessoa de até 12 anos de idade, a condução deverá ser realizada para o Conselho Tutelar; caso o autor seja um adolescente, pessoa entre 12 e 18 anos de idade, a condução deverá ser realizada para a Delegacia do Adolescente Infrator.

Em qualquer das hipóteses acima, o gestor escolar deverá comunicar o fato de imediato aos pais ou responsáveis pela criança ou pelo adolescente e, em caso de condução para a Delegacia do Adolescente Infrator, enviar um representante escolar para acompanhar a ocorrência na delegacia. Importante destacar que crianças e adolescentes não podem ser conduzidos no compartimento fechado (presídio) de viatura policial.

Após discorrer sobre o assunto em questão, ressalto que a modelagem da solução desta tese irá utilizar os aspectos conteudistas presentes nesta seção.

### 3.2 OS FUNDAMENTOS SOCIOCONSTRUTIVISTAS A SEREM ADOTADOS

Nesta seção, iremos abordar os fundamentos epistemológicos que subsidiaram a modelagem da solução desenvolvida, apontando os princípios socioconstrutivistas adotados, na busca de possibilitar ao leitor compreender nossas escolhas e os elementos presentes no RPG. Não buscaremos explorar a fundo os aspectos fundantes do socioconstrutivismo, pois inúmeros autores e diversas teses já realizaram esse esforço, mas sim tentaremos deixar os conceitos adotados mais prazerosos para a tropa da Polícia Militar da Bahia e demais leitores que se interessem pela temática e desejem replicar o RPG em diversos campos de conhecimento.

Cabalero (2018) afirma que:

Existem casos de aplicação educacional dos jogos digitais que priorizam o ato de aprender a partir do jogo ou sobre o jogo, **em detrimento do ato de aprender com o jogo** e assim perde-se a oportunidade de utilizá-lo como uma ferramenta para apoiar a aprendizagem (Cabalero, 2018, p. 75).

Entendemos que o processo de aprendizagem no RPG se constitui a partir do ato de aprender com o jogo, através da construção coletiva e colaborativa entre os participantes, que interpretam papéis e simulam a vida real, o que nos aproxima de fundamentos socioconstrutivistas.

Matta (2011), a partir dos trabalhos e expertise adquirida através do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, sistematizou, de forma inovadora, uma arquitetura de *design* cognitivo socioconstrutivista para orientar o processo de construção de conteúdos digitais<sup>16</sup>, trabalhando conceitos de: **Interação, Interatividade, Contextualidade, Mediação, Metacognição e Controle, Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem e Colaboração**, que iremos adotar no processo de modelagem do RPG digital PMBA.

Para Alfredo Matta (2011),

a proposta socioconstrutivista, ao contrário da construtivista, não se propõe a construir um ambiente capaz de deixar o sujeito imerso em interação desejáveis e construídas, mas sim **preparar o sujeito e o que se vai aprender para que participe do ambiente e mundo no qual o sujeito**

---

<sup>16</sup> Para Matta (2011), conteúdos digitais são sistemas educacionais, se constituindo em *software* para utilização pedagógica.

**vive.** É uma diferença elementar e que nos ajuda a entender as duas. O construtivismo pretende imergir o sujeito no ambiente criado para a aprendizagem, enquanto o socioconstrutivismo pretende engajar a aprendizagem e o processo pedagógico proposto no mundo e no ambiente concreto e cotidiano do sujeito (Matta, 2011, p. 245).

Muito embora existam diversas abordagens epistemológicas que se debrucem sobre a produção do conhecimento, por conta de sua efetividade e por diversos aspectos presentes na solução tecnológica escolhida nesta tese, identificamos similaridades com o socioconstrutivismo, por essa razão, focaremos nossa atenção no processo de projeção de *design* cognitivo socioconstrutivista, com seus fundamentos sintetizados para jogos de interpretação de papéis no quadro a seguir.

**Quadro 06** – Princípios de *design* cognitivo socioconstrutivista

PRINCÍPIOS DE <i>DESIGN</i> COGNITIVO SOCIOCONSTRUTIVISTA	
<b>Interação</b>	São interações entre os sujeitos dentro do contexto do jogo.
<b>Interatividade</b>	Intersecção das interações entre os sujeitos em uma troca ou produção de conhecimento.
<b>Contextualidade</b>	Plano de fundo do <i>design</i> que considera a construção socio-histórica dos sujeitos engajados no jogo.
<b>Mediação</b>	É a interface entre a construção do conhecimento na mente com o contexto exterior do sujeito e os seus processos sociais e históricos.
<b>Metacognição</b>	Autogestão mental que permite ao sujeito sentir os êxitos e as dificuldades do processo cognitivo.
<b>Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem</b>	São os temas de ensino-aprendizagem inseridos na modelagem em diálogo com o contexto dos participantes.
<b>Colaboração</b>	É o resultado das ações de interação social e interatividade entre os sujeitos na produção do conhecimento.

Fonte: Souza (2021).

### 3.2.1 Interação

Matta (2011) discorre afirmando que o *designer* deve conscientemente construir em suas soluções as **interações** entre o sujeito/usuário, seus

objetivos/tarefas/intenções e os conteúdos propostos para serem trabalhados (tema do ensino-aprendizagem resultante de um dado contexto).

Para Vygotsky (2003), a **interação social** é um elemento essencial no processo de construção de conhecimento, pois a aprendizagem ocorre na relação com o outro, no compartilhamento de práxis sociais resultante da interação entre indivíduos. Segundo Souza (2021), a “aprendizagem no RPG emerge da interação social no jogo, que se concretiza na relação entre os níveis interpsicológico (com o outro) e intrapsicológico (individual) do sujeito” (Souza, 2021, p. 82), pensamento amparado em Vygotsky (2003), que afirmou: “Todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro, entre pessoas (interpsicológica), e, depois, no interior da criança (intrapsicológica)” (Vygotsky, 2003, p. 75).

Corroborando com Cabalero, compreendemos que:

[...] o desenvolvimento cognitivo resultaria da interação social com os outros, assumindo importante papel, na medida em que se estabelece num contexto de trocas entre os envolvidos, o que reforça o posicionamento de que a aprendizagem ocorre primeiramente na relação social, e só depois ela é interiorizada por aquele que aprende (Cabalero, 2007, p. 78).

Nessa perspectiva, a modelagem do RPG digital PMBA necessita possibilitar a interação entre todos os participantes que, a partir do compartilhamento de experiências (interação entre sujeitos e contexto), construirão coletivamente o conhecimento, aspecto basilar da compreensão da teoria socioconstrutivista.

### 3.2.2 Interatividade

Sobre o conceito de **interatividade**, Matta (2001) afirma que ela:

[...] 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, existentes no ambiente (Matta, 2001, p. 60, grifo nosso).

Entretanto, o próprio autor, Matta (2011), ao tratar sobre a interatividade na sistematização do *design* socioconstrutivista, avançou nesse conceito, ao perceber que a visão da interatividade derivada da comunicação tornava a definição

reducionista, não explorando outros aspectos importantes. Então passa a defini-la como a “intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum” (Matta, 2011, p. 246), visão essa adotada nesta tese, entendendo, inclusive, que a modelagem do RPG digital PMBA consegue abarcar os dois conceitos, uma vez que o processo de compartilhamento de experiências sociais entre os sujeitos se estabelece, também, através do uso de ferramentas (sistema informatizado) que promove a interação e comunicação no ambiente virtual.

### 3.2.3 Contextualidade

Para Matta (2011), o conceito de **contextualidade** é importante no direcionamento do projetista da solução pedagógica baseada em *design* socioconstrutivista, o qual deverá se propor a conhecer e reconhecer os relacionamentos imbricados historicamente e socialmente da comunidade de prática, elemento que ampara a decisão de construção do capítulo de contexto desta tese. Para a prática socioconstrutivista, Matta (2011, p. 248) define contexto como “[...] a adjacência informacional da cognição do sujeito e suas condições de existência complexas exteriores, que se desenvolveram historicamente e necessariamente precisam ser entendidas historicamente”.

### 3.2.4 Mediação

Para a teoria socioconstrutivista, o conhecimento não é simplesmente transmitido, mas criado a partir das interações sociais entre os indivíduos, ganhando grande destaque o conceito de **mediação**, pois o professor deixa de ser visto como protagonista e único detentor do conhecimento e passa a ser encarado como parte integrante do processo de construção do conhecimento. Souza (2021, p. 96) aponta que “o Socioconstrutivismo pressupõe que prática docente deve mediar a construção do conhecimento numa relação dialógica entre as singularidades dos sujeitos e suas contextualidades”.

A partir dos ensinamentos de Matta (2001, p. 44), entendemos que “a mediação acontece quando da intervenção de um elemento intermediário em uma relação” e, nesse sentido, coloca os computadores e os sistemas de rede como

ambientes mediadores da atuação do pensamento e conseqüentemente mediadores da aprendizagem. Para Vygotsky, toda a relação do homem com o mundo é mediada e dentro dessa perspectiva, assim, o RPG digital PMBA se constitui em um ambiente propício para a aprendizagem, tendo em vista que o conhecimento é mediado pelas tecnologias digitais e, também, pela ação do mestre do jogo, que estimula a interação social e conseqüentemente potencializa o processo de construção do conhecimento.

Na sistematização dos princípios socioconstrutivistas para o *design* cognitivo, Matta (2011, p. 249) afirma que “é necessário projetar bem os ambientes e estratégias das instâncias nas quais vão se dar o encontro entre o interno e o externo, entre a singularidade de um sujeito e a colaboratividade do contexto social”. Avança, ainda, quando afirma que a projeção dessa mediação está relacionada à projeção da Zona de Desenvolvimento Imediato, na medida em que potencializa a construção de pontes entre o conhecimento real do indivíduo e o conhecimento potencial coletivo.

Para Vygotsky (2003), a Zona de Desenvolvimento Proximal (Imediato)<sup>17</sup>:

[...] é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 2003, p. 112).

Matta (2001), ao analisar o conceito de zona proximal (Imediato), a partir dos ensinamentos de Vygotsky, traduz bem o citado acima, ao afirmar que:

A noção de mediação se completa ao compreender-se o conceito de zona proximal. Existem conhecimentos que podem ser desenvolvidos pelo próprio indivíduo, ele mesmo; alguns outros necessitam da presença de alguém, ou de um grupo, que de alguma forma facilite a assimilação do novo. Zona proximal é o conceito que representa estes conhecimentos que serão possíveis de assimilar caso haja a interação de alguém, do grupo ou da comunidade (Matta, 2001, p. 44).

---

<sup>17</sup> Nesta tese iremos utilizar a tradução de Paulo Bezerra, presente no livro “A construção do Pensamento e da Linguagem”, que ao traduzir para o português não utilizou o termo de Zona de Desenvolvimento Proximal, amplamente difundido em traduções do russo para o Inglês, optando pela tradução de Zona de Desenvolvimento Imediato. Contudo, manteremos o Termo Zona de Desenvolvimento Proximal em citações diretas.

Frawley (2000), ao tratar sobre zona de desenvolvimento proximal (imediate), aborda que ela é alcançada quando se reflete uma diferença entre o crescimento real e o potencial, apontando que essa diferença pode ocorrer muito além das atividades escolares, situando o jogo nessa perspectiva de construção de ZDI.

No RPG digital PMBA, o Mestre do jogo e os componentes mais experientes da guarnição, exercerão, no processo de mediação, o papel de facilitadores de um dado conhecimento novo, possibilitando que os menos experientes possam alcançar o nível de desenvolvimento potencial descrito por Vygotsky.

### 3.2.5 Metacognição e Controle

O conceito de metacognição e controle parte da ideia que todo ser humano realiza a prática de gestão do processo cognitivo, quando percebe a necessidade de se desenvolver, organizando e planejando o seu processo de aprendizado. Para Matta (2001, p. 41), a metacognição “é o sistema metacognitivo humano que possibilita identificar, escolher e administrar saberes, procedimentos e estratégias capazes de resolver uma dificuldade”. Através desse processo de autogestão mental que o indivíduo se permite sentir suas próprias dificuldades e acertos durante um processo de aprendizagem. A esse processo estariam vinculados, no mínimo, três atos do pensamento: o planejamento, a inibição e a referência da informação (Matta, 2011).

**Planejamento:** “O ser humano organiza e planeja seu processo de aprendizagem e desenvolvimento na medida em que percebe a necessidade de desenvolver-se” (Matta, 2011, p. 250).

**Inibição:** O ser humano “[...] decide o tempo todo pela validação de certas alternativas de prática, aceitação, concordância ou não, de maneira que constrói um mapa de alternativas viáveis e inviáveis [...]” (Matta, 2011, p. 250).

**Referência da Informação:** Ato do pensamento relacionado à:

[...] referência que o processo cognitivo faz em relação à origem das respostas e fontes de interação que escolhem para focar a atenção e interagir, no momento mesmo da aprendizagem, compartilhando dinamicamente, o instante da mediação que constrói por fim a nova aprendizagem, ampliando, modificando ou reelaborando o mapa cognitivo interno (Matta, 2011, p. 250).

Esses elementos citados acima precisam ser estimulados e conduzidos na construção de soluções baseadas em *design* cognitivo socioconstrutivista, a fim de favorecer o processo de aprendizagem.

### 3.2.6 Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem

A **Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem** é uma questão estritamente ligada ao contexto da pesquisa, pois os temas e conteúdos trabalhados na modelagem da solução pedagógica desenvolvida necessitam atender a lacunas existentes no contexto da comunidade de prática. Para Matta (2011, p. 250), os conteúdos “[...] só devem ser inseridos e ter seus conceitos e práticas consideradas na medida do atendimento às necessidades do processo cognitivo dos aprendizes e das condições sobre sua dinâmica social e contexto”.

### 3.2.7 Colaboração

O RPG digital PMBA, ao contrário de diversos jogos digitais, não estimula a competição entre os participantes, mas sim a **colaboração**, para se alcançar um objetivo comum. Coadunando com os ensinamentos de Matta (2011), entendemos que a construção do conhecimento, a partir do *design* cognitivo socioconstrutivista se dá:

[...] através das interações entre o sujeito singular e seu ambiente ou contexto social, em diálogo e prática permanente voltado para a solução de problemas práticos. As atividades colaborativas, a percepção de que **o ser humano aprende em colaboração**, e em prática social, é fundamental. A aprendizagem então se dá a partir de comunidades de prática (Matta, 2011, p. 245, grifo nosso).

A atividade policial é, por natureza, cooperativa. A Guarnição necessita desempenhar suas funções de modo simbiótico, com a colaboração de todos os componentes, para o bom andamento da missão. Assim, durante o treinamento simulado no RPG digital, é esperado o mesmo comportamento colaborativo, elemento crucial no processo de ensino aprendizagem socioconstrutivista. Para Souza (2021), a abordagem socioconstrutivista “pressupõe que a construção do conhecimento se dá numa relação dialética entres os sujeitos e os contextos sociais,

mediada por signos e instrumentos a partir de uma abordagem colaborativa e engajada na prática social” (Souza, 2021, p. 87).

Os princípios socioconstrutivistas expostos nesta seção foram adotados por compreender sua forte ligação com a estrutura e o funcionamento do RPG digital, também com a abordagem metodológica utilizada nesta tese, contudo não esgotam as possibilidades pedagógicas do socioconstrutivismo.

Esses princípios analisados serão utilizados na modelagem da solução desenvolvida nesta tese, entretanto cabe ressaltar que não serão categorias de acompanhamento.

### 3.3 OS JOGOS DIGITAIS NA FORMAÇÃO MILITAR

Por diversas razões não há como dissociar da contemporaneidade a aprendizagem baseada em jogos digitais, pois esse fenômeno contempla as necessidades das gerações denominadas como nativas digitais, motivando e engajando o aprendiz, pelo seu caráter lúdico, além da sua versatilidade, o que garante sua adaptação a diversas disciplinas, informações e habilidades a serem aprendidas (Prensky, 2012).

Atualmente, escolas, universidades, empresas de diversos setores e ramos, e instituições militares nos Estados Unidos da América, reconhecem as vantagens da aprendizagem baseada em jogos digitais e desenvolvem uma série de atividades utilizando esse suporte como ambiente virtual de aprendizagem.

Prensky (2012) destaca três razões que levam as forças armadas norte-americanas a realizarem treinamentos baseados em jogos digitais, a saber: custo reduzido quando comparado a outras formas de treinamento/instrução; motivação, presente em elementos constituintes dos jogos digitais, aliado a uma nova geração de jovens nativos digitais; e relevância, pois grande parte dos combates contemporâneos ocorre frente a telas de computadores, além do caráter competitivo presente nos jogos digitais e nas batalhas reais, com ganhadores e perdedores.

As forças armadas norte-americanas comumente são treinadas a partir de jogos digitais, por compreenderem a potencialidade e diversidade de sua aplicação, podendo ser utilizados em nível de comando para treinamento de oficiais, bem como para execução de técnicas militares, no treinamento de subordinados.

De acordo com Prensky (2012):

[...] 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).

Ribeiro (2016) elenca, de forma didática, a relação custos versus riscos<sup>18</sup> nas diversas formas de instrução policial militar, como se observa abaixo:

**Quadro 07** – Relação Custo X Risco em instrução 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

<sup>18</sup> Riscos inerentes ao treinamento policial militar presencial, como ferimentos, lesões físicas, decorrentes do excesso de exercícios, bem como traumas emocionais, em virtude da exposição elevada ao *stress* e a adrenalina.

ATIVIDADES/AÇÕES	FINALIDADE	CUSTOS	RISCOS
Oficinas Vivenciais	Articular os conteúdos, os procedimentos e as atitudes, de forma lúdica e prazerosa, simulando situações e atividades profissionais visando à avaliação procedimental e comportamental dos alunos	Alto	Médio

Fonte: (Ribeiro, 2016, p. 48).

A aprendizagem baseada em jogos digitais, quando comparadas às atividades listadas acima, somam inúmeras vantagens. Segundo Ribeiro (2016), a aplicação pedagógica com o RPG digital proporciona: a redução de custos com o deslocamento da tropa e de infraestrutura para o desenvolvimento de treinamentos e oficinas vivenciais; simula o ambiente de atuação policial, pois permite a imersão e o envolvimento dos sujeitos (jogadores); aprimora competências profissionais cognitivas, operativas e atitudinais; possibilita a experiência da tomada de decisão; além de promover a interação e a aprendizagem colaborativa.

Assim, dentro dessa perspectiva, e levando em consideração as possibilidades educacionais do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), desenvolvidas a um baixo custo de investimento e com risco nulo de acidentes físicos, propõe-se, nesta tese, a aplicação do RPG Digital enquanto instrumento de capacitação profissional dos policiais militares do Estado da Bahia para o treinamento de ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes.

### 3.4 O *ROLE PLAYING GAME* (RPG)

O *Role Playing Game* tem sua origem na década de 70, nos Estados Unidos da América, com inspiração nos “[...] jogos de mesa, estes criados por **militares** no final do século XIX, com finalidade de **treinamento sob a forma de simulação de situações-problema**” (Daniel Mackay, 2001 *apud* Cupertino, 2008, p. 21, grifo nosso).

O RPG se constitui em um jogo que possibilita a interpretação de personagens pelos seus jogadores, os quais assumem papéis e criam uma narrativa de forma colaborativa, pilar da relação ensino-aprendizagem socioconstrutivista. Trata-se de um jogo em que os personagens vivenciam uma história-aventura,

proposta pelo “Mestre” do jogo, o qual ambienta o cenário e o contexto em que todos estão inseridos (Cabalero, 2012). O Mestre também é responsável por atuar como uma espécie de juiz do jogo, mediando a ação e a interação dos jogadores, além de fiscalizar o cumprimento do sistema de regras adotado (Peixoto; Pinto, 2011 *apud* Ribeiro, 2016, p. 72).

O RPG digital é fruto do trabalho desenvolvido por uma equipe multidisciplinar composta por pedagogos, *web designer*, desenvolvedor *web*, mestres de RPG, realizado através do Convênio 656052/2008, com a Secretaria da Educação do Estado da Bahia – SEC, regulado pelo Edital MEC/MCT 001/2007, do Ministério da Educação, que fez parte do programa “Conteúdos Digitais” do MEC, e que desenvolveram o RPG *By Moodle* como solução didática (Cabalero, 2012).

De acordo com Cabalero (2012) o RPG *By Moodle*:

[...] é um sistema genérico que permite jogar RPG através da comunicação via chat e fórum, ou seja, é possível jogar em tempo real ou não. Trata-se de um recurso desenvolvido de acordo com os princípios sistêmicos do Moodle (ambiente virtual de aprendizagem). Então, o professor poderá montar o seu curso e contar com mais um recurso a ser adicionado à sua sala de aula virtual, que é o RPG by Moodle (Cabalero, 2012, p. 10).

O RPG Digital é um *software* que se constitui em um Ambiente Educacional de Aprendizagem, o qual deve ser modelado a fim de proporcionar um espaço destinado à construção cognitiva e à difusão do conhecimento proposto, favorecendo práticas de ensino-aprendizagem, baseadas no socioconstrutivismo, o qual preceitua que a construção do conhecimento seja estabelecida através de uma relação dialética entre os sujeitos (personagens jogadores) e o contexto social (ambiente complexo desenvolvido no RPG Digital).

No RPG Digital, a mediação do conhecimento é realizada pelo Mestre do Jogo, desenvolvendo, em uma perspectiva epistemológica vygotskyana, o papel de interlocutor na relação ensino-aprendizagem, na constante interação entre os sujeitos/jogadores, as tecnologias utilizadas e os conteúdos a serem trabalhados colaborativamente nas simulações propostas sobre determinado tema.

Segundo Prensky (2012, p. 292) existem diversas definições de “simulação”, citando-as:

- “Qualquer criação sintética ou falseada”;
- “A criação de um mundo artificial que se aproxima do real”;

- “Algo que cria a realidade do ambiente de trabalho (ou qualquer outro lugar)”;
- “Um modelo matemático ou de algarismo, aliado a um conjunto de condições iniciais, que permite a previsão e a visualização com o passar do tempo”.

Entretanto, na visão do autor, a definição mais interessante seria a de J. C. Herz, o qual, ao ser entrevistado por Prensky, afirmou:

[...] 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).

Voltando a nos ater à estrutura do RPG, Souza (2016) descreve a mecânica básica de seu funcionamento, elencando os aspectos abaixo que deverão ser observados na **roteirização e modelagem** da solução educacional:

**Ambiente:** É o lugar onde se encontram as personagens e se passa a narrativa.

**Sistema de Regras:** é a regra que ordena o mundo fictício.

**Enredo:** É o que conduz a narrativa do jogo, os objetivos e o motivo do jogo. O enredo é dividido em Aventura e Campanha.

**Dados:** o rolamento de dados junto com as regras dá o caráter aleatoriedade e a ação dos jogadores, ou seja, se um jogador deseja realizar uma ação, o êxito ou fracasso dependerá dos valores obtidos nos dados.

**Mestre:** É o narrador que inicia a história e que interpreta os personagens não jogáveis NPC (non-player character).

**PJ** – Personagens jogadores: são personagens inseridos na história interpretados pelos jogadores;

**Raça:** No mundo do RPG, além dos humanos, há uma diversidade de raças fictícias, como: elfos, orcs, dracônicos etc.

**Classe:** é a profissão do personagem. Cada classe possui habilidades e características particulares (Souza, 2016, p. 44-45).

A aplicabilidade do RPG Digital, como recurso tecnológico educacional para simulação de ocorrências policiais militares, se justifica em razão de vários aspectos desenvolvidos no jogo, a saber: criatividade dos jogadores, ação colaborativa entre os membros do jogo e tomada de decisões frente às circunstâncias apresentadas, dentre outras características inerentes ao jogo de interpretação de papéis, as quais tornam o aprendiz mais engajado no processo de construção do conhecimento.

O Grupo de Pesquisa “Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais”, vinculado ao Programa de Doutorado em Educação e Contemporaneidade da UNEB e ao Doutorado Multi-institucional e

Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento (DMMDC), sediado na Universidade Federal da Bahia, sob liderança de Alfredo Matta, desenvolve uma série de produções relacionadas ao uso do RPG Digital enquanto recurso educacional. Contudo, as produções de Ribeiro (2016), de Pontes (2017) e de Rodrigues (2022) merecem destaque nesta tese.

Ribeiro (2016), em sua tese intitulada “RPG digital e segurança pública: uma proposta de aplicação pedagógica para instrução policial militar”, estudou a funcionalidade do RPG Digital como instrumento pedagógico capaz de promover a aprendizagem colaborativa entre os policiais militares do Batalhão Especializado de Polícia Turística (BEPTUR), unidade vinculada à Polícia Militar da Bahia (PMBA), através da simulação virtual de ocorrências policiais militares, proporcionando o desenvolvimento de competências e habilidades específicas, uma vez que o ambiente criado estimula a tomada de decisão do profissional, frente a uma situação de colapso apresentada.

Ao analisar a tese de Pontes (2017), intitulada “Objective Team – Role Playing Game para o sistema de apoio a decisão da escola e aperfeiçoamento de Oficiais”, nota-se a utilização do RPG enquanto estratégia de aperfeiçoar a capacidade cognitiva de tomada de decisão dos alunos da Escola de Aperfeiçoamento de Oficiais do Exército Brasileiro, durante o planejamento de operações militares, onde o processo de ensino/aprendizagem se constitui a partir da interação entre os partícipes da pesquisa.

Rodrigues (2022) em sua tese intitulada “RPG digital: uma proposta pedagógica para a formação de policiais militares para educação em direitos humanos na Bahia” demonstrou a efetividade do uso da ferramenta pedagógica para formação inicial e continuada dos policiais militares na Bahia, no que tange à formação em Direitos Humanos.

As pesquisas apresentadas utilizaram como método de pesquisa a abordagem metodológica *Design-Based Research* (DBR), igualmente utilizada nesta tese.

#### 4 MODELAGEM E ROTEIRIZAÇÃO DO RPG DIGITAL PMBA: UMA PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL

Cabe destacar, inicialmente, que o RPG Digital PMBA não se constitui em um jogo modelado em 3D, com apelo imagético, mas sim um ambiente virtual que possibilita a construção coletiva e colaborativa de texto, a partir da simulação de casos práticos, estruturados de forma didática, para favorecer o processo de ensino-aprendizagem.

Jogos com modelagem 3D possuem grandes limitações e reduzem a capacidade crítica e criativa do jogador, se tornando processos mentais mecânicos, que muito embora possuam a capacidade de “prender” o jogador na tela, não estimulam o processo de construção de conhecimento.

Os roteiros do RPG Digital PMBA precisam simular situações-problemas do mundo real, vivenciadas no cotidiano dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar. Desse modo, o Mestre do jogo deverá possuir capacidade técnica que o habilite avaliar as tomadas de decisões dos jogadores, tornando o RPG um recurso tecnológico de aprendizagem dentro da PMBA. Importante ainda afirmar que qualquer policial militar, oficial ou praça, com capacidade técnica, poderá ser “Mestre” no RPG digital PMBA, o que encontra consonância com a Diretriz Geral de Ensino da PMBA (2022), ao afirmar no artigo 1, § 2º, que:

Ensino Policial Militar (EPM) é constituído como processo de aprendizagem, **intermediado por professor, instrutor ou tutor**, em atividades curriculares e/ou complementares, de maneira a respeitar a integridade intelectual do discente e construir a competência profissional.

De acordo com Lévy (1993), o conhecimento por simulação precisa ser encarado dentro de um quadro epistemológico relativista, caso contrário não se tem validade. O projetista de uma solução educacional não pode compreender seu modelo como representante de uma verdade e realidade absoluta, mas sim compreender que foi desenvolvido para um determinado uso, de uma determinada comunidade de prática, situada em um determinado momento histórico (**Contexto**).

Além do contexto da pesquisa (**capítulo 02**), para construção da modelagem e roteirização da solução proposta do RPG digital PMBA, foram trabalhados, na tese, aspectos teóricos, abordando questões conteudistas, subdivididas em assuntos legais (legislações aplicadas) e procedimentais (ações adotadas pela

PMBA na execução do policiamento comunitário escolar), bem como elementos epistemológicos socioconstrutivistas adotados na proposta educacional, destacando os seus fundamentos estruturantes que deram alicerce à modelagem (**Capítulo 03**).

Por possuir influências da linguagem teatral, o jogo de RPG obedece a uma estrutura básica de funcionamento, devendo considerar, na sua modelagem, os seguintes aspectos que garantem a interatividade do jogo: ambiente; sistema de regras; enredo; mestre; personagens jogadores; personagens não jogadores e classe<sup>19</sup> (Souza, 2016).

Abaixo, segue o *background* adotado no RPG PMBA:

**Quadro 08** – *Background* RPG PMBA

<b>Background</b>		
<b>CONCEITO</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>APLICAÇÃO NO JOGO</b>
Ambiente	Cenário do jogo	Área de determinada unidade escolar.
Sistema de Regras	Regras que controlam a dinâmica do jogo	Condicionantes manipuladas pelo Mestre.
Mestre	Mediador	Instrutores policiais militares.
Personagens Jogadores (PJ)	Jogadores	Policiais militares em distintas funções.
Personagens não Jogadores (PNJ)	Personagens controlados pelo mestre	Criança; Adolescente; Conselheiro tutelar; Delegado de Polícia; Coordenador Pedagógico; Diretor de escola; e Assistentes Sociais.
Enredo	Temática desenvolvida no jogo	Simulação de ocorrências relacionadas à atuação policial envolvendo crianças e adolescentes em situação de risco.
Raça	Humana	Personagens jogadores e personagens não jogadores.
Classe	Função desenvolvida pelos personagens no jogo	Policiais militares (Comandante, motorista e patrulheiro); Conselheiro tutelar; Delegado de Polícia; Coordenador Pedagógico; Diretor de escola; e Assistentes Sociais.

**Fonte:** Adaptado pelo autor com base em Souza (2016, p. 45).

O RPG digital PMBA inicia com o Mestre propondo uma simulação de ocorrência o mais próximo possível da realidade, mediando o RPG de forma a estimular a interação social, a interatividade, a colaboração dos jogadores e o

<sup>19</sup> Existem outros aspectos a serem considerados em um jogo de RPG, contudo para a aplicabilidade em instrução policial militar nos limitaremos a essas descritas, na tentativa de proporcionar simulações mais condizentes com a realidade.

processo de tomada de decisão, tendo como ponto alto da simulação os colapsos gerados no decorrer do jogo.

A fim de manter a aleatoriedade do jogo, questões inesperadas são definidas a partir do rolamento de dados, garantindo, assim, elementos da gameficação, como o exemplo da seguinte situação proposta pelo Mestre: em um dado momento do RPG, prestes a ocorrer uma ação de busca pessoal, o Mestre determina que o homem responsável por realizar a “revista” de algum indivíduo, role um dado de 10 faces; caso o resultado seja maior ou igual a sete, o indivíduo evadiu do local da abordagem. Dessa forma é garantida a aleatoriedade do jogo e novos cenários são apresentados no roteiro, de acordo com o valor do dado obtido. Para tanto é necessário se estabelecer um **sistema de regras** do jogo, que segundo Ribeiro (2016):

[...] 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 (Ribeiro, 2016, p. 96).

No RPG digital PMBA, utilizaremos o sistema de regras *by Moodle*, que é uma adaptação do D&D e do 3D&T, elaborado para a serem aplicados em RPGs digitais educativos, cuja mecânica se pauta nos dados, na aleatoriedade e nos testes, cabendo ao mestre do jogo avaliar as ações desempenhadas pelos jogadores, em conformidade com o resultado dos testes realizados (Souza, 2021).

O RPG digital PMBA se encontra sediado no endereço: <<http://www.pmba.rpgad.net.br>>, plataforma modelada cognitivamente pelos integrantes do grupo de pesquisa “Sociedade em Rede”, tendo como base os princípios socioconstrutivistas e desenvolvida tecnologicamente pela empresa “Sotero Tech”, através de recursos da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia.

A proposta surge a partir da tese de doutorado da pesquisadora Josete Bispo, que teve como temática o uso de simulações para a aprendizagem e treinamento de policiais militares, sob orientação e coordenação do professor

Alfredo Matta, o qual deu continuidade à pesquisa, modelando o ambiente do RPG digital PMBA para atender às duas pesquisas.

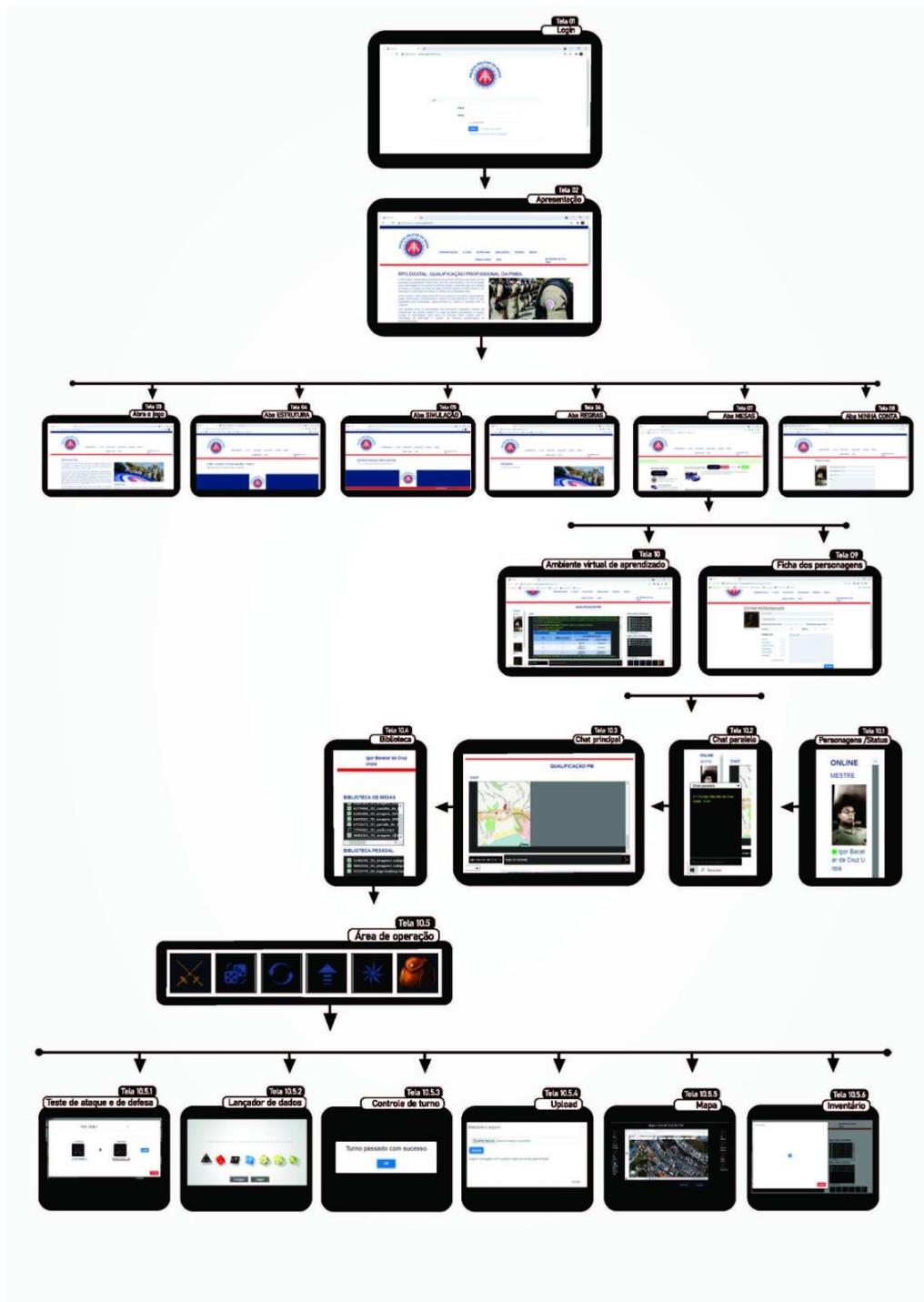
Durante a primeira fase de modelagem e roteirização, este pesquisador apresentou o sistema e o roteiro das simulações para três policiais militares, a fim de testarem as funcionalidades do RPG digital PMBA, conforme apêndice F.

Vale destacar que o ambiente virtual ainda se encontra em fase de desenvolvimento e seu acesso só é permitido para fins de pesquisa, com a devida autorização de senhas.

Além da versão para *Desktop*, aqui apresentada, existe a versão responsiva para *smartphone*, construída com suporte do PHP (Hypertext Preprocessor), Linguagens de programação baseadas em *scripts* (Javascript), ArgoUML (para independência da plataforma), CSS (definindo estilo visual do site e do sistema), UML (para modelagem visual e metodologia orientada a objeto), disponível no *Play Store*, o que facilita, inclusive, os custos para a realização da capacitação policial militar.

O diagrama de telas apresentado, a seguir, representa a modelagem do RPG digital, que será desdobrado tela por tela e, na medida da exibição, comentaremos os principais aspectos pretendidos. Todas as telas foram extraídas do sistema RPG digital PMBA.

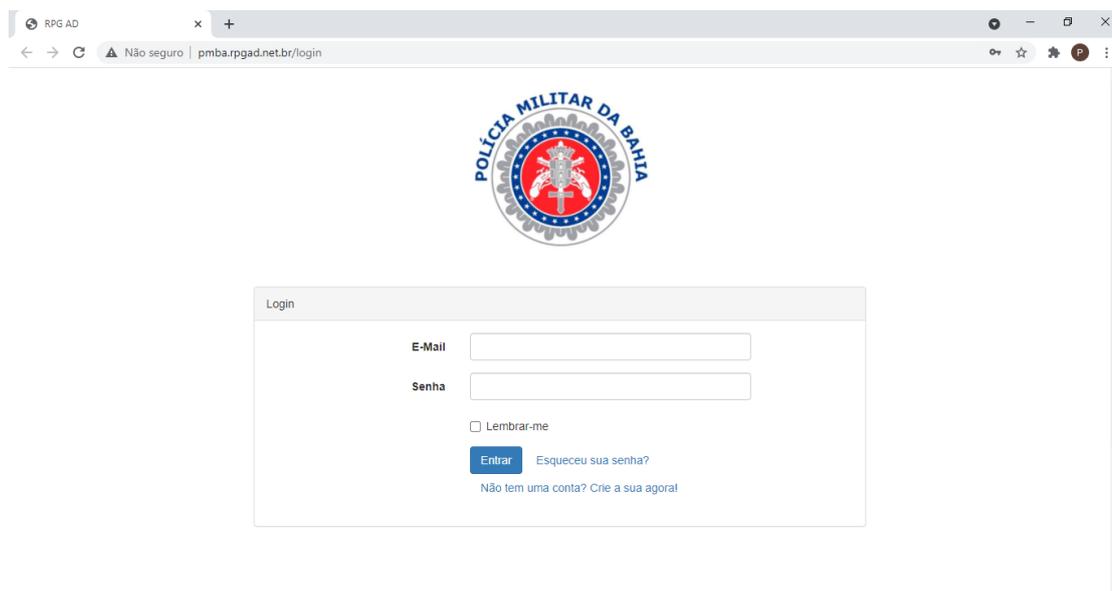
**Figura 03** – Diagrama de telas da modelagem do RPG digital PMBA



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 01** se constitui na tela inicial do RPG digital, que possibilita a criação da conta, a solicitação de nova senha e o ingresso no ambiente do RPG.

**Figura 04** – Tela de acesso ao RPG Digital PMBA/Tela 01



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 02** descreve parte da tela inicial do RPG, na qual existe uma breve contextualização sobre a proposta do ambiente e possui o *link* para as abas de “**APRESENTAÇÃO**”, “**O JOGO**”, “**ESTRUTURA**”, “**SIMULAÇÕES**”, “**REGRAS**”, “**MESAS**”, “**MINHA CONTA**” e “**SAIR**”.

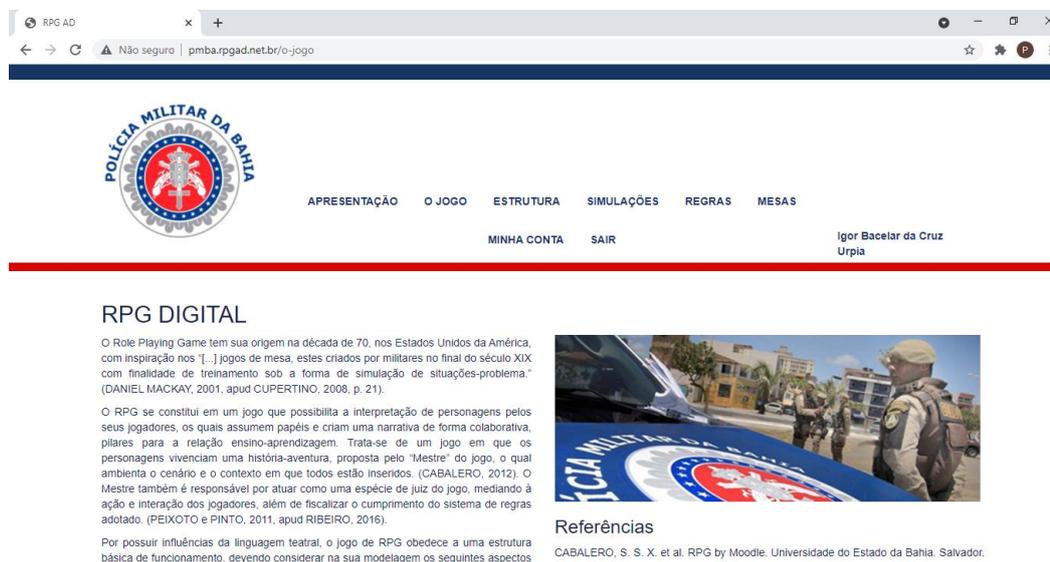
**Figura 05** – Tela inicial do RPG Digital PMBA – Aba apresentação/Tela 02



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 03** descreve parte da aba que trata sobre o jogo, na qual tecemos um breve comentário sobre o RPG Digital.

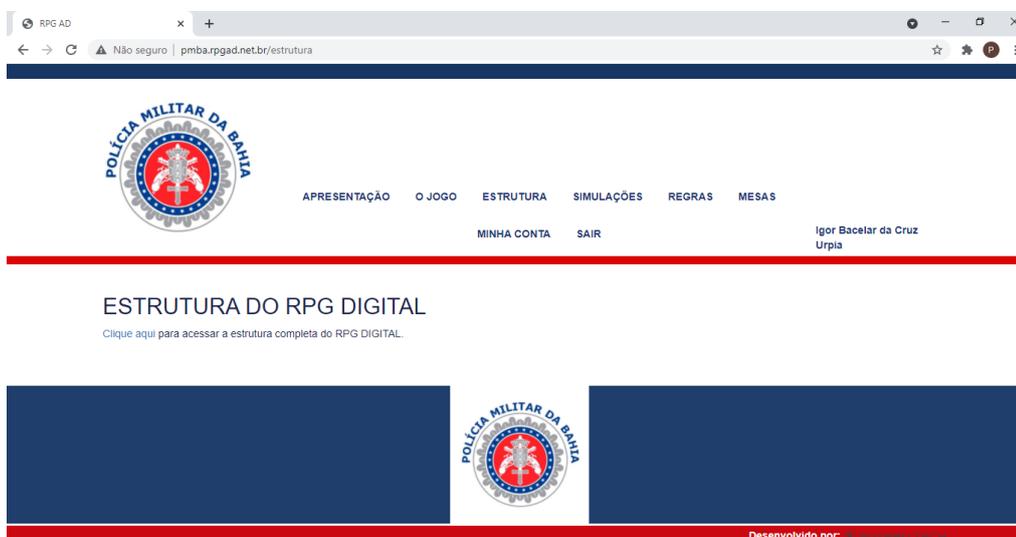
**Figura 06 – O Jogo**



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 04** é destinada ao *link* que possibilita o *download* da estrutura do RPG digital, que atualmente é composta por: a) Estrutura das situações-problemas 01 e 02 – Consumo indevido de substâncias psicoativas por crianças e adolescentes; e b) Estrutura da situação-problema 03 – Atuação PM em grandes eventos turísticos.

**Figura 07 – Estrutura**



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 05** é destinada ao *link* que possibilita o *download* das simulações policiais militares, descrevendo os objetivos da aprendizagem, o limite de participantes, as situações-problemas (simulações das ocorrências) a serem apresentadas e as competências profissionais avaliadas, conforme abaixo:

**Objetivo da aprendizagem:** proporcionar a reflexão sobre a atuação policial militar em ocorrências relacionadas ao uso indevido de substâncias psicoativas por crianças e adolescentes, estimulando a tomada de decisão dos jogadores envolvidos.

**Limite de participantes:** mínimo de 02 (dois) e máximo de 04 (quatro) participantes (policiais militares).

Os roteiros das simulações das ocorrências construídas na tese foram estruturados de modo a fomentar: **conhecimentos pré-ocorrência** (conhecimentos básicos para a assunção do serviço e estímulo da comunicação através do código fonético); **conhecimentos da ocorrência** (conhecimentos operacionais e legais); e **conhecimentos pós-ocorrência** (construção de relatórios de serviço), questões que serão retomadas nos critérios de análise da efetividade da proposta educacional.

Segue abaixo a descrição das situações-problemas e as competências profissionais avaliadas no “RPG DIGITAL PMBA: Proposta de qualificação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar para atuação em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes”.

## **SITUAÇÃO-PROBLEMA 1 (PRAÇA SEGURA)**

- **PRÉ-OCORRÊNCIA**

O **PASSO 01** da simulação será a identificação da Guarnição PM de Rádio Patrulhamento que participará da simulação. Serão escolhidos 03 (três) policiais militares, a fim de comporem uma guarnição de radiopatrulhamento tipo B, mais usada no serviço ordinário. O “Mestre do RPG” (Mediador) determinará que os jogadores lancem um dado de 20 faces (d20), através do *site* “<<https://www.dados-online.pt/1-dados/20-lados.html>>” e o número sorteado determinará a função de cada PM na Guarnição. O PM que tirar o maior número, no sorteio de dados, será

considerado o Comandante. O PM que tirar o menor número será o Motorista, ao passo que o PM que tirar o número intermediário será o Patrulheiro. Caso haja empate no sorteio dos dados, entre algum dos participantes, o sorteio será novamente realizado, somente entre os policiais que empataram no sorteio. Essa ação garante a aleatoriedade do jogo e se constitui em elemento da gameficação.

No **PASSO 02**, o Mestre pergunta ao Comandante se checou se todos os componentes da guarnição estão devidamente armados e equipados, visando fomentar elementos presentes em um comandante de guarnição, responsável pelos seus subordinados.

Nos **PASSOS 03, 04 e 05** o Mestre pergunta, respectivamente, ao **Comandante, ao Motorista e ao Patrulheiro** quais armamentos e equipamentos fizeram carga, com o propósito de aferir se a guarnição se encontra com os armamentos e equipamentos recomendados, publicando, independentemente das respostas, um quadro com a sugestão.

No **PASSO 06**, o Mestre pergunta ao Motorista quais os procedimentos que o mesmo adotou após fazer a carga da VTR, pois é preciso lembrar da importância do *checklist* da VTR, tendo em vista a necessidade de verificar as condições do veículo antes de deslocar-se para área.

No **PASSO 07**, o Mestre pergunta ao Motorista qual o alfa 3º (quilometragem) da VTR, estimulando o uso do código fonético da PM.

No **PASSO 08**, o Mestre pergunta ao Patrulheiro qual o posicionamento dele dentro da viatura (em que assento do banco da VTR ele está sentado), a fim de identificar e fortalecer elementos da stf policial militar, a qual estabelece que o patrulheiro 1, na guarnição composta por três policiais, deverá se posicionar no banco traseiro atrás do motorista. Independentemente da resposta, o Mestre publicará um quadro de Formação (posicionamento na viatura), extraído do Manual Básico de Abordagem da PMBA, com o intuito de sedimentar o conhecimento.

No **PASSO 09**, o Mestre deseja um bom serviço a todos, determina o deslocamento da guarnição para a área de atuação e novamente estimula o uso do código fonético, bem como o princípio da unidade de comando.

No **PASSO 10**, o Personagem não jogador (PNJ) – Operador de rádio do Batalhão de Policiamento Escolar – entra em contato com a guarnição e pergunta o alfa 06 da viatura (localização exata), novamente estimulando o uso do código fonético.

- **OCORRÊNCIA**

No **PASSO 11**, o operador de rádio (PNJ) informa a ocorrência para a guarnição, conforme abaixo, e pergunta através do código fonético se a mensagem foi entendida (beta 23):

*“Desloque até a Rua Frederico Edelweis, próxima do XXXXXXX, em frente ao Bompreço do Rio Vermelho, e verifique se na praça há um homem, com as seguintes características: alto, pardo, trajando bermuda jeans, camisa vermelha e boné preto, e um menino com uniforme do colégio, fazendo uso de maconha e álcool.”*

Logo em seguida à transmissão da ocorrência, o Mestre postará o mapa e as fotos das proximidades do local da ocorrência, a fim de ambientar a simulação.

No **PASSO 12**, o Mestre manda o Comandante descrever o percurso realizado com a VTR, perguntando se há engarrafamento e se a Guarnição faz uso dos dispositivos sonoros e luminosos, testando adequação a procedimentos operacionais.

Caso a guarnição não tenha agido conforme o esperado, que é desligar os dispositivos sonoros e luminosos nas proximidades do local, perdendo o elemento surpresa, o Mestre deverá gerar problemas decorrentes, a exemplo de “tentativa de fuga dos suspeitos” e a “dispensa de substâncias ilícitas em arbustos, lixeiras [...]”.

Caso a guarnição tenha agido conforme o Procedimento Operacional Padrão, desligando os dispositivos sonoros e luminosos antes de chegar ao local, o Mestre deverá seguir conforme passo 13.

No **PASSO 13**, o Mestre pergunta ao Comandante quais os procedimentos adotados ao visualizar os suspeitos, visando gerar reflexão da ação a ser desenvolvida, avaliar a tomada de decisão e disposição, bem como as funções dos componentes da guarnição no momento da abordagem.

Se o Comandante não determinar a função de cada Soldado na Guarnição, o “**Mestre**” deverá intervir e perguntar a função que cada policial deverá adotar.

No **PASSO 14**, visando garantir a aleatoriedade do jogo, no momento da abordagem policial, o “Mestre” determinará que o **motorista e o patrulheiro da**

**guarnição** lancem um dado de 10 faces, o que determinará o papel interpretado pelos personagens não jogadores, de acordo com as seguintes condicionantes.

**Quadro 09** – Condicionantes do papel interpretado

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	PAPEL INTERPRETADO
5 ≤	USUÁRIO DE DROGAS
4 ≥	TRAFICANTE
5 ≤	CRIANÇA
4 ≥	ADOLESCENTE

**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

No **PASSO 15**, o Mestre indaga quais os procedimentos adotados pela GU PM, estimulando a reflexão e a tomada de decisão.

O Procedimento Operacional Padrão esperado estabelece que o comandante da GU PM deverá informar a Central de rádio do Batalhão de Policiamento Escolar o deslocamento para a Delegacia do Adolescente Infrator ou para o Conselho Tutelar, informando preliminarmente a situação. Cabe destacar, que a partir da situação estabelecida, através do sorteio de dados, mudará o procedimento da GU PM.

Nesse momento, será avaliada a capacidade de tomada de decisão relacionada a diversos aspectos da ocorrência, a exemplo da condução para Delegacia do Adolescente Infrator, para Delegacia Territorial ou para o Conselho Tutelar, bem como se existiu o uso de algemas e se a condução fora realizada no compartimento fechado da viatura.

- **PÓS-OCORRÊNCIA**

No **PASSO 16**, o Mestre informa que na chegada da guarnição à Delegacia existe uma equipe da imprensa na porta e que solicita uma entrevista com o Comandante da guarnição, perguntando como o Comandante irá se portar nessa situação.

O objetivo é analisar o procedimento adotado pelo Comandante da Guarnição, que deverá não conceder a entrevista, solicitando que a equipe de imprensa entre em contato com o Departamento de Comunicação Social da PMBA.

No **PASSO 17**, o Mestre solicita que o Comandante da Guarnição redija um *realese*<sup>20</sup>/relatório da ocorrência, com o propósito de avaliar se os dados pessoais das crianças e dos adolescentes foram preservados, conforme previsão do ECA.

### **SITUAÇÃO-PROBLEMA 02 (VISITA DE ROTINA)**

- **PRÉ-OCORRÊNCIA**

**PASSOS 01 AO 10:** Repetição da Situação-problema 01

- **OCORRÊNCIA**

No **PASSO 11**, o Operador de rádio transmite a situação abaixo para guarnição.

*A GU PM ingressou na escola XXXX para realizar uma visita de rotina à unidade escolar. A GU PM cumprimenta o porteiro e, ao adentrar a escola, visualiza um aluno no corredor tentando esconder um pino<sup>21</sup> com uma substância branca, a qual aparenta ser cocaína.*

No **PASSO 12**, o Mestre ambienta o cenário do jogo, transmitindo a mensagem abaixo para guarnição:

Após manter contato com o Diretor e ao se deslocar pelo corredor da escola, a guarnição visualiza um aluno no corredor tentando esconder um pino com uma substância branca, a qual aparenta ser cocaína.

---

<sup>20</sup> O termo *realese* é conhecido como um comunicado realizado à imprensa. A PMBA realiza esse tipo de comunicação para assenhorar rapidamente o Comandante da unidade sobre um fato relevante ou o andamento de uma ocorrência.

<sup>21</sup> Utilizado por traficantes de drogas para armazenar cocaína.

No **PASSO 13**, o Mestre pergunta qual a ação da Guarnição, visando gerar reflexão da ação a ser desenvolvida, avaliar a tomada de decisão e disposição, bem como as funções dos componentes da guarnição no momento da abordagem.

A GU PM deverá se deslocar até o aluno e solicitar que o mesmo acompanhe a guarnição até a sala da Direção, podendo ocorrer duas reações do aluno: “Acatar a ordem dos policiais” ou “fuga/resistência”.

O Mestre determinará que o Comandante role um **dado de 10 faces**, se o resultado for maior que 7 o aluno tentou fugir/resistiu. Caso o resultado seja igual ou menor que 7 o aluno acatou a ordem da GU PM.

**Quadro 10** – Condicionantes da reação do aluno

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	REAÇÃO DO ALUNO
$7 \leq$	ACATOU A ORDEM
$7 >$	FUGA / RESISTÊNCIA

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

No **PASSO 14**, após o resultado da rolagem dos dados, o Mestre pergunta quais procedimentos a GU adotará, a fim de avaliar a tomada de decisão e os procedimentos adotados, com diferentes desfechos.

No **PASSO 15**, o aluno já se encontra com a GU PM na sala da Direção e o Mestre pergunta qual a ação da GU PM, que tem como procedimento operacional explicar o fato ao Diretor/Diretora e realizar uma busca minuciosa no corpo e nos pertences do aluno. A busca pessoal será na presença do Diretor/Diretora ou de algum funcionário da escola.

No **PASSO 16**, o Mestre deverá determinar que o “homem busca” o qual realizou a busca pessoal e a revista nos pertences do aluno jogue um dado de 20 faces, a fim de saber se encontrou a droga ou não. Se o resultado for igual ou maior que 10 a GU PM achou a droga. Se o resultado for menor que 10 a GU PM não achou a droga.

**Quadro 11** – Condicionantes do encontro da droga durante a revista

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	SITUAÇÃO
$10 \geq$	ACHOU A DROGA
$10 <$	NÃO ACHOU A DROGA

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

No **PASSO 17**, o Mestre pergunta quais procedimentos a GU adotará, estimulando a reflexão e a tomada de decisão de como proceder ao achar a droga e ao não achar a droga.

No **PASSO 18**, o Mestre deverá determinar, novamente, a um componente da GU PM que jogue um dado de 20 faces, a fim de saber se encontrou a droga ou não nos pertences do aluno, dentro da sala de aula. Se o resultado for menor que 15 a GU PM não achou a droga; se o resultado for igual ou maior que 15 a GU PM achou a droga.

**Quadro 12** – Condicionantes do encontro da droga nos pertences do aluno

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	SITUAÇÃO
$15 <$	NÃO ACHOU A DROGA
$15 \geq$	ACHOU A DROGA

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

No **PASSO 19**, após o resultado da rolagem dos dados, o Mestre pergunta quais procedimentos a GU adotará, que será diferente em cada situação acima.

Importante destacar, que a fim de analisar diferentes possibilidades, se na **simulação I** o sorteio dos dados determinou que a situação envolvia criança, a situação II será determinada pelo Mestre que o aluno é um adolescente (vice-versa). E, dessa forma, o procedimento adotado pela guarnição dependerá dessa definição.

- **PÓS-OCORRÊNCIA**

Repetição do pós-ocorrência da Situação-problema I.

## COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS

Após o Mestre apresentar as situações-problemas acima, os jogadores, interpretando personagens, iniciam o processo de treinamento de tomada de

decisão, descrevendo suas ações no jogo, que possui o objetivo de avaliar as seguintes competências profissionais:

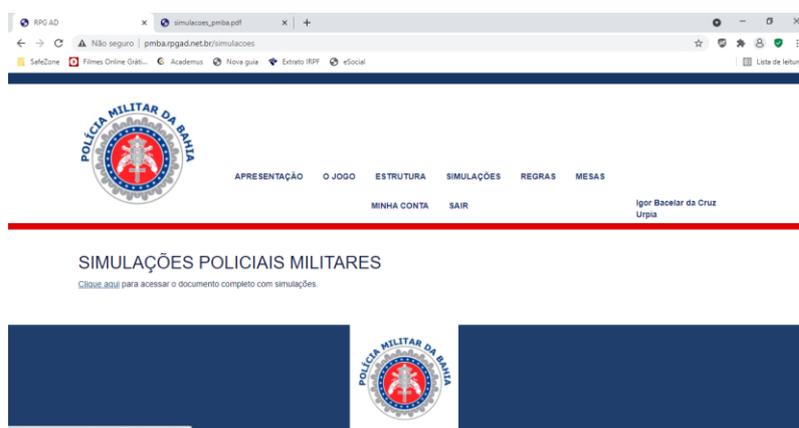
- a) Utilização do código fonético;
- b) Adequação dos procedimentos operacionais (ação de comando, técnicas de abordagem; uso de algemas e de condução de presos e apreendidos);
- c) Capacidade de solucionar conflitos, lastreada na legislação vigente e nos Procedimentos Operacionais Padrões da PMBA;
- d) Conduzir à autoridade policial competente as partes envolvidas na ocorrência;
- e) Confecção do *realese*/relatório de serviço, com coleta e transmissão das informações.

A escolha por trabalhar com base em competências profissionais está ligada à natureza do serviço policial militar. Corroborando com Durand (1998 *apud* Faiad *et al.*, 2012):

Uma competência não pode ser compreendida de forma dissociada da ação, de modo que a aplicação correta de uma competência deve ser capaz de gerar resultados efetivos inseridos no escopo dos objetivos organizacionais mais amplos. **As competências são, assim, reveladas enquanto as pessoas agem em face das situações profissionais com as quais se defrontam** (Faiad; Coelho; Caetano; Albuquerque, 2012, p. 395, grifo nosso).

E o RPG digital PMBA se ampara nessa proposta, tendo em vista a compreensão das competências profissionais dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar, a partir do processo de tomada de decisão, frente às situações apresentadas no roteiro.

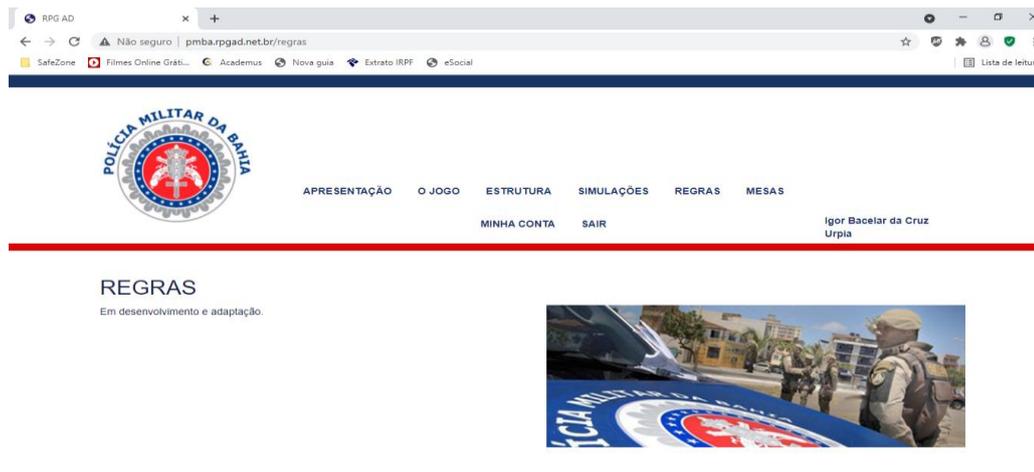
**Figura 08** – Simulações/Tela 05



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 06** é destinada ao *link* que possibilita o *download* do sistema de regras que, de acordo com Souza (2016, p. 52), “no RPG, o sistema de regras é o que controla toda a dinâmica da simulação, delinea limites para a ação dos jogadores e do mestre, garantindo, também, uma originalidade para o jogo”.

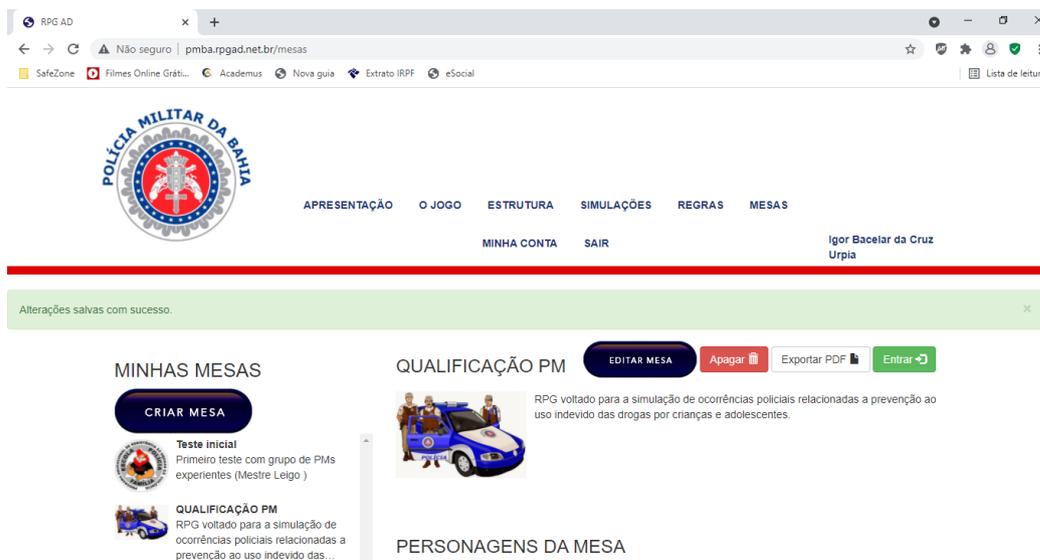
**Figura 09 – Regras/Tela 06**



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 07** descreve parte da aba destinada à criação das mesas do jogo, possibilitando visualizar os personagens da mesa e, ao final, exportar o arquivo em formato PDF com todo o texto e imagens do jogo.

**Figura 10 – Mesas/Tela 07**



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 08** descreve parte da aba destinada à criação das mesas do jogo, que possibilita cada jogador criar a sua **ficha de personagem**, sorteando o valor de cada **habilidade/atributo** do seu personagem. O momento de criação da ficha de personagem estimula o jogador a refletir sobre o contexto da temática que irá explorar, pois o mesmo descreve o seu personagem a partir de suas vivências e experiências.

Segundo Souza (2016, p. 52), “a criação de um personagem envolve o desenvolvimento de uma persona, com motivações e princípios. A ficha é apenas uma forma de representá-lo, mas deve sempre estar atrelada à ideia que o jogador tem de seu personagem”. As habilidades/atributos são elementos que constituem a ficha do personagem e determinam as características de cada jogador, influenciando a participação de cada um no jogo, sobretudo em momentos de realização de testes propostos pelo mestre. Cook (2004, p. 07 *apud* Ribeiro 2016, p. 98) afirma que seis habilidades determinam o tipo de jogador que o personagem será, são elas:

**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 (Ribeiro, 2016, p. 98).

**Figura 11 – Mesas – Criação da Ficha de Personagem/Tela 08**

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A **TELA 09** descreve parte do complexo sistema criado para a realização das simulações de ocorrências. No lado esquerdo, podemos identificar o Mestre e os personagens, com indicação se estão *online* ou *off-line*; no canto inferior do lado esquerdo, possuímos um *chat* paralelo, em que os jogadores conseguem interagir; em destaque, ao centro, podemos observar o *chat* principal, local onde ocorrem as jogadas; abaixo do *chat* principal, existe um campo destinado à escrita dos jogadores; ao lado direito, possuímos uma biblioteca de mídias, destinada a ser o repositório digital do Mestre e dos jogadores; logo abaixo, identificamos a biblioteca pessoal dos jogadores, onde se pode fazer o *upload* de acervo imagético a ser usado no decorrer do jogo e, no canto inferior direito, existem seis ícones que proporcionam a dinâmica e o controle do jogo, a saber:

**Ícone 01** – Ferramenta de ataque e defesa;

**Ícone 02** – Ferramenta de lançador de dados;

**Ícone 03** – Ferramenta que permite ao mestre passar o turno do jogo;

**Ícone 04** – Ferramenta que possibilita o *upload* de mídias e *links* para o *chat* principal;

**Ícone 05** – Ferramenta que permite o envio de mapas para ambientar o jogo;

**Ícone 06** – Ferramenta que possibilita agrupar itens (mídias) que pertencem ao jogo.

**Figura 12** – Ambiente Virtual de Aprendizagem/Tela 09

TIPO	NÚMERO DE POLICIAS	FORMAÇÃO	
		LADO DO MOTORISTA	LADO DO CARONA
A	2	Motorista	Comandante
B	3	Motorista Patrulheiro nº 1	Comandante
C	4	Motorista Patrulheiro nº 1	Comandante Patrulheiro nº 2

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

O Apêndice A desta tese é composto pelo roteiro completo das duas simulações de ocorrência estruturadas para a capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar e servem como guia para o Mestre do jogo mediar o processo de aprendizagem.

Os roteiros das simulações foram estruturados a partir do Projeto Pedagógico do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar, aprovado para modalidade remota, através da Separata ao BGO nº 086, publicada em 05 de maio de 2021, extraindo para modelagem do RPG digital PMBA os aspectos relacionados às atividades práticas que deixaram de ser realizadas durante o curso, conforme quadro abaixo:

**Quadro 13** – Aspectos relacionados às atividades práticas

DISCIPLINA	OBJETIVO	EMENTÁRIO
Atribuições da Ronda Escolar, protocolo de atuação no ambiente escolar e segurança pessoal do policial na execução do PCE	[...] promover a prática de abordagem policial a pessoas, veículos e estabelecimentos.	[...] f) Oficina para prática de busca pessoal, revista a bens, estabelecimentos e condução de suspeitos.
Sociedade e Diversidade e Oficina Vivencial “Protocolo de Atendimento de Ocorrências no Ambiente Escolar	[...] Propiciar aos discentes a vivência prática no atendimento de ocorrências no ambiente escolar, através do acionamento da Central de Comunicações e promover através das ações simuladas, a construção do aprendizado coletivo e a troca de experiências em grupo.	[...] e) A realidade prática da execução do Policiamento Comunitário Escolar. f) A rotina, atribuições e encaminhamentos da natureza policial militar a serem realizados pelos executores do PCE.

Fonte: PMBA (Separata 086, 2021).

A modelagem e roteirização da proposta pedagógica desta tese se mostraram efetivas, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem do conteúdo proposto. Entretanto, apesar de não ter sido objetivo desta tese, vislumbramos a possibilidade de se realizar, em um ciclo DBR futuro, a análise sistemática do Projeto Pedagógico do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar, incluindo o RPG digital PMBA, como ferramenta para possibilitar o desenvolvimento da prática, realizando as simulações de ocorrências propostas e, inclusive, servindo como possibilidade de integrar a parte avaliativa do curso.

## 5 ABORDAGEM METODOLÓGICA – *DESIGN-BASED RESEARCH* (DBR)

Tendo em vista o carácter aplicado desta pesquisa, foram realizadas investigações sobre os métodos que mais se adequariam para o seu desenvolvimento, encontrando guarida no artigo intitulado “*Design-Based Research* ou Pesquisa de Desenvolvimento: Metodologia para Pesquisa Aplicada de Inovação em Educação do Século XXI”, de autoria dos professores Matta, Silva e Boaventura, que descrevem uma abordagem metodológica recente, intitulada como *Design-Based Research (DBR)*, a qual se constitui em:

[...] 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 *et al.*, 2014, p. 24).

Os autores ressaltam que a aplicação da DBR tem sido muito usada pelos pesquisadores que investigam as tecnologias digitais, em virtude do seu propósito inovador relacionado ao desenvolvimento de práticas pedagógicas mediadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (Matta *et al.*, 2014), elementos encontrados nesta tese.

Conforme Plomp *et al.* (2018) a pesquisa DBR insere-se dentro da pesquisa-aplicação e possui finalidade de desenvolver soluções para problemas encontrados em dado contexto. Para o autor, a DBR:

Foi introduzida com a expectativa de que os pesquisadores pudessem sistematicamente ajustar vários aspectos de um **contexto dado**, de modo que cada ajuste servisse como um tipo de experimento a permitir aos pesquisadores testar e produzir teoria em contexto natural (Plomp *et al.*, 2018, p. 26).

De acordo com Matta e Santiago:

O pesquisador que adotar a DBR deverá ocupar-se, em primeiro momento, do processo de **construção do contexto da pesquisa**, por ser nessa fase que ele passará a reconhecer-se como um interlocutor entre o saber científico e o saber produzido na comunidade com a qual está realizando a investigação (Matta; Santiago, 2016, p. 2).

Mckenney e Reeves (2012 *apud* Matta *et al.*, 2014) apontam cinco características da DBR, as quais impulsionaram a utilização nesta pesquisa, a saber: **teoricamente orientada**, ou seja, todas as etapas da pesquisa serão pautadas em fundamentação teórica, servindo de base para a construção do *design* educacional proposto; **intervencionista**, na medida em que irá intervir no universo da práxis pedagógica, buscando produzir produtos educacionais, no caso em questão, o RPG Digital aplicado à capacitação dos policiais militares; **colaborativa**, no sentido de considerar todos os envolvidos como parte integrante da pesquisa, colaborando na identificação e construção de soluções para o processo cognitivo; **fundamentalmente responsiva**, pautada no diálogo constante entre a sabedoria dos participantes, o conhecimento científico, as interpretações e o conjunto dos testes e validações realizadas na pesquisa de campo; e **iterativa**, pelo seu caráter cíclico na análise cognitiva, não sendo feita para terminar, mas para se constituir em processos de estudo, análise, projeção, aplicação e avaliação dos resultados, os quais depois são reciclados, na busca constante pelo melhor modelo de análise cognitiva e difusão do conhecimento.

A figura abaixo realiza um mapeamento da tese, representando o caminho percorrido desde a elaboração do contexto até a aplicação, análise e refinamento da proposta de solução pedagógica modelada.

**Figura 13** – Mapeamento da tese



**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

Importante destacar que a pesquisa foi submetida ao Comitê de ética em pesquisa da Polícia Militar da Bahia e teve parecer “Aprovado”, conforme anexo A.

## 5.1 FASES DA PESQUISA

A abordagem metodológica DBR possui fases e ciclos de aplicação e refinamento da pesquisa. Com base em Matta *et al.* (2014), sintetizamos o quadro abaixo que representa o desenho da presente tese.

**Quadro 14 – Fases da Pesquisa**

<b>FASES DA PESQUISA</b>			
<b>1ª FASE</b>	Definição do problema e elaboração do contexto	1º e 2º Capítulos	<p><b>PROBLEMA:</b> Como uma proposta de aplicação pedagógica mediada pelo RPG Digital, baseada na simulação virtual de ocorrências policiais envolvendo casos relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, possibilitará a capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar?</p> <p><b>CONTEXTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Políticas públicas sobre drogas no Brasil no século XXI;</li> <li>• Políticas públicas de atenção às crianças e aos adolescentes no Brasil;</li> <li>• A Polícia Militar da Bahia: origens e avanços;</li> <li>• O Batalhão de Policiamento Escolar e o Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar.</li> </ul>
<b>2ª FASE</b>	Aporte Teórico/Epistemológico	3º Capítulo	<p><b>POLICIAMENTO COMUNITÁRIO ESCOLAR:</b> (Aspectos conteudistas e procedimentais para modelagem do RPG digital PMBA).</p> <p><b>EPISTEMOLOGIA – PRINCÍPIOS SOCIOCONSTRUTIVISTAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interação</li> <li>• Interatividade</li> <li>• Contextualidade</li> <li>• Mediação</li> <li>• Metacognição e controle</li> <li>• Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem</li> <li>• Colaboração</li> </ul> <p><b>OS JOGOS DIGITAIS NA FORMAÇÃO MILITAR O ROLE PLAYING GAME (RPG).</b></p>
<b>3ª FASE</b>	Desenvolvimento da Solução / Modelagem do RPG PM digital	4º Capítulo	<b>Roteirização e Modelagem do RPG digital.</b>

FASES DA PESQUISA			
<b>4ª FASE</b>	Ciclos iterativos de aplicação	6º e 7º Capítulos	<p><b>Implementação da intervenção (1º Ciclo)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Coleta de Informações</li> <li>• Análise das informações</li> <li>• Refinamento</li> </ul> <p><b>Implementação da intervenção (2º Ciclo)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participantes</li> <li>• Coleta de Informações</li> <li>• Análise das informações</li> <li>• Refinamento</li> </ul>
<b>5ª FASE</b>	Refinamento da solução pedagógica	6º e 7º Capítulos	<b>Análise da aplicação (Sugestões de melhoria)</b>

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A construção do problema de pesquisa (**FASE 01**), que constata a inexistência de uma proposta de aplicação pedagógica mediada pelo RPG digital, baseada na simulação virtual de ocorrências policiais, envolvendo casos relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, para capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar, surge da experiência profissional deste pesquisador, validada a partir do contato com os integrantes do Batalhão de Policiamento Escolar e dos alunos do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar, que relataram a carência de uma solução tecnológica para simulação de ocorrências policiais na área de atuação, situação agravada, sobretudo, devido à pandemia do COVID-19 e da impossibilidade da realização de oficinas vivenciais no curso e de treinamentos práticos com o efetivo integrante da operação.

Ainda na **FASE 01** fora construído o contexto da pesquisa, na tentativa de criar uma interpretação própria, atual e preliminar da temática trabalhada. Esse contexto serviu de suporte para a modelagem do RPG digital PMBA.

A **FASE 02** se constitui na construção do aporte teórico/epistemológico da tese, elementos norteadores para a construção do RPG digital PM.

A **FASE 03** é destinada a roteirização e modelagem do RPG digital PMBA.

A **FASE 04** é composta pelos ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução.

A **FASE 05** é da análise da solução pedagógica, com sugestões de melhorias.

## 5.2 COMUNIDADE PARTICIPANTE

A comunidade participante da pesquisa é composta por policiais militares do efetivo ordinário e extraordinário do Batalhão de Policiamento Escolar, os quais são vistos como parceiros na construção da solução desenvolvida e são voluntários para a participação na aplicação do RPG digital PMBA.

A aplicação será realizada com duas guarnições policiais militares tipo B, ou seja, compostas por três policiais militares cada e identificadas doravante como Grupo X e Y.

Com o Grupo X realizamos o 1º ciclo de aplicação, de forma síncrona; com o Grupo Y realizamos o 2º ciclo de aplicação, de forma síncrona e assíncrona, com o objetivo de compreender o processo de engajamento nos dois cenários de aplicação.

Os policiais militares foram voluntários e preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido antes da realização da pesquisa.

## 5.3 CATEGORIAS DE ANÁLISE

A verificação da efetividade da aplicação da solução desenvolvida é crucial para responder o problema de pesquisa e compreender se a carência existente fora sanada. Nesse sentido, dividimos em duas categorias de análise, a primeira chamada de Categoria de Acompanhamento e a segunda de Categoria de Referência.

A Categoria de Acompanhamento (CA) está relacionada a aspectos que deram suporte à construção do RPG digital, sendo assim constituída de elementos descritos nos princípios de *design* cognitivo socioconstrutivistas e em aspectos característicos do *Role Playing Game*.

A Categoria de Referência se constitui nas competências e habilidades policiais militares desenvolvidas na aplicação do RPG digital PMBA, ou seja, na ação e tomada de decisão dos policiais militares envolvidos na aplicação do RPG.

A fim de otimizar a análise e por entender serem os aspectos mais relevantes, as categorias de acompanhamento e as de referência serão definidas conforme quadro abaixo.

**Quadro 15** – Categorias de acompanhamento e as Categorias de referência

<b>CATEGORIA DE ACOMPANHAMENTO</b>	<b>SOCIOCONSTRUTIVISMO</b>	<b>Interação</b>	<b>CATEGORIA DE REFERÊNCIA</b>	<b>PRÉ-OCORRÊNCIA</b>	-Procedimentos adotados na assunção do serviço; - Utilização do Código Fonético da PMBA.
		<b>Mediação</b>			<b>OCORRÊNCIA</b>
		<b>Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem</b>		<b>PÓS-OCORRÊNCIA</b>	
		<b>Colaboração</b>			
	<b>RPG DIGITAL</b>	<b>Comportamento do sistema (Funcionalidades do software)</b>			
		<b>Estímulo à tomada de decisão</b>			

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

#### 5.4 CRITÉRIOS DE ANÁLISE DAS CATEGORIAS DE ACOMPANHAMENTO

A análise da categoria de acompanhamento foi realizada a partir do comportamento de cada critério estabelecido para o **Socioconstrutivismo** (Interação, Mediação, Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem e Colaboração) e do **RPG digital** (Comportamento do sistema – Funcionalidades do *software* e estímulo à tomada de decisão) durante a aplicação dos ciclos do RPG digital PMBA.

Com base no critério de análise de modelo qualitativo, a mensuração da efetividade foi realizada a partir da observação das ações/interações dos jogadores e do comportamento do *software* ao longo do jogo, descrevendo as impressões extraídas em cada simulação, bem como através das respostas dos questionários de refinamento, aplicados após cada ciclo de aplicação.

#### 5.5 CRITÉRIOS DE ANÁLISE DAS CATEGORIAS DE REFERÊNCIA

A análise das categorias de referência foi realizada de forma coletiva, com base no acompanhamento das ações da guarnição e não individualizadas, tendo em vista compreender que o serviço policial militar é colaborativo, com constante interação dos componentes de uma guarnição.

Com base no critério de análise de modelo qualitativo, a mensuração da efetividade foi realizada a partir da observação das ações/interações dos jogadores frente às Categorias de Referência estabelecidas, subdivididas em “Pré-ocorrência”, “Ocorrência” e “Pós-ocorrência”, a fim de compreender se ocorreu a efetividade dos critérios estabelecidos em cada categoria de referência, ou seja, se as competências e habilidades policiais militares foram desenvolvidas na aplicação do RPG digital PMBA, tendo como base a ação e tomada de decisão dos policiais militares envolvidos na aplicação do RPG.

## 5.6 CAMINHOS DA APLICAÇÃO

A seguir, serão detalhados os passos de aplicação, coleta e análise de dados da pesquisa.

**PASSO 01** – Inicialmente, foi realizada uma reunião com cada grupo, apresentando o contexto da pesquisa, bem como a estrutura e o funcionamento do RPG digital PMBA.

**PASSO 02** – Em seguida, os jogadores foram cadastrados para obterem o acesso ao ambiente virtual de aprendizagem, sendo gerados *login* e senha, possibilitando o início da aplicação pedagógica.

**PASSO 03** – Aplicação pedagógica do RPG digital PMBA.

**PASSO 04** – Análise dos dados obtidos através da observação participante ao longo da aplicação, através da extração de documento em formato PDF com todas as ações praticadas no decorrer do jogo, possibilitando a análise das interações e as tomadas de decisão de cada jogador, bem como através das respostas do questionário de refinamento, realizado através do *google forms* e aplicado após a simulação do RPG digital.

**PASSO 05** – Resultado da aplicação e refinamento do ciclo DBR.

Importante destacar que tendo em vista a abordagem metodológica escolhida, após a análise dos resultados, poderão existir inúmeros ciclos de aplicação e *redesign* da aplicação pedagógica, os quais acontecerão em diálogo constante com a comunidade participante.

## 6 RESULTADOS DA PESQUISA – APLICAÇÃO DAS SIMULAÇÕES DE OCORRÊNCIAS E REFINAMENTO DO 1º CICLO

Nesta seção, iremos relatar como se deu a aplicação do 1ª ciclo do RPG digital PMBA, dividindo a aplicação em três momentos, a saber: planejamento da ação, aplicação do RPG e análise dos dados/refinamento da aplicação.

### 6.1 PLANEJAMENTO DA AÇÃO

O 1º ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, com o efetivo Batalhão de Policiamento Escolar, ocorreu no dia 15 de janeiro de 2024, na sede do Batalhão, situado à Rua Canarana, nº 47, Pernambués, Salvador-BA.

Anteriormente à aplicação, fora solicitada autorização do Comandante do Batalhão, Ten Cel PM Edmilton Ricardo Emanuel Marques dos Reis, que prontamente autorizou a realização da pesquisa, cedendo a sala do subcomando para a interação com a guarnição. Com a autorização do Comandante, entrei em contato com a guarnição para explicar a natureza da pesquisa e criei um grupo de *whatsApp* no dia 14 de janeiro de 2024, com todos os membros do grupo.

**Figura 14** – Criação do grupo no Aplicativo *WhatsApp*



**Fonte:** Aplicativo de mensagens *WhatsApp* (2024).

Disponibilizei, no grupo do *WhatsApp*, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e informei que no dia da aplicação seria levado impresso para a assinatura, deixando este pesquisador disponível para qualquer esclarecimento. No mesmo momento, passei o *link* de acesso ao aplicativo do RPG digital PMBA, disponível na *play store* e solicitei que todos realizassem o cadastro.

**Figura 15** – Mensagem no grupo do Aplicativo *WhatsApp*



**Fonte:** Aplicativo de mensagens *WhatsApp* (2024).

No dia 14 de janeiro de 2024, ao realizar os últimos testes no sistema, identifiquei uma inconsistência, pois um personagem criado, devidamente alocado na mesa do jogo, não estava tendo acesso ao ambiente principal do jogo.

Mantive contato imediatamente com o Prof. Alfredo Matta, orientador da pesquisa, que recomendou entrar em contato com os técnicos da empresa Sotero Tech, para realização dos ajustes necessários à aplicação. Entrei em contato com o técnico Mariano, o qual nos informou que esse problema estava sendo gerado ao criar o personagem pelo aparelho de celular, orientando a criação do personagem

pelo computador, assim não ocorreria o problema. Imediatamente tentei a criação do personagem pelo computador e sanamos o problema, conseguindo o acesso normalmente.

## 6.2 APLICAÇÃO DO RPG – 1º CICLO/SIMULAÇÕES 01 E 02

No dia 15 de janeiro de 2024, compareci na sede do Batalhão de Policiamento Escolar, às 7h40min, aguardando a guarnição que assume o serviço às 08h, para iniciar a aplicação do RPG.

Com a guarnição pronta, nos dirigimos à sala do subcomando do Batalhão; passei o TCLE, aguardei a assinatura de todos e iniciei as explicações sobre o RPG, descrevendo, minuciosamente, sua estrutura, funcionamento e, posteriormente, expliquei o contexto desta pesquisa.

No primeiro momento da aplicação realizamos a rolagem dos dados, a fim de definir as funções de Comandante, Patrulheiro e Motorista do Jogo. A rolagem dos dados precisou ser realizada no *site* <<https://www.dados-online.pt/1-dados/20-lados.html>>, pois o sistema do RPG não permite rolar os dados antes da criação dos personagens.

A guarnição policial foi composta por um Cabo e dois soldados, um do sexo masculino e um do sexo feminino. Na rolagem do dado, o Cabo atingiu a pontuação mais alta e permaneceu no comando da guarnição. A Soldado, originalmente patrulheira, tirou o menor número e passou a assumir a função de motorista no jogo. E o Soldado, originalmente motorista, tirou a numeração intermediária e passou a assumir a função de patrulheiro.

A partir desse momento foi iniciada a aplicação pedagógica, transcorrendo de forma satisfatória, conforme a análise realizada a seguir.

## 6.3 ANÁLISE DOS DADOS DO 1º CICLO DE APLICAÇÃO

Esta seção se destina a analisar os dados do 1º ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, tomando como base as categorias de acompanhamento e as categorias de referência, a partir da observação participante nas simulações, da extração do arquivo PDF de todas as jogadas e das respostas ao questionário de refinamento, aplicado após a simulação.

### 6.3.1 Categoria de Acompanhamento – Sociostrutivismo

Durante a aplicação das simulações de ocorrência 01 e 02, constatamos a efetividade das categorias de acompanhamento do socioestrutivismo elencadas para análise, desdobradas conforme abaixo:

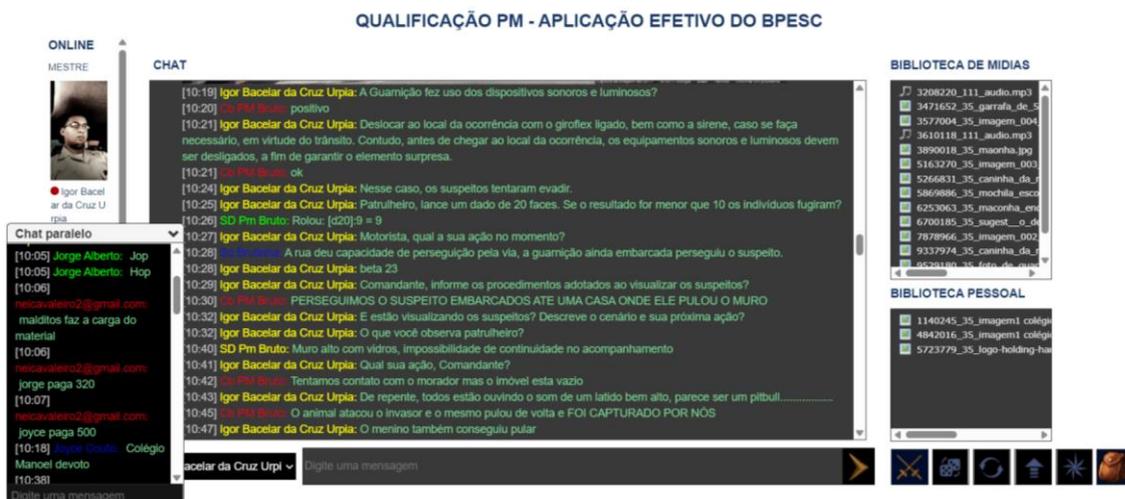
#### 6.3.1.1 Interação

A interação entre os jogadores ocorreu durante todas as simulações, através do *chat* principal, do *chat* paralelo, pelos mecanismos de funcionamento do RPG digital, como também pelo aplicativo de mensagens *WhatsApp*.

Muito embora o sistema do RPG digital PMBA tenha passado por inconsistências durante a aplicação da simulação, foram sanadas de maneira rápida e não ocasionaram prejuízos para a dinâmica da atividade, possibilitando interações entre os jogadores, seus objetivos/tarefas/intenções e os conteúdos propostos para serem trabalhados no roteiro das simulações.

Na imagem abaixo, extraída da mesa do jogo do RPG PMBA, pode-se verificar a interação entre os jogadores através do *chat* principal, do *chat* paralelo e, ainda, o teste realizado com a rolagem dos dados.

Figura 16 – Mesa do jogo do RPG digital PMBA



Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

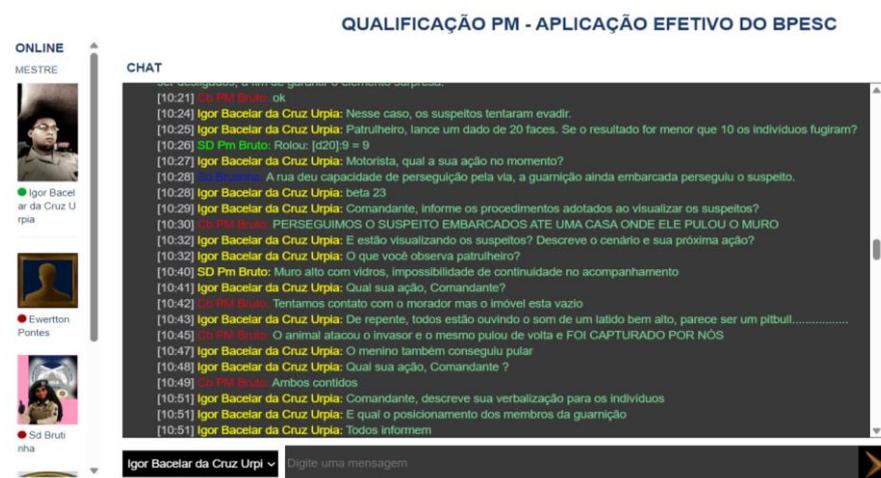
### 6.3.1.2 Mediação

O sistema do RPG digital PMBA possibilitou um ambiente propício para a mediação e difusão de conhecimento. A figura do “Mestre do jogo” assumiu o papel de mediador do conhecimento proposto, além de mediar, também, a interação dos jogadores entre si e com a tecnologia, como está demonstrado na figura.

A partir do roteiro construído, o “Mestre do jogo” inicia uma série de indagações para todos os participantes, mediando suas ações e os objetivos do jogo, pois quando um participante executa uma ação não prevista no roteiro, cabe ao mestre do jogo atuar de forma improvisada, falando pelo “mundo” criado e trazendo os participantes para o cenário roteirizado.

Exemplo disso pode ser visto na imagem abaixo, quando o comandante da guarnição se distanciou do roteiro do jogo, dizendo em sua ação que um suspeito que estava sendo perseguido pela guarnição pulou o muro de uma casa. O patrulheiro, em sua ação, relatou o que observava, descrevendo um muro alto com vidros, impossibilitando a continuidade do acompanhamento. O comandante da guarnição ressalta, ainda, que tentou contato com o morador, mas o imóvel está vazio. Para trazer os jogadores novamente ao cenário, o mestre do jogo improvisou, falando o seguinte: “De repente, todos estão ouvindo o som de um latido bem alto, parece ser um pitbull [...]”. Esse imprevisto foi suficiente para o comandante da guarnição afirmar, em sua jogada, que o animal atacou o invasor que pulou novamente o muro e foi capturado.

Figura 17 – Extrato da mesa do jogo do RPG digital PMBA



Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

Desse modo, a mediação do mestre é inconteste, tornando possível o desenrolar da simulação e o direcionamento das ações dos jogadores e, com isso, atingir os objetivos propostos.

#### *6.3.1.3 Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem*

A inserção do conteúdo fez parte da roteirização das simulações aplicadas, levando em conta questões levantadas durante a elaboração do contexto da pesquisa. Desse modo, esse aspecto também fora totalmente contemplado durante a aplicação do RPG digital PMBA, que desenvolveu conteúdos relacionados à atividade policial, mais precisamente, no que se refere à execução do policiamento comunitário escolar.

#### *6.3.1.4 Colaboração*

A ação colaborativa encontra-se intimamente ligada ao trabalho de uma guarnição policial militar, essa característica fora logo identificada durante a realização do 1º ciclo de aplicação do RPG PMBA, ainda durante a criação dos personagens.

A aplicação da simulação foi realizada de forma presencial, com todos os policiais na mesma sala. O comandante da guarnição possui grandes habilidades com criação de imagens, através de inteligência artificial e *fotshop* ele criou seu avatar, com uma imagem próxima à sua fisionomia, colocando ao fundo o brasão da unidade. Logo quando a motorista viu, pediu que ele fizesse o avatar dela também, o que de imediato foi feito, isso demonstra a colaboração e a camaradagem existente entre os policiais.

Durante a aplicação, percebemos que a colaboração se fez presente em toda simulação 01 e na 02, com os componentes da guarnição realizando suas funções dentro do esperado por uma guarnição PM. Como exemplo, podemos citar o próprio posicionamento dos policiais dentro da viatura. O patrulheiro sentando, atrás do motorista, reflete esse comportamento esperado e uma ação colaborativa, pois tendo em vista que o motorista precisa estar com a atenção voltada para a direção da viatura, o patrulheiro cobre melhor o flanco esquerdo.

### 6.3.2 Categoria de Acompanhamento – RPG digital

No que se refere às categorias de acompanhamento do RPG digital, muito embora tenham existido inconsistências durante a aplicação, as mesmas foram sanadas de forma célere, pelo técnico da empresa Sotero Tech, não comprometendo o desenvolvimento da atividade pedagógica.

Abaixo, desdobraremos as duas categorias de acompanhamento do RPG digital selecionadas para análise.

#### 6.3.2.1 Comportamento do sistema – Funcionalidades do software

As simulações foram realizadas com uma guarnição composta por três jogadores, sendo que dois deles participaram da aplicação com o *smartphone* e o outro participou pelo computador.

Os dois jogadores que estavam realizando a simulação pelo *smartphone* tiveram dificuldades na criação dos personagens através do aplicativo do RPG digital, pois não ficava salvo no sistema. A criação ocorreu, entretanto foi necessário acessar o sistema do RPG pelo domínio <<http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login>> para efetuar-la.

Sanada essa inconsistência, os jogadores iniciaram o processo de criação dos seus personagens, sorteando seus atributos e descrevendo as características do personagem que iriam interpretar, sem nenhuma interferência deste pesquisador, que no momento atuou como mestre do RPG.

O Comandante da guarnição, conforme imagem abaixo, denominou seu personagem de Cb Bruto e, por possuir grandes habilidades em *design* gráfico, criou seu avatar com o símbolo do Batalhão Escolar.

**Figura 18** – Criação de personagem Cb Bruto

### EDITAR PERSONAGEM



Cb PM Bruto

Alterar Avatar

Comandante da GU

PONTOS DE VIDA TOTAL: 13 + 6 = 19

PONTOS DE VIDA ATUAL: 19

ATAQUE: 10 - - = 10

DEFESA: 10 + + = 10

**ATRIBUTOS:**

FORÇA:	12
DESTREZA:	12
CONSTITUIÇÃO:	13
COGNIÇÃO:	16
PERCEPÇÃO:	14
CARISMA:	12
ARMA:	
ARMADURA:	

Comandante simpático, atento, ágil, Caxias

SALVAR

Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

O patrulheiro da guarnição denominou seu personagem de Sd Bruto, colocando o símbolo de sua unidade e descrevendo as características do seu personagem, conforme imagem abaixo.

**Figura 19** – Criação de personagem Soldado Bruto

### EDITAR PERSONAGEM



SD Pm Bruto

Alterar Avatar

Patrulheiro da GU

PONTOS DE VIDA TOTAL: 10 + 4 = 14

PONTOS DE VIDA ATUAL: 14

ATAQUE: 10 - - = 10

DEFESA: 10 + + = 10

**ATRIBUTOS:**

FORÇA:	11
DESTREZA:	14
CONSTITUIÇÃO:	10
COGNIÇÃO:	8
PERCEPÇÃO:	11
CARISMA:	12
ARMA:	
ARMADURA:	

Tático e Operacional

SALVAR

Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

A motorista da guarnição, por sua vez, denominou sua personagem de Soldado Brutinha, descrevendo as características da sua personagem.

**Figura 20** – Criação de personagem Soldado Brutinha

### EDITAR PERSONAGEM



Alterar Avatar

Sd Brutinha

Motorista da GU ▼

PONTOS DE VIDA TOTAL: 9 + 6 = 15
PONTOS DE VIDA ATUAL: 15

ATAQUE: 10 - - = 10
DEFESA: 10 + + = 10

**ATRIBUTOS:**

FORÇA:	8
DESTREZA:	16
CONSTITUIÇÃO:	9
COGNIÇÃO:	12
PERCEPÇÃO:	12
CARISMA:	12
ARMA:	
ARMADURA:	

Motorista Sd Brutinha é atenta, com fácil aprendizado, calma, carismática, disciplinada e com pouca experiência de volante.

SALVAR

**Fonte:** Sistema RPG digital PMBA (2024).

Após todos os jogadores criarem os personagens, entramos na mesa do jogo para iniciar a simulação, momento que identificamos as seguintes inconsistências sistêmicas:

**1. O Mestre enviou mensagem no *chat* principal, mas os participantes não visualizavam;**

**2. O *chat* paralelo se encontrava sem funcionamento, impossibilitando esse mecanismo de interação da guarnição.**

Fora enviada mensagem para o técnico Mariano que, prontamente, iniciou a verificação do ocorrido, realizando alguns questionamentos, a saber: se todos estavam acessando pela mesma rede e se teria como testar pelo celular, com *internet* 4G.

**Figura 21** – Verificação de inconsistências técnicas



Fonte: Aplicativo de mensagens *WhatsApp* (2024).

Durante a aplicação, um policial participava pelo computador e os outros dois acessavam pelo celular, com *internet* particular. Logo após contato com o técnico, as mensagens enviadas pelo mestre, no *chat* principal, passaram a aparecer a todos os jogadores.

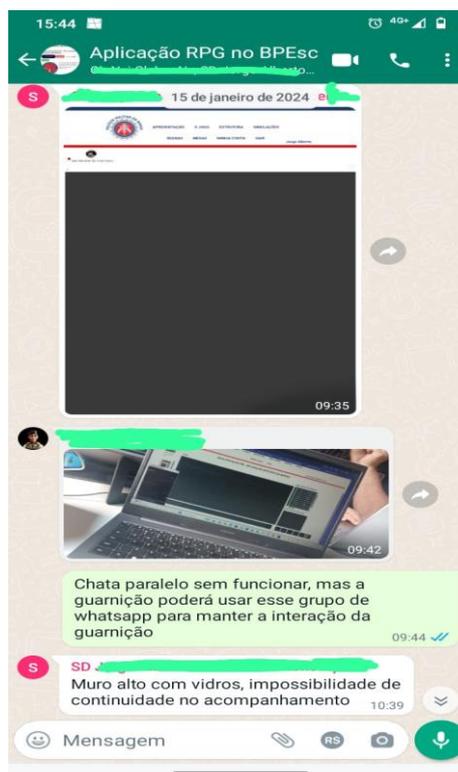
E como forma de sanar a situação do *chat* paralelo, este pesquisador sugeriu que fosse usado o grupo de *WhatsApp* para substituir a finalidade do *chat* paralelo. Entretanto, não fora necessário, pois voltou a funcionar normalmente após alguns instantes.

Desse modo, iniciamos a simulação 01, conforme roteiro previsto no apêndice A. As jogadas estavam ocorrendo normalmente, contudo, de repente, mais uma inconsistência fora apresentada no sistema, conforme destacado abaixo:

1. O Sd PM Bruto estava ativo no sistema, com sinalização ativa (bolinha de luz verde) abaixo do seu avatar, em seu turno de jogada, mas não conseguiu digitar no *chat* principal.

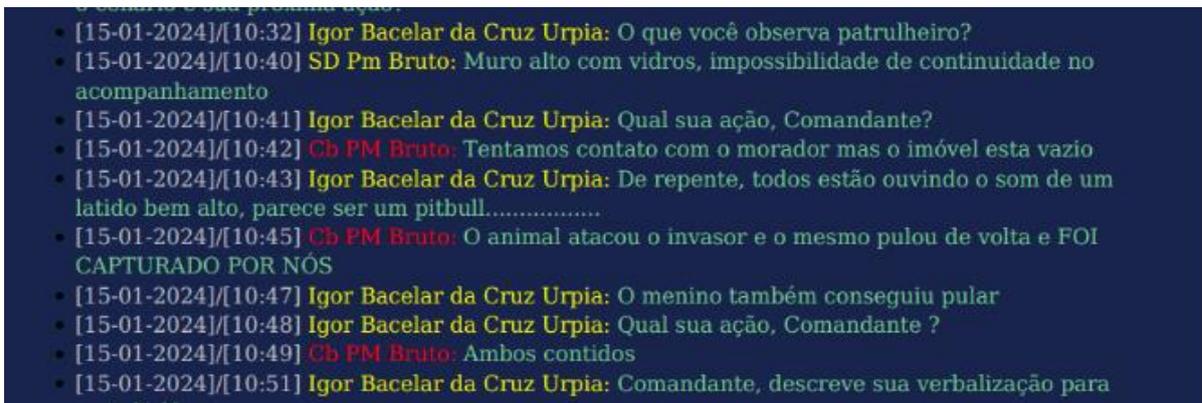
Para sanar essa situação, de imediato, e não ocasionar prejuízos para a simulação, orientei que o Sd PM Bruto realizasse a sua jogada no grupo de *WhatsApp* da simulação, conforme imagem abaixo, com o envio da mensagem às 10h39min, para que este Mestre do jogo repostasse a ação dele na mesa do jogo, através da manipulação do personagem dele.

**Figura 22** – Jogada realizada no grupo de *WhatsApp*



**Fonte:** Aplicativo de mensagens *WhatsApp* (2024).

**Figura 23** – Extrato da simulação

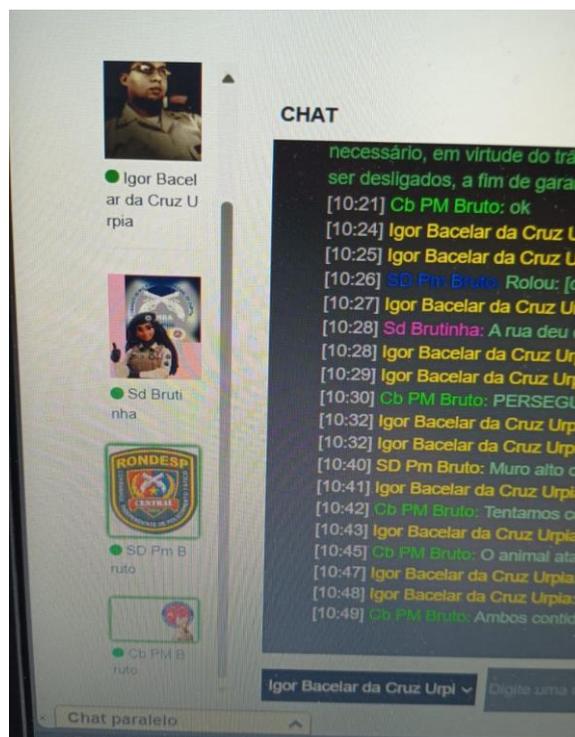


Fonte: Aplicativo de mensagens WhatsApp (2024).

Conforme imagem acima, observa-se que a mensagem do Sd Bruto postada no grupo, às 10h39min, fora reproduzida na mesa do RPG às 10h40min, não havendo prejuízo para o desenvolvimento da simulação.

**2. O Sd PM Bruto e o Cabo PM Bruto se encontravam ativos no sistema, com sinalização ativa (bolinha de luz verde) e com indicação de turno para os dois jogadores, conforme imagem abaixo:**

**Figura 24** – Sinalização ativa no sistema



Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

Para sanar, efetivamente, as situações descritas acima, fora mantido contato novamente com o técnico Mariano, o qual orientou que o jogador recarregasse a página e apagasse o cache, pedindo para desconectar e conectar novamente e, depois, dentro da sala do jogo, apertasse a tecla CTRL + SHIFT + R.

O Sd Bruto apenas desconectou e conectou novamente e o problema fora resolvido, voltando a ter acesso ao *chat* principal. Após isso, o sistema funcionou normalmente, possibilitando o envio de mensagens no *chat* principal, no *chat* paralelo, o envio de imagens, a rolagem de dados e o teste de ataque e defesa, sem a ocorrência de nenhuma outra inconsistência.

Segue abaixo, quadro resumo com as inconsistências apresentadas no RPG digital PMBA durante o primeiro ciclo de aplicação.

**Quadro 16** – Resumo das inconsistências no 1º ciclo de aplicação

INCONSISTÊNCIAS DO SISTEMA RPG DIGITAL PMBA – 1º CICLO DE APLICAÇÃO	
INCONSISTÊNCIA	RESOLUÇÃO
Dificuldades na criação dos personagens, através do aplicativo do RPG digital, não ficando salvo no sistema.	Criação dos personagens utilizando o <i>smartphone</i> , através do domínio < <a href="http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login">http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login</a> >.
No início do jogo, os participantes não visualizaram as mensagens enviadas pelo mestre do jogo no <i>chat</i> principal.	Contato mantido com o técnico Mariano, da empresa Sotero Tech, que rapidamente solucionou o problema.
No início da aplicação, o <i>chat</i> paralelo se encontrava sem funcionamento, impossibilitando esse mecanismo de interação da guarnição.	De imediato, foi colocado o grupo do <i>WhatsApp</i> como alternativa para essa interação da guarnição, mas o técnico da empresa Sotero Tech solucionou o problema de forma célere.
Jogador, em seu turno de jogada, com sinalização ativa no sistema, mas sem conseguir digitar no <i>chat</i> principal.	Orientação para o jogador realizar a jogada no grupo de <i>WhatsApp</i> , sendo repostada no sistema pelo Mestre. Mantido contato com o técnico da empresa Sotero Tech, o mesmo orientou que o jogador recarregasse a página e apagasse o cache, pedindo para desconectar e conectar novamente e, depois, dentro da sala do jogo, apertar a tecla CTRL + SHIFT + R. Situação solucionada após o jogador desconectar e conectar no sistema.
Dois jogadores se encontravam com sinalização ativa no sistema e com indicação de turno para os dois jogadores.	Situação solucionada após o jogador desconectar e conectar no sistema.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Cabe destacar, que durante a simulação 02, o sistema permaneceu sem inconsistências.

#### *6.3.2.2 Estímulo à tomada de decisão*

A natureza do serviço policial militar requer, constantemente, a tomada de decisão pela guarnição. Nesse sentido, o que se pode notar, no primeiro ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, é que o sistema do RPG e o roteiro de ocorrências criado favoreceram o estímulo da tomada de decisão pelos jogadores, durante toda simulação, desde o início da ocorrência até a sua finalização.

Quando o mestre do jogo indaga os jogadores quais materiais bélicos e equipamentos fizeram carga, na sala de meios para assunção do serviço, estamos estimulando a tomada de decisão, pois o policial terá que refletir sobre sua prática e descrever sua ação.

Quando o mestre indaga a guarnição se foi necessário o uso de algemas, como os indivíduos foram conduzidos e para onde foram encaminhados, todas essas ações também refletem o estímulo à tomada de decisão. Dessa forma, podemos constatar que a prática pedagógica desenvolvida estimulou a tomada de decisão que se reflete nas categorias de referência logo a seguir detalhadas.

### **6.3.3 Categoria de Referência**

A análise das categorias de referência está intimamente ligada à ação dos jogadores durante toda a aplicação do RPG digital PMBA e como se deu sua ação/tomada de decisão em todas as fases das simulações 01 e 02.

#### *6.3.3.1 Simulação 01 – Praça segura*

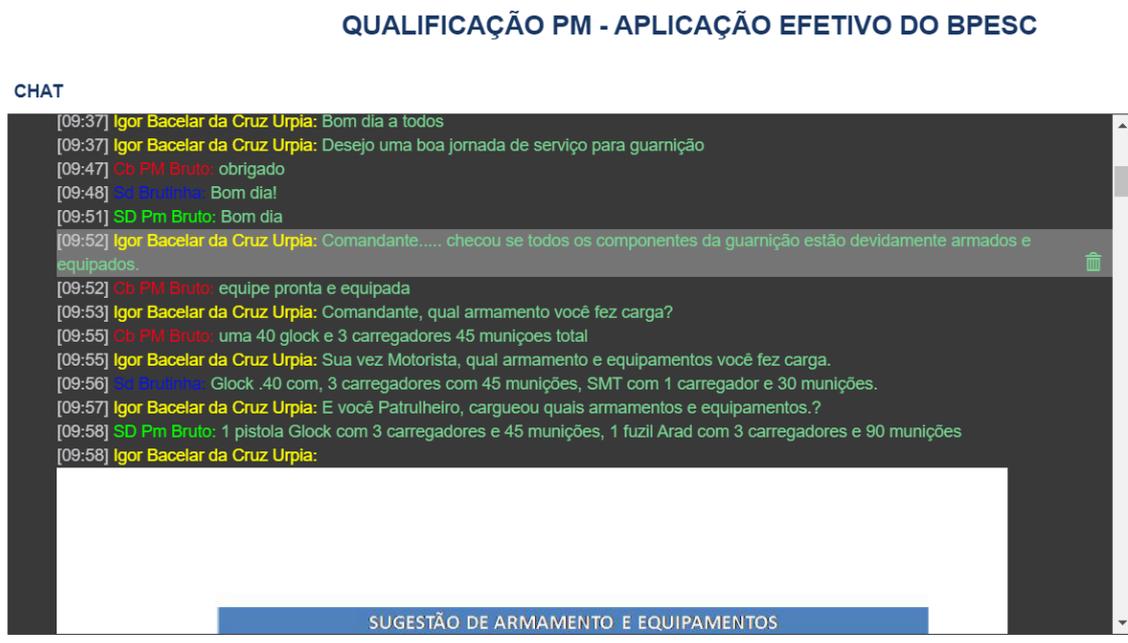
- Pré-ocorrência

#### **Procedimentos adotados na assunção do serviço:**

Do **PASSO 2** ao **PASSO 6** da Simulação 01 (Apêndice A) o Mestre indaga a guarnição os procedimentos relacionados à assunção do serviço e, conforme abaixo, podemos compreender como se deu a ação dos jogadores.

No **PASSO 02** – O Mestre pergunta ao Comandante se checou se todos os componentes da guarnição estão devidamente armados e equipados.

**Figura 25** – Checagem de equipamentos da guarnição



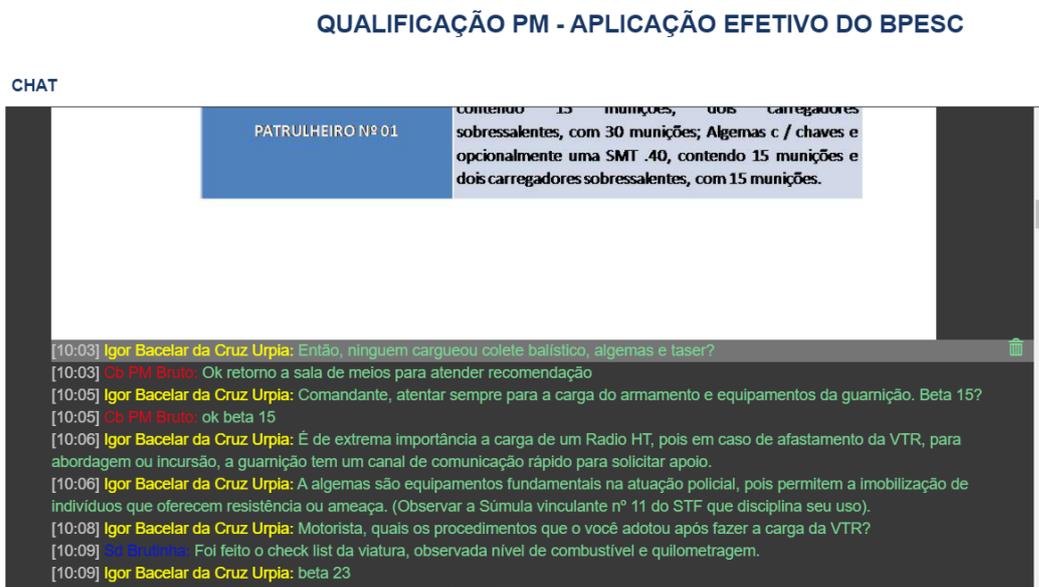
Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

O comandante da guarnição responde: “equipe pronta e equipada”, conforme imagem acima. Então o mestre segue para os **PASSOS 03, 04 e 05** do roteiro, perguntando individualmente a carga do material realizada por cada componente da guarnição.

Através das respostas, ele percebe que nenhum componente da guarnição mencionou fazer carga de colete balístico, algemas e *taser* (armamento de menor potencial ofensivo).

O Mestre do jogo questiona a ausência desses equipamentos e posta uma sugestão de armamento e equipamentos a serem cargueados por cada membro da guarnição.

**Figura 26** – Questionamento do Mestre referente aos equipamentos



Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

O Comandante da guarnição informa o retorno à sala de meios para atender à recomendação dada e o mestre segue orientando sobre a importância da carga de rádio HT e de algemas, recomendando, inclusive, a observação da Súmula Vinculante do STF nº 11.

No **PASSO 06**, o Mestre pergunta ao Motorista quais os procedimentos que o mesmo adotou após fazer a carga da VTR. O motorista responde conforme o esperado, informando que “foi feito o *checklist* da viatura, observados nível de combustível e quilometragem”.

#### **Utilização do Código Fonético da PMBA:**

Apesar de se encontrar enquadrado na pré-ocorrência, essa categoria se encontra presente ao longo de toda simulação e será apenas objeto de reflexão, caso sua utilização, pela guarnição, ocorra de forma inapropriada.

Durante toda simulação, identificamos o uso correto do código fonético da PMBA, contudo precisamos destacar uma fala da Sd Brutinha, motorista da simulação, que após ser questionada no **PASSO 07**, sobre o alfa 3º (quilometragem da viatura), respondeu corretamente, mas no final do jogo, relatou abertamente que não se lembrava o que era o alfa 3º, sendo necessário olhar o código fonético no seu celular para lembrar e realizar sua jogada.

- Ocorrência

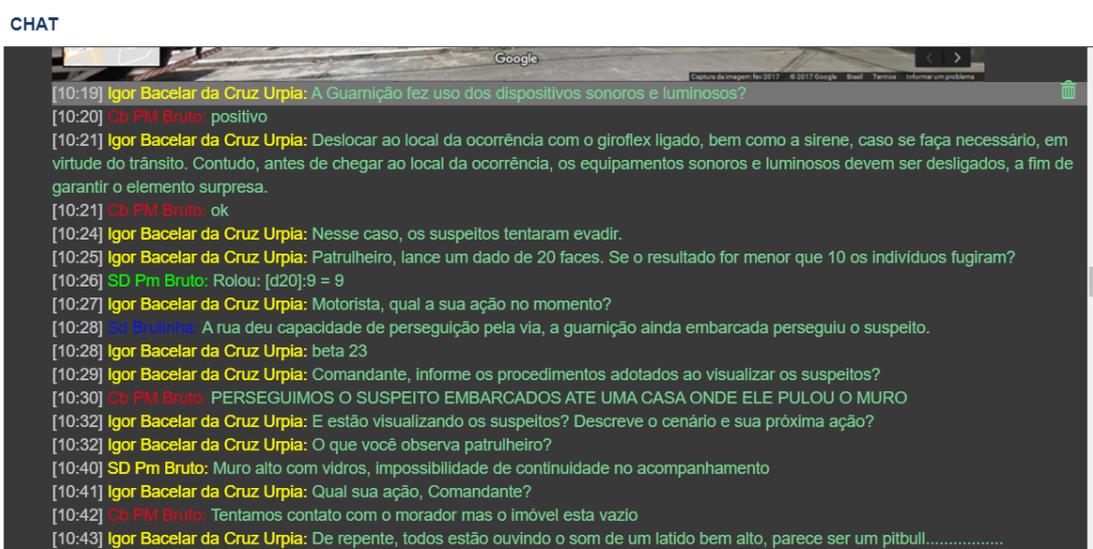
**Adequação dos procedimentos operacionais (Ação de Comando, Técnicas de abordagem, uso de algemas e de condução de presos e apreendidos):**

No **PASSO 08**, o Mestre pergunta qual o posicionamento do patrolheiro na viatura, o mesmo responde corretamente, conforme estabelecido no Manual de Abordagem da PMBA.

No **PASSO 12**, o Mestre pergunta se a guarnição faz uso dos dispositivos sonoros e luminosos.

**Figura 27** – Atuação do Mestre sobre procedimentos operacionais

#### QUALIFICAÇÃO PM - APLICAÇÃO EFETIVO DO BPESC



**Fonte:** Sistema RPG digital PMBA (2024).

O comandante responde que “Positivo” e o Mestre posta logo, em seguida, o Procedimento Operacional Padrão que garante o elemento surpresa, ao estabelecer que os dispositivos sonoros e luminosos devem ser desligados antes da chegada ao local da ocorrência.

O roteiro da simulação 01 prevê que se a guarnição não agir conforme o procedimento padrão, o mestre deverá improvisar e gerar dificuldades decorrentes, a exemplo da possibilidade de fuga.

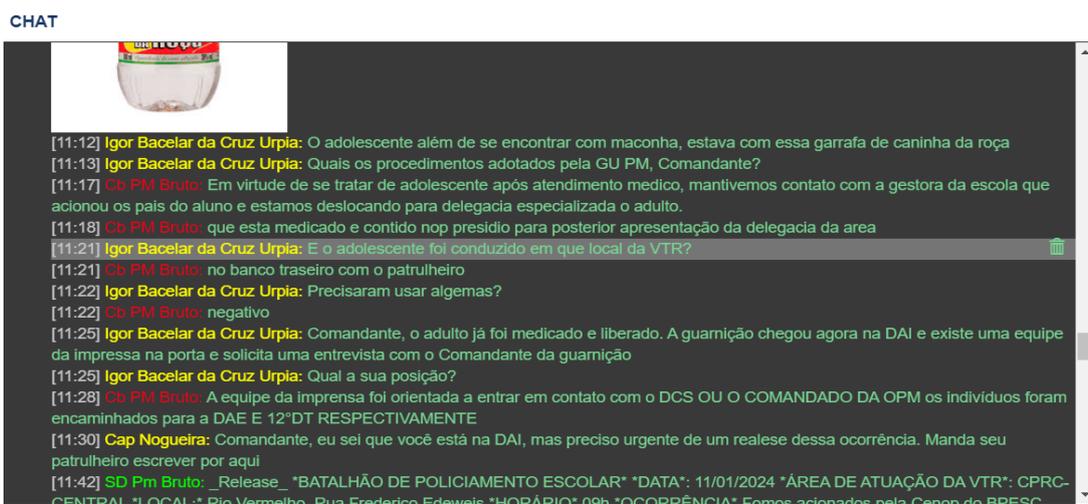
Então, conforme visto na imagem acima, o Mestre determina que o patrulheiro lance um dado de 20 faces, colocando como parâmetro o número menor que 10 para os indivíduos fugirem. No caso em questão, o resultado do sorteio foi 09 e logo os indivíduos evadiram.

No momento da abordagem policial, o comandante não descreve sua ação de comando, mas estabelece quem realizou a busca pessoal e quem realizou a segurança externa. Quanto ao uso de algemas, agiram conforme a Súmula Vinculante nº 11, não algemando por não haver necessidade.

E quanto à condução do adolescente, realizaram, também, conforme o previsto, no banco traseiro da viatura.

**Figura 28** – Atuação do Mestre sobre condução do adolescente

#### QUALIFICAÇÃO PM - APLICAÇÃO EFETIVO DO BPESC

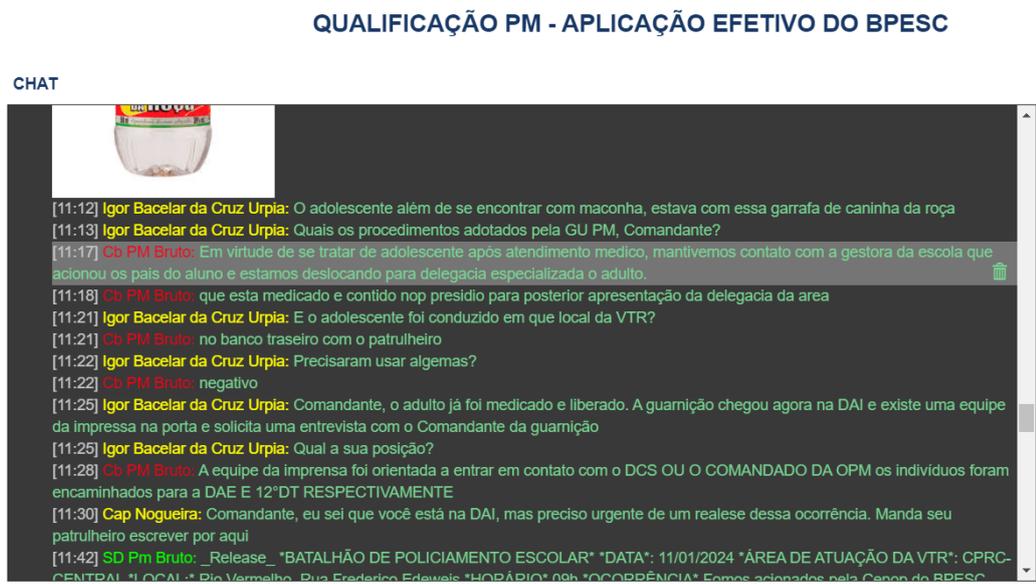


Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

### Capacidade de solucionar conflitos, lastreada na legislação vigente e nos Procedimentos Operacionais Padrões da PMBA:

A guarnição solucionou o conflito de maneira correta. Importante destacar a ação da guarnição que, ao identificar que a situação se tratava de um adulto e de um adolescente com droga, bem como a necessidade de atendimento médico, realizou a prestação do atendimento médico e também manteve contato com a gestora do colégio que o adolescente estudava, a fim de solicitar o contato com os responsáveis do aluno.

**Figura 29** – Solução de conflito de maneira correta pela guarnição



Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

### **Conduzir à autoridade policial competente as partes envolvidas na ocorrência:**

Conforme visto na imagem acima, a condução fora realizada de acordo com o previsto. O adulto conduzido para delegacia comum e o adolescente para delegacia especializada.

- Pós-ocorrência

### **Contato com a imprensa:**

Realizado conforme previsto. O comandante não concedeu entrevista e recomendou contato com o Departamento de Comunicação Social da PMBA.

### **Confecção do *release* da ocorrência, com coleta e transmissão das informações:**

Realizada conforme previsto. O comandante não mencionou nome e iniciais do adolescente apreendido.

### 6.3.3.2 Simulação 02 – Visita de rotina

- Pré-ocorrência

#### Procedimentos adotados na assunção do serviço:

Tendo em vista a realização da Simulação 02, com a mesma guarnição da Simulação 01, de forma contínua, não realizamos os passos iniciais previstos na assunção do serviço. Desse modo, a simulação 02 iniciou no passo 10.

#### Utilização do Código Fonético da PMBA:

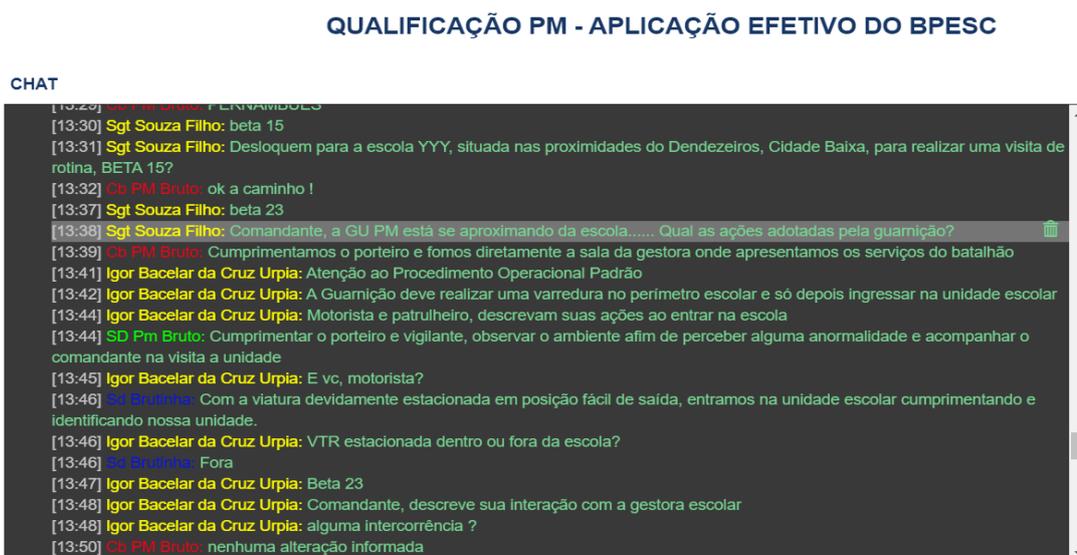
Código fonético utilizado corretamente durante toda a simulação 02.

- Ocorrência

**Adequação dos procedimentos operacionais (Ação de Comando, Técnicas de abordagem, uso de algemas e de condução de presos e apreendidos):**

O **PASSO 11** orientou a guarnição a deslocar-se para uma visita de rotina em uma escola, conforme imagem abaixo.

**Figura 30** – Orientação para deslocamento da guarnição



Fonte: Sistema RPG digital PMBA (2024).

Contudo, a guarnição não realizou o Procedimento Operacional Padrão adequado, deixando de realizar a varredura no perímetro escolar. Assim, o Mestre chama a atenção da guarnição, postando o procedimento correto.

O mestre ambienta o cenário informando que após manter contato com o Diretor e ao deslocar-se pelo corredor da escola, a guarnição visualiza um aluno no corredor tentando esconder um pino com uma substância branca, a qual aparenta ser cocaína. Nesse momento, o mestre indaga a ação da guarnição, conforme o **PASSO 12** do roteiro.

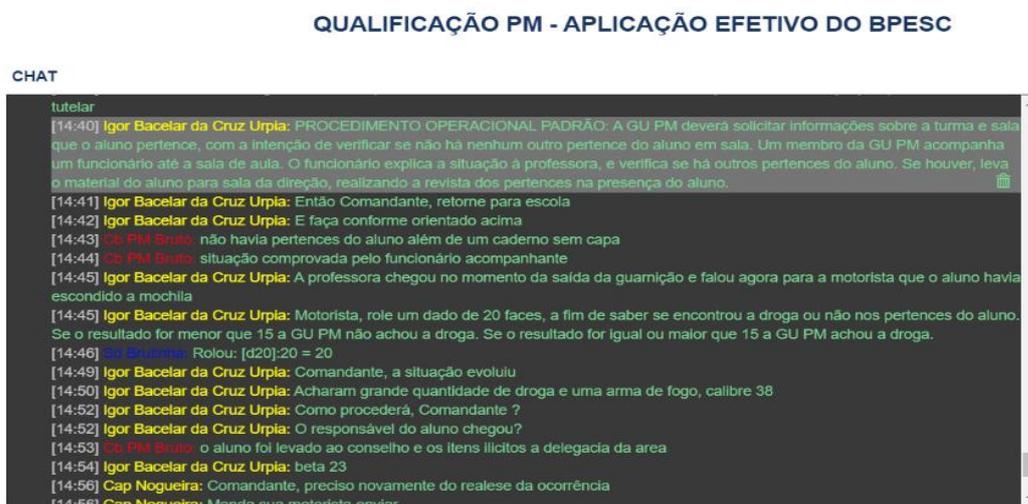
A guarnição realizou o Procedimento Operacional Padrão durante a contenção do aluno; da busca pessoal na sala da direção; da identificação do aluno, que descobriram se tratar de uma criança, pois possuía 11 anos e 10 meses; da algemação, pois o aluno encontrava-se muito agitado e tentou agredir o patrulheiro da guarnição, bem como da condução do aluno para o conselho tutelar, acompanhado dos responsáveis, no banco traseiro da viatura.

**Capacidade de solucionar conflitos, lastreada na legislação vigente e nos Procedimentos Operacionais Padrões da PMBA:**

A ocorrência foi solucionada parcialmente pela guarnição, pois no momento da identificação da droga com o aluno, a guarnição deveria manter a droga sob sua posse e solicitar informações sobre a turma e sala que o aluno pertence, com a intenção de verificar se não havia nenhum outro pertence do aluno em sala.

Um membro da GU PM deveria acompanhar um funcionário até a sala de aula, o funcionário explicaria a situação à professora e verificaria se haviam outros pertences do aluno. Existindo outros pertences, levariam o material do aluno para sala da direção, realizando a revista dos pertences na presença do aluno.

**Figura 31** – Procedimento Operacional Padrão da PMBA



**Fonte:** Sistema RPG digital PMBA (2024).

Seguindo o **PASSO 17**, o mestre determinou ao motorista que jogasse um dado de 20 faces, a fim de saber se encontrou a droga ou não, nos pertences do aluno. Com a seguinte regra condicionante: “se o resultado for menor que 15, a GU PM não achou a droga; se o resultado for igual ou maior que 15, a GU PM achou a droga”. O resultado do rolamento dos dados foi o número 20, então a guarnição encontrou grande quantidade de droga e uma arma de fogo, calibre 38.

**Conduzir à autoridade policial competente as partes envolvidas na ocorrência:**

Condução adequada da criança para o Conselho Tutelar. Entretanto, cabe destacar, que durante a finalização da ocorrência, a guarnição tinha dúvidas sobre para onde as drogas e a arma seriam levadas. Se seriam apresentadas ao Conselho Tutelar ou à delegacia, mas em discussão a guarnição chegou à conclusão que os ilícitos deveriam ser levados à delegacia da área.

- Pós-ocorrência

**Contato com a imprensa:**

Suprimido da simulação 02, tendo em vista a ação adequada da guarnição na simulação 01.

### **Confecção do *release* da ocorrência, com coleta e transmissão das informações:**

Realizado conforme previsto. Entretanto, o mestre recomendou que fosse mencionada Súmula Vinculante nº 11, em virtude da necessidade de utilização da algema.

#### **6.3.4 Refinamento da pesquisa – 1º Ciclo**

A partir da análise dos dados obtidos no primeiro ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, conclui-se por uma grande efetividade da aplicação pedagógica, com potencialidade de reflexão dos conteúdos trabalhados na simulação.

As inconsistências identificadas no funcionamento do sistema do RPG digital PMBA foram encaminhadas para o técnico da empresa Sotero Tech, a fim de refinar o sistema.

Para compreender melhor a percepção dos jogadores sobre a aplicação do RPG digital PMBA, desenvolvemos um questionário de refinamento e o aplicamos após o término da aplicação, através do *google forms*.

O questionário (Apêndice C) foi submetido à apreciação do professor orientador, bem como de uma equipe de Doutores *experts* vinculada ao grupo de pesquisa Sociedade em Rede, cujos participantes desenvolveram pesquisas sobre RPG e Segurança Pública, obtendo respostas abaixo.

**Quadro 17** – Questionário de refinamento da pesquisa – 1º Ciclo

<b>Questão/Respostas</b>	<b>Cb Bruto</b>	<b>Sd Bruto</b>	<b>Sd Brutinha</b>
Grau hierárquico	Cb PM	Sd PM	Sd PM
Data de praça	14/03/2005	27/03/2018	21/08/2018
Grau de escolaridade	Nível médio	Superior completo	Superior completo
Possui curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar oferecido pela PMBA ou pela Senasp?	Sim	Sim	Sim
Tempo aproximado de serviço no policiamento comunitário escolar	7 anos	2 anos	2 anos
Conhecia o RPG ( <i>Role Playing Game</i> )?	Não	Não	Não
Teve contato anteriormente na PMBA com alguma tecnologia de simulação virtual de ocorrência?	Não	Não	Não

Questão/Respostas	Cb Bruto	Sd Bruto	Sd Brutinha
1. Em relação ao <i>software</i> RPG digital PMBA, descreva se ocorreu dificuldades no cadastro, acesso, bem como no uso das ferramentas disponíveis no produto educacional.	Poucas	Não houve dificuldade	Inicialmente o sistema mostrou instabilidade, mas foi logo corrigido. Sem dificuldades, fácil de manusear.
2. Quanto aos aspectos presentes no RPG digital PMBA, descreva as situações ou fatos, durante sua participação, em que ocorreram:			
2.1 Interação e colaboração entre os jogadores?	Sim	Tranquila pelo <i>chat</i>	Ocorreu interação e colaboração entre os jogadores, sendo até mesmo uma característica de uma GU PM.
2.2 Favorecimento da capacidade crítica e reflexiva?	Sim	Sim	Durante o jogo, a todo momento, foi imposta uma nova dificuldade e desenrolar de situações para trabalhar o senso crítico e reflexão sob cada nova informação incrementada.
2.3 Estímulo à prática da tomada de decisão?	Sim	Sim	Sim, ocorreu.
2.4 Outros. (Campo destinado a relato livre, se desejar).	-	Bastante interessante, pois nos ajuda a criar diversas situações que podem ocorrer durante o serviço	-
3. Sobre os aspectos relacionados ao conteúdo abordado na prática educativa, descreva se possibilitou:			
3.1. Reflexões sobre os procedimentos adotados na assunção do serviço (Ex: carga de armamentos e equipamentos; <i>checklist</i> da viatura).	Sim	Gostei, pois difere do serviço policial ordinário	Possibilitou a revisão de alguns itens que podem até não ser esquecidos, mas acabam sendo deixados de citar.

Questão/Respostas	Cb Bruto	Sd Bruto	Sd Brutinha
			Aprendemos a descrever com mais detalhes e também garantir a utilização de equipamentos essenciais ao serviço, como por exemplo, a algema.
3.2 Reflexões sobre o uso do código fonético da instituição.	Sim, sim	Gostei	Como usado com pouca frequência e com a falta de experiência como motorista, o código fonético Alfa 3 causou dúvida sobre seu significado, sendo necessária uma pesquisa para lembrar.
3.3 Reflexões sobre a legislação vigente e sobre procedimentos operacionais padrões, relacionados ao policiamento comunitário escolar.	Sim	Sim, bem interessante	Enfatizou-se o uso da algema em menor idade de acordo a súmula 11 do STF. Procedimento adotado em casos de revista dentro e fora da escola, além do trâmite de condução para a delegacia.
4. A participação na prática educacional possibilitou o compartilhamento de experiências e favoreceu o processo de construção de conhecimento? Justifique.	Sim, houve interação sobre a prática e possibilidade de avaliação de cada momento da atividade.	Sim, pois sempre é possível aprender, sempre existe algo a se aprender nas ocorrências.	De maneira didática, foi importante para lembrar condutas e compartilhar experiências.

Questão/Respostas	Cb Bruto	Sd Bruto	Sd Brutinha
5. Entende que o RPG digital PMBA se constitui em uma tecnologia capaz de simular ocorrências policiais militares?	Sim	Sim	Perfeitamente
6. Neste campo, aponte livremente críticas e sugestões para melhoria do <i>software</i> e da prática educacional realizada.	Uso de ferramentas personalizáveis e cenários para maior imersão na atividade	Diminuir o tempo de resposta, para que o policial pense mais rápido.	Foi uma novidade, não tinha familiaridade, achei importante como ferramenta educacional, podendo ser utilizada em cursos dentro da instituição. Achei didático, porém acho que poderíamos usar mais de recursos visuais e com o tempo com ferramentas mais modernas de interação.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

A partir da análise dos questionários, entendemos como exitosa a aplicação pedagógica e, para o segundo ciclo de aplicação do RPG PMBA, iremos trabalhar com mais recursos visuais, a fim de ambientar melhor os cenários, conforme sugerido por dois participantes do grupo X.

As categorias de acompanhamento do **Socioconstrutivismo** (Interação, Mediação, Inserção do Conteúdo ou do Tema de ensino-aprendizagem e Colaboração) e do **RPG digital** (Comportamento do sistema – Funcionalidades do *software* e estímulo à tomada de decisão) foram efetivas no primeiro ciclo de aplicação.

As Categorias de Referência, subdivididas em “Pré-ocorrência”, “Ocorrência” e “Pós-ocorrência” proporcionaram trabalhar os conteúdos propostos no roteiro. Contudo, a partir da experiência profissional deste pesquisador, enquanto Oficial da PMBA, e entendendo a necessidade de proporcionar à instituição uma ferramenta de fácil avaliação da efetividade, elaboramos o barema avaliativo das simulações de ocorrência, com base no roteiro das simulações e nas decisões tomadas frente às

situações apresentadas no decorrer da aplicação do RPG, estruturado em um sistema de pontuação de 00 a 100 pontos, que irá mensurar a efetividade da aplicação, com base no modelo quantitativo.

Os critérios de análise foram subdivididos nas seguintes categorias:

- a) **“Pré-Ocorrência”**, com pontuação de 00 a 20 pontos;
- b) **“Ocorrência”**, com pontuação de 00 a 65 pontos;
- c) **“Pós-Ocorrência”**, com pontuação de 00 a 15 pontos.

Neste primeiro momento, serão avaliados critérios relacionados à assunção do serviço que consiste desde a chegada do policial militar ao quartel até o deslocamento da guarnição na viatura.

**Quadro 18** – Barema avaliativo das simulações: pré-ocorrência

<b>(PRÉ-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>CARGA DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CHECKLIST DA VTR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	MOTORISTA				
<b>TOTAL</b>					
<b>FORMAÇÃO NA VTR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	PATRULHEIRO				
<b>TOTAL</b>					
<b>CÓDIGO FONÉTICO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>					

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

No quadro a seguir desdobraremos os critérios a serem analisados na categoria de análise “Ocorrência”.

Quadro 19 – Barema avaliativo das simulações: ocorrência

<b>(OCORRÊNCIA)</b>					
<b>AÇÃO SURPRESA (USO DO GIROFLEX E SIRENE)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>ABORDAGEM (FUNÇÕES E LOCAL ADEQUADO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	DE ACORDO (10 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>ALGEMAÇÃO DOS ENVOLVIDOS</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	DE ACORDO (10 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CAPACIDADE DE SOLUCIONAR CONFLITOS, LASTREADA NA LEGISLAÇÃO VIGENTE E NOS PROCEDIMENTOS OPERACIONAIS PADRÕES DA PMBA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (20 PONTOS)</b>	DE ACORDO (20 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (10 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS NA VTR (PRESÍDIO X BANCO TRASEIRO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	DE ACORDO (10 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS PARA DELEGACIA COMPETENTE OU PARA O CONSELHO TUTELAR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	DE ACORDO (10 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>					

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

No quadro abaixo, elencamos os critérios a serem analisados na categoria “pós-ocorrência” que corresponde ao contato com a imprensa e a confecção do relatório de serviço, descrevendo a situação.

**Quadro 20** – Barema avaliativo das simulações: pós-ocorrência

<b>(PÓS-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>RELAÇÃO COM A IMPRENSA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CONFECÇÃO DO REALESE DE SERVIÇO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5,0 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>					

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

A totalização dos pontos da simulação será obtida conforme quadro abaixo.

**Quadro 21** – Totalização dos pontos da simulação

<b>TOTALIZAÇÃO DO PONTOS DA SIMULAÇÃO</b>	
<b>CATEGORIA DE ANÁLISE</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
PRÉ-OCORRÊNCIA	
OCORRÊNCIA	
PÓS-OCORRÊNCIA	
<b>TOTALIZAÇÃO</b>	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Para mensuração da efetividade da aplicação iremos obedecer aos valores de notas seguindo a PMBA, conforme o artigo 215<sup>22</sup>, da Diretriz Geral de Ensino, que estabelece o conceito “Muito Bom”, “Bom”, “Regular” e “Insuficiente”.

<sup>22</sup> Art. 215. A determinação dos conceitos e menções obedecerá aos seguintes valores de notas:

I - De 0 a 4,99: Insuficiente (I);

II - De 5,0 a 5,99: Regular (R);

**Quadro 22** – Mensuração da efetividade da aplicação

<b>MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE</b>	
<b>CONCEITO</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
MUITO BOM (MB)	De 8 – 10,0
BOM (B)	De 6 a 7,99
REGULAR (R)	De 5,0 a 5,99
INSUFICIENTE (I)	De 0 a 4,99

**Fonte:** Elaborado pelo autor (2024).

Desse modo, para mensuração da efetividade dos próximos ciclos, os resultados serão apresentados com base na análise do barema criado acima, recorrendo à análise das categorias de acompanhamento do Socioconstrutivismo e do RPG digital apenas se a efetividade for insuficiente ou regular.

## 7 RESULTADOS DA PESQUISA – APLICAÇÃO DAS SIMULAÇÕES DE OCORRÊNCIAS E REFINAMENTO DO 2º CICLO

Nesta seção, iremos analisar o 2º ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, analisando os resultados dos dados obtidos nas simulações 01 e 02, e refinando a aplicação para um próximo ciclo.

### 7.1 PLANEJAMENTO DA AÇÃO

O 2º ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, com o efetivo Batalhão de Policiamento Escolar, ocorreu através de duas simulações de ocorrência. A **Simulação 01** ocorreu no dia 27 de fevereiro de 2024, na sede do Batalhão, de forma **síncrona**, e a **Simulação 02** ocorreu de forma **assíncrona**.

Anteriormente à aplicação, fora solicitada autorização da Subcomandante do Batalhão, Maj PM Soledade, que prontamente autorizou a continuidade da pesquisa, e cedeu sua sala para a interação com a guarnição.

Com a autorização para realização da pesquisa, entrei em contato com a guarnição, expliquei a natureza da pesquisa e criei um grupo de *WhatsApp* no dia 26 de fevereiro de 2024, com todos os membros do grupo.

**Figura 32** – Criação do grupo no Aplicativo *WhatsApp* para o segundo ciclo



**Fonte:** Aplicativo de mensagens *WhatsApp* (2024).

Disponibilizei, no grupo de *WhatsApp*, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e informei que no dia da aplicação seria levado impresso para a assinatura, deixando este pesquisador disponível para qualquer esclarecimento. No mesmo momento, passei o *link* de acesso ao aplicativo do RPG digital PMBA disponível na *play store* e solicitei que todos realizassem o cadastro.

**Figura 33** – Mensagem no grupo do Aplicativo *WhatsApp*



Fonte: Aplicativo de mensagens *WhatsApp* (2024).

## 7.2 APLICAÇÃO DO RPG – 2º CICLO/SIMULAÇÕES 01 E 02

No dia 27 de fevereiro de 2024, compareci à sede do Batalhão de Policiamento Escolar às 8h00, para iniciar a **Simulação 01** de aplicação do RPG.

Com o efetivo pronto, nos dirigimos para a sala do subcomando do Batalhão, passei o TCLE e aguardei a assinatura de todos, então iniciei as explicações sobre o RPG, descrevendo minuciosamente sua estrutura, funcionamento e, posteriormente, expliquei o contexto desta pesquisa.

No 2º ciclo de aplicação, participaram da simulação uma guarnição composta por três policiais militares, denominada de Grupo Y, também um policial militar que havia participado do 1º ciclo de aplicação, acompanhando toda a simulação, a fim de aprender a “mestrar” o RPG e se tornar difusor do conhecimento no Batalhão. Esse policial é instrutor do curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar, possui habilidades como *designer* gráfico e criou imagens para compor o 2º ciclo de aplicação.

No primeiro momento da aplicação, realizamos a rolagem dos dados, a fim de definir as funções de Comandante, Patrulheiro e Motorista do Jogo. A rolagem dos dados foi realizada no próprio sistema do RPG digital PMBA, mas através do personagem do Mestre.

A guarnição policial foi composta por um Sargento e dois soldados, um do sexo masculino e um do sexo feminino. Na rolagem do dado, o Sargento atingiu a pontuação mais alta e permaneceu no comando da guarnição. A Soldado, originalmente patrulheira, tirou o menor número e passou a assumir, no jogo, a função de motorista; o Soldado tirou a numeração intermediária e passou a assumir a função de patrulheiro. A partir desse momento foi iniciada a aplicação pedagógica, transcorrendo de forma satisfatória, conforme a análise realizada a seguir.

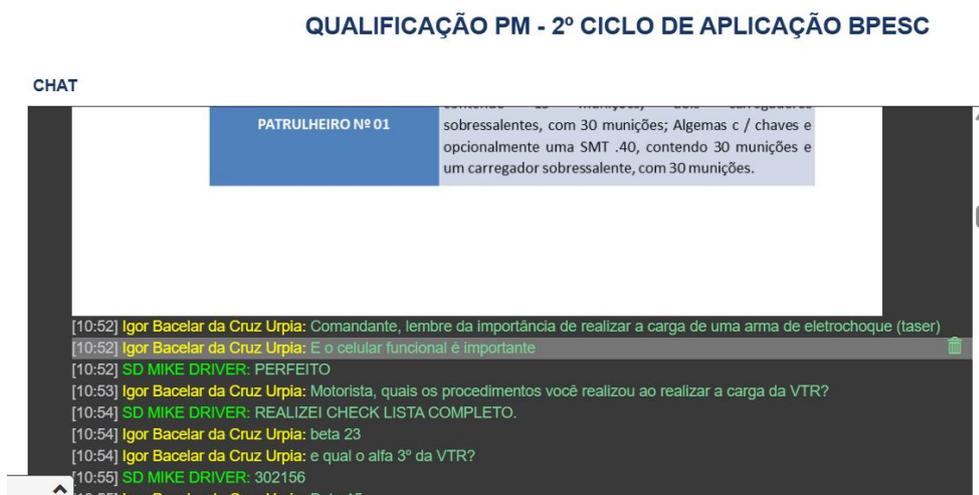
## 7.3 ANÁLISE DOS DADOS DO 2º CICLO DE APLICAÇÃO/SIMULAÇÕES 01 E 02

Nesta seção, analisamos os dados do 2º ciclo de aplicação do RPG digital PMBA (Simulações 01 e 02), tomando como base as categorias de referência, a partir da observação participante nas simulações e da extração do arquivo PDF de todas as jogadas.

As simulações do segundo ciclo de aplicação do RPG digital PMBA se mostraram muito efetivas, possibilitando trabalhar os conteúdos presentes nos roteiros. Na simulação 01, ocorrida de forma síncrona, a guarnição obteve o conceito de “MUITO BOM” com a nota de 95,83; e na simulação 02, ocorrida de forma assíncrona, a guarnição também obteve o conceito de “MUITO BOM”, com a nota de 85,83.

No momento da assunção do serviço (pré-ocorrência), a guarnição perdeu pontuação, pois não realizou a carga devida dos materiais necessários para o serviço. Conforme imagem abaixo, observa-se que o Comandante da guarnição não fez carga de telefone funcional e nenhum componente da guarnição realizou a carga de arma de eletrochoque (*taser*), de menor potencial ofensivo.

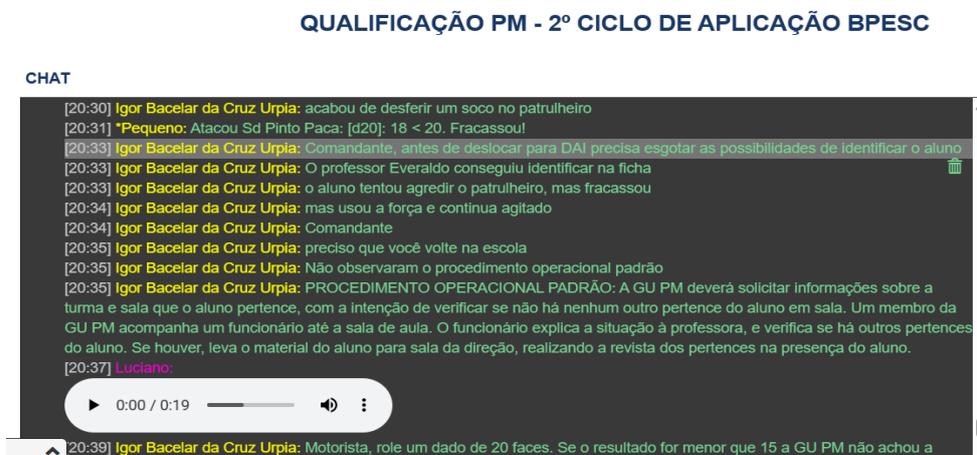
**Figura 34** – Ausência de carga de material



Fonte: Sistema RPG PMBA (2024).

Durante a simulação 02, no momento em que testávamos a capacidade da guarnição em solucionar conflitos, com base na legislação vigente e nos procedimentos operacionais padrões da PMBA, a guarnição não agiu conforme o esperado, deslocando-se com o aluno para a Delegacia do Adolescente Infrator, sem antes confirmar a idade do aluno, não identificando a sua sala de aula e não realizando uma revista em seus pertences, conforme visto abaixo.

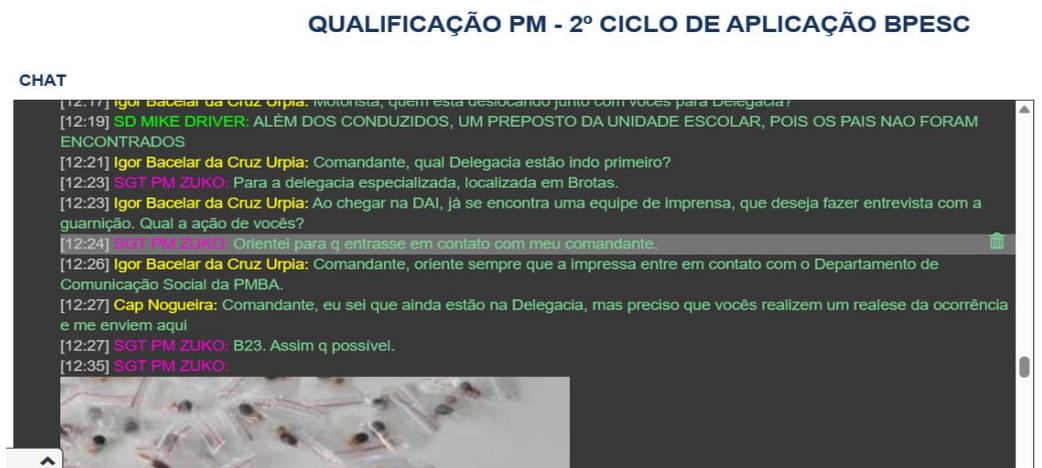
**Figura 35** – Guarnição em desconformidade com o procedimento operacional



**Fonte:** Sistema RPG PMBA (2024).

Outra questão que resultou em perda de pontuação foi quando a guarnição não agiu conforme o esperado no “pós-ocorrência”, quando a equipe de imprensa solicitou entrevista. Muito embora a entrevista não tenha sido concedida, a guarnição orientou, na simulação 01, que entrassem em contato com o Comandante; e na simulação 02, que entrassem em contato com a ASCOM, enquanto que a recomendação é que a imprensa entre em contato com o Departamento de Comunicação Social da PMBA.

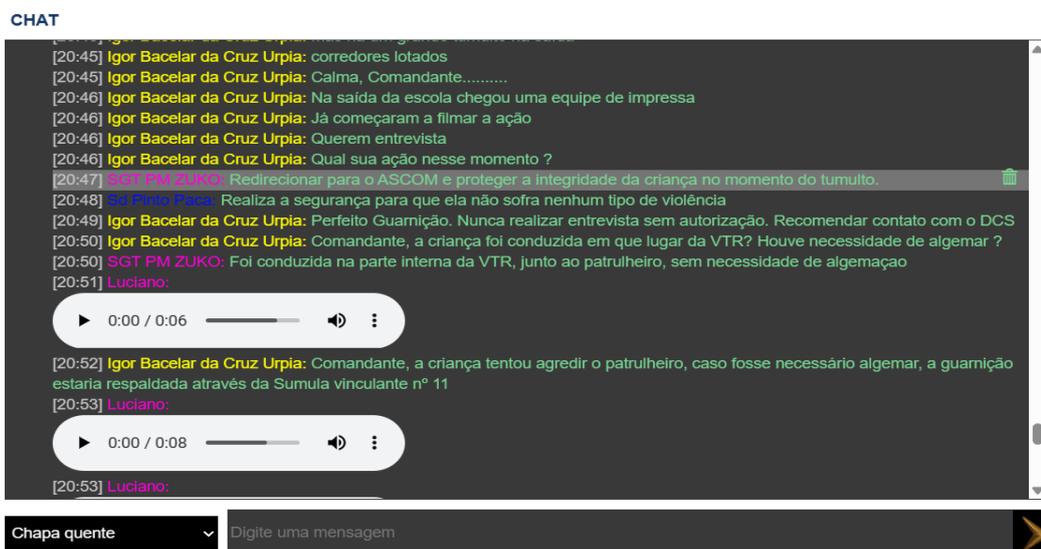
**Figura 36** – Equívoco na recomendação feita à imprensa simulação 1



**Fonte:** Sistema RPG PMBA (2024).

**Figura 37 – Equívoco na recomendação feita à imprensa simulação 2**

**QUALIFICAÇÃO PM - 2º CICLO DE APLICAÇÃO BPESC**



Fonte: Sistema RPG PMBA (2024).

De acordo com os critérios definidos no refinamento do 1º ciclo de aplicação, seguem, abaixo, os quadros com a mensuração da efetividade de acordo com o barema avaliativo das categorias de referência.

### 7.3.1 Simulação I – Síncrona

**Quadro 23 – Simulação I Pontuação obtida (Pré-ocorrência)**

<b>(PRÉ-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>CARGA DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE		2,5		2,5
	PATRULHEIRO		2,5		2,5
	MOTORISTA	5			5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>3,333333333</b>
<b>CHECKLIST DA VTR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	MOTORISTA	5			5
<b>TOTAL</b>					<b>5</b>
<b>FORMAÇÃO NA VTR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>

<b>(PRÉ-OCORRÊNCIA)</b>					
	PATRULHEIRO	5			5
<b>TOTAL</b>					<b>5</b>
<b>CÓDIGO FONÉTICO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	5			5
	PATRULHEIRO	5			5
	MOTORISTA	5			5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>5</b>
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>				<b>18,33333333</b>	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

**Quadro 24 – Pontuação obtida (Ocorrência)**

<b>(OCORRÊNCIA)</b>					
<b>AÇÃO SURPRESA (USO DO GIROFLEX E SIRENE)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	5			5
	PATRULHEIRO	5			5
	MOTORISTA	5			5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>5</b>
<b>ABORDAGEM (FUNÇÕES E LOCAL ADEQUADO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	DE ACORDO (10 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>ALGEMAÇÃO DOS ENVOLVIDOS</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	DE ACORDO (10 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>CAPACIDADE DE SOLUCIONAR CONFLITOS, LASTREADA NA LEGISLAÇÃO VIGENTE E NOS PROCEDIMENTOS OPERACIONAIS PADRÕES DA PMBA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (20 PONTOS)</b>	DE ACORDO (20 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (10 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	20			20
	PATRULHEIRO	20			20
	MOTORISTA	20			20
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>20</b>

<b>(OCORRÊNCIA)</b>					
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS NA VTR (PRESÍDIO X BANCO TRASEIRO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS PARA DELEGACIA COMPETENTE OU PARA O CONSELHO TUTELAR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>				<b>65</b>	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

**Quadro 25** – Pontuação obtida (Pós-ocorrência)

<b>(PÓS-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>RELAÇÃO COM A IMPRENSA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE			2,5	2,5
	PATRULHEIRO			2,5	2,5
	MOTORISTA			2,5	2,5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>2,5</b>
<b>CONFECÇÃO DO REALESE DE SERVIÇO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>				<b>12,5</b>	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

**Quadro 26** – Totalização dos pontos da simulação 01/mensuração da efetividade

<b>TOTALIZAÇÃO DO PONTOS DA SIMULAÇÃO</b>	
<b>CATEGORIA DE REFERÊNCIA</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
PRÉ-OCORRÊNCIA	18,33333333
OCORRÊNCIA	65
PÓS-OCORRÊNCIA	12,5
<b>TOTALIZAÇÃO</b>	<b>95,83333333</b>

TOTALIZAÇÃO DO PONTOS DA SIMULAÇÃO	
MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE	
CONCEITO	PONTUAÇÃO
MUITO BOM (MB)	De 8 – 10,0
BOM (B)	De 6 a 7,99
REGULAR (R)	De 5,0 a 5,99
INSUFICIENTE (I)	De 0 a 4,99

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

### 7.3.2 Simulação II – Assíncrona

Quadro 27 – Simulação II Pontuação obtida (Pré-ocorrência)

(PRÉ-OCORRÊNCIA)					
CARGA DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS	PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	TOTAL
	COMANDANTE		2,5		2,5
	PATRULHEIRO		2,5		2,5
	MOTORISTA	5			5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>3,333333333</b>
CHECKLIST DA VTR	PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	TOTAL
	MOTORISTA	5			5
<b>TOTAL</b>					<b>5</b>
FORMAÇÃO NA VTR	PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	TOTAL
	PATRULHEIRO	5			5
<b>TOTAL</b>					<b>5</b>
CÓDIGO FONÉTICO	PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	TOTAL
	COMANDANTE	5			5
	PATRULHEIRO	5			5
	MOTORISTA	5			5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>5</b>
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>				<b>18,33333333</b>	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Quadro 28 – Simulação II Pontuação obtida (Ocorrência)

<b>(OCORRÊNCIA)</b>					
<b>AÇÃO SURPRESA (USO DO GIROFLEX E SIRENE)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMEN- TE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACOR- DO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	5			5
	PATRULHEIRO	5			5
	MOTORISTA	5			5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>5</b>
<b>ABORDAGEM (FUNÇÕES E LOCAL ADEQUADO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMEN- TE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACOR- DO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>ALGEMAÇÃO DOS ENVOLVIDOS</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMEN- TE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACOR- DO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>CAPACIDADE DE SOLUCIONAR CONFLITOS, LASTREADA NA LEGISLAÇÃO VIGENTE E NOS PROCEDIMEN- TOS OPERACIONAIS PADRÕES DA PMBA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (20 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (20 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMEN- TE DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>DESACOR- DO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE		10		10
	PATRULHEIRO		10		10
	MOTORISTA		10		10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS NA VTR (PRESÍDIO X BANCO TRASEIRO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS PARA DELEGACIA COMPETENTE OU PARA O CONSELHO TUTELAR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>

<b>(OCORRÊNCIA)</b>	
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>	<b>55</b>

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

**Quadro 29** – Simulação II Pontuação obtida (Pós-ocorrência)

<b>(PÓS-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>RELAÇÃO COM A IMPRENSA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE		2,5		2,5
	PATRULHEIRO		2,5		2,5
	MOTORISTA		2,5		2,5
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>2,5</b>
<b>CONFEÇÃO DO REALESE DE SERVIÇO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE	10			10
	PATRULHEIRO	10			10
	MOTORISTA	10			10
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					<b>10</b>
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>				<b>12,5</b>	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

**Quadro 30** – Totalização dos pontos da simulação II/mensuração da efetividade

<b>TOTALIZAÇÃO DO PONTOS DA SIMULAÇÃO</b>	
<b>CATEGORIA DE ANÁLISE</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
PRÉ-OCORRÊNCIA	18,33333333
OCORRÊNCIA	55
PÓS-OCORRÊNCIA	12,5
<b>TOTALIZAÇÃO</b>	<b>85,83333333</b>
<b>MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE</b>	
<b>CONCEITO</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
<b>MUITO BOM (MB)</b>	<b>De 8 – 10,0</b>
BOM (B)	De 6 a 7,99
REGULAR (R)	De 5,0 a 5,99
INSUFICIENTE (I)	De 0 a 4,99

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

#### 7.4 REFINAMENTO DA PESQUISA – 2º CICLO

A partir da análise dos dados obtidos no segundo ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, confirma-se uma grande efetividade da aplicação pedagógica, com potencialidade de reflexão dos conteúdos trabalhados na simulação e difusão do conhecimento.

No que tange aos aspectos da categoria de acompanhamento do socioconstrutivismo e aos aspectos da categoria de referência, com aplicação do barema avaliativo, entendemos exitosa a realização da atividade desenvolvida.

Para compreender melhor a percepção dos jogadores sobre a prática realizada, aplicamos, após a atividade, um questionário de refinamento, através do *google forms*.

O questionário (Apêndice D) seguiu igual ao questionário aplicado no 1º ciclo de aplicação, com o acréscimo de duas perguntas relacionadas à realização da atividade de forma assíncrona. Como houve alteração no formulário, foi submetido novamente à apreciação do professor orientador, bem como à equipe de Doutores *experts*, vinculada ao grupo de pesquisa Sociedade em Rede, cujos integrantes desenvolveram pesquisas sobre RPG, obtendo-se as seguintes repostas do Grupo Y:

**Quadro 31** – Respostas do Grupo Y ao questionário de refinamento do 2º ciclo de aplicação

Questão/Respostas	Sgt PM Zuko	Sd Mike Driver	Sd Pinto Paca
Grau Hierárquico	SGT PM	SD	Soldado
Data de praça	30/06/1997	04/08/2011	11/05/2022
Grau de escolaridade	Ensino Médio completo	Sup. incompleto	Nível médio
Possui curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar oferecido pela PMBA ou pela Senasp?	PMBA	Sim	Sim
Tempo aproximado de serviço no policiamento comunitário escolar.	2 anos	11 anos	8 meses
Conhecia o RPG ( <i>Role Playing Game</i> )?	Não	Não	Não
Teve contato anteriormente na PMBA com alguma tecnologia de simulação virtual de ocorrência?	Sim	Não	Não
1. Em relação ao <i>software</i> RPG digital PMBA, descreva se ocorreu dificuldades no cadastro, acesso, bem como no uso das ferramentas disponíveis no produto educacional.	Dificuldades, somente no uso de algumas ferramentas.	Sim	Através do aplicativo sim, mas na <i>web</i> não.

Questão/Respostas	Sgt PM Zuko	Sd Mike Driver	Sd Pinto Paca
2. Quanto aos aspectos presentes no RPG digital PMBA, descreva as situações ou fatos, durante sua participação, em que ocorreram:			
2.1 Interação e colaboração entre os jogadores?	Excelente	Aconteceu de forma fluida.	Interativa e flui a partir da continuidade do jogo.
2.2 Favorecimento da capacidade crítica e reflexiva?	Excelente	Ajuda muito a pensarmos numa oportunidade real de ocorrência.	Principalmente a parte crítica.
2.3 Estímulo à prática da tomada de decisão?	Excelente. O "feedback" em tempo real, ajudou bastante.	Excelente. Percebo que incentiva a pensarmos na situação.	A decisão tem que ser rápida e precisa.
2.4 Outros. (Campo destinado a relato livre, se desejar).	Senti falta de um aviso sonoro e/ou visual nos recebimentos de mensagens no <i>chat</i> paralelo. Também observei que, mesmo não sendo a vez da pessoa, há a possibilidade de enviar áudio a qualquer momento.	Gostei que o mestre colocava situações de dificuldade evoluindo a ocorrência.	-
3. Sobre os aspectos relacionados ao conteúdo abordado na prática educativa, descreva se possibilitou:			
3.1. Reflexões sobre os procedimentos adotados na assunção do serviço (Ex: carga de armamentos e equipamentos; <i>checklist</i> da viatura).	Muito importante. Um estímulo à memória cognitiva.	Ajudou outros colegas.	É de suma importância carregar todos os equipamentos descritivos para o bom desenvolvimento do serviço.
3.2 Reflexões sobre o uso do código fonético da instituição.	Excelente oportunidade de fixar, na mente, códigos usados de forma esporádica.	Foi tranquilo para mim.	É importante pois é falado frequentemente pelo CICOM.
3.3 Reflexões sobre a legislação vigente e sobre procedimentos operacionais padrões, relacionados ao policiamento comunitário escolar.	A provocação, de forma positiva, ao uso de legislação vigente, aprimora	Tive dúvidas e precisei buscar informações	As situações abordadas fazem o jogador ter

Questão/Respostas	Sgt PM Zuko	Sd Mike Driver	Sd Pinto Paca
	o conhecimento.		conhecimento prático das leis.
4. A participação na prática educacional possibilitou o compartilhamento de experiências e favoreceu o processo de construção de conhecimento? Justifique.	A supervisão do "mestre" em tempo real foi essencial para o enriquecimento do conhecimento, dirimindo eventuais dúvidas.	Ajudou e muito	Sim, principalmente das leis usadas para tipificar contravenções penais por parte do adolescente.
5. Entende que o RPG digital PMBA se constitui em uma tecnologia capaz de simular ocorrências policiais militares?	Sim. Com a vantagem de correções durante os acontecimentos.	Sim	Sim, com o aprimoramento da ferramenta será muito eficaz.
6. Teve dificuldades para realizar a simulação de forma assíncrona? Se sua resposta for sim, registre qual a dificuldade.	Sim. Na forma assíncrona, houve a necessidade de revezar o uso do RPG entre o aplicativo <i>mobile</i> e o uso via <i>web</i> . Onde pude perceber que: Mensagens enviadas pelo aplicativo, no <i>chat</i> paralelo, era visível via <i>web</i> e no próprio aplicativo, não era visível. Esse problema dificultou um pouco a dinâmica do jogo.	Não tive	Não
7. Percebeu diferenças de aprendizagem entre a aplicação síncrona e a assíncrona? Justifique sua resposta.	Sim. Na primeira situação, há a possibilidade de correção e ajuste em tempo real, o que não é possível na aplicação assíncrona.	Sim. Achei a atividade síncrona mais empolgante.	Não percebi diferenças dignas de registro.

Questão/Respostas	Sgt PM Zuko	Sd Mike Driver	Sd Pinto Paca
8. Neste campo aponte livremente críticas e sugestões para melhoria do <i>software</i> e da prática educacional realizada.	O idealizador do jogo está de parabéns, pois trata-se de mais uma ferramenta para o aprendizado, com recursos bastante úteis, aprimorando o conhecimento e estimulando a memória cognitiva. A sugestão fica na adição de aviso sonoro e/ou visual no recebimento de mensagens.	Deveria ter opção de "curtir" as informações no <i>chat</i> .	<i>Chat</i> paralelo com sinalização de mensagem, melhorar o <i>software</i> para IOS.

**Fonte:** Questionário de refinamento – 2º Ciclo de aplicação (2024).

A partir da análise dos questionários, reafirmamos a percepção de êxito obtido no 2º ciclo de aplicação pedagógica do RPG digital PMBA, realizada pelo grupo Y, de formas síncrona e assíncrona.

Muito embora tenham ocorrido dificuldades para a criação das fichas de personagens, foi possível desenvolver as simulações de forma satisfatória, gerando reflexão e o estímulo à tomada de decisão.

Com base no questionário de refinamento do grupo Y, bem como na percepção deste pesquisador, afirmo que tanto a simulação realizada de forma síncrona como de forma assíncrona possibilitaram o aprendizado do conteúdo proposto. Entretanto, o engajamento se mostrou maior na atividade realizada de forma síncrona, com destaque para as palavras da Sd Mike Drive que considerou a atividade síncrona “mais empolgante”.

Quanto à categoria de acompanhamento do RPG digital PMBA, no que diz respeito à análise das funcionalidades do sistema, foram verificadas, conforme quadro abaixo, as seguintes inconsistências no 2º ciclo de aplicação.

**Quadro 32** – Resumo das inconsistências no 2º ciclo de aplicação

INCONSISTÊNCIAS DO SISTEMA RPG DIGITAL PMBA – 2º CICLO DE APLICAÇÃO	
INCONSISTÊNCIA	RESOLUÇÃO
Dificuldades na criação dos personagens através do aplicativo do RPG digital, não ficando salvo no sistema.	Criação dos personagens utilizando o <i>smartphone</i> , através do domínio < <a href="http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login">http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login</a> >.
A ferramenta de envio de áudio só estava disponível no aplicativo, não sendo possível enviar áudio acessando pelo domínio < <a href="http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login">http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login</a> >.	O jogador alternava o acesso entre o aplicativo e o <i>site</i> .
Os áudios podem ser enviados pelo aplicativo mesmo não sendo o turno do jogador.	Não interferiu no desenvolvimento do jogo, mas fora sinalizado para a equipe de suporte técnico da empresa Sotero Tech.
O áudio enviado não fica com o nome do personagem criado, mas sim com o nome do usuário.	Situação sinalizada para equipe de suporte técnico da empresa Sotero Tech.
Pelo aplicativo não tem a opção de baixar o áudio, somente pelo <i>site</i> .	
As mensagens enviadas pelo <i>chat</i> paralelo, através do aplicativo, eram enviadas, mas não ficavam registradas no aplicativo. Ficavam registradas apenas pelo <i>site</i> .	

**Fonte:** Elaborado pelo autor (2024).

As inconsistências no sistema não prejudicaram o desenvolvimento do 2º ciclo de aplicação, todavia, para uma nova aplicação, sugerem-se as correções das inconsistências elencadas nos 1º e 2º ciclos, bem como as seguintes melhorias:

- a) Permitir que as mensagens enviadas pelo Mestre sejam editadas dentro de um determinado período de tempo, não sendo necessário apagar e republicar a mensagem em caso de erros ortográficos, por exemplo;
- b) Possibilitar que o Mestre possa passar o turno para um jogador específico, utilizando um “@nomedopersonagem”, por exemplo. Isso garantirá maior celeridade ao jogo;
- c) Criar um mecanismo que possa permitir a transcrição dos áudios enviados ao *chat* principal em texto, facilitando a análise e a apresentação dos dados da pesquisa;

- d) Criar um alerta de novas mensagens enviadas ao *chat* paralelo, para possibilitar chamar a atenção do jogador. Na simulação síncrona, presenciei um jogador pedindo para o outro verificar uma mensagem deixada no *chat* paralelo;
- e) Criar, no ambiente virtual do RPG digital, um espaço destinado a um repositório digital, possibilitando ao mestre compartilhar arquivos em formato PDF para consulta dos jogadores. Nas simulações realizadas nesta tese, seria de grande valia o mestre disponibilizar o Estatuto da Criança e do Adolescente, o código fonético da PMBA, o Manual de abordagem da PMBA, bem como a Súmula Vinculante nº 11, por exemplo;
- f) E criar, no ambiente virtual do RPG digital, um espaço destinado ao preenchimento do barema avaliativo criado nesta tese, facilitando os registros pelo mestre.

## 8 CONCLUSÃO

Esta tese de Doutorado se propôs a construir uma solução pedagógica, mediada pelo RPG, para simular ocorrências policiais militares relacionadas à atuação em situações envolvendo o uso indevido de drogas por crianças e adolescentes e, com isso, realizar o treinamento policial militar do efetivo ordinário e do extraordinário pertencentes ao Batalhão de Policiamento Escolar, com base no processo decisório de tomada de decisão.

A tese foi estruturada a fim de atender aos seguintes aspectos: contextualização, construção do aporte teórico e epistemológico, roteirização/modelagem das simulações, abordagem metodológica e aplicação/refinamentos dos ciclos DBR, com o intuito de analisar os resultados e propor possibilidades de melhoria da solução desenvolvida, objetivando responder ao seguinte problema de pesquisa: como uma proposta de aplicação pedagógica, mediada pelo RPG Digital, baseada na simulação virtual de ocorrências policiais envolvendo casos relacionados ao uso indevido de drogas por crianças e adolescentes, possibilitará a capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar?

Para responder ao nosso problema de pesquisa foi preciso percorrer um longo caminho de construção de conhecimento, analisado ao longo dos capítulos que estruturaram esta tese.

No capítulo segundo, ao nos debruçarmos pelo contexto da pesquisa, realizamos análises sobre as políticas públicas sobre drogas no Brasil, as políticas públicas de atenção às crianças e aos adolescentes, a origem e os avanços da Polícia Militar da Bahia, com destaque para o Programa Educacional de Resistências às Drogas e à Violência (PROERD), e para atuação do policiamento escolar, formando a compreensão dos avanços da PMBA, sobretudo a partir da implantação da filosofia de polícia comunitária, que proporcionou uma estratégia institucional que visa estabelecer uma parceria entre a comunidade e a polícia, na busca de identificar e resolver os problemas sociais. Contudo, observamos, também, entraves e resistências relacionadas ao processo de capacitação profissional, que refletem no pensamento do policial militar sobre a temática das drogas.

No capítulo terceiro, discutimos o aporte teórico e epistemológico da tese, realizando uma articulação conceitual entre o tripé necessário para a modelagem da

solução pedagógica que se baseou: nos **aspectos conteudistas** a serem desenvolvidos no RPG, que se subdividiram em: aspectos legais (legislação aplicada) e aspectos relacionados aos procedimentos para atuação no policiamento comunitário escolar; na **abordagem pedagógica**, a partir dos princípios socioconstrutivistas (interação, interatividade, contextualidade, mediação, metacognição e controle, inserção do conteúdo ou do tema de ensino-aprendizagem e colaboração), que nortearam a construção do RPG; e no **suporte utilizado**, onde exploramos a estrutura e o funcionamento da solução tecnológica escolhida, analisando os jogos digitais na formação militar, o *Role Playing Game* (RPG) e as contribuições do grupo de pesquisa Sociedade em Rede.

Durante a construção do capítulo terceiro, alcançamos o **objetivo específico 01 e o objetivo específico 02**, pois estabelecemos as diretrizes teórico-epistemológicas que deram suporte científico ao Ambiente Virtual de Aprendizagem e identificamos as potencialidades de construção de conhecimento através do RPG Digital PMBA.

O quarto capítulo destinamos a modelar e roteirizar o RPG digital PMBA, analisando cada tela criada e cada passo a ser seguido no roteiro das simulações, alcançando o **objetivo específico 03**, que visava criar um modelo de aplicação pedagógica no RPG Digital e que simulasse ocorrências policiais militares relacionadas à atuação ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes.

Um grande desafio do quarto capítulo foi a construção do diagrama de telas do RPG digital PMBA e a pormenorização do roteiro criado, a fim de proporcionar um melhor entendimento para a construção de novos estudos sobre a temática.

No quinto capítulo, apresentamos a abordagem metodológica DBR, a qual consiste em envolver todos os integrantes da pesquisa no processo de construção de conhecimento, além de se constituir em ciclos de estudo, análise, projeção, aplicação e avaliação dos resultados, os quais depois são refinados para aperfeiçoar a solução proposta à comunidade. Neste capítulo, além de apontar as características da DBR, nos debruçamos em sistematizar a proposta pedagógica, estabelecendo as seguintes fases da pesquisa: 1ª Fase – Definição do problema e elaboração do contexto; 2ª Fase – Aporte Teórico/Epistemológico; 3ª Fase – Desenvolvimento da Solução/Modelagem do RPG digital PMBA; 4ª Fase – Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução; 5ª Fase – Reflexão para refinamento da solução.

O sexto e o sétimo capítulos apresentaram os resultados da pesquisa, baseados no 1º e no 2º ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, realizados com duas guarnições do Batalhão de Policiamento Escolar, denominadas como grupo X e Y.

Com base na observação participante, ao longo das simulações 01 e 02, realizadas no 1º ciclo de aplicação do RPG digital PMBA, com o grupo X, bem como da análise das respostas dos questionários de refinamento aplicados após o desenvolvimento da atividade pedagógica, compreendemos que a partir dos elementos socioconstrutivistas, dos elementos que constituem o *software* do RPG digital, alinhados aos conteúdos selecionados para proposta educacional, ocorreu o processo cognitivo e a capacitação profissional dos policiais militares através do RPG Digital criado, alcançando, assim, o **objetivo específico 04**.

Contudo, durante o refinamento e reflexões da aplicação do 1º ciclo, este pesquisador entendeu ser fundamental oferecer à PMBA não apenas um ambiente para desenvolver as simulações de ocorrência, mas também um barema que pudesse mensurar a efetividade da aplicação de uma forma mais simplificada, sem a necessidade de analisar as categorias de acompanhamento e de referência, possibilitando, assim, uma fácil aplicação pela PMBA. Desse modo, criamos um barema para avaliar a efetividade da aplicação no 2º ciclo DBR.

Durante a aplicação do 2º ciclo DBR, realizamos, com o grupo Y, a aplicação da simulação 01, de forma síncrona e a aplicação da simulação 02, de forma assíncrona, e constatamos a efetividade da prática desenvolvida. Com base na análise do barema criado, o grupo Y atingiu a pontuação 95,83 na aplicação síncrona e pontuação 85,83 na aplicação assíncrona, sendo mensurada sua efetividade com o conceito “MUITO BOM”, possibilitando, assim, responder o nosso problema de pesquisa.

A pesquisa possibilitou refletir sobre a capacitação profissional na PMBA e sobre as ações institucionais relacionadas à capacitação do efetivo do Batalhão de Policiamento Escolar voltada para atuação frente às ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, criando um contexto para amparar a pesquisa, o qual foi validado com a comunidade participante.

As funções desempenhadas por este pesquisador, de dezembro de 2020 até janeiro de 2024, enquanto Chefe de Planejamento Operacional e Subcomandante da Operação Ronda Escolar, enquanto Comandante da 1ª Companhia do Batalhão

de Policiamento Escolar e, ainda, como instrutor da disciplina “Atribuições da Ronda Escolar, Protocolo de Atuação no Ambiente Escolar e Segurança Pessoal do Policial na Execução do PCE” e instrutor-chefe do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar, me permitiram compreender a necessidade de uma constante capacitação na área.

Muito embora o Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar EaD forneça uma qualificação profissional ao efetivo, não permite a possibilidade de simular a atuação policial frente às situações apresentadas, o que pode ser treinado com o RPG digital PMBA.

Esta tese afirma a efetividade da capacitação profissional dos policiais militares do Batalhão de Policiamento Escolar para atuarem em ocorrências relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, utilizando o RPG digital enquanto suporte, amparado pelos princípios socioconstrutivistas, mas também abre um leque de possibilidades a serem exploradas institucionalmente.

O RPG digital PMBA poderá ser utilizado como uma ferramenta institucional capaz de simular a tomada de decisão em todos os seus níveis hierárquicos, recomendando sua aplicação para a capacitação dos alunos do Curso de Formação e Aperfeiçoamento de Praças, para os alunos da Academia de Polícia Militar, como também para a capacitação continuada nos diversos cursos ofertados pela instituição.

Enquanto temáticas a serem exploradas pelo Batalhão de Policiamento Escolar, vislumbro a possibilidade da utilização do RPG digital na capacitação profissional do efetivo para a realização de mediação de conflito escolar, que é algo muito demandado por todas as escolas da Bahia, bem como vislumbro a possibilidade de o Batalhão de Policiamento Escolar realizar a capacitação profissional de professores para saberem lidar com situações que envolvam atiradores e agressores ativos.

Cabe ressaltar que esta pesquisa encontra amparo no Plano Plurianual Participativo (PPA 2024-2027) do Governo do Estado da Bahia, que prevê no programa “Bahia Mais Segura” a iniciativa de formar e capacitar os servidores do Sistema Estadual de Segurança Pública, bem como encontra esteio no Plano Estratégico da Polícia Militar da Bahia (2017-2025), que prevê no “Objetivo Estratégico nº 11” desenvolver competências profissionais em todos os níveis hierárquicos, mediante ações de ensino, pesquisa e instrução.

Destaco, ainda, que são inúmeras as possibilidades de aplicação do RPG digital para capacitação profissional das forças que compõem o Sistema Único de Segurança Pública, facilmente possível sua aplicação na polícia federal, na polícia rodoviária federal, nas polícias civis e militares, nos corpos de bombeiros militares, nas guardas municipais e nos órgãos do sistema penitenciário.

Sobre as aplicações realizadas no *software*, verificaram-se inconsistências sistêmicas e a necessidade de melhorias, sendo gerados relatórios para a empresa Sotero Tech. Recomenda-se o acompanhamento do Grupo de Pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, a fim de refinar a solução pedagógica desenvolvida, bem como sinalizo a possibilidade de novos estudos para integrar recursos de inteligência artificial ao RPG digital PMBA, a fim de proporcionar maior escala de treinamento, visto que a inteligência artificial poderá ser treinada para atuar como mestre do jogo.

Por fim, tendo em vista o caráter aplicado desta pesquisa de doutorado, desenvolvida em ciclos DBR, afirmo que a conclusão, mas novos ciclos de refinamento poderão ocorrer.

## REFERÊNCIAS

BAHIA. Lei nº 14.647, de 26 de dezembro de 2023. Institui o Plano Plurianual Participativo – PPA do Estado da Bahia para o quadriênio 2024-2027, e dá outras providências. **Diário Oficial do Estado**. Disponível em: <<http://www.legislabahia.ba.gov.br/documentos/lei-no-14647-de-26-de-dezembro-de-2023>>. Acesso em: 22 jan. 2024.

\_\_\_\_\_. Lei nº 2353, de 29 de outubro de 2013. Dispõe sobre a criação do Conselho Municipal de Políticas sobre Drogas – COMPOD – e o Fundo Municipal de Políticas sobre Drogas – FUMPOD – de Cruz das Almas e dá outras providências. **Diário Oficial do Município**. 30 out. 2013. 2 – Ano IX – Nº 1139.

\_\_\_\_\_. Decreto nº 17, de 27 de Janeiro de 2014. Nomeia os componentes do Conselho Municipal de Política sobre Drogas – COMPOD – e o Fundo Municipal de Políticas sobre Drogas – FUMPOD – de Cruz das Almas e dá outras providências. **Diário Oficial do Município**. 30 jan. 2014. Ano X – Nº 1223.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. **Diário Oficial da União**. Poder Executivo, Brasília, 5 out. 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Constituicao/Constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm)>. Acesso em: 18 out. 2014.

\_\_\_\_\_. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**. Poder Executivo, Brasília, 16 jul. 1990. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm)>. Acesso em: 18 out. 2014.

\_\_\_\_\_. **Prevenção ao uso indevido de drogas**: Curso de Capacitação para Conselheiros Municipais. Brasília: Presidência da República, Secretaria Nacional Antidrogas (SENAD), 2008.

\_\_\_\_\_. **Prevenção dos problemas relacionados ao uso de drogas**: Capacitação para Conselheiros e Lideranças Comunitárias. Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de políticas sobre drogas. 6. ed. Brasília: SENAD-MJ/NUTE-UFSC, 2014.

\_\_\_\_\_. Lei nº 11.343, de 23 de agosto de 2006. Institui o Sistema Nacional de Políticas Públicas sobre Drogas (Sisnad); prescreve medidas para prevenção do uso indevido, atenção e reinserção social de usuários e dependentes de drogas; estabelece normas para repressão à produção não autorizada e ao tráfico ilícito de drogas; define crimes e dá outras providências. **Diário Oficial da União**. Brasília

(DF), p. 2, 24 ago. 2006. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/Constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Constituicao.htm)>. Acesso em: 18 out. 2014.

\_\_\_\_\_. **Decreto nº 847**, de 11 de outubro de 1980. Promulga o Código Penal. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1824-1899/decreto-847-11-outubro-1890-503086-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 05 jan. 2021.

\_\_\_\_\_. Lei nº 12.594, de 18 de janeiro de 2012. Institui o Sistema Nacional de Atendimento Socioeducativo (Sinase), regulamenta a execução das medidas socioeducativas destinadas a adolescente que pratique ato infracional; e altera as Leis nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente); 7.560, de 19 de dezembro de 1986, 7.998, de 11 de janeiro de 1990, 5.537, de 21 de novembro de 1968, 8.315, de 23 de dezembro de 1991, 8.706, de 14 de setembro de 1993, os Decretos-Leis nos 4.048, de 22 de janeiro de 1942, 8.621, de 10 de janeiro de 1946, e a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto – Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. **Diário Oficial da União** – Seção 1 – 19/1/2012, p. 3. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2012/lei-12594-18-janeiro-2012-612303-publicacaooriginal-134972-pl.html>>. Acesso em: 15 abr. 2016.

\_\_\_\_\_. Ministério da Justiça. **Curso Nacional de Multiplicador de Polícia Comunitária**. 5. ed. Secretaria Nacional de Segurança Pública, Brasília, 2012, p. 94-95.

\_\_\_\_\_. Rede Ead Senasp. **Policciamento comunitário escolar**. In: ARAUJO, Marcos de. Rede EaD Senasp. Brasília, 2016. 88 p.

BUCCI, M. P. D. **Direito administrativo e políticas públicas**. São Paulo: Saraiva: 2002.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **RPG by Moodle**. Salvador: Universidade do Estado da Bahia Editora. 2012. Disponível em: <[http://www.matta.pro.br/editora\\_virtual/RPGbyMoodle.pdf](http://www.matta.pro.br/editora_virtual/RPGbyMoodle.pdf)>. Acesso em: 25 Abr. 2017.

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

\_\_\_\_\_. **Modelo de análise socioconstrutivista para compreensão do processo de aprendizagem mediado pelo Role Playing Game (RPG) Digital**. 2018. 231 f. Tese (Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento).

CARNEIRO, Henrique Soares. **As drogas e a história da humanidade**. 2009. Disponível em: <[http://conselheiros6.nute.ufsc.br/ebook/medias/pdf/as\\_drogas\\_e\\_a\\_histaoria\\_da\\_hu manidade\\_revista\\_dialogos.pdf](http://conselheiros6.nute.ufsc.br/ebook/medias/pdf/as_drogas_e_a_histaoria_da_hu manidade_revista_dialogos.pdf)>. Acesso em: 20 ago. 2015.

CARVALHO, Ana Amélia Xavier de; SANTOS, Eduardo da Costa. **Operação ronda escolar na PMBA: Análise das atribuições e contribuições na perspectiva do policial militar na cidade do Salvador-BA**. 2014. 107 f. Monografia (Especialização) – Curso de Especialização em Gestão de Segurança Pública, Academia de Polícia Militar da Bahia, Salvador, 2014.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. 2008. 126 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa, Universidade de São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722-pt-br.php>>. Acesso em: 03 maio 2017.

FAIAD, C.; COELHO JÚNIOR, F. A.; CAETANO, P. F.; ALBUQUERQUE, A. S. Análise profissiográfica e mapeamento de competências nas instituições de segurança pública. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 32, n. 2, p. 388-403, 2012.

FRAWLEY, William. **Vygotsky e a ciência cognitiva: linguagem e integração das mentes social e computacional**. Trad. Marcos A. G. Domingues. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento a Era da informática**. 34. ed. Trad. Carlos Irineu da Costa, 1993.

MACRAE, Edward. **A história e os contextos socioculturais do uso de drogas**. Curso de prevenção aos problemas relacionados ao uso de drogas. Capacitação para conselheiros e lideranças comunitárias. 6. ed. Brasília, 2014, p. 29-42.

MARTINS, Valmir Farias. **O papel da cultura organizacional “Milícia dos Bravos” na ocorrência do assédio moral – um estudo na Polícia Militar da Bahia**. 2006. Dissertação (Mestrado). Salvador: Universidade Federal da Bahia, Escola de Administração, 2006.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; SANTIAGO, Rita Cristina C. de A. O Contexto e sua relevância numa pesquisa Design-BasedResearch – DBR. **Artefactum – Revista de estudos em linguagem e tecnologia – ano VIII – n. 01**, 2016. Disponível

em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/viewFile/926/563>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues *et al.* *Design-based research* ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. **Revista da FAEEDBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/viewFile/1025/705>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

\_\_\_\_\_. **Procedimentos de autoria hipermídia em rede de computadores, um ambiente mediador para o ensino-aprendizagem de história**. 2001. 227 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2001.

\_\_\_\_\_. Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para a produção do conhecimento. *In*: GURGEL, Paulo; SANTOS, Wilson. (Org.). **Saberes plurais, difusão do conhecimento e práxis pedagógica**. Salvador: EDUFBA, 2011, v. 1, p. 237-258.

MAXIMIANO, V. A. Z; PAIVA, L. G. M. **Os Instrumentos legais e as políticas sobre drogas no Brasil**. Curso de prevenção aos problemas relacionados ao uso de drogas. Capacitação para conselheiros e lideranças comunitárias. 6. ed. Brasília, 2014, p. 213-224.

MORAES, C. V. **Legislações e políticas para crianças e adolescentes**. Curso de prevenção aos problemas relacionados ao uso de drogas. Capacitação para conselheiros e lideranças comunitárias. 6. ed. Brasília, 2014, p. 213-224.

PLOMP, Tjeerd; NIEVEN, Nienke; SANTOS, Emanuel do Rosário; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues da. (Outros organizadores). **Pesquisa-Aplicação em educação**. Trad. Emanuel do Rosário Santos Nonato. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018.

POLÍCIA MILITAR DA BAHIA. **Plano Estratégico da Polícia Militar da Bahia 2017-2025: a PMBA rumo ao seu bicentenário/Polícia Militar da Bahia** – Salvador: EGBA, 2017.

\_\_\_\_\_. Diretriz Operacional da Coordenação de Operações Policiais Militares n. 001/2003. **Cria a Operação Ronda Escolar**. Salvador-BA.

\_\_\_\_\_. **Separata 086**. Projeto Pedagógico do Curso de Operador de Policiamento Comunitário Escola. Salvador, 2021.

\_\_\_\_\_. **Manual básico de abordagem policial – PMBA**. Salvador: Governo do Estado da Bahia, 2018.

\_\_\_\_\_. **Manual de doutrina de polícia ostensiva**: PMBA01-MT-03.001. Polícia Militar da Bahia, Salvador: 2020.

\_\_\_\_\_. **Diretriz geral de ensino**. Publicada no Boletim Geral Ostensivo nº 231, 13 de dezembro de 2022.

PONTES, Ewertton C. **Objective team - role playing game para o sistema de apoio a decisão da escola e aperfeiçoamento de oficiais (OT-RPG / SAD-ESAO)**. 2017. 237 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2017.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Trad. Eric Yamagute. Revisão técnica: Romero Tori e Denio Di Lascio. São Paulo: Senac, 2012.

RIBEIRO, Josete Bispo. **RPG digital e segurança pública**: uma proposta de aplicação pedagógica para instrução policial militar. 2016. 247 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2016. Disponível em <  
<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/20299/1/Tese%20JOSETE%20BISPO%20RIBEIRO.pdf>>. Acesso em: 20 Abr. 2017.

RODRIGUES, Nivia Bomfim Queiroz. **RPG digital**: uma proposta pedagógica para a formação de policiais militares em educação e direitos humanos na Bahia. 2022. Tese (Doutorado). Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Bahia, 2022.

SARAVIA, E. Introdução à teoria da política pública. *In*: SARAVIA, E.; FERRAREZI, E. (Org.). **Políticas públicas**. Brasília: ENAP, 2006. v. 1, p. 21-42.

SILVEIRA, D. X.; SILVEIRA, E. D. **Classificação das substâncias psicoativas e seus efeitos**. Curso de prevenção aos problemas relacionados ao uso de drogas. Capacitação para Conselheiros e Lideranças Comunitárias. 6. ed. Brasília, 2014, p. 69-85.

SOUZA, Antônio Lázaro Pereira de. **RPG digital instrumento pedagógico para o ensino da abolição da escravidão na Bahia**. 2016. 119 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2016.

SOUZA, Antônio Lázaro P. de. **Modelo didático socioconstrutivista aplicado ao ensino de história em role playing game digital entre os estudantes do antigo quilombo cabula**. 2021. 277 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2021.

STF. **Súmula Vinculante 11**. DOU de 22/08/2008. Disponível em: <<https://jurisprudencia.stf.jus.br/pages/search/seq-sumula760/false>>. Acesso em: 08 jun. 2023.

TROJANOWICZ, Robert; BUCQUEROUX, Bonnie. **Policiamento comunitário: como começar**. 2. ed. São Paulo: Copyright/Polícia Militar do Estado de São Paulo, 1999.

TORRES, Epitácio. A polícia: uma perspectiva histórica. **Caderno nº 3**. Porto Alegre: Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – IFCH, 1977.

URPIA, Igor Bacelar da Cruz. **Políticas públicas sobre drogas no Brasil: um diagnóstico do Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência da Polícia Militar da Bahia**. 2017. 123 f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2017.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad. José Cipolla Neto; Luís Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

## APÊNDICE A – Simulações 01 e 02 (Roteiros para o Mestre)

### RPG DIGITAL: QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL DA PMBA

#### APRESENTAÇÃO

O RPG digital – Qualificação profissional da Polícia Militar da Bahia surge a partir da tese doutorado da pesquisadora Josete Bispo, que teve como temática o uso de simulações para a aprendizagem e treinamento de policiais militares, recebendo apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) através do Edital 012/2013, sob orientação e coordenação do professor Alfredo Matta.

De forma geral, o *Role Playing Game* (RPG) se constitui em um jogo de interpretação de papéis, desenvolvido colaborativamente, através da intermediação do mestre do jogo, responsável pela ambientação, desenvolvimento do enredo e interação entre os jogadores.

Este ambiente virtual de aprendizagem visa desenvolver habilidades próprias das competências dos policiais militares do Estado da Bahia, possibilitando um espaço inovador de aprendizagem *online* dentro da instituição militar, mediado pelas TI (Tecnologias da Informação) e pautado nas diretrizes epistemológicas do socioconstrutivismo.

A efetividade do treinamento militar se dá pela construção de competências cognitivas e funcionais no ambiente digital do RPG. A aplicação possibilita a simulação de casos e a vivência próxima a de contextos reais, sempre mediadas por profissionais com capacidade de tomar decisões estratégicas em segurança pública.

Este ambiente contará, a princípio, com simulações de ocorrências policiais relacionadas a grandes eventos turísticos, desenvolvida pela Dr<sup>a</sup>. Josete Bispo; e com a simulação de ocorrências relacionadas à qualificação profissional dos policiais militares para atuação no uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, desenvolvida pelo Dr. Igor Urpia, atualmente Capitão da Polícia Militar da Bahia, destinadas exclusivamente à qualificação profissional de policiais militares do Estado da Bahia, após realização de cadastro pessoal no sistema.

Essas pesquisas são desenvolvidas dentro do grupo de pesquisa “Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais”, atreladas ao programa de Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento, realizado em parceria com a UFBA, IFBA, UNEB, UEFS, SENAI-CIMATEC e do LNCC, sob orientação do professor Alfredo Matta.

### **RPG DIGITAL – PMBA**

O *Role Playing Game* tem sua origem na década de 70, nos Estados Unidos da América, com inspiração nos “[...] jogos de mesa, esses criados por militares no final do século XIX com finalidade de treinamento sob a forma de simulação de situações-problema” (Daniel Mackay, 2001 *apud* Cupertino, 2008, p. 21).

O RPG se constitui em um jogo que possibilita a interpretação de personagens pelos seus jogadores, os quais assumem papéis e criam uma narrativa de forma colaborativa, pilares para a relação ensino-aprendizagem. Trata-se de um jogo em que os personagens vivenciam uma história-aventura, proposta pelo “Mestre” do jogo, o qual ambienta o cenário e o contexto em que todos estão inseridos (Cabalero, 2012). O Mestre também é responsável por atuar como uma espécie de juiz do jogo, mediando a ação e a interação dos jogadores, além de fiscalizar o cumprimento do sistema de regras adotado (Peixoto; Pinto, 2011 *apud* Ribeiro, 2016).

Por possuir influências da linguagem teatral, o jogo de RPG obedece a uma estrutura básica de funcionamento, devendo considerar na sua modelagem os seguintes aspectos que garantem a interatividade do jogo: ambiente; sistema de regras; enredo; mestre; personagens jogadores; personagens não jogadores e classe<sup>23</sup> (Souza, 2016).

O RPG Digital é um *software* que se constitui em um Ambiente Educacional de Aprendizagem, o qual deve ser modelado a fim de proporcionar um espaço destinado à construção cognitiva e à difusão do conhecimento proposto, favorecendo práticas de ensino-aprendizagem baseadas no socioconstrutivismo, o qual preceitua que a construção do conhecimento seja estabelecida através de uma

---

<sup>23</sup> Existem outros aspectos a serem considerados em um jogo de RPG, contudo para a aplicabilidade em instrução policial militar nos limitaremos a essas descritas, na tentativa de proporcionar simulações mais condizentes com a realidade.

relação dialética entre os sujeitos (personagens jogadores) e o contexto social (ambiente complexo desenvolvido no RPG Digital).

No RPG Digital, a mediação do conhecimento é realizada pelo Mestre do jogo, desenvolvendo, em uma perspectiva epistemológica vygotskyana, o papel de interlocutor na relação ensino-aprendizagem, na constante interação entre os sujeitos/jogadores, as tecnologias utilizadas e os conteúdos a serem trabalhados colaborativamente, em espécies de aventuras, campanhas, que se constituem na ambientação proposta pelo jogo.

A aplicabilidade do RPG Digital como recurso tecnológico educacional para simulação de ocorrências policiais militares se justifica em razão de vários aspectos desenvolvidos, a saber: criatividade dos jogadores, ação colaborativa entre os participantes e o exercício da tomada de decisão frente às circunstâncias apresentadas, dentre outras características inerentes ao jogo de interpretação de papéis, em que tornam o aprendiz mais engajado no processo de construção do conhecimento.

Os roteiros do RPG Digital PMBA deverão simular situações-problemas do mundo real, vivenciadas no cotidiano dos policiais militares da Bahia. Desse modo, o Mestre do jogo deverá possuir capacidade técnica que o habilite avaliar as tomadas de decisões dos jogadores, tornando o RPG um recurso tecnológico de aprendizagem dentro da PMBA.

Cabe destacar que o RPG Digital PMBA não se constitui em um jogo modelado em 3D, com apelo imagético, mas sim um ambiente virtual que possibilita a construção coletiva e colaborativa de texto, a partir da simulação de casos práticos.

### **ESTRUTURA DO RPG PMBA**

Este ambiente descreverá a estrutura de funcionamento do RPG PMBA, desenvolvido de acordo com cada simulação realizada, em virtude de constituir ambientes com características específicas para cada situação-problema apresentada.

## ESTRUTURA DAS SITUAÇÕES-PROBLEMAS 01 E 02 – CONSUMO INDEVIDO DE SUBSTÂNCIAS PSICOATIVAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

- 1 **TEMÁTICA: Segurança Pública**
- 2 **RAÇA: Humana**
- 3 **BACKGROUND**

**Quadro 01** – Estrutura das situações-problema 01 e 02

<i>Background</i>		
CONCEITO	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO NO JOGO
Ambiente	Cenário do jogo	Área de determinada unidade escolar.
Sistema de regras	Regras que controlam a dinâmica do jogo	Em desenvolvimento e adaptação.
Mestre	Mediador	Instrutores policiais militares.
Personagens Jogadores (PJ)	Jogadores	Policiais militares em distintas funções.
Personagens não Jogadores (PNJ)	Personagens controlados pelo mestre	Conselheiro tutelar; Delegado de Polícia; Coordenador Pedagógico; Diretor de escola; e Assistentes Sociais.
Enredo	Temática desenvolvida no jogo	Simulação de ocorrências relacionadas à atuação policial envolvendo crianças e adolescentes em situação de risco.
Raça	Humana	Personagens jogadores e personagens não jogadores.
Classe	Função desenvolvida pelos personagens no jogo	Policiais militares (Comandante, motorista e patrulheiro); Conselheiro tutelar; Delegado de Polícia; Coordenador Pedagógico; Diretor de escola; Assistentes Sociais.

**Fonte:** Adaptado pelo autor com base em Souza (2016, p. 45).

**Quadro 02** – Classificação dos Personagens

CLASSIFICAÇÃO DOS PERSONAGENS	
PERSONAGENS JOGADORES	PERSONAGENS NÃO JOGADORES
Comandante da Guarnição PM	Coordenador do Batalhão de Policiamento Escolar
Motorista	Operador de Rádio do Batalhão de Policiamento
Patrulheiro	Conselheiro Tutelar
	Escrivão de Polícia Civil da (DAI)
	Escrivão de Polícia Civil

CLASSIFICAÇÃO DOS PERSONAGENS	
PERSONAGENS JOGADORES	PERSONAGENS NÃO JOGADORES
	Diretor (a) da escola
	Usuário de drogas/Traficante de drogas
	Criança/Adolescente

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

#### 4 CLASSES - FUNÇÕES DOS JOGADORES:

##### PERSONAGENS JOGADORES

- **Comandante da Guarnição PM** – Função exercida pelo policial de maior graduação ou mais antigo aos demais, quando da mesma graduação. Responsável por gerenciar as ocorrências policiais, bem como fiscalizar a postura e a disciplina dos integrantes da GU PM. Esse profissional não possui treinamento em áreas especializadas da PMBA, sendo formado para atuar em ocorrências cotidianas, a exemplo de homicídio, latrocínio, furto, roubo, brigas, tráfico de drogas e uso de substâncias psicoativas. Responsável por reportar as ocorrências ao escalão superior imediato, além de realizar os devidos registros das ocorrências.

HABILIDADES: Força, Constituição, Cognição e Percepção.
- **Motorista** – Policial Militar responsável pelo policiamento ostensivo fardado. Habilitado na Categoria B e capacitado para a condução de veículo de urgência. Devidamente registrado no quadro de motorista da Unidade; responsável pelo *checklist* da viatura, atentando para os cuidados necessários para a boa condução da viatura policial.

HABILIDADES: Força, Constituição, Cognição e Percepção.
- **Patrulheiro** – Policial Militar responsável pelo policiamento ostensivo fardado. Atua no policiamento da cidade como membro de uma guarnição de rádio patrulhamento, visando o policiamento preventivo e repressivo.

HABILIDADES: Força, Constituição, Cognição e Percepção.

## **PERSONAGENS NÃO JOGADORES**

- **Coordenador de área do Batalhão de Policiamento Escolar** – Policial Militar ocupante da graduação de Sub Tenente ou do posto de 1º Ten PM. Responsável por gerir o policiamento ostensivo da área de responsabilidade territorial de determinada OPM. Através desse profissional é estabelecido um elo direto entre o serviço operacional da Unidade e o Comando da UOp.  
HABILIDADES: Força, Constituição, Cognição e Percepção.
- **Operador de rádio do Batalhão de Policiamento Escolar** – Policial Militar ocupante da graduação de Soldado, Cabo ou Sargento. Responsável por transmitir as mensagens, via rádio ou telefone funcional, às guarnições empregadas sob a área de responsabilidade da unidade, informando sobre as ocorrências em andamento e acompanhando a localização das viaturas, a fim de facilitar o pronto atendimento das ocorrências. Através desse profissional é estabelecido um elo direto entre o serviço operacional da Unidade e o Centro Integrado de Comunicação da Secretaria de Segurança Pública.  
HABILIDADES: Força, Constituição, Cognição e Percepção.
- **Conselheiro Tutelar** – Profissional responsável por atender as crianças e os adolescentes nas hipóteses em que seus direitos forem violados, seja por ação ou omissão da sociedade ou do Estado, por falta, omissão ou abuso dos pais ou responsável, ou em caso de ato infracional.  
HABILIDADES: Constituição, Cognição e Percepção.
- **Escrivão de Polícia Civil da (DAI) Delegacia para o Adolescente Infrator** – Policial responsável por iniciar o Boletim de Ocorrência policial, visando apurar os fatos e reunir provas para que a Justiça possa julgar o suposto adolescente infrator.  
HABILIDADES: Força, Constituição, Cognição e Percepção.
- **Escrivão da Polícia Civil** – Policial responsável por iniciar o Boletim de Ocorrência policial, visando apurar os fatos e reunir provas para que a Justiça possa julgar o suposto crime ocorrido.  
HABILIDADES: Força, Constituição, Cognição e Percepção.

- **Diretor (a) da escola** – Profissional responsável por dirigir a instituição de ensino, supervisionando o quadro docente e discente, com o intuito de proporcionar um ambiente escolar salutar.  
HABILIDADES: Constituição, Cognição, Percepção e Carisma.
- **Usuário de drogas** – O usuário de drogas é o indivíduo que adquire, guarda, mantém em depósito, transporta ou leva consigo, para consumo pessoal, drogas sem autorização ou em desacordo com determinação legal ou regulamentar. Geralmente o usuário compra as drogas em pequenas quantidades para uso esporádico, consumindo em praças públicas, praias, locais ermos, em companhia de colegas ou sozinho.  
HABILIDADES: Força e Destreza.
- **Traficante de drogas** – O traficante de drogas é o indivíduo que importa, exporta, remete, produz, fabrica, adquire, vende, expõe à venda, oferece, fornece, tem em depósito, transporta, traz consigo ou guarda, ainda que gratuitamente, sem autorização ou em desacordo com determinação legal ou regulamentar, matéria-prima, insumo ou produto químico destinado à preparação e tráfico de drogas. Dentro da estrutura organizada do tráfico de drogas, esses são os responsáveis pelo aliciamento de crianças e adolescentes para atuarem como vendedores e olheiros do tráfico, tornando-se, por vezes, ídolos e símbolos de prosperidade dentro das favelas.  
HABILIDADES: Força e Destreza.
- **Criança** – A criança é a pessoa que se encontra na infância, possuindo legalmente menos de 12 anos de idade. Em decorrência de se encontrar em processo formativo, torna-se vulnerável às diversas influências, positivas e negativas, necessitando, assim, de constante supervisão e direcionamento.  
HABILIDADES: Cognição e Carisma.
- **Adolescente** – O adolescente é o jovem entre 12 e 18 anos de idade. Encontra-se em uma fase de descoberta, sujeito a se permitir explorar o desconhecido. Propenso a se comportar de acordo com o grupo em que esteja inserido. Podendo, por vezes, demonstrar sinais de rebeldia e de intolerância à autoridade.  
HABILIDADES: Cognição e Carisma.

## **SIMULAÇÃO POLICIAL MILITAR**

Atualmente, o uso indevido de substâncias psicoativas por crianças e adolescentes é considerado uma das principais causas da evasão escolar e se constitui em uma problemática que deve ser discutida por vários segmentos da sociedade.

Cotidianamente diversas são as ocorrências policiais envolvendo crianças e adolescentes em situação de risco e de consumo indevido de drogas lícitas ou ilícitas. Desse modo, este RPG se propõe a simular ocorrências policiais de tal natureza, estimulando a tomada de decisão policial e proporcionando uma reflexão colaborativa sobre a problemática em questão, reduzindo, assim, os possíveis erros em uma potencial ocorrência, além de desenvolver procedimentos operacionais padrões sobre situações congêneres.

**Objetivo da aprendizagem:** Proporcionar a reflexão sobre a atuação policial militar em ocorrências relacionadas ao uso indevido de substâncias psicoativas por crianças e adolescentes, estimulando a tomada de decisão dos jogadores envolvidos.

**Limite de participantes:** Mínimo de 02 (dois) e máximo de 04 (quatro) participantes (policiais militares).

- **SITUAÇÃO-PROBLEMA 01 – (PRAÇA SEGURA)** – Destinada à qualificação dos policiais militares para atuação em casos relacionados ao consumo indevido de substâncias psicoativas por crianças e adolescentes.

### **INFORMAÇÕES PARA O MEDIADOR (PASSO A PASSO)**

#### **SITUAÇÃO-PROBLEMA 01 (CHAMADO DA OCORRÊNCIA)**

Por volta das 10h45min, a CENOP (Central de Operações) do Batalhão de Policiamento Escolar recebeu uma denúncia anônima dizendo que na Praça situada na Rua Frederico Edelweis, próxima do XXXXX, em frente ao Bompreço do Rio Vermelho, havia um homem, alto, pardo, trajando bermuda jeans, camisa vermelha e boné preto e um menino com uniforme do colégio, fazendo uso de maconha, além de estarem com uma garrafa de bebida alcoólica.

O Operador de Rádio determina que a VTR 5.0201 desloque-se ao local para averiguar a situação (PERSONAGEM NÃO JOGADOR).

“Vamos lá, mostre-me sua jogada!!!”.

- **PASSO 01:** Identificação da Guarnição PM de Rádio Patrulhamento.

Para essa simulação, o “Mestre do RPG” (Mediador) deverá escolher 03 (três) policiais militares, a fim de comporem uma guarnição de radiopatrulhamento tipo B, mais usada no serviço ordinário.



Os policiais escolhidos deverão jogar um dado de 20 faces (d20) e o número sorteado determinará a função de cada PM na Guarnição.

A Guarnição é tipo B, significa dizer que é composta da seguinte maneira: **Comandante, Motorista e Patrulheiro**. O PM que tirar o maior número no sorteio de dados será considerado o Comandante; o PM que tirar o menor número será o Motorista; e o PM que tirar o número intermediário será o Patrulheiro. Caso haja empate no sorteio dos dados, entre algum dos participantes, o sorteio será novamente realizado somente entre os policiais que empataram no sorteio. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO LANÇAR OS DADOS)**.

- **PASSO 02:** Comandante “Checou se todos os componentes da guarnição estão devidamente armados e equipados?”. **(DEIXAR O COMANDANTE RESPONDER)**.
- **PASSO 03:** O Mestre pergunta ao **Comandante** qual armamento e equipamentos ele fez carga. **(DEIXAR O COMANDANTE RESPONDER)**.
- **PASSO 04:** Fala do Mestre: “Sua vez **Motorista**, qual armamento e equipamentos você fez carga?”. **(DEIXAR O MOTORISTA RESPONDER)**.
- **PASSO 05:** Fala do Mestre: “E você **Patrulheiro**, cargueou quais armamentos e equipamentos?”. **(DEIXAR O PATRULHEIRO RESPONDER)**.

Independentemente da resposta, publicar o quadro a seguir, a título de sugestão.

**Quadro 03** – Sugestão de Armamento e Equipamentos

<b>SUGESTÃO DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS</b>	
<b>COMANDANTE PM</b>	Colete balístico; pistola Glock G22 Gen5 – Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; arma de eletrochoque ( <i>Taser</i> ); algemas c/ chaves; rádio HT; celular funcional.
<b>MOTORISTA PM</b>	Colete balístico; pistola Glock G22 Gen5 – Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; algemas c / chaves.
<b>PATRULHEIRO Nº 01</b>	Colete balístico; pistola Glock G22 Gen5 – Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; algemas c / chaves e opcionalmente uma MT .40, contendo 30 munições e um carregador sobressalente com 30 munições.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023). (IMAGEM 001).

**ATENÇÃO:** É de extrema importância a carga de um Rádio HT, pois em caso de afastamento da VTR, para abordagem ou incursão, a guarnição tem um canal de comunicação rápido para solicitar apoio.

**ATENÇÃO:** As algemas são equipamentos fundamentais na atuação policial, pois permitem a imobilização de indivíduos que oferecem resistência ou ameaça. (Observar a Súmula vinculante nº 11 do STF que disciplina seu uso). **PUBLICAR A SÚMULA.**

- **PASSO 06:** O Mestre pergunta ao Motorista, quais os procedimentos que o mesmo adotou após fazer a carga da VTR. (DEIXAR O MOTORISTA RESPONDER).

**ATENÇÃO:** Lembrar da importância do *checklist* da VTR, pois faz-se necessário verificar as condições do veículo antes de deslocar-se para área.

- **PASSO 07:** O Mestre pergunta ao Motorista, qual o alfa 3º (Quilometragem) da VTR. (DEIXAR O MOTORISTA RESPONDER).
- **PASSO 08:** O Mestre pergunta ao Patrulheiro nº 01 qual o posicionamento dele dentro da viatura (Em que assento do banco da VTR ele está sentado). (DEIXAR O PATRULHEIRO Nº 01 RESPONDER).

**OBSERVAÇÃO:** Após a resposta (certa ou errada), publicar a imagem abaixo a fim de sedimentar o conhecimento.

**Figura 01** – Posicionamento de efetivo na VTR/Situação-Problema 01

GUARNIÇÃO		FORMAÇÃO	
TIPO	NÚMERO DE POLICIAIS	POSICIONAMENTO NA VIATURA	
		LADO DO MOTORISTA	LADO DO CARONA
A	2	Motorista	Comandante
B	3	Motorista Patrolheiro nº 1	Comandante
C	4	Motorista Patrolheiro nº 1	Comandante Patrolheiro nº 2

**Fonte:** Manual Básico de Abordagem PMBA (2018). (IMAGEM 002).

- **PASSO 09: Fala do Mestre: “Bom serviço a todos. Desloquem-se para a área de atuação, beta 15 (Mensagem entendida)?”. (DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**ATENÇÃO:** Apenas o Comandante deve responder, tendo em vista o princípio da unidade de comando.

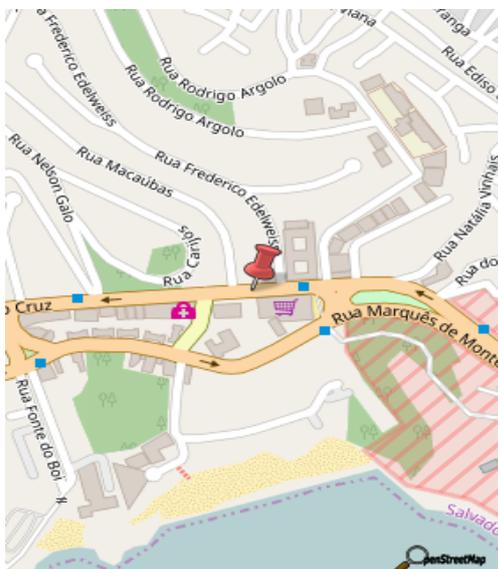
- **PASSO 10:** O Personagem não jogador – Operador de rádio da Operação Ronda Escolar – passa a informação ao Comandante da VTR 5.0201. “Central do BPEsc à VTR 5.0201”; “Alfa 06?!” (localização exata da viatura). **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**OBSERVAÇÃO:** Caso tenha falha na resposta do jogador, o Coordenador de área (PNJ) entra com orientação. (Improvisar).

- **PASSO 11:** Informação transmitida pelo operador de rádio (PNJ):  
*“Desloque até a Rua Frederico Edelweis, próxima do XXXX, em frente ao Bompreço do Rio Vermelho, e verifique se na praça há um homem, com as seguintes características: alto, pardo, trajando bermuda jeans, camisa vermelha e boné preto, e um menino com uniforme do colégio, fazendo uso de maconha e álcool.” Beta 23? (Mensagem entendida?). (DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).*

## POSTAR AS IMAGENS DA LOCALIDADE:

### IMAGEM 003



### IMAGEM 004



- **PASSO 12:** O Mestre pergunta: “Comandante, descreva o percurso realizado com a VTR. Há engarrafamento? A Guarnição faz uso dos dispositivos sonoros e luminosos?”. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER)**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** deslocar-se ao local da ocorrência com o giroflex ligado, bem como a sirene, caso se faça necessário, em virtude do trânsito. Contudo, antes de chegar ao local da ocorrência, os equipamentos sonoros e luminosos devem ser desligados, a fim de garantir o elemento surpresa.

**ATENÇÃO: Caso não cumpram o esperado, o Mestre deverá gerar problemas decorrentes, manipulando os personagens não jogadores.**

**EX 01:** Tentativa de fuga dos suspeitos.

**EX 02:** Os suspeitos poderão dispensar as substâncias ilícitas nas proximidades (arbustos, lixeiras, esgoto etc.).

A Guarnição agindo conforme o Procedimento Operacional Padrão disposto no **Passo 12**, o Mestre deverá seguir conforme passo 13. Caso contrário, deverá improvisar, baseado no que rege a doutrina PM, explorando possibilidades dentro do contexto do exemplo 01 e 02.

- **PASSO 13:** O Mestre pergunta: “Comandante, informe os procedimentos adotados ao visualizar os suspeitos”. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** a guarnição, ao se aproximar da localidade, deverá desembarcar da VTR com as armas na “Posição Relativa” e incursionar até visualizar o suspeito. Ato contínuo, o Comandante deverá dar voz de abordagem:

*“Abordagem Policial,  
Mãos na cabeça!  
Entrelacem os dedos!  
Virem de costas!  
Abram as pernas!”*

Em uma Guarnição tipo B, ao avistar os abordados, observada a distância preconizada para abordagem a pessoas a pé – 03 (três) metros – os integrantes da guarnição realizarão o semidesembarque de imediato, determinando-lhe que parem e tomem a posição de busca pessoal. O **Patrulheiro nº 1** desembarca pela porta traseira esquerda, posicionando-se na segurança externa, até que os abordados estejam dispostos nos respectivos setores, posteriormente será o **Homem Busca**. O **Motorista fará a Segurança externa**, podendo acumular com a Segurança de Custódia, caso necessário, mantendo constante contato visual com o restante da guarnição.

**OBSERVAÇÃO:** Se o Comandante não determinar a função de cada Soldado na Guarnição, o “**Mestre**” deverá intervir e perguntar a função que cada policial deverá adotar.

- **PASSO 14:** Visando garantir a aleatoriedade do jogo, no momento da abordagem policial o “Mestre” determinará que o motorista e o patrolheiro da guarnição lancem um dado de 10 faces, o que determinará o papel interpretado pelos personagens não jogadores, de acordo com as seguintes condicionantes:

**Quadro 04** – Condicionantes do papel interpretado

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	PAPEL INTERPRETADO
5 ≤	USUÁRIO DE DROGAS
4 ≥	TRAFICANTE
5 ≤	CRIANÇA
4 ≥	ADOLESCENTE

**Fonte:** Elaborado pelo autor (2023).

- **PASSO 15:** O Mestre indaga: “Quais os procedimentos adotados pela GU PM?”. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** após a abordagem policial, o Comandante da GU PM deverá informar à Central de rádio da Operação Ronda Escolar o deslocamento para a Delegacia para o Adolescente Infrator ou para o Conselho Tutelar, informando preliminarmente a situação.

A partir da situação estabelecida através do sorteio de dados, mudará o procedimento da GU PM.

#### **Combinação 01 – Traficante de drogas e adolescente**

- A GU PM deverá conduzir o adolescente para a DAI, apresentando o adolescente apreendido e, em seguida, a GU PM deverá deslocar-se para a 7ª Delegacia Territorial, apresentando o traficante de drogas, conforme preconiza o parágrafo único do artigo 172 do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente).

#### **Combinação 02 – Traficante de drogas e criança**

- O ECA estabelece que o ato infracional cometido por criança deva ser objeto de apreciação do Conselho Tutelar. Desse forma, a GU PM deverá entregar a criança para a responsabilidade do Conselheiro Tutelar e, em seguida, deslocar-se com o traficante de drogas para a 7ª Delegacia Territorial,

apresentando o mesmo e os objetos apreendidos para serem submetidos à exame pericial.

Importante destacar, também, que o **ECA estabelece que crianças ou adolescentes não poderão ser conduzidos em compartimento fechado**, ou seja, a GU PM deverá conduzir os mesmos no banco traseiro da viatura, enquanto que o adulto deverá ser conduzido no presídio da VTR.

O ECA não faz menção ao **uso de algemas**, devendo então a guarnição atentar para os critérios estabelecidos pela Súmula Vinculante nº 11 do Supremo Tribunal Federal, a qual estabelece que só é lícito o uso de algemas em casos de resistência e de fundado receio de fuga ou de perigo à integridade física própria ou alheia, por parte do preso ou de terceiros, justificada a excepcionalidade por escrito, sob pena de responsabilidade disciplinar, civil e penal do agente ou da autoridade e de nulidade da prisão ou do ato processual a que se refere, sem prejuízo da responsabilidade civil do Estado.

- **PASSO 16:** O Mestre informa que na chegada da guarnição à Delegacia existe uma equipe da imprensa na porta e solicita uma entrevista com o Comandante da guarnição, perguntando como o Comandante irá se portar nessa situação. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** O objetivo é analisar o procedimento adotado pelo Comandante da Guarnição, que deverá não conceder a entrevista, solicitando que a equipe de imprensa entre em contato com o Departamento de Comunicação Social da PMBA.

- **PASSO 17:** O Mestre solicita que o Comandante da Guarnição redija um *realese* da ocorrência. (Oficial Supervisor). **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** O comandante não poderá colocar o nome ou iniciais das crianças e adolescentes.

- **SITUAÇÃO-PROBLEMA 02 – (VISITA DE ROTINA)** – destinada à qualificação dos policiais militares para atuação em casos relacionados ao consumo indevido de substâncias psicoativas por crianças e adolescentes.

## INFORMAÇÕES PARA O MEDIADOR (PASSO A PASSO)

### SITUAÇÃO-PROBLEMA 02 (CHAMADO DA OCORRÊNCIA)

A GU PM ingressou na escola XXXX para realizar uma visita de rotina à unidade escolar. A GU PM cumprimenta o porteiro e, ao adentrar a escola, visualiza um aluno no corredor tentando esconder um pino com uma substância branca, a qual aparenta ser cocaína.

- **PASSO 01:** Identificação da Guarnição PM de Rádio Patrulhamento.

Para essa simulação, o “Mestre do RPG” (Mediador) deverá escolher 03 (três) policiais militares, a fim de comporem uma guarnição de radiopatrulhamento tipo B, mais usada no serviço ordinário.



Os policiais escolhidos deverão jogar um dado de 20 faces (d20) e o número sorteado determinará a função de cada PM na Guarnição.

A Guarnição é tipo B, significa dizer que é composta da seguinte maneira: **Comandante, Motorista e Patrulheiro**. O PM que tirar o maior número no sorteio de dados será considerado o Comandante; o PM que tirar o menor número será o Motorista; e o PM que tirar o número intermediário será o Patrulheiro. Caso haja empate no sorteio dos dados, entre algum dos participantes, o sorteio será novamente realizado, somente entre os policiais que empataram no sorteio. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO LANÇAR OS DADOS)**.

- **PASSO 02:** O Mestre pergunta ao Comandante se checou se todos os componentes da guarnição estão devidamente armados e equipados. **(DEIXAR O COMANDANTE RESPONDER)**.
- **PASSO 03:** O Mestre pergunta ao **Comandante** qual armamento e equipamentos ele fez carga. **(DEIXAR O COMANDANTE RESPONDER)**.

- **PASSO 04:** Fala do Mestre: “Sua vez **Motorista**, qual armamento e equipamentos você fez carga?”. **(DEIXAR O MOTORISTA RESPONDER)**.
- **PASSO 05:** Fala do Mestre: “E você, **Patrulheiro**, cargueou quais armamentos e equipamentos?”. **(DEIXAR O PATRULHEIRO RESPONDER)**.

Independentemente da resposta, publicar o quadro a seguir, a título de sugestão.

**Quadro 05** – Sugestão de Armamento e Equipamentos

<b>SUGESTÃO DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS</b>	
<b>COMANDANTE PM</b>	Colete balístico; Pistola Glock G22 Gen5 – Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; arma de eletrochoque ( <i>Taser</i> ); algemas c/ chaves; rádio HT; celular funcional.
<b>MOTORISTA PM</b>	Colete balístico; pistola Glock G22 Gen5 – Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; algemas c/ chaves.
<b>PATRULHEIRO Nº 01</b>	Colete balístico; pistola Glock G22 Gen5 – Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; algemas c/ chaves e opcionalmente uma MT .40, contendo 30 munições e um carregador sobressalente com 30 munições.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023). **(IMAGEM 001)**.

**ATENÇÃO:** É de extrema importância a carga de um Rádio HT, pois em caso de afastamento da VTR, para abordagem ou incursão, a guarnição tem um canal de comunicação rápido para solicitar apoio.

**ATENÇÃO:** As algemas são equipamentos fundamentais na atuação policial, pois permitem a imobilização de indivíduos que oferecem resistência ou ameaça. (Observar a Súmula Vinculante nº 11 do STF que disciplina seu uso). **PUBLICAR A SÚMULA.**

- **PASSO 06:** O Mestre pergunta ao Patrulheiro nº 01 qual o posicionamento dele dentro da viatura (Em que assento do banco da VTR ele está sentado). **(DEIXAR O PATRULHEIRO Nº 01 RESPONDER)**.

**OBSERVAÇÃO:** Após a resposta (certa ou errada), publicar a imagem abaixo a fim de sedimentar o conhecimento.

**Figura 02** – Posicionamento do efetivo na VTR/Situação-Problema 02

GUARNIÇÃO		FORMAÇÃO	
TIPO	NÚMERO DE POLICIAIS	POSICIONAMENTO NA VIATURA	
		LADO DO MOTORISTA	LADO DO CARONA
A	2	Motorista	Comandante
B	3	Motorista Patrolheiro nº 1	Comandante
C	4	Motorista Patrolheiro nº 1	Comandante Patrolheiro nº 2

Fonte: Manual Básico de Abordagem PMBA (2018). (IMAGEM 002).

- **PASSO 07:** O Mestre pergunta ao Motorista, quais os procedimentos que o mesmo adotou após fazer a carga da VTR. (DEIXAR O MOTORISTA RESPONDER).

**ATENÇÃO:** Lembrar da importância do *checklist* da VTR, pois faz-se necessário verificar as condições do veículo antes de deslocar-se para área.

- **PASSO 08:** O Mestre pergunta ao Motorista, qual o alfa 3º (Quilometragem) da VTR. (DEIXAR O MOTORISTA RESPONDER).
- **PASSO 09:** Fala do Mestre: “Bom serviço a todos. Desloquem-se para a área de atuação, beta 15 (Mensagem entendida)?”. (DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).

**ATENÇÃO:** Apenas o Comandante deve responder, tendo em vista o princípio da unidade de comando.

- **PASSO 10:** O Personagem não jogador – Operador de rádio da Operação Ronda Escolar – passa a informação ao Comandante da VTR 5.0201: “Central de RONDESC à VTR 5.0201”. “Alfa 06?!” (Localização exata da viatura). (DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).

**OBSERVAÇÃO:** Caso tenha falha na resposta do jogador, o Coordenador de área (PNJ) entra com orientação. (Improvisar).

- **PASSO 11:** Informação transmitida pelo operador de rádio (PNJ): “Desloquem-se para a escola YYY, situada nas proximidades do Dendezeiros, Cidade Baixa, para realizar uma visita de rotina, BETA 15?”. (DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** realizar uma varredura na localidade, adentrar a escola e deslocar-se para sala da direção.

- **PASSO 12:** Informação transmitida pelo mestre: “**Após manter contato com o Diretor e ao deslocar-se pelo corredor da escola, a guarnição visualiza um aluno no corredor tentando esconder um pino com uma substância branca, a qual aparenta ser cocaína**”.
- **PASSO 13:** O Mestre pergunta: “Qual a ação da Guarnição?”. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER)**.

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** a GU PM deverá deslocar-se até o aluno e solicitar que o mesmo acompanhe a guarnição até a sala da Direção.

- **REAÇÃO 01:** Acatar a ordem dos policiais;
- **REAÇÃO 02:** Fuga/Resistência.

O Mestre determinará que o Comandante role **um dado de 10 faces**; se o resultado for maior que 7 o aluno tentou fugir/resistiu. Caso o resultado seja igual ou menor que 7 o aluno acatou a ordem da GU PM.

**Quadro 06** – Condicionantes da reação do aluno

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	REAÇÃO DO ALUNO
7 ≤	ACATOU A ORDEM
7 >	FUGA / RESISTÊNCIA

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

**(APÓS O RESULTADO DO TESTE DOS DADOS)**

- **PASSO 14:** O Mestre pergunta: “Quais procedimentos a GU adotará?”. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER)**.

**HIPÓTESE 01** – O aluno acata a ordem da GU PM.

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** A GU PM deverá levá-lo para sala da Direção e pular para o PASSO 03.

**HIPÓTESE 02** – O aluno foge e a GU PM não o alcança.

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** Nesse caso, a GU PM deverá retornar para a escola e manter contato com a Direção, informando o fato ocorrido, na tentativa de identificar o aluno, com o objetivo de buscar estabelecer um diálogo com a gestão da escola e a família do aluno (**MEDIAÇÃO**). A Guarnição precisa

entender o motivo da fuga do aluno ao visualizar a GU PM, a fim de saber se a conduta se deu por medo ou por um real envolvimento com uso de drogas.

**HIPÓTESE 03** – O aluno foge e a GU PM o alcança.

- ❖ A partir da jogada da GU PM o Mestre decidirá se a GU PM alcança o aluno dentro da escola ou fora da escola.

**- DENTRO DA ESCOLA:**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** um integrante da GU PM deverá segurar o aluno pelo braço, levando-o para sala da Direção.

**- FORA DA ESCOLA:**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** ao alcançar o aluno, a GU PM deverá realizar uma busca pessoal ligeira, com o objetivo de não constranger o aluno, mas com a finalidade de verificar se o mesmo encontra-se em posse de arma de fogo ou arma branca. Nesse momento, não se faz a revista nos pertences pessoais do aluno. Um integrante da GU PM deverá segurar o aluno pelo braço, levando-o de volta para a escola e o encaminhando para sala da Direção.

- **PASSO 15:** O aluno já se encontra com a GU PM na sala de Direção. O Mestre pergunta: “Qual a ação da GU PM?”. **(DEIXAR A GU PM RESPONDER).**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** A GU PM deverá explicar o fato ao Diretor/Diretora e realizar uma busca minuciosa no corpo e nos pertences do aluno.

**OBSERVAÇÃO:** Sempre realizar a busca pessoal na presença do Diretor/Diretora ou de algum funcionário da escola. A GU PM não deverá permanecer a sós com o aluno dentro da escola.

- **PASSO 16:** O Mestre deverá determinar que o “homem busca” que realizou a busca pessoal e a revista nos pertences do aluno jogue um dado de 20 faces, a fim de saber se encontrou a droga ou não. Se o resultado for igual ou maior que 10, a GU PM achou a droga; se o resultado for menor que 10, a GU PM não achou a droga.

**Quadro 07** – Condicionantes do encontro da droga durante a revista

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	SITUAÇÃO
10 ≥	ACHOU A DROGA
10 <	NÃO ACHOU A DROGA

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

### (APÓS O RESULTADO DO TESTE DOS DADOS)

- **PASSO 17:** O Mestre pergunta: “Quais procedimentos a GU adotará?”.  
**(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**HIPÓTESE 01** – Achou a droga

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** A GU PM deverá manter a droga sob sua posse e solicitar informações sobre a turma e sala que o aluno pertence, com a intenção de verificar se não há nenhum outro pertence do aluno em sala. Um membro da GU PM acompanha um funcionário até a sala de aula. O funcionário explica a situação à professora, e verifica se há outros pertences do aluno. Se houver, leva o material do aluno para sala da direção, realizando a revista dos pertences na presença do aluno.

**HIPÓTESE 02** – Não achou a droga

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** A GU PM deverá solicitar informações sobre a turma e sala que o aluno pertence, com a intenção de verificar se não há outro pertence do aluno em sala. Um membro da GU PM acompanha um funcionário até a sala de aula. O funcionário explica a situação à professora, e verifica se há outros pertences do aluno. **Se houver, leva o material do aluno para sala da direção, realizando a revista dos pertences na presença do aluno.**

- **PASSO 18:** O Mestre deverá determinar novamente a um componente da GU PM que jogue um dado de 20 faces, a fim de saber se encontrou a droga ou não nos pertences do aluno. Se o resultado for menor que 15, a GU PM não achou a droga; se o resultado for igual ou maior que 15, a GU PM achou a droga.

**Quadro 08** – Condicionantes do encontro da droga durante a revista

CONDICIONANTES	
RESULTADO DO DADO	SITUAÇÃO
15 <	NÃO ACHOU A DROGA
15 ≥	ACHOU A DROGA

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

### APÓS O RESULTADO DO TESTE DOS DADOS:

- **PASSO 19:** O Mestre pergunta: “Quais procedimentos a GU adotará?”.  
**(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**HIPÓTESE 01** – Não achou a droga

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** O Comandante da GU PM pergunta ao aluno a razão da fuga. Pergunta se o aluno estava com algum pino nas mãos. Finaliza a ocorrência.

**HIPÓTESE 02** – Achou a droga

**OBSERVAÇÃO:** Se na simulação I o sorteio dos dados determinou que a situação envolvia criança, a situação II será determinada pelo Mestre que o aluno é um adolescente, a fim de explorar mais possibilidades. (VICE E VERSA).

### **SITUAÇÃO ENVOLVENDO CRIANÇA**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** A GU PM solicita à Direção da escola o acionamento dos responsáveis e entra em contato com o Conselho Tutelar para se fazer presente na escola. Caso o Conselho Tutelar não compareça, a GU PM deverá deslocar-se com a criança, o responsável e um funcionário da escola para a sede do Conselho Tutelar e, em seguida, deslocar-se para a Delegacia Territorial da área para fazer a apresentação da substância entorpecente encontrada, a fim de ser submetida a exame pericial.

### **SITUAÇÃO ENVOLVENDO ADOLESCENTE**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** A GU PM solicita à Direção da escola o acionamento dos responsáveis do aluno e juntamente com um funcionário da escola o apresentam na DAI (Delegacia do Adolescente Infrator).

- **PASSO 20:** O Mestre informa que na chegada da guarnição à delegacia existe uma equipe da imprensa na porta e solicita uma entrevista com o Comandante da guarnição, perguntando como ele irá se portar nessa situação. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** O objetivo é analisar o procedimento adotado pelo Comandante da Guarnição, que deverá não conceder a entrevista, solicitando que a equipe de imprensa entre em contato com o Departamento de Comunicação Social da PMBA.

- **PASSO 21:** O Mestre solicita que o Comandante da Guarnição redija um *realese* da ocorrência. **(DEIXAR A GUARNIÇÃO RESPONDER).**

**PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO:** O Comandante não poderá colocar o nome ou iniciais das crianças e adolescentes.

### **SISTEMA DE REGRAS**

O sistema de regras do RPG é controlado pelo Mestre do jogo, que avalia se o resultado obtido, através da rolagem de dados, foi suficiente para realizar determinada ação proposta no jogo. A estrutura desse sistema é baseada nos dados, aleatoriedade e testes. O sistema possui um lançador de dados digital que garante a aleatoriedade do jogo, no momento de aferição de algum teste, bem como um sistema automatizado que simula se as ações de defesa ou de ataque foram bem sucedidas.

Como observado ao longo do roteiro criado, no decorrer do RPG digital PMBA ações complexas serão resolvidas a partir de testes, que representarão êxito ou fracasso de cada personagem no jogo.

Existem inúmeros sistemas de regras complexos em jogos de interpretação de papéis. Entretanto, pelo fato de o RPG digital PMBA simular situações mais próximas da realidade, nós reduziremos a testagem à condicionantes de verificação de habilidades, descritas no roteiro do mestre.

Situações inesperadas, não previstas no roteiro, deverão ser improvisadas pelo mestre do jogo.

### **COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS AVALIADAS:**

- a) Utilização do Código Fonético;
- b) Adequação dos procedimentos operacionais (Ação de Comando, Técnicas de abordagem; uso de algemas e de condução de presos e apreendidos);
- c) Capacidade de solucionar conflitos, lastreada na legislação vigente e nos Procedimentos Operacionais Padrões da PMBA;
- d) Conduzir à autoridade policial competente as partes envolvidas na ocorrência;
- e) E a confecção do relatório de serviço, com coleta e transmissão das informações.

## APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Esta pesquisa seguirá os Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos, conforme as Resoluções do Conselho Nacional de Saúde nº 196/1996, nº 466/12, nº 510/16, e nº 674/22, e orientações constantes no OFÍCIO CIRCULAR Nº 2/2021/CONEP/SECNS/MS, de 24 de fevereiro de 2021.

#### I - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO PARTICIPANTE:

Nome do participante:

Matrícula: \_\_\_\_\_ Data de Nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Data de Praça:  
\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

G.H \_\_\_\_\_ OPM: \_\_\_\_\_

Tempo de atividade na Operação Ronda Escolar \_\_\_\_\_ Telefone: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

Convidamos o Sr. (a) para participar da Pesquisa: **“RPG DIGITAL PMBA: PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL DOS POLICIAIS MILITARES DO BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR PARA ATUAÇÃO EM OCORRÊNCIAS RELACIONADAS AO USO INDEVIDO DAS DROGAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES”**, de responsabilidade do pesquisador IGOR BACELAR DA CRUZ URPIA, RG \_\_\_\_\_, Capitão da Polícia Militar da Bahia, matrícula: \_\_\_\_\_, discente do Programa de Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento, da Faculdade de Educação, sediado na Universidade Federal da Bahia, tendo em vista o participante ser praça da Polícia Militar da Bahia, e atuar no policiamento comunitário escolar, através da Operação Ronda Escolar.

O presente estudo tem por objetivo analisar o processo cognitivo e a capacitação profissional dos policiais militares da Operação Ronda Escolar, sobre a atuação em ocorrências policiais relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, através da simulação virtual de ocorrências policiais, estruturadas a partir do suporte educacional do RPG Digital, ambiente que ocorrerá as interações entre os participantes, através da escrita coletiva de texto, que simulará a sua tomada de decisão frente a ocorrência policial apresentada.

Sua participação é voluntária, não havendo nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração ao participar desta pesquisa. A qualquer momento o Sr. (a) poderá desistir de participar e retirar sua autorização. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição. As informações obtidas através

dessa pesquisa serão analisadas e publicadas, mas asseguramos a confidencialidade e o sigilo de sua identidade.

Os dados da pesquisa serão mantidos sob guarda e responsabilidade deste pesquisador, em arquivo físico ou digital, por um período de 5 (cinco) anos após o término da pesquisa, e após esse tempo serão destruídos.

As simulações de ocorrências não contemplarão nenhum assunto de cunho pessoal, se atendo apenas a questões relacionadas aos procedimentos operacionais da Polícia Militar da Bahia, com foco na atuação do policiamento comunitário escolar. Os riscos aos participantes da pesquisa são mínimos, pois se trata de uma pesquisa colaborativa. Entretanto, caso ocorra algum desconforto, constrangimento, ou mesmo o participante se sinta prejudicado nas dimensões: psíquica, moral, intelectual, social ou cultural, ele estará livre para interromper sua participação na pesquisa a qualquer momento, requerer explicações dos pesquisadores sobre a pesquisa, bem como desistir da sua participação nesta pesquisa, independente do motivo e sem nenhum prejuízo para sua pessoa.

O participante da pesquisa que vier a sofrer qualquer tipo de dano resultante de sua participação na pesquisa, tem direito a assistência e a buscar indenização.

Esta pesquisa visa capacitar policiais militares através de simulações de ocorrências policiais, e traz como benefício para a instituição, a entrega de um ambiente virtual de aprendizado inovador, de caráter interativo e colaborativo.

Ao concordar com o presente Termo, o Sr. (a) receberá uma cópia deste, onde consta o número do telefone do pesquisador principal e do orientador, que poderá tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Para qualquer informação o Sr. (a) poderá entrar em contato com o pesquisador responsável no endereço: \_\_\_\_\_, ou através do e-mail: [igorurpia@yahoo.com.br](mailto:igorurpia@yahoo.com.br), ou por telefone: \_\_\_\_\_. Ou com o orientador da Pesquisa, Professor Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta, telefone: \_\_\_\_\_. Poderá entrar em contato com o programa de Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento, localizado na Av. Reitor Miguel Calmon, S/nº, Canela, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, CEP 40.110-100, telefone 71 3283-7287. Ou ainda poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Ensino e Pesquisa da PMBA, situado à Rua Augusto Mendonça, s/nº, Bonfim, Salvador-BA, 40415-000, Vila Policial do Bonfim, Pavilhão C, Telefone: (71) 3116- 6350.

**CONSENTIMENTO PÓS-ESCLARECIDO**

Declaro que, após ter sido devidamente esclarecido pelo pesquisador e ter entendido o que me foi explicado, consinto em participar da presente pesquisa. Consinto, também, que os resultados obtidos sejam apresentados e publicados em eventos e artigos científicos. Este documento será emitido em duas vias, assinado pelo participante e pelo pesquisador, devendo ser rubricado nas demais páginas.

Salvador-BA, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_

---

**ASSINATURA DO PESQUISADOR**

---

**ASSINATURA DO PARTICIPANTE**

**APÊNDICE C** – Questionário de refinamento – 1º Ciclo de Aplicação

Senhoras e Senhores,

Tendo em vista sua participação no 1º Ciclo de Aplicação da pesquisa de Doutorado **“RPG DIGITAL PMBA: PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL DOS POLICIAIS MILITARES DO BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR PARA ATUAÇÃO EM OCORRÊNCIAS RELACIONADAS AO USO INDEVIDO DAS DROGAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES”**, realizada no dia 15/01/2024, no horário das 08h às 12h e das 13h às 17h, convidamos para participar desta pesquisa, a fim de aprimorar a proposta educacional.

E-mail

Nome Completo

Matrícula

Grau Hierárquico

Data de praça

Grau de escolaridade

Possui curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar oferecido pela PMBA ou pela Senasp?

Tempo aproximado de serviço no policiamento comunitário escolar.

Conhecia o RPG (*Role Playing Game*)?

Teve contato anteriormente na PMBA com alguma tecnologia de simulação virtual de ocorrência?

1. Em relação ao *software* RPG digital PMBA, descreva se ocorreu dificuldades no cadastro, acesso, bem como no uso das ferramentas disponíveis no produto educacional.

2. Quanto aos aspectos presentes no RPG digital PMBA, descreva se durante sua participação ocorreu:

2.1 Interação e colaboração entre os jogadores:

2.2 Favorecimento da capacidade crítica e reflexiva:

2.3 Estímulo à prática da tomada de decisão:

2.4 Outros. (Campo destinado a relato livre, se desejar)

3. Sobre os aspectos relacionados ao conteúdo abordado na prática educativa, descreva se possibilitou:

3.1 Reflexões sobre os procedimentos adotados na assunção do serviço (Ex: carga de armamentos e equipamentos; *checklist* da viatura);

3.2 Reflexões sobre o uso do código fonético da instituição;

3.3 Reflexões sobre procedimentos operacionais padrões, relacionados ao policiamento comunitário escolar;

4. A participação na prática educacional possibilitou o compartilhamento de experiências e favoreceu o processo de construção de conhecimento? Justifique.

5. Entende que o RPG digital PMBA se constitui em uma tecnologia capaz de simular ocorrências policiais militares?

6. Neste campo aponte livremente críticas e sugestões para melhoria do *software* e da prática educacional realizada.

**APÊNDICE D** – Questionário de refinamento – 2º Ciclo de Aplicação

Senhoras e Senhores,

Tendo em vista sua participação no 2º Ciclo de Aplicação da pesquisa de Doutorado “**RPG DIGITAL PMBA: PROPOSTA DE QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL DOS POLICIAIS MILITARES DO BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR PARA ATUAÇÃO EM OCORRÊNCIAS RELACIONADAS AO USO INDEVIDO DAS DROGAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES**”, realizada no dia 27/02/2024, no horário das 08h às 13h, de forma síncrona, e das 16h50 às 21h10, de forma assíncrona, convidamos para participar desta pesquisa, a fim de aprimorar a proposta educacional.

E-mail

Nome Completo

Matrícula

Grau Hierárquico

Data de praça

Grau de escolaridade

Possui curso de Operador de Policiamento Comunitário Escolar oferecido pela PMBA ou pela Senasp?

Tempo aproximado de serviço no policiamento comunitário escolar.

Conhecia o RPG (*Role Playing Game*)?

Teve contato anteriormente na PMBA com alguma tecnologia de simulação virtual de ocorrência?

1. Em relação ao *software* RPG digital PMBA, descreva se ocorreu dificuldades no cadastro, acesso, bem como no uso das ferramentas disponíveis no produto educacional.

2. Quanto aos aspectos presentes no RPG digital PMBA, descreva se durante sua participação ocorreu:

2.1 Interação e colaboração entre os jogadores;

2.2 Favorecimento da capacidade crítica e reflexiva;

2.3 Estímulo à prática da tomada de decisão;

2.4 Outros. (Campo destinado a relato livre, se desejar).

3. Sobre os aspectos relacionados ao conteúdo abordado na prática educativa, descreva se possibilitou:

3.1 Reflexões sobre os procedimentos adotados na assunção do serviço (Ex: carga de armamentos e equipamentos; *checklist* da viatura);

3.2 Reflexões sobre o uso do código fonético da instituição;

3.3 Reflexões sobre procedimentos operacionais padrões, relacionados ao policiamento comunitário escolar;

4. A participação na prática educacional possibilitou o compartilhamento de experiências e favoreceu o processo de construção de conhecimento? Justifique.

5. Entende que o RPG digital PMBA se constitui em uma tecnologia capaz de simular ocorrências policiais militares?

6. Teve dificuldades para realizar a simulação de forma assíncrona? Se sua resposta for sim, registre qual a dificuldade.

7. Percebeu diferenças de aprendizagem entre a aplicação síncrona e a assíncrona? Justifique sua resposta.

8. Neste campo aponte livremente críticas e sugestões para melhoria do *software* e da prática educacional realizada.

## APÊNDICE E – Baremas de avaliação das simulações do RPG digital PMBA

**Quadro 01** – Barema avaliativo das simulações: pré-ocorrência

<b>(PRÉ-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>CARGA DE ARMAMENTO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CHECKLIST DA VTR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	MOTORISTA				
<b>TOTAL</b>					
<b>FORMAÇÃO NA VTR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	PATRULHEIRO				
<b>TOTAL</b>					
<b>CÓDIGO FONÉTICO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>					

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

**Quadro 02** – Barema avaliativo das simulações: ocorrência

<b>(OCORRÊNCIA)</b>					
<b>AÇÃO SURPRESA (USO DO GIROFLEX E SIRENE)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	DE ACORDO (5 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>ABORDAGEM (FUNÇÕES E LOCAL ADEQUADO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	DE ACORDO (10 PONTOS)	PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)	DESACORDO (0 PONTO)	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				

<b>(OCORRÊNCIA)</b>					
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>ALGEMAÇÃO DOS ENVOLVIDOS</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CAPACIDADE DE SOLUCIONAR CONFLITOS, LASTREADA NA LEGISLAÇÃO VIGENTE E NOS PROCEDIMENTOS OPERACIONAIS PADRÕES DA PMBA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (20 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (20 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS NA VTR (PRESÍDIO X BANCO TRASEIRO)</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>CONDUÇÃO DOS ENVOLVIDOS PARA DELEGACIA COMPETENTE OU PARA O CONSELHO TUTELAR</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>					

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

**Quadro 03** – Barema avaliativo das simulações: pós-ocorrência

<b>(PÓS-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>RELAÇÃO COM A IMPRENSA</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (5 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (2,5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					

<b>(PÓS-OCORRÊNCIA)</b>					
<b>CONFEÇÃO DO REALESE DE SERVIÇO</b>	<b>PONTUAÇÃO MÁXIMA (10 PONTOS)</b>	<b>DE ACORDO (10 PONTOS)</b>	<b>PARCIALMENTE DE ACORDO (5 PONTOS)</b>	<b>DESACORDO (0 PONTO)</b>	<b>TOTAL</b>
	COMANDANTE				
	PATRULHEIRO				
	MOTORISTA				
<b>MÉDIA PONDERADA DA GUARNIÇÃO – TOTAL</b>					
<b>TOTAL DE PONTOS DA GUARNIÇÃO</b>					

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

#### Quadro 04 – Totalização dos pontos da simulação

<b>TOTALIZAÇÃO DO PONTOS DA SIMULAÇÃO</b>	
<b>CATEGORIA DE ANÁLISE</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
PRÉ-OCORRÊNCIA	
OCORRÊNCIA	
PÓS-OCORRÊNCIA	
<b>TOTALIZAÇÃO</b>	

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

#### Quadro 05 – Mensuração da efetividade

<b>MENSURAÇÃO DA EFETIVIDADE</b>	
<b>CONCEITO</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
MUITO BOM (MB)	De 8 – 100
BOM (B)	De 6 a 7,99
REGULAR (R)	De 5,0 a 5,99
INSUFICIENTE (I)	De 0 a 4,99

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

## APÊNDICE F – Relatório de análise técnica do RPG Digital PMBA

### RELATÓRIO

Às 14h00 do dia 11 de março de 2020, reuniram-se na UNEB, na sala onde funciona o Grupo de Pesquisa ETBCES, o Ten PM Uripia, o Sd PM Efigênio, a Coordenadora pedagógica e a Sd PM da Reserva não Remunerada Ana Flávia, sob orientação do Professor Alfredo Matta, a fim de realizarem os testes no aplicativo RPG AD, desenvolvido pela empresa Sotero Tech.

Inicialmente o professor Alfredo Matta discorreu sobre o funcionamento do RPG e em seguida fora iniciada as simulações no ambiente virtual. O propósito do encontro era aperfeiçoar o aplicativo desenvolvido e testar a simulação da ocorrência policial envolvendo o uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, tema da tese de Doutorado do Ten PM Uripia, desenvolvida no DMMDC.

A simulação iniciou de forma síncrona e continuou de forma assíncrona, sendo encontradas as seguintes falhas e possibilidades de melhorias.

1. Embora o Mestre consiga criar personagens não jogadores, esses não ficam disponíveis na mesa do jogo para manipulação do Mestre. Como observado na imagem 001, o mestre criou o **personagem da mesa (classe) "PATRULHEIRO" com o nome de Sd Máximo e criou o personagem da mesa (classe) "Operador de rádio da 12ª CIPM" com o nome de Sgt Marques**. Entretanto, esses personagens não se encontram visíveis na mesa do jogo, como pode ser observado na imagem 002.



EM 001

IMAG

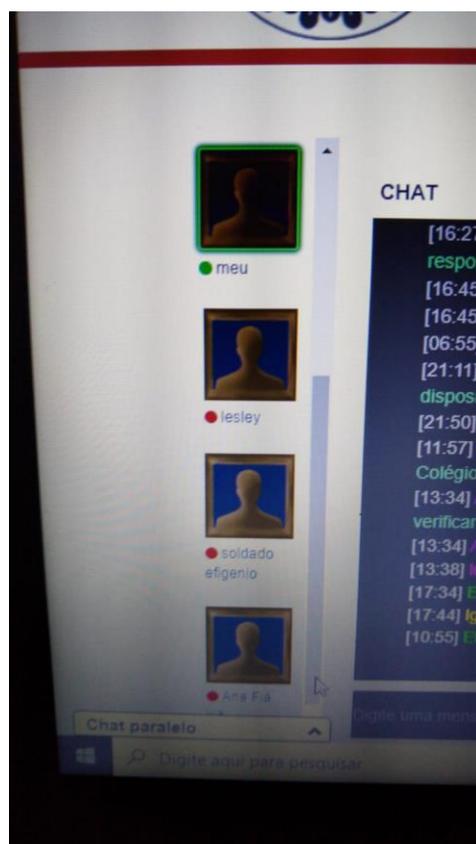


IMAGEM 002

2. Outra observação consiste no fato de que no **Chat principal**, os participantes estão identificados com o nome do usuário da conta de *e-mail* e não com o nome do personagem criado, o que dificulta a dinâmica

do jogo. Na imagem 003, por exemplo, verifica-se que o **Soldado Efigênio** é identificado no *chat* principal com o seu nome completo "Efigênio dos Santos Junior".



IMAGEM 003

3. Identificou-se que informações textuais postadas pelo usuário Efigênio dos Santos Júnior foram excluídas sem nenhuma ação de exclusão do Mestre, simplesmente sumindo do *chat* principal, o que sugere possível falha do aplicativo, bem como que as informações postadas pelo usuário Efigênio dos Santos Júnior saíram da ordem cronológica das postagens.
4. Quando se gera o PDF, só aparece o horário das jogadas, não mostrando a data. Tendo em vista que uma partida pode levar dias, sendo jogada de forma assíncrona, seria extremamente necessário que o PDF fosse extraído com a data, para que, inclusive, consiga-se mensurar quantos dias a partida levou.
5. Fora observado que o aplicativo não está sincronizado com o *site*. A imagem 004 extraída da tela do PC encontrava-se com o *chat* principal apagado, enquanto que a imagem 005 extraída no mesmo horário da tela do celular, usando o aplicativo, encontrava-se com todas as jogadas.

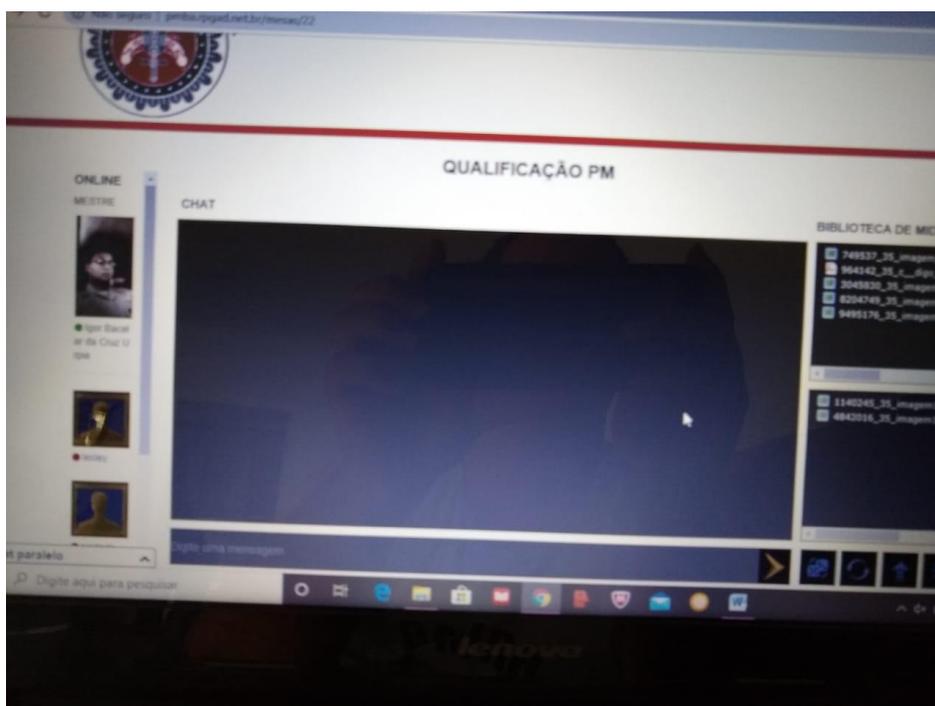


IMAGEM 004

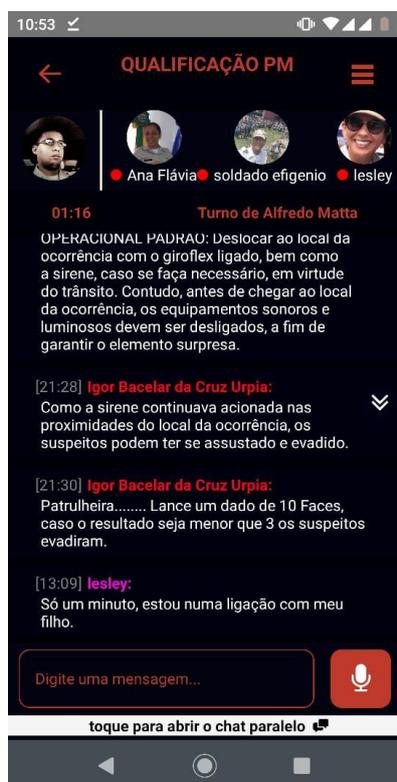


IMAGEM 005

6. Na criação de uma nova mesa encontravam-se duas imagens já salvas na biblioteca de mídias, referentes à simulação anterior.

7. Por fim, solicito que o brasão da Polícia Militar da Bahia seja modificado, sendo usado o brasão atual, conforme imagem 006.



IMAGEM 006

Salvador-BA, 06/04/2020.

IGOR BACELAR DA CRUZ URPIA

**APÊNDICE G** – Relatório de análise técnica do RPG Digital PMBA – 1º Ciclo de Aplicação

**RELATÓRIO**

Às 08h00 do dia 15 de janeiro de 2024, reuniram-se na sede do Batalhão de Policiamento Escolar, na sala onde funciona Subcomando, o Cap PM Urpia e três policiais militares, a fim de realizarem o 1º ciclo de aplicação do RPG PMBA.

Inicialmente foram realizadas as explicações sobre o RPG, descrevendo minuciosamente sua estrutura, funcionamento e o contexto da pesquisa.

A simulação ocorreu de forma síncrona, sendo encontradas as seguintes inconsistências sistêmicas:

1. Dificuldades na criação dos personagens através do aplicativo do RPG digital, não ficando salvo no sistema;
2. No início do jogo os participantes não visualizaram as mensagens enviadas pelo mestre do jogo no *chat* principal;
3. No início da aplicação, o *chat* paralelo se encontrava sem funcionamento, impossibilitando esse mecanismo de interação da guarnição;
4. Jogador em seu turno de jogada, com sinalização ativa no sistema, mas sem conseguir digitar no *chat* principal;
5. Dois jogadores se encontravam com sinalização ativa no sistema e com indicação de turno para os dois jogadores.

Salvador-BA, 22/01/2024.

IGOR BACELAR DA CRUZ URPIA

## APÊNDICE H – Relatório de análise técnica do RPG digital PMBA – 2º Ciclo de Aplicação

### RELATÓRIO

Às 08h00 do dia 27 de fevereiro de 2024, reuniram-se na sede do Batalhão de Policiamento Escolar, na sala onde funciona o Subcomando, o Cap PM Urpia e quatro policiais militares, a fim de realizarem o 2º ciclo de aplicação do RPG PMBA.

Inicialmente foram realizadas as explicações sobre o RPG, descrevendo minuciosamente sua estrutura, funcionamento e o contexto da pesquisa.

A simulação ocorreu de forma síncrona e assíncrona, sendo encontradas as seguintes inconsistências sistêmicas:

1. Dificuldades na criação dos personagens através do aplicativo do RPG digital, não ficando salvo no sistema;
2. A ferramenta de envio de áudio só estava disponível no aplicativo, não sendo possível enviar áudio acessando pelo domínio <<http://pmba.rpgad.net.br/index.php/login>>;
3. Os áudios podem ser enviados pelo aplicativo mesmo não sendo o turno do jogador;
4. O áudio enviado não fica com o nome do personagem criado, mas sim com o nome do usuário;
5. Pelo aplicativo não tem a opção de baixar o áudio, somente pelo *site*;
6. As mensagens enviadas pelo *chat* paralelo, através do aplicativo, eram enviadas, mas não ficavam registradas no aplicativo. Ficavam registradas apenas pelo *site*.

Apontaremos abaixo as seguintes necessidades de melhoria no sistema:

1. Permitir que as mensagens enviadas pelo Mestre sejam editadas dentro de um determinado período de tempo, não sendo necessário apagar e republicar a mensagem em caso de erros ortográficos, por exemplo;
2. Possibilitar que o Mestre possa passar o turno para um jogador específico, utilizando um “@nomedopersonagem”, por exemplo. Isso garantirá maior celeridade ao jogo;
3. Criar um mecanismo que possa permitir a transcrição dos áudios enviados no *chat* principal em texto, facilitando a análise e apresentação dos dados da pesquisa;
4. Criar um alerta de novas mensagens enviadas no *chat* paralelo, para possibilitar chamar atenção do jogador;
5. Criar, no ambiente virtual do RPG digital, um espaço destinado a um repositório digital, possibilitando ao mestre compartilhar arquivos em formato PDF para consulta dos jogadores;
6. Criar, no ambiente virtual do RPG digital, um espaço destinado ao preenchimento do barema avaliativo criado durante a pesquisa de doutorado do RPG digital PMBA, facilitando os registros pelo mestre.

Salvador-BA, 27/02/2024.

IGOR BACELAR DA CRUZ URPIA

## ANEXO A – Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa da Polícia Militar da Bahia (CEP/PMBA)



GOVERNO DO ESTADO DA BAHIA  
POLÍCIA MILITAR DA BAHIA  
INSTITUTO DE ENSINO E PESQUISA

<b>PROCESSO:</b>	030.9931.2023.0050837-65
<b>ORIGEM:</b>	Operação Ronda Escolar
<b>OBJETO:</b>	Avaliação de projeto de Pesquisa

### PARECER

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: RPG DIGITAL: PROPOSTA DE CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL DOS POLICIAIS MILITARES DO ESTADO DA BAHIA PARA ATUAÇÃO NOS PROBLEMAS RELACIONADOS AO USO INDEVIDO DAS DROGAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES;

Pesquisador: Cap PM Igor Bacelar da Cruz **Urpia**;

Área Temática: Educação;

Instituição Proponente: Universidade Federal da Bahia.

#### DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.05.2023

#### Apresentação do Projeto:

Trata-se da análise do Projeto de Tese de Doutorado do Programa de Pós-graduação em DIFUSÃO DO CONHECIMENTO (DMMDC) da Faculdade de Educação, na linha de pesquisa (LPq) 2 – Difusão do Conhecimento – Informação, Comunicação e Gestão, apresentado ao Comitê de Ética em Pesquisa da Polícia Militar do Estado da Bahia como Instituição coparticipante.

A escolha do Doutorando ocorreu em razão de sua formação acadêmica em Bacharel em Gestão em Segurança Pública e Defesa Social, pela Academia de Polícia Militar do Estado da Bahia e Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, da Universidade do Estado da Bahia, onde desenvolveu a pesquisa em "Políticas Públicas sobre drogas no Brasil: Um diagnóstico do Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência da Polícia Militar da Bahia". Atualmente exerce a função de Subcomandante da Operação Ronda Escolar, o que justifica a escolha do locus da pesquisa de campo. Integra o COMPOD (Conselho Municipal de Políticas Sobre Drogas) do Município de Cruz das Almas – Bahia. Ao ingressar como aluno especial, no primeiro semestre de 2017, do programa de Doutorado em Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia, cursando a disciplina "Tecnologias Educacionais Aplicadas à Pluriculturalidade", ministrada por Alfredo Matta, aproximou-se do Role Playing Game (RPG) digital um suporte educacional e instrumento de capacitação profissional.

Seu objeto de pesquisa consiste na capacitação profissional que abranja um maior número de policiais militares para atuação nos problemas relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes. Para viabilizar essa capacitação, vai utilizar o Role Playing Game

(RPG) digital como suporte educacional e instrumento de capacitação profissional. O pesquisador destaca a relevância social da pesquisa, pois, com a capacitação profissional dos policiais militares, tornará mais qualificada sua atuação junto à sociedade, além de fornecer à PMBA um recurso tecnológico educacional que possibilite uma ampla difusão de conhecimento e o treinamento de procedimentos operacionais. Tem o seguinte problema de investigação: Como uma proposta de aplicação pedagógica no RPG Digital, baseada na simulação virtual de ocorrências policiais envolvendo casos relacionados ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, possibilitará a capacitação profissional dos policiais militares do Estado da Bahia? Segundo o pesquisador, a abordagem metodológica será através da Design-Based Research (DBR) ou Pesquisa de Desenvolvimento que se insere-dentro da pesquisa aplicação e possui finalidade de desenvolver soluções para problemas encontrados em dado contexto. apontam cinco características da DBR, as quais impulsionaram a utilização nesta pesquisa, a saber: Teoricamente Orientada, Intervencionista, Colaborativa, Fundamentalmente Responsiva, e Interativa. Na p. 14, o pesquisador define a 3ª fase como o desenvolvimento da Solução / Modelagem do RPG PM digital e para isso irá utilizar uma roteirização e modelagem do RPG digital, mas não há uma minuta desse roteiro e da modelagem que será aplicada na fase 4, justamente a pesquisa de campo, uma intervenção com a amostra de duas guarnições de policiais militares tipo B, ou seja, compostas por três policiais militares cada, que serão identificadas como Grupo X e Grupo Y. Com o Grupo X a aplicação será realizada de forma síncrona e com o Grupo Y a aplicação será realizada de forma assíncrona, com o objetivo de compreender o processo de engajamento nos dois cenários de aplicação.

**Objetivo da pesquisa:**

Analisar o processo cognitivo e a capacitação profissional dos policiais militares da Operação Ronda Escolar, sobre a atuação em ocorrências policiais relacionadas ao uso indevido das drogas por crianças e adolescentes, através da simulação virtual de ocorrências policiais, estruturadas a partir do suporte educacional do RPG Digital.

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Quanto aos riscos, o pesquisador se compromete em dispensar e não utilizar os dados coletados com algum participante caso sinta algum incômodo durante a aplicação do jogo. Quanto aos benefícios, o principal será disponibilizar para a Polícia Militar da Bahia um ambiente virtual de aprendizado inovador, de caráter interativo e colaborativo.

**Comentários e considerações sobre a pesquisa:**

O pesquisador juntou a roteirização e a modelagem do RPG Digital que será instrumento de intervenção junto aos policiais militares que participarão da pesquisa. A pesquisa está de acordo com as especificações da Resolução nº 466/12, Resolução nº 510/16 e da Resolução nº 674/22 do Conselho Nacional de Saúde, as quais regulamentam as pesquisas que envolvem seres humanos (BRASIL, 2012, 2016, 2022). Há informação no SEI do projeto guarda-chuva que foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNEB. O pesquisador já foi qualificado.

**Considerações sobre os termos de apresentação obrigatória:** Juntado o Ofício SEI nº 00066849273, da lavra da Comandante da Operação Ronda Escolar dando ciência e autorizando a realização da pesquisa, conforme solicitado. O TCLE está adequado às Resoluções do CNS.

**Recomendações:**

Todas as recomendações do Parecer anterior foram sanadas.

**Conclusões ou pendências e lista de inadequações:**

Não há pendências.

**Considerações Finais:** Aprovado.

---

Salvador, 22 de maio de 2023

(assinado eletronicamente)

**JORGE RICARDO ALBUQUERQUE PEREIRA - Cel PM**

Presidente



Documento assinado eletronicamente por **Jorge Ricardo Albuquerque Pereira, Coronel**, em 22/05/2023, às 14:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 13º, Incisos I e II, do [Decreto nº 15.805, de 30 de dezembro de 2014](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://seibahia.ba.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://seibahia.ba.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **00067513336** e o código CRC **F4E7665F**.

## ANEXO B – 1º Ciclo de aplicação RPG digital PMBA

**RPG**

## QUALIFICAÇÃO PM - APLICAÇÃO EFETIVO DO BPEsc

- [15-01-2024]/[09:36] Igor Bacelar da Cruz Urpia:



- [15-01-2024]/[09:37] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Bom dia a todos
- [15-01-2024]/[09:37] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Desejo uma boa jornada de serviço para guarnição
- [15-01-2024]/[09:47] Cb PM Bruto: obrigado
- [15-01-2024]/[09:48] Sd Bratatta: Bom dia!
- [15-01-2024]/[09:51] SD Pm Bruto: Bom dia
- [15-01-2024]/[09:52] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Comandante..... checou se todos os componentes da guarnição estão devidamente armados e equipados.
- [15-01-2024]/[09:52] Cb PM Bruto: equipe pronta e equipada
- [15-01-2024]/[09:53] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Comandante, qual armamento você fez carga?
- [15-01-2024]/[09:55] Cb PM Bruto: uma 40 glock e 3 carregadores 45 munições total
- [15-01-2024]/[09:55] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Sua vez Motorista, qual armamento e equipamentos você fez carga.
- [15-01-2024]/[09:56] Sd Bratatta: Glock .40 com, 3 carregadores com 45 munições, SMT com 1 carregador e 30 munições.
- [15-01-2024]/[09:57] Igor Bacelar da Cruz Urpia: E você Patrulheiro, cargueou quais armamentos e equipamentos.?
- [15-01-2024]/[09:58] SD Pm Bruto: 1 pistola Glock com 3 carregadores e 45 munições, 1 fuzil

Arad com 3 carregadores e 90 munições

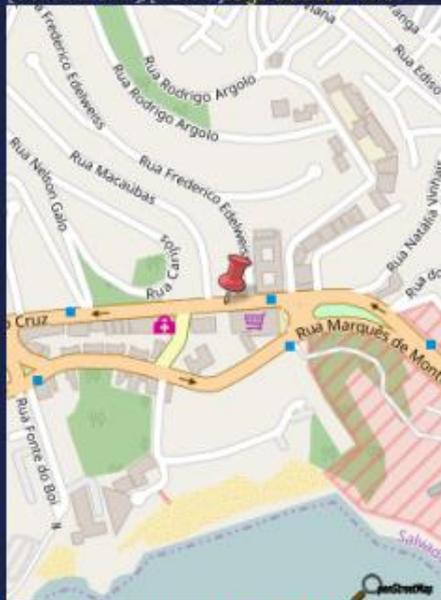
- [15-01-2024]/[09:58] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:**

SUGESTÃO DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS	
COMANDANTE PM	Colete balístico, Pistola Glock G22 Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; Arma de eletrochoque (Taser); Algemas c / chaves; Rádio HT; Celular Funcional.
MOTORISTA PM	Colete balístico, Pistola Glock G22Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 30 munições; Algemas c / chaves.
PATRULHEIRO N1 01	Colete balístico, Pistola Glock G22Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 30 munições; Algemas c / chaves e opcionalmente uma SMT .40, contendo 15 munições e dois carregadores sobressalentes, com 15 munições.

- [15-01-2024]/[10:03] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Então, ninguém cargueou colete balístico, algemas e taser?
- [15-01-2024]/[10:03] **CD PM Bruto:** Ok retorno a sala de meios para atender recomendação
- [15-01-2024]/[10:05] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, atentar sempre para a carga do armamento e equipamentos da guarnição. Beta 15?
- [15-01-2024]/[10:05] **CD PM Bruto:** ok beta 15
- [15-01-2024]/[10:06] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** É de extrema importância a carga de um Rádio HT, pois em caso de afastamento da VTR, para abordagem ou incursão, a guarnição tem um canal de comunicação rápido para solicitar apoio.
- [15-01-2024]/[10:06] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** A algemas são equipamentos fundamentais na atuação policial, pois permitem a imobilização de indivíduos que oferecem resistência ou ameaça. (Observar a Súmula vinculante nº 11 do STF que disciplina seu uso).
- [15-01-2024]/[10:08] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Motorista, quais os procedimentos que o você adotou após fazer a carga da VTR?
- [15-01-2024]/[10:09] **SD PM Bruto:** Foi feito o check list da viatura, observada nível de combustível e quilometragem.
- [15-01-2024]/[10:09] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** beta 23
- [15-01-2024]/[10:10] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Motorista, qual o alfa 3º da VTR.
- [15-01-2024]/[10:10] **SD PM Bruto:** 30. 654 km
- [15-01-2024]/[10:10] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** beta 23
- [15-01-2024]/[10:11] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Patrulheiro, qual o seu posicionamento dentro da viatura?
- [15-01-2024]/[10:11] **SD Pm Bruto:** Atrás do motorista
- [15-01-2024]/[10:12] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:**

GUARNIÇÃO		FORMAÇÃO	
TIPO	NÚMERO DE POLICIAIS	POSICIONAMENTO NA VIATURA	
		LADO DO MOTORISTA	LADO DO CARONA
A	2	Motorista	Comandante
B	3	Motorista Patrolheiro nº 1	Comandante
C	4	Motorista Patrolheiro nº 1	Comandante Patrolheiro nº 2

- [15-01-2024]/[10:12] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Beta 23, patrolheiro
- [15-01-2024]/[10:14] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, informe o prefixo da viatura e desloquem para a área de atuação, beta 15?
- [15-01-2024]/[10:14] **Cb PM Bruto:** ok 61206 area central
- [15-01-2024]/[10:15] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** bata 23
- [15-01-2024]/[10:15] **Sgt Souza Filho:** "Central do BPEsc à VTR 61.206..... "Alfa 06?!"
- [15-01-2024]/[10:16] **Cb PM Bruto:** parralela
- [15-01-2024]/[10:16] **Sgt Souza Filho:** Qual sentido ?
- [15-01-2024]/[10:16] **Cb PM Bruto:** itapoã
- [15-01-2024]/[10:17] **Sgt Souza Filho:** "Desloque até a Rua Frederico Edelweis, próxima do XXXX, em frente ao Bompreço do Rio Vermelho, e verifique se na praça há um homem, com as seguintes características: alto, pardo, trajando bermuda jeans, camisa vermelha e boné preto, e um menino com uniforme do colégio, fazendo uso de maconha e álcool."
- [15-01-2024]/[10:17] **Sgt Souza Filho:** beta 23?
- [15-01-2024]/[10:17] **Cb PM Bruto:** ok a beta 2
- [15-01-2024]/[10:18] **Sgt Souza Filho:**



- [15-01-2024]/[10:18] **Cb PM Bruto:** chegamos no local em busca do individuo
- [15-01-2024]/[10:18] **Sgt Souza Filho:**



- [15-01-2024][10:19] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: A Guarnição fez uso dos dispositivos sonoros e luminosos?
- [15-01-2024][10:20] **Cb Pm Bruto**: positivo
- [15-01-2024][10:21] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Deslocar ao local da ocorrência com o giroflex ligado, bem como a sirene, caso se faça necessário, em virtude do trânsito. Contudo, antes de chegar ao local da ocorrência, os equipamentos sonoros e luminosos devem ser desligados, a fim de garantir o elemento surpresa.
- [15-01-2024][10:21] **Cb Pm Bruto**: ok
- [15-01-2024][10:24] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Nesse caso, os suspeitos tentaram evadir.
- [15-01-2024][10:25] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Patrulheiro, lance um dado de 20 faces. Se o resultado for menor que 10 os indivíduos fugiram?
- [15-01-2024][10:26] **SD Pm Bruto**: Rolou: [d20]:9 = 9
- [15-01-2024][10:27] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Motorista, qual a sua ação no momento?
- [15-01-2024][10:28] **Cb Pm Bruto**: A rua deu capacidade de perseguição pela via, a guarnição ainda embarcada perseguiu o suspeito.
- [15-01-2024][10:28] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: beta 23
- [15-01-2024][10:29] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, informe os procedimentos adotados ao visualizar os suspeitos?
- [15-01-2024][10:30] **Cb Pm Bruto**: PERSEGUIMOS O SUSPEITO EMBARCADOS ATE UMA CASA ONDE ELE PULOU O MURO
- [15-01-2024][10:32] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: E estão visualizando os suspeitos? Descreve o cenário e sua próxima ação?
- [15-01-2024][10:32] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: O que você observa patrulheiro?
- [15-01-2024][10:40] **SD Pm Bruto**: Muro alto com vidros, impossibilidade de continuidade no acompanhamento
- [15-01-2024][10:41] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual sua ação, Comandante?
- [15-01-2024][10:42] **Cb Pm Bruto**: Tentamos contato com o morador mas o imóvel esta vazio
- [15-01-2024][10:43] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: De repente, todos estão ouvindo o som de um latido bem alto, parece ser um pitbull.....
- [15-01-2024][10:45] **Cb Pm Bruto**: O animal atacou o invasor e o mesmo pulou de volta e FOI CAPTURADO POR NÓS
- [15-01-2024][10:47] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: O menino também conseguiu pular
- [15-01-2024][10:48] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual sua ação, Comandante ?
- [15-01-2024][10:49] **Cb Pm Bruto**: Ambos contidos
- [15-01-2024][10:51] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, descreve sua verbalização para os indivíduos

- [15-01-2024]/[10:51] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: E qual o posicionamento dos membros da guarnição
- [15-01-2024]/[10:51] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: Todos informem
- [15-01-2024]/[10:53] **Cb PM Bruto**: inicialmente contivemos os dois e estamos deslocando para o posto de saúde após abordagem para atendimento médico
- [15-01-2024]/[10:55] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: Comandante deverá da voz de abordagem: "Abordagem Policial. Mãos na cabeça. Entrelacem os dedos. Virem de costas. Abram as pernas"
- [15-01-2024]/[10:57] **Cb PM Bruto**: foi dado o comando "Abordagem Policial. Mãos na cabeça. Entrelacem os dedos. Virem de costas. Abram as pernas" a busca foi feita por Jorge a externa foi feita por Joyce e os indivíduos foram revistados
- [15-01-2024]/[10:58] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: Quem é Jorge e Joyce?
- [15-01-2024]/[10:58] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: Você mudou de guarnição?
- [15-01-2024]/[11:00] **Cb PM Bruto**: Sd Bruto e Sd Brutinha Jorge E Joyce São apelidos Respectivamente
- [15-01-2024]/[11:00] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: ok então
- [15-01-2024]/[11:04] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: Motorista, lance um dado de 10 faces, se o resultado for igual ou maior que 5 o indivíduo é um usuário de drogas. Se for menor ou igual a 4 o indivíduo é um traficante.
- [15-01-2024]/[11:05] **Sd Brutinha**: Rolou: [d10]:7 = 7
- [15-01-2024]/[11:05] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**:



- [15-01-2024]/[11:06] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: Patrulheiro, lance um dado de 10 faces, se o resultado for igual ou maior que 5 o indivíduo é um adolescente. Se for menor ou igual a 4 o indivíduo é uma criança
- [15-01-2024]/[11:07] **SD Pm Bruto**: Rolou: [d10]:8 = 8
- [15-01-2024]/[11:08] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**: Então vocês estão com um usuário, maior de idade, e um adolescente
- [15-01-2024]/[11:09] **Cb PM Bruto**: positivo
- [15-01-2024]/[11:10] **Igor Bacelar da Cruz Uripia**:



- [15-01-2024][11:12] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: O adolescente além de se encontrar com maconha, estava com essa garrafa de caninha da roça
- [15-01-2024][11:13] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Quais os procedimentos adotados pela GU PM, Comandante?
- [15-01-2024][11:17] **Cb PM Bruto**: Em virtude de se tratar de adolescente após atendimento medico, mantivemos contato com a gestora da escola que acionou os pais do aluno e estamos deslocando para delegacia especializada o adulto.
- [15-01-2024][11:18] **Cb PM Bruto**: que esta medicado e contido nop presidio para posterior apresentação da delegacia da area
- [15-01-2024][11:21] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: E o adolescente foi conduzido em que local da VTR?
- [15-01-2024][11:21] **Cb PM Bruto**: no banco traseiro com o patrulheiro
- [15-01-2024][11:22] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Precisaram usar algemas?
- [15-01-2024][11:22] **Cb PM Bruto**: negativo
- [15-01-2024][11:25] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, o adulto já foi medicado e liberado. A guarnição chegou agora na DAI e existe uma equipe da imprensa na porta e solicita uma entrevista com o Comandante da guarnição
- [15-01-2024][11:25] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual a sua posição?
- [15-01-2024][11:28] **Cb PM Bruto**: A equipe da imprensa foi orientada a entrar em contato com o DCS OU O COMANDADO DA OPM os individuos foram encaminhados para a DAE E 12°DT RESPECTIVAMENTE
- [15-01-2024][11:30] **Cap Nogueira**: Comandante, eu sei que você está na DAI, mas preciso urgente de um realese dessa ocorrência. Manda seu patrulheiro escrever por aqui
- [15-01-2024][11:42] **SD Pm Bruto**: Release \*BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR\* \*DATA\*: 11/01/2024 \*ÁREA DE ATUAÇÃO DA VTR\*: CPRC-CENTRAL \*LOCAL\*: Rio Vermelho, Rua Frederico Edeweis \*HORÁRIO\* 09h \*OCORRÊNCIA\* Fomos acionados pela Cenop do BPESC para atendimento nas proximidades de uma escola no Rio Vermelho, rua Frederico Edeweis, onde havia um suspeito fazendo uso de drogas na presença de um estudante fardado próximo a escola. O individuo foi identificado e abordado sendo necessário seu encaminhamento para unidade hospitalar para atendimento médico, devido ter se machucado na tentativa de fuga juntamente com o adolescente. Posteriormente conduzido à delegacia da área, juntamente com o adolescente que foi encaminhado para a DAI. \*FONTE\*: GU PM do Batalhão de Policiamento Escolar \_PMBA, uma força a serviço do cidadão\_
- [15-01-2024][11:44] **Cap Nogueira**: Lembrando da necessidade de conduzir sempre o adolescente apreendido primeiro e depois o adulto
- [15-01-2024][11:45] **Cap Nogueira**: Agradeço a Guarnição
- [15-01-2024][13:27] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: INICIO DA SIMULAÇÃO II
- [15-01-2024][13:27] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Boa tarde a todos
- [15-01-2024][13:29] **Sgt Souza Filho**: Central do BPesc à VTR 6.1206\* "Alfa 06?!"

- [15-01-2024]/[13:29] **Cb PM Bruto**: PERNAMBUES
- [15-01-2024]/[13:30] **Sgt Souza Filho**: beta 15
- [15-01-2024]/[13:31] **Sgt Souza Filho**: Desloquem para a escola YYY, situada nas proximidades do Dendezeiros, Cidade Baixa, para realizar uma visita de rotina, BETA 15?
- [15-01-2024]/[13:32] **Cb PM Bruto**: ok a caminho !
- [15-01-2024]/[13:37] **Sgt Souza Filho**: beta 23
- [15-01-2024]/[13:38] **Sgt Souza Filho**: Comandante, a GU PM está se aproximando da escola..... Qual as ações adotadas pela guarnição?
- [15-01-2024]/[13:39] **Cb PM Bruto**: Cumprimentamos o porteiro e fomos diretamente a sala da gestora onde apresentamos os serviços do batalhão
- [15-01-2024]/[13:41] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Atenção ao Procedimento Operacional Padrão
- [15-01-2024]/[13:42] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: A Guarnição deve realizar uma varredura no perímetro escolar e só depois ingressar na unidade escolar
- [15-01-2024]/[13:44] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Motorista e patrulheiro, descrevam suas ações ao entrar na escola
- [15-01-2024]/[13:44] **SD Pm Bruto**: Cumprimentar o porteiro e vigilante, observar o ambiente afim de perceber alguma anormalidade e acompanhar o comandante na visita a unidade
- [15-01-2024]/[13:45] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: E vc, motorista?
- [15-01-2024]/[13:46] **Sd Brutinha**: Com a viatura devidamente estacionada em posição fácil de saída, entramos na unidade escolar cumprimentando e identificando nossa unidade.
- [15-01-2024]/[13:46] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: VTR estacionada dentro ou fora da escola?
- [15-01-2024]/[13:46] **Sd Brutinha**: Fora
- [15-01-2024]/[13:47] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Beta 23
- [15-01-2024]/[13:48] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, descreve sua interação com a gestora escolar
- [15-01-2024]/[13:48] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: alguma intercorrência ?
- [15-01-2024]/[13:50] **Cb PM Bruto**: nenhuma alteração informada
- [15-01-2024]/[13:50] **Cb PM Bruto**: apenas solicitou palestras
- [15-01-2024]/[13:51] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Após manter contato com a Diretora e ao deslocar pelo corredor da escola, a guarnição visualiza um aluno no corredor tentando esconder um pino com uma substância branca, a qual aparenta ser cocaína.
- [15-01-2024]/[13:51] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual a ação da guarnição?
- [15-01-2024]/[13:53] **Cb PM Bruto**: Fizemos a contenção do aluno e nos dirigimos a sala da gestora para realizar a busca pessoal
- [15-01-2024]/[13:53] **Cb PM Bruto**: no local verificamos que a substância em posse aparentava cocaína
- [15-01-2024]/[13:55] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Patrulheiro e motorista, descrevam seus posicionamentos durante a busca pessoal
- [15-01-2024]/[13:56] **SD Pm Bruto**: Realizar a busca pessoal, afim de salvaguardar a segurança do aluno, da guarnição e dos demais presentes na unidade escolar
- [15-01-2024]/[13:57] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: O aluno encontra-se bem agitado
- [15-01-2024]/[13:58] **Sd Brutinha**: Ao realizar a busca pessoal nesse momento estou observando a movimentação externa a situação, analisando qualquer situação de risco ou de perda do controle da situação.
- [15-01-2024]/[14:00] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, role um dado de 10 faces, se o resultado for maior que 7 o aluno tentou fugir / Resistiu. Caso o resultado for igual ou menor que 7 o aluno acatou a ordem da GU PM.
- [15-01-2024]/[14:01] **Cb PM Bruto**: Rolou: [d10]:5 = 5
- [15-01-2024]/[14:01] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: OK. O aluno acatou a ordem
- [15-01-2024]/[14:01] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Mas continua agitado

- [15-01-2024]/[14:02] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Aparentemente nervoso
- [15-01-2024]/[14:04] Igor Bacelar da Cruz Urpia: A busca pessoal foi realizada
- [15-01-2024]/[14:04] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Quem estava presente no momento da busca pessoal?
- [15-01-2024]/[14:06] Sd Brutinha: Além dos componentes da guarnição, a diretora e a vice da escola.
- [15-01-2024]/[14:06] Igor Bacelar da Cruz Urpia: perfeito
- [15-01-2024]/[14:08] Igor Bacelar da Cruz Urpia: E nesse momento a Diretora da escola informa que o aluno possui 11 anos e 10 meses
- [15-01-2024]/[14:08] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Comandante
- [15-01-2024]/[14:08] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Qual será os próximos passos da guarnição?
- [15-01-2024]/[14:11] Cb PM Bruto: Devido ao comportamento agressivo o aluno qualificado por documentação como criança por documentação fornecida pelo gestor ele foi algemado para sua própria segurança fato constatado em relatório por este graduado conforme sumula vinculante os pais foram acionados e o individuo em companhia de familiares e da gestão foi conduzido ao conselho tutelar
- [15-01-2024]/[14:32] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Quem realizou a algemação?
- [15-01-2024]/[14:35] SD Pm Bruto: Patrulheiro
- [15-01-2024]/[14:35] Igor Bacelar da Cruz Urpia: o aluno tentou agredir o patrulheiro com um soco
- [15-01-2024]/[14:36] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Será realizada o teste de ataque
- [15-01-2024]/[14:36] \*Pequeno: Atacou SD Pm Bruto: [d20]: 9 < 10. Fracassou!
- [15-01-2024]/[14:38] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Comandante, qual a situação atual da guarnição?
- [15-01-2024]/[14:40] Cb PM Bruto: aluno aalgemado na compahia de familiares no banco da vtr diretora acompanha no veiculo próprio paraa o conselho tutelar
- [15-01-2024]/[14:40] Igor Bacelar da Cruz Urpia: PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO: A GU PM deverá solicitar informações sobre a turma e sala que o aluno pertence, com a intenção de verificar se não há nenhum outro pertence do aluno em sala. Um membro da GU PM acompanha um funcionário até a sala de aula. O funcionário explica a situação à professora, e verifica se há outros pertences do aluno. Se houver, leva o material do aluno para sala da direção, realizando a revista dos pertences na presença do aluno.
- [15-01-2024]/[14:41] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Então Comandante, retorne para escola
- [15-01-2024]/[14:42] Igor Bacelar da Cruz Urpia: E faça conforme orientado acima
- [15-01-2024]/[14:43] Cb PM Bruto: não havia pertences do aluno além de um caderno sem capa
- [15-01-2024]/[14:44] Cb PM Bruto: situação comprovada pelo funcionário acompanhante
- [15-01-2024]/[14:45] Igor Bacelar da Cruz Urpia: A professora chegou no momento da saída da guarnição e falou agora para a motorista que o aluno havia escondido a mochila
- [15-01-2024]/[14:45] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Motorista, role um dado de 20 faces, a fim de saber se encontrou a droga ou não nos pertences do aluno. Se o resultado for menor que 15 a GU PM não achou a droga. Se o resultado for igual ou maior que 15 a GU PM achou a droga.
- [15-01-2024]/[14:46] Sd Brutinha: Rolou: [d20]:20 = 20
- [15-01-2024]/[14:49] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Comandante, a situação evoluiu
- [15-01-2024]/[14:50] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Acharam grande quantidade de droga e uma arma de fogo, calibre 38
- [15-01-2024]/[14:52] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Como procederá, Comandante ?
- [15-01-2024]/[14:52] Igor Bacelar da Cruz Urpia: O responsável do aluno chegou?
- [15-01-2024]/[14:53] Cb PM Bruto: o aluno foi levado ao conselho e os itens ilícitos a delegacia da area
- [15-01-2024]/[14:54] Igor Bacelar da Cruz Urpia: beta 23

- [15-01-2024]/[14:56] **Cap Nogueira:** Comandante, preciso novamente do realese da ocorrência
- [15-01-2024]/[14:56] **Cap Nogueira:** Manda sua motorista enviar
- [15-01-2024]/[15:05] **Sd Brutinha:** \_Release\_ \*BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR\*  
\*DATA\*: 15/01/2024 \*ÁREA DE ATUAÇÃO DA VTR\*: CPRC-CENTRAL \*LOCAL\*: Baixa do Bonfim, Dendezeiro \*HORÁRIO\* 14h \*OCORRÊNCIA\* Após visita a uma escola no Dendezeiros, um aluno foi visualizado em posse de um pino com um pó branco, sendo necessário a busca pessoal em local reservado sob a presença do diretor da escola. Após constatação de substância análoga a cocaína, foi realizada a busca dos materiais do mesmo na sala de aula onde foi encontrado mais pinos enpendorf cheios e um revólver calibre 38. Foi necessário uso de algema para a próprios segurança do menor, visto a exaltação e reação agressiva do mesmo. Sendo o aluno levado até o conselho tutelar na presença de seus responsáveis e diretor da escola. Posteriormente o material encontrado foi apresentado à delegacia territorial. \*FONTE\*: GU PM do Batalhão de Policiamento Escolar \_\*PMBA, uma força a serviço do cidadão\*\_
- [15-01-2024]/[15:07] **Cap Nogueira:** Lembrar de citar a súmula vinculante n 11
- [15-01-2024]/[15:08] **Cap Nogueira:** Agradeço a participação de todos
- [15-01-2024]/[15:08] **Cap Nogueira:** E desejo um bom termino de serviço

## ANEXO C – 2º Ciclo de aplicação RPG digital PMBA

RPG

## QUALIFICAÇÃO PM - 2º CICLO DE APLICAÇÃO BPEsc

- [27-02-2024]/[10:13] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Rolou: [d20]:1 = 1
- [27-02-2024]/[10:16] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Rolou: [d20]:16 = 16
- [27-02-2024]/[10:16] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Rolou: [d20]:15 = 15
- [27-02-2024]/[10:35] Chapa quente:



- [27-02-2024]/[10:37] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Bom dia a todos
- [27-02-2024]/[10:37] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Desejo uma boa jornada de serviço para guarnição
- [27-02-2024]/[10:39] Igor Bacelar da Cruz Urpia: Comandante..... Checou se todos os componentes da guarnição estão devidamente armados e equipados?

- [27-02-2024]/[10:41] **SGT PM ZUKO:** B23
- [27-02-2024]/[10:42] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, qual armamento você fez carga?
- [27-02-2024]/[10:42] **SGT PM ZUKO:** SMT. 40
- [27-02-2024]/[10:42] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Apenas?
- [27-02-2024]/[10:44] **SGT PM ZUKO:** E uma Glock G22, . 40, com 45 munições.
- [27-02-2024]/[10:44] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Sua vez motorista, qual armamento e equipamento você fez carga ?
- [27-02-2024]/[10:44] **SD MIKE DRIVER:** uma Glock G22, . 40, com 45 munições.
- [27-02-2024]/[10:45] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** E você patrulheiro?
- [27-02-2024]/[10:45] **SD Mike Driver:** Glock g22 45 munições e HT
- [27-02-2024]/[10:47] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** E os equipamentos que vocês fizeram carga ?
- [27-02-2024]/[10:48] **SGT PM ZUKO:** Colete balístico, completo.
- [27-02-2024]/[10:48] **SD Mike Driver:** Colete balístico completo e HT
- [27-02-2024]/[10:49] **SD MIKE DRIVER:** ALGEMAS, COLETE BALÍSTICO COMPLETO, HT, CHAVE DA VTR
- [27-02-2024]/[10:49] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:**

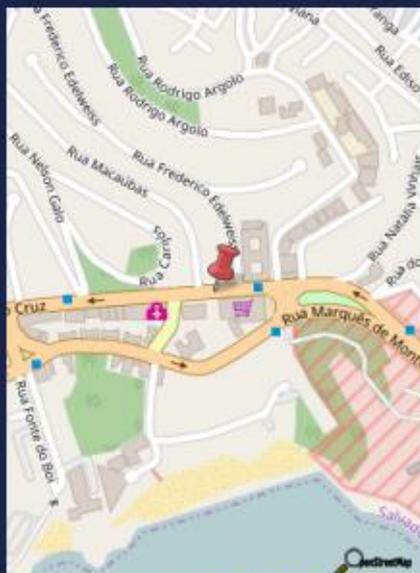
SUGESTÃO DE ARMAMENTO E EQUIPAMENTOS	
COMANDANTE PM	Colete balístico, Pistola Glock G22 Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 15 munições cada; Arma de eletrochoque (Taser); Algemas c / chaves; Rádio HT; Celular Funcional.
MOTORISTA PM	Colete balístico, Pistola Glock G22Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 30 munições; Algemas c / chaves.
PATRULHEIRO Nº 01	Colete balístico, Pistola Glock G22Gen5 - Calibre .40, contendo 15 munições; dois carregadores sobressalentes, com 30 munições; Algemas c / chaves e opcionalmente uma SMT .40, contendo 30 munições e um carregador sobressalente, com 30 munições.

- [27-02-2024]/[10:52] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, lembre da importância de realizar a carga de uma arma de eletrochoque (taser)
- [27-02-2024]/[10:52] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** E o celular funcional é importante
- [27-02-2024]/[10:52] **SD MIKE DRIVER:** PERFEITO
- [27-02-2024]/[10:53] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Motorista, quais os procedimentos você realizou ao realizar a carga da VTR?
- [27-02-2024]/[10:54] **SD MIKE DRIVER:** REALIZEI CHECK LISTA COMPLETO.
- [27-02-2024]/[10:54] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** beta 23
- [27-02-2024]/[10:54] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** e qual o alfa 3º da VTR?

- [27-02-2024][10:55] **SD MIKE DRIVER:** 302156
- [27-02-2024][10:55] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Beta 15
- [27-02-2024][10:55] **SD MIKE DRIVER:** B23
- [27-02-2024][10:56] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Patrulheiro, qual o seu posicionamento na VTR?
- [27-02-2024][10:57] **Sgt Souza Filho:** Patrulheiro 1 , atrás do motorista
- [27-02-2024][10:58] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:**

GUARNIÇÃO		FORMAÇÃO	
TIPO	NÚMERO DE POLICIAIS	POSICIONAMENTO NA VIATURA	
		LADO DO MOTORISTA	LADO DO CARONA
A	2	Motorista	Comandante
B	3	Motorista Patrulheiro nº 1	Comandante
C	4	Motorista Patrulheiro nº 1	Comandante Patrulheiro nº 2

- [27-02-2024][11:02] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Beta 23, patrulheiro
- [27-02-2024][11:04] **SD MIKE DRIVER:** PERMISSAO POR B32
- [27-02-2024][11:17] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** beta 23
- [27-02-2024][11:19] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, desloquem para a área de atuação
- [27-02-2024][11:20] **SGT PM ZUKO:** B2
- [27-02-2024][11:22] **Sgt Souza Filho:** Alfa 6, Comandante
- [27-02-2024][11:24] **SGT PM ZUKO:** Av Paralela
- [27-02-2024][11:24] **Sgt Souza Filho:** Desloque até a Rua Frederico Edelweis, próxima do XXXX, em frente ao Bompreço do Rio Vermelho, e verifique se na praça há um homem, com as seguintes características: alto, pardo, trajando bermuda jeans, camisa vermelha e boné preto, e um menino com uniforme do colégio, fazendo uso de maconha e álcool.\* Beta 23?
- [27-02-2024][11:25] **SGT PM ZUKO:** B15
- [27-02-2024][11:25] **SGT PM ZUKO:** B2
- [27-02-2024][11:26] **Sgt Souza Filho:**

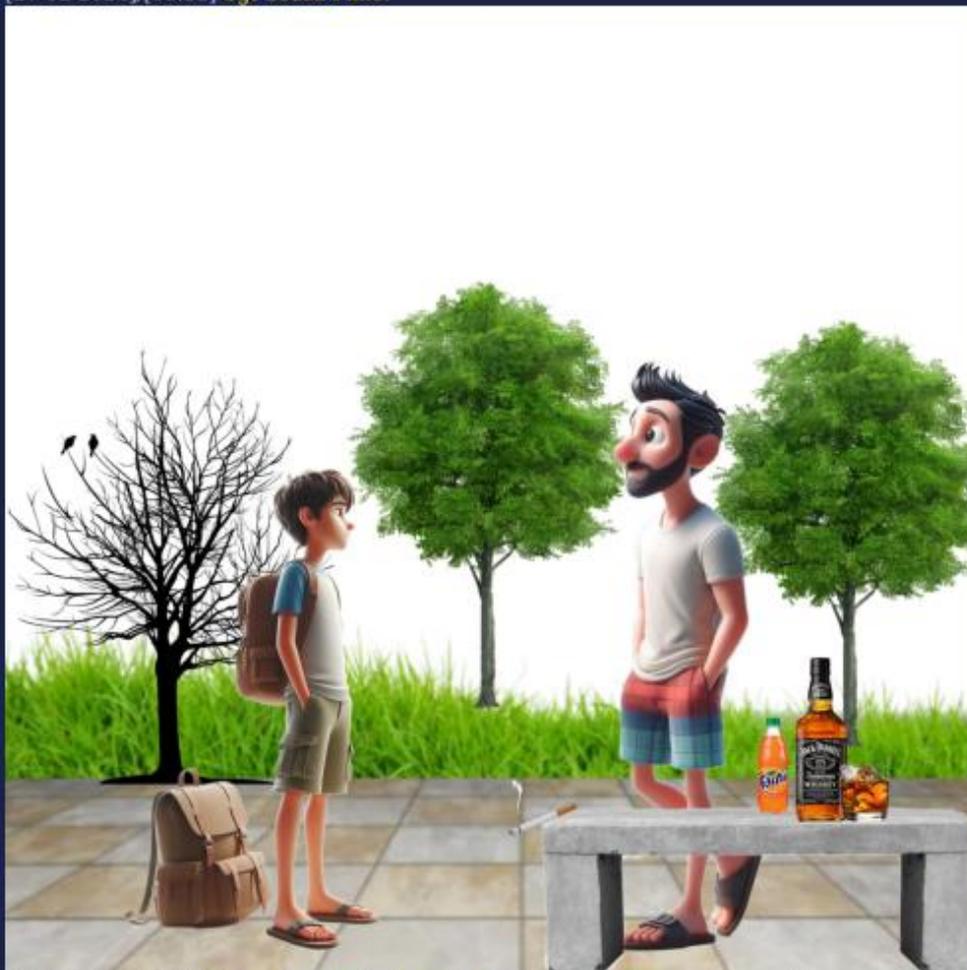


- [27-02-2024]/[11:26] **Sgt Souza Filho:**



- [27-02-2024]/[11:27] **Sgt Souza Filho:** Comandante, você está próximo do local da ocorrência?
- [27-02-2024]/[11:27] **Sgt Souza Filho:** ?
- [27-02-2024]/[11:28] **SGT PM ZUKO:** B23
- [27-02-2024]/[11:28] **SGT PM ZUKO:** Situação confirmada
- [27-02-2024]/[11:28] **Sgt Souza Filho:** Esta fazendo uso de dispositivo sonoro e luminoso?
- [27-02-2024]/[11:29] **SGT PM ZUKO:** B22. Não houve necessidade.
- [27-02-2024]/[11:29] **Sgt Souza Filho:** beta 23
- [27-02-2024]/[11:29] **Sgt Souza Filho:** Deslocar ao local da ocorrência com o giroflex ligado, bem como a sirene, caso se faça necessário, em virtude do trânsito. Contudo, antes de chegar ao local da ocorrência, os equipamentos sonoros e luminosos devem ser desligados, a fim de garantir o elemento surpresa.
- [27-02-2024]/[11:29] **SGT PM ZUKO:** Estamos adentrando na unidade escolar para identificação do adolescente e dos pais.
- [27-02-2024]/[11:31] **Sgt Souza Filho:** Vocês realizaram a abordagem dos suspeitos?
- [27-02-2024]/[11:31] **SGT PM ZUKO:** Abordagem feita.

- [27-02-2024]/[11:32] **Sgt Souza Filho:** Eles estão na praça
- [27-02-2024]/[11:32] **Sgt Souza Filho:** Consigo ver pelas câmeras
- [27-02-2024]/[11:32] **SGT PM ZUKO:** Confirmado uso de substâncias análoga a maconha.
- [27-02-2024]/[11:33] **Sgt Souza Filho:**



- [27-02-2024]/[11:34] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Motorista, descreva como foi sua aproximação aos suspeitos?
- [27-02-2024]/[11:35] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** pararam a VTR próximo?
- [27-02-2024]/[11:35] **SD MIKE DRIVER:** REAZALIZEI A SEGURAAANÇA EXTERNA, ENQUANTO O CMT E PATRULHEIRO REALIZARAM A BUSCA
- [27-02-2024]/[11:36] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, como foi sua voz de Comando para realização da abordagem?
- [27-02-2024]/[11:42] **Luciano:**
- [27-02-2024]/[11:57] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Patrulheiro, role um dado de 10 faces. Se o resultado for maior ou igual a 5 o adulto é um usuário de drogas. E se for menor ou igual a 4 ele é um traficante
- [27-02-2024]/[11:58] **Al Patrulheiro:** Rolou: [d10]:7 = 7
- [27-02-2024]/[12:00] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Motorista, role um dado de 10 faces. Se o resultado for maior ou igual a 5 o menor de idade é uma criança. Se for menor ou igual a 4 é

- um adolescente
- [27-02-2024]/[12:01] **SD MIKE DRIVER:** Rolou: [d10]:4 = 4
- [27-02-2024]/[12:03] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, vocês acabaram de realizar a abordagem e a identificação dos indivíduos
- [27-02-2024]/[12:03] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** fizeram a abordagem na praça
- [27-02-2024]/[12:03] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Qual a ação de vocês agora ?
- [27-02-2024]/[12:05] **Luciano:**
- [27-02-2024]/[12:06] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Foi necessário uso de algemas ?
- [27-02-2024]/[12:08] **Luciano:**
- [27-02-2024]/[12:09] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Patrulheiro, onde os indivíduos estão sendo conduzidos?
- [27-02-2024]/[12:10] **Sd Pinto Paca:** O menor de idade na viatura no banco traseiro e o maior de idade no presídio da viatura
- [27-02-2024]/[12:13] **SGT PM ZUKO:** Atenção patrulheiro! Vamos utilizar os termos técnicos. Adolescente.
- [27-02-2024]/[12:14] **SD MIKE DRIVER:** B15
- [27-02-2024]/[12:15] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Quais substâncias foram encontradas com os indivíduos?
- [27-02-2024]/[12:16] **SGT PM ZUKO:** Além de bebidas alcoólicas, substâncias análogas a maconha.
- [27-02-2024]/[12:17] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Motorista, quem está deslocando junto com vocês para Delegacia?
- [27-02-2024]/[12:19] **SD MIKE DRIVER:** ALÉM DOS CONDUZIDOS, UM PREPOSTO DA UNIDADE ESCOLAR, POIS OS PAIS NAO FORAM ENCONTRADOS
- [27-02-2024]/[12:21] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, qual Delegacia estão indo primeiro?
- [27-02-2024]/[12:23] **SGT PM ZUKO:** Para a delegacia especializada, localizada em Brotas.
- [27-02-2024]/[12:23] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Ao chegar na DAI, já se encontra uma equipe de imprensa, que deseja fazer entrevista com a guarnição. Qual a ação de vocês?
- [27-02-2024]/[12:24] **SGT PM ZUKO:** Orientei para q entrasse em contato com meu comandante.
- [27-02-2024]/[12:26] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, oriente sempre que a imprensa entre em contato com o Departamento de Comunicação Social da PMBA.
- [27-02-2024]/[12:27] **Cap Nogueira:** Comandante, eu sei que ainda estão na Delegacia, mas preciso que vocês realizem um realese da ocorrência e me enviem aqui
- [27-02-2024]/[12:27] **SGT PM ZUKO:** B23. Assim q possível.
- [27-02-2024]/[12:35] **SGT PM ZUKO:**



- [27-02-2024]/[12:35] **Cap Paulo Paulo**: \*PMBA-COPPM-CPAp\* \*BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR\* \*DATA\*: 27/02/2024 \*HORÁRIO\*: 10h às 20h \*ÁREA DE ATUAÇÃO\*: CPRC-CENTRAL \*RECURSOS\*: 1 viatura, 3 policiais militares. \*OCORRÊNCIA\*: COM alteração
- \*RESUMO\*: FOMOS ACIONADOS PELA CENOP PARA VERIFICAR SITUAÇÃO DE ADOLESCENTE USANDO SUSBSTANCIA ANALOGA A MACONHA E ACOMPANHADO DE UM HOMEM. AO REALIZARMOS A BUSCA, IDENTIFICAMOS TAMBEM BEBIDA ALCÓOLICA. FOI REALIZADA A CONDIÇÃO PARA A DAI E, POSTERIORMENTE, DELEGACIA DA ÁREA PARA A ADOÇÃO DAS MEDIDAS CABÍVEIS. \*FONTE\*: GU PM do Batalhão de Policiamento Escolar.
- \*\_PMBA, uma Força a serviço do cidadão!\*\_
- [27-02-2024]/[12:36] **Cap Paulo Paulo**: resumo da ocorrencia
- [27-02-2024]/[12:37] **Cap Nogueira**: Agradeço a todos
- [27-02-2024]/[16:54] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: INÍCIO DA SIMULAÇÃO II - ASSÍNCRONA
- [27-02-2024]/[16:57] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Boa tarde a todos
- [27-02-2024]/[16:57] **Sgt Souza Filho**: Central do BPEsc à VTR 6.1207..... "Alfa 06?"
- [27-02-2024]/[19:18] **SD MIKE DRIVER**: Cabula. Nas imediações do Col Roberto Santos
- [27-02-2024]/[19:32] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Desloquem para a escola YYY, situada nas proximidades do Dendezeiros, Cidade Baixa, para realizar uma visita de rotina, BETA 15?
- [27-02-2024]/[19:32] **SGT PM ZUKO**: B2
- [27-02-2024]/[19:33] **SD MIKE DRIVER**: b23 a b2
- [27-02-2024]/[19:48] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual a ação da Guarnição ao chegar na escola?
- [27-02-2024]/[19:49] **SD MIKE DRIVER**: manter contato com o gestor e funcionários da unidade escolar
- [27-02-2024]/[19:49] **SD MIKE DRIVER**: alem de observar todo o perimetro
- [27-02-2024]/[19:58] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: BETA 23
- [27-02-2024]/[19:59] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, após manter contato com o Diretor e ao deslocar pelo corredor da escola, a guarnição visualiza um aluno no corredor tentando esconder um pino com uma substância branca, a qual aparenta ser cocaína.
- [27-02-2024]/[19:59] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual a ação da Guarnição?
- [27-02-2024]/[20:18] **SGT PM ZUKO**: Conduzimos o adolescente para a diretoria, para viabilizar o contato com os pais, solicitamos um preposto da unidade escolar para acompanhar a condução até a DAI e apresentar o adolescente e a substância apreendida.
- [27-02-2024]/[20:19] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: E já está deslocando para DAI, Comandante?
- [27-02-2024]/[20:20] **Luciano**:
- [27-02-2024]/[20:22] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, realizou a busca pessoal no

suspeito?

- [27-02-2024]/[20:23] **SGT PM ZUKO**: Busca feita em local reservado, na presença do gestor da escola.
- [27-02-2024]/[20:25] **Prof. Everaldo**: Comandante, acabei de confirmar na ficha do aluno, e ele tem 11 anos e 10 meses
- [27-02-2024]/[20:26] **Prof. Everaldo**: é uma criança
- [27-02-2024]/[20:26] **Luciano**:
- [27-02-2024]/[20:27] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Patrulheiro, qual sua ação agora na ocorrência?
- [27-02-2024]/[20:28] **Luciano**:
- [27-02-2024]/[20:28] **Sd Pinto Paca**: Após a busca pessoal foi confirmado a substância entorpecente e informado a veracidade ao comandante
- [27-02-2024]/[20:29] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: beta 23
- [27-02-2024]/[20:29] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: o aluno começou a ficar agitado.....
- [27-02-2024]/[20:30] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Se encontra violento
- [27-02-2024]/[20:30] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: acabou de desferir um soco no patrulheiro
- [27-02-2024]/[20:31] **\*Pequeno**: Atacou Sd Pinto Paca: [d20]: 18 < 20. Fracassou!
- [27-02-2024]/[20:33] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante, antes de deslocar para DAI precisa esgotar as possibilidades de identificar o aluno
- [27-02-2024]/[20:33] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: O professor Everaldo conseguiu identificar na ficha
- [27-02-2024]/[20:33] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: o aluno tentou agredir o patrulheiro, mas fracassou
- [27-02-2024]/[20:34] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: mas usou a força e continua agitado
- [27-02-2024]/[20:34] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Comandante
- [27-02-2024]/[20:35] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: preciso que você volte na escola
- [27-02-2024]/[20:35] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Não observaram o procedimento operacional padrão
- [27-02-2024]/[20:35] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: PROCEDIMENTO OPERACIONAL PADRÃO: A GU PM deverá solicitar informações sobre a turma e sala que o aluno pertence, com a intenção de verificar se não há nenhum outro pertence do aluno em sala. Um membro da GU PM acompanha um funcionário até a sala de aula. O funcionário explica a situação à professora, e verifica se há outros pertences do aluno. Se houver, leva o material do aluno para sala da direção, realizando a revista dos pertences na presença do aluno.
- [27-02-2024]/[20:37] **Luciano**:
- [27-02-2024]/[20:39] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Motorista, role um dado de 20 faces. Se o resultado for menor que 15 a GU PM não achou a droga na mochila. Se o resultado for igual ou maior que 15 a GU PM achou a droga.
- [27-02-2024]/[20:39] **SD MIKE DRIVER**: Rolou: [d20]:8 = 8
- [27-02-2024]/[20:40] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**:



- [27-02-2024]/[20:40] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Sem droga na mochila do aluno. Mas conseguiram identificar seus pertences, inclusive sua carteira com a identidade
- [27-02-2024]/[20:42] **SGT PM ZUKO**: B23. Nada na mochila. A substância estava na mão.
- [27-02-2024]/[20:42] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: IMPORTANTE LEMBRAR DE SEMPRE VERIFICAR OS PERTENCES DO ALUNO EM SALA
- [27-02-2024]/[20:43] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual a ação da guarnição no momento?
- [27-02-2024]/[20:44] **SD MIKE DRIVER**: condução para o conselho tutelar e apresentação do substancia na delegacia da area
- [27-02-2024]/[20:44] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Perfeito
- [27-02-2024]/[20:45] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Vocês agora estão saindo da escola
- [27-02-2024]/[20:45] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Mas há um grande tumulto na saída
- [27-02-2024]/[20:45] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: corredores lotados
- [27-02-2024]/[20:45] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Calma, Comandante.....
- [27-02-2024]/[20:46] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Na saída da escola chegou uma equipe de imprensa
- [27-02-2024]/[20:46] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Já começaram a filmar a ação
- [27-02-2024]/[20:46] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Querem entrevista
- [27-02-2024]/[20:46] **Igor Bacelar da Cruz Urpia**: Qual sua ação nesse momento ?
- [27-02-2024]/[20:47] **SGT PM ZUKO**: Redirecionar para o ASCOM e proteger a integridade da criança no momento do tumulto.

- [27-02-2024][20:48] **Cap Nogueira:** Realiza a segurança para que ela não sofra nenhum tipo de violência
- [27-02-2024][20:49] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Perfeito Guarnição. Nunca realizar entrevista sem autorização. Recomendar contato com o DCS
- [27-02-2024][20:50] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, a criança foi conduzida em que lugar da VTR? Houve necessidade de algemar ?
- [27-02-2024][20:50] **SGT PM ZUKO:** Foi conduzida na parte interna da VTR, junto ao patrulheiro, sem necessidade de algemação
- [27-02-2024][20:51] **Luciano:**
- [27-02-2024][20:52] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Comandante, a criança tentou agredir o patrulheiro, caso fosse necessário algemar, a guarnição estaria respaldada através da Sumula vinculante nº 11
- [27-02-2024][20:53] **Luciano:**
- [27-02-2024][20:53] **Luciano:**
- [27-02-2024][20:55] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** O Estatuto da Criança e do Adolescente não dispõe sobre algemação. Trata apenas da não possibilidade de conduzir em compartimento fechado. O entendimento da Doutrina majoritária sobre a Sumula Vinculante é da possibilidade de algemação, para garantir a integridade física de todos
- [27-02-2024][20:55] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Mas se ele se acalmou, o procedimento esta correto
- [27-02-2024][20:56] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Vocês finalizaram a apresentação no Conselho Tutelar e já chegaram na Delegacia
- [27-02-2024][20:56] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** Dia agitado
- [27-02-2024][20:56] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** a Motorista se encontra manobrando
- [27-02-2024][20:56] **Igor Bacelar da Cruz Urpia:** o Comandante vai iniciar a apresentação na Delegacia
- [27-02-2024][20:57] **Cap Nogueira:** Patrulheiro, me envia o realese da ocorrência
- [27-02-2024][20:57] **Cap Nogueira:** O Comandante da Unidade já está me cobrando
- [27-02-2024][20:59] **Luciano:**
- [27-02-2024][20:59] **Cap Nogueira:** Ciente, Comandante
- [27-02-2024][20:59] **Cap Nogueira:** Fico no aguardo do Sd Pinto Paca
- [27-02-2024][21:01] **Cap Nogueira:** Me ligaram agora, e disseram que a a criança tem 11 anos, e se chama Ambrósio Justiniano N. Duarte
- [27-02-2024][21:02] **Luciano:**
- [27-02-2024][21:03] **Cap Nogueira:** Perfeito, Comandante
- [27-02-2024][21:04] **Cap Nogueira:** \*PMBA-COPFM-CPAP\* \*BATALHÃO DE POLICIAMENTO ESCOLAR\* \*DATA\*: 27/02/2024 \*HORA\*: 6h às 16h \*ÁREA DE ATUAÇÃO\*: CPRC-ATLÂNTICO \*LOCAL\*: Colégios da área \*RECURSOS\*: 1 viatura, 3 policiais militares. \*OCORRÊNCIA\*: Com alteração . \*RESUMO\*: Foram realizados Rondas Ostensivas/Preventiva - alfa 16 /18 - nas Escolas/Colégios. Por volta das 11:20, através do contato telefônico, fomos solicitados pelo diretor Everaldo. Fez-se necessário a condução de um estudante ao Conselho tutelar e posteriormente apresentado à substância que estava de posse da mesma, na delegacia da área. Finalizando o serviço com: ■ 07 escolas visitadas ■ 53 pessoas abordadas \*FONTE\*: GU PM do Batalhão de Policiamento Escolar \*PMBA, uma Força a serviço do cidadão!\*
- [27-02-2024][21:04] **Cap Nogueira:** Bom descanso a todos
- [27-02-2024][21:05] **Cap Nogueira:** MISSÃO CUMPRIDA
- [27-02-2024][21:05] **SD MIKE DRIVER:** graças a Deus! <3