

Construindo Contexto Histórico do Antigo Quilombo Cabula para a Formação de Estudantes do Ensino Médio em Turismo de Base Comunitária

Katiane Alves
Mestranda em Educação e Contemporaneidade
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)
E.mail:katianny.alves@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir a formação de estudantes do ensino médio em Turismo de Base Comunitária (TBC), a partir das possibilidades propostas pela Lei de Diretrizes e Bases Educacionais (LDB). Para a proposta de formação em TBC buscou construir conhecimento sobre contexto histórico do Antigo Quilombo Cabula. Em seguida, apresentou proposta pedagógica dentro do modelo de educação formal, refletindo os problemas atuais, considerando como exemplo o contexto de escolas da rede pública de ensino. Fez-se o uso de bibliografia para compreender a proposta da matriz curricular elaborada para o ensino médio, especificamente na parte *diversificada*, na qual se espera em parceria executar a proposta. A partir dessa proposta, reflete-se sobre o uso das tecnologias educativas em sala de aula, onde os jogos educativos, como o *Role Playing Game* (RPG), são ferramentas relevantes no trato pedagógico, portanto, auxiliando no processo de ensino/aprendizagem.

Palavras-chave: Turismo de Base Comunitária. Antigo Quilombo Cabula. Educação. Matriz curricular. Jogo RPG.

Introdução

Construir conhecimento para a formação de estudantes do ensino médio em Turismo de Base Comunitária na região do Cabula e entorno envolve planejamento, autogestão, sobretudo, emancipação desses sujeitos no que refere ao seu contexto histórico e social. Dessa forma, faz-se relevante contextualizar a região e refletir as mudanças ocorridas ao longo do tempo, entretanto, com marcas registradas no presente, seja na cultura, no espaço/ambiente, entre outros aspectos existentes.

A presente pesquisa busca, portanto, discutir a necessidade de diálogo e construção de conhecimento com esses jovens no espaço escolar, objetivando a formação em Turismo de Base Comunitária. Existem elementos que historicamente antecederam o século XX e que refletem o cotidiano das comunidades populares, onde as escolas e os jovens estão inseridos. Todavia, discutir a pluralidade cultural no espaço escolar, na sociedade contemporânea vai além do processo histórico ocorrido no Brasil, que abrange o período de domínio português sobre negros e índios, da história de resistências destes últimos, diante do domínio da Coroa Portuguesa. No contexto atual, a sociedade brasileira sofre com a classe dominante, que sutilmente busca impor suas condições aos menos favorecidos, ao proletariado. Pode-se aludir que parte desse grupo, assim como os negros escravizados lá no passado, produz resistência, cria estratégias, se articula e, portanto, de alguma maneira tenta reagir ao sistema opressor, seja pelos movimentos sociais, buscas individuais ou de pequenos grupos/classes.

Todavia, a historiografia evidencia as tradições culturais, a partir de estudos do cotidiano destes escravizados, dos registros de lutas, acordos, resistência religiosa, cultural, social, sobretudo, identitária. Desta maneira, ignorar essa formação é descontextualizar, é negar ao povo brasileiro seu passado e assim, omitir o presente. Portanto, é também uma questão a ser trabalhada nessas comunidades que vivem as mazelas na condição de pobreza econômica e que se enxergam como ruim e inferior, ao considerar as concepções do modelo de economia capitalista que aqui se instalou e insiste em rotular tal condição, tomando como base o padrão de desenvolvimento econômico europeu.

Sendo assim, promover essa reflexão na educação formal é fundamental, pois reflete toda a sociedade ao discutir a alteridade, reconhecendo afirmando, contudo, dialogando sobre essas diferenças dentro e fora da escola. É também uma possibilidade de inserção dos estudantes que fazem parte dessa miscigenação, mas cada um com sua particularidade, sua raiz, no contexto político e social, a partir desse processo histórico que vai desde a concepção eurocêntrica e racista, abrangendo, com isso questões políticas e econômicas.

Entretanto, essa difusão ainda é incipiente no contexto da educação formal, sobretudo, nas instituições de rede pública, onde a demanda provém de estudantes de comunidades populares, onde existem também os interesses pela manutenção de um modelo de

educação domesticada, envolvendo articulações políticas, partidárias e ideológicas, além do desestímulo ao papel de educadores. Todavia, essas questões são abrangentes e não cabem estender diálogo nesta pesquisa. Para discutir o contexto histórico e a formação em TBC com os estudantes de escolas públicas de comunidades populares, onde as tecnologias educativas são elementos relevantes nesse processo, surgiu a proposta de uso do jogo RPG Digital enquanto ferramenta pedagógica para auxiliar no ensino e aprendizagem, por meio dos elementos lúdicos, contudo, contextualizados e interdisciplinares, numa linguagem interessante ao público jovem.

A elaboração do jogo em questão, bem como sua aplicação e uso na perspectiva deste artigo, envolve o contexto de escolas da região do Cabula e entorno, além de ter nascido de experiências adquiridas durante a graduação em Turismo e Hotelaria, cuja participação enquanto bolsista de Iniciação Científica (IC) se deu em 2011, no projeto de extensão “Turismo de Base Comunitária no Cabula e entorno”, pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

Essas experiências realizadas por meio da metodologia participativa com enfoque na pesquisa-ação permitiram utilizar as observações feitas nesse processo para a elaboração deste trabalho, visando à integração dos estudos propostos ao projeto de habilitação em mestrado acadêmico no Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade.

Para efeito de estrutura deste trabalho, buscou-se organizá-lo em seis seções, sendo que a primeira a proposta de formação em TBC e construção do contexto histórico do Antigo Quilombo Cabula, cuja abordagem apresenta autores como Silva (et al, 2012) que definem TBC, Pena (2010) e Mascarenhas (2008) trazem uma visão geográfica social contemporânea da região do Cabula e entorno ou Antigo Quilombo Cabula, Neto (1984) que discute a história da região no contexto de escravidão ocorrido no período colonial, Lima(2010) apresenta uma abordagem histórica de ocupação do espaço do Antigo Quilombo que posteriormente virou fazenda com plantação de laranjais; Na segunda seção, que fala da proposta pedagógica para execução dessa formação em TBC, considerando o modelo da educação formal, a matriz curricular proposta pela Lei de Diretrizes e Bases Educacionais (LDB) em escolas públicas da rede estadual, por meio de teóricos como Andreotti (2006) e Bassinelo (2013) que falam da participação do modelo da “Escola Nova”, a partir de 1920, Brandão (1984) que discute o papel do

modelo tecnicista na educação formal, Alves (2013) que traz reflexão sobre uso da proposta pedagógica por meio das tecnologias educativas, Hayashi (2003) que fala do jogo RPG, Alves e Santos (2013) que apresentam aspectos pedagógicos desse jogo; por fim, as considerações finais, na qual apresenta-se uma reflexão crítica sobre a pesquisa realizada.

Formação em turismo de base comunitária no antigo quilombo Cabula: construindo contexto histórico

O TBC em espaço urbano, na capital baiana, encontra-se em processo de organização, pois requer formação nas comunidades que, em sua maioria, desconhece o potencial para essa atividade, apesar de o município ser um dos principais destinos turísticos, dado a sua história, cultura e belezas naturais dentro do modelo de turismo convencional, impossibilitando muitas vezes a abertura para outras experiências na perspectiva do turismo enquanto atividade cultural, econômica, social, ambiental e política. Essa realidade, de certa forma, cria barreiras no que refere ao desenvolvimento socioeconômico das localidades afetadas e marginalizadas economicamente.

Para compreender a proposta de TBC nas comunidades urbanas, bem como a necessidade de formação dos atores sociais enquanto protagonistas, é necessário discutir esses aspectos, considerando que uma forma de minimizar as mazelas sociais é o trabalho de valorização da identidade, onde essa afirmação se desenvolva nas ações comunitárias, promovendo autonomia e autogestão.

Neste sentido, para compreender a proposta do TBC que difere do turismo convencional, a definição a seguir, advogada no presente trabalho, tem como diferencial a articulação coletiva, envolvendo toda a comunidade, de forma colaborativa e solidária, podendo ser articulada por meio de cooperativas, onde os benefícios sejam compartilhados entre todos, com apoio de órgãos públicos, privados e terceiro setor.

Entendemos o turismo de base comunitária como uma forma de planejamento, organização, autogestão e controle participativo, colaborativo, cooperativo e solidário da atividade turística por parte das comunidades, que deverão estar articuladas em diálogo com os setores público e privado, do terceiro setor e outros elos da cadeia produtiva do turismo, primando pelo benefício social, cultural, ambiental, econômico e político das próprias comunidades. (SILVA, et al, 2012, p.11)

Nessa perspectiva, foi desenvolvido na UNEB, aprovado e financiado pelo edital 021/2010, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), o projeto “Turismo de Base Comunitária na região do Cabula e entorno: Processo de incubação de operadora de receptivos populares especializada em Roteiros Turísticos Urbanos Alternativos, Responsáveis, Sustentáveis e Solidários (RTUARSS)”, cujo papel foi sensibilizar e mobilizar as comunidades, buscando a valorização dos bens culturais e naturais, respeitando os princípios da sustentabilidade e economia solidária.

Nesse processo, o projeto objetivou a organização para o TBC de bairros populares como: 1] Engomadeira; 2] Estrada das Barreiras; 3] Beiru/Tancredo Neves; 4] Arenoso; 5] Narandiba; 6] Doron; 7] Saboeiro; 8] Pernambucoés; 9] Saramandaia; 10] São Gonçalo; 11] Arraial do Retiro; 12] Cabula; 13] Resgate; 14] Mata Escura; 15] Velha Sussuarana; 16] Jardim Santo Inácio e 17] Cabula VI. Atualmente, em 2015, o projeto atua em 4 escolas da região com ações dentro da proposta aprovada pela FAPESB através do edital 028/2012, cuja iniciativa de formação de estudantes de ensino médio em TBC por meio do jogo RPG está inserida e em processo de execução.

A área delimitada acima, compreende o miolo, assim chamado por estar geograficamente no centro da cidade do Salvador, onde Pena (2010, p.10) fala que “o Cabula localiza-se no Miolo de Salvador, área compreendida entre a BR 324 e a Avenida Luís Viana Filho (Avenida Paralela), caracterizava-se, inicialmente, pelas inúmeras chácaras existentes”. O autor considera essa delimitação como região do Cabula, onde os bairros do entorno são semelhantes em algumas características, entretanto, possuem sua singularidade. Ainda o autor, na década de 1970, o Cabula, tido como bairro periférico, constituiu diversos conjuntos habitacionais populares, construídos pelo Estado que aquele momento investia no setor habitacional para classes populares. (PENA, 2010, p.10).

Com o passar dos anos a região se desenvolveu, onde surgiram grandes empresas, como hipermercados, redes bancárias, telefonia, instituições de ensino superior, *shopping*, portanto, serviços diversificados.

O Miolo hoje é caracterizado pela sua multifuncionalidade, pois em seu espaço há presença de residências, instituições, serviços e comércio. Nas áreas residenciais existem padrões de ocupação planejada decorrentes da implantação dos conjuntos habitacionais, porém está presente em maiores

proporções a ocupação espontânea oficial, em que os serviços de saneamento básico, acessibilidade, segurança e equipamentos urbanos são cada vez mais precários (MASCARENHAS, 2008, p.22).

Dessa forma, percebe-se que essa região é delimitada como parte central da cidade, porém periférica socialmente. Historicamente, ela faz parte do período importante para o Brasil e Bahia, o regime escravista, do qual a mesma foi local de refúgio. Além do legado histórico, há diversos atrativos turísticos, mas as comunidades, na maioria das vezes, desconhecem essa riqueza cultural. Por isso a importância de mobilizar e construir conhecimento com essas pessoas. Entretanto, para iniciar esse processo, fez-se necessário dialogar com a comunidade sobre a potencialidade que cada uma possui para o turismo, para que as mesmas percebam que o seu cotidiano, suas manifestações culturais refletem a identidade local, aspecto fundamental para o turista ou visitante que está em busca desse tipo de experiência.

O processo de mobilização é indispensável para diagnosticar a possibilidade de TBC no local, visto que o povo é quem decide se a proposta é viável, se vai beneficiar a todos. Ao compreender essa etapa, a comunidade percebe os atrativos existentes e que não eram reconhecidos e, a partir dessa reflexão, acreditam nessa possibilidade. As pessoas envolvidas precisam, em conjunto, pensar, planejar ou idealizar a prática na sua comunidade, levando em consideração seu potencial, e as adversidades que cada uma enfrenta. Para compreender essa discussão é importante identificar alguns aspectos referentes às comunidades. Esses bairros envolvidos possuem sua identidade, sua formação, entretanto, a história do Cabula contextualiza a origem e o crescimento da região, identificando a riqueza cultural e importância da valorização da identidade.

A história dessa região está ligada ao período escravista que tomou o Brasil, onde a revolta dos escravizados também deixou sua marca de resistência no refúgio dos quilombos, nas rebeliões e outras diversas formas de luta. Na Bahia, conforme Neto (1984), em 1969, ocorreu grande rebelião organizada pelos negros Domingos de Leme Morais e Veríssimo Morais da Silva, acarretado na prisão do capitão-mor. Dessa forma, nota-se a presença da escravatura na Bahia, onde teve seu primeiro quilombo nas proximidades de Salvador, denominado de “Quilombo do Buraco do Tatu”, tendo início em 1744 até 1765. Os “Quilombos de Nossa Senhora dos Mares e Cabula”, também localizado nos arredores da Capital baiana foi importante para história de luta dos

escravizados. Entretanto, o “Quilombo do Urubu”, datado de 1826 no sítio Cajazeiro, nas proximidades de Salvador, marcou a cidade por conta do ataque que os refugiados praticaram na região do Cabula contra os lavradores. Além de ter sido território quilombola, sabe-se que a região do Cabula era uma grande fazenda, na qual havia plantação de laranja.

Segundo Santos, Pinho, Moraes e Fischer (2010), a região onde está localizado o bairro do Cabula e, segundo a nova delimitação, outros bairros como Resgate, Saboeiro, Doron e Narandiba, era conhecida por ser uma área com fortes características rurais e por suas plantações de laranjas. Ainda segundo os autores, essas terras foram, por volta do século XVI, doadas a Antônio de Ataíde e posteriormente arrendadas ao senhor Natal Cascão, que construiu a capela de Nossa Senhora do Resgate, atualmente conhecida como Igreja da Assunção. Nascia então um pequeno povoado a partir da ocupação nos arredores dessa igreja. (LIMA, 2010, p.35)

Contudo, com o passar do tempo a ruralidade da região foi desaparecendo, onde de acordo com Lima (2010) os laranjais de destituíram devido às pragas, sendo assim, as áreas foram loteadas e vendidas, dando lugar a urbanização que ocorreu a partir do século XX, precisamente na década de 1970 com a construção dos conjuntos habitacionais, conforme dito no início dessa discussão sobre a delimitação e história da região do Cabula e entorno.

Essa região vem crescendo populosamente, onde no ano de 2012, numa visão geral, percebe-se que na estrutura, os bairros possuem características similares como densa aglomeração humana, com problemas de infraestrutura, quanto à habitação, em sua maioria compõe conjuntos habitacionais, moradias irregulares, comércio diversificado como supermercados, farmácias, casa lotérica, *shopping*, clínica médica, instituições de ensino e outros. Vale ressaltar que cada comunidade possui sua particularidade, portanto, é o diferencial para o visitante que procura por experiências únicas.

Nos aspectos culturais, de acordo com Quadro 1, encontram-se grupos culturais como músicos, escolas de capoeira, poetas, artista plástico, artesão, grafiteiros; além disso, existem importantes terreiros de candomblé na região, entre outras instituições religiosas.

Quadro 1. Fotos de artesanato, arte grafite e bandeira do Terno de Reis Rosa Menina



Fonte: SILVA, 2011.

Quanto aos aspectos naturais, conforme Quadro 2, possui áreas verdes, onde ainda é possível desfrutar de Mata Atlântica e represa, no contexto urbano, no Cabula situada numa área preservada pelo 19º Batalhão de Caçadores; no bairro de Mata Escura existe o Horto e nos demais bairros ainda existem pequenas áreas arborizadas, entre outros atrativos naturais como a lagoa situada na comunidade do Retiro e comunidade Amazonas (anteriormente conhecida como Timbalada).

Quadro 2. Fotos da Represa do Cascão e Mata Atlântica no 19 BC



Fonte: SILVA, 2011

Entretanto, essa diversidade natural e cultural está se perdendo devido às mudanças que vem acontecendo na região nos últimos anos. A tradição desses valores aqui citados pode ser mantida por meio de ações educativas no espaço escolar, com e nas comunidades.

Nessa perspectiva, essa organização do turismo contribui para o bem-estar coletivo quando propõe a organização das atividades econômicas e sociais, visando o desenvolvimento socioeconômico no bairro de forma cooperativa e colaborativa. Isso requer planejamento, pois essa é uma estratégia indispensável para qualquer objetivo a ser alcançado, portanto, também necessário para a viabilidade dessa forma de organização de turismo, a qual toma como base os princípios da autogestão, levando em consideração o protagonismo da comunidade nesse processo.

A comunidade tem papel decisivo no processo de articulação e organização do turismo no bairro, levando em conta a participação coletiva, onde os benefícios e tudo o que for gerado pelo TBC, seja compartilhado entre todos envolvidos. Por isso, a importância da definição daquilo que se deseja compartilhar, divulgar para o público interessado, conforme os princípios da economia solidária.

Com isso, faz-se necessário formar a comunidade para essa proposta, portanto, é necessário compreender como funciona a educação oferecida nas escolas de ensino fundamental e médio na Bahia, sobretudo, na região do Cabula e entorno, na capital baiana, tendo em vista que os estudantes e também moradores da localidade, em sua maioria, desconhece a história de seu bairro por não ter esses conteúdos disponíveis no plano de ensino, segundo algumas considerações sobre a educação e o currículo escolar.

Proposta pedagógica para formação em tbc no ensino médio das escolas públicas estaduais do antigo quilombo Cabula

Atualmente a educação básica das instituições públicas do Brasil apresenta uma realidade preocupante no tangente à qualidade de ensino aprendido, envolvendo vários aspectos internos e externos, entre eles as práticas pedagógicas utilizadas para

que os estudantes reflitam a teoria a partir do que vivenciam na prática por meio do seu cotidiano.

É, contudo, um processo histórico falho que perpassou aqui no Brasil, tomando-se como ponto de partida a Era Vargas, onde nesse contexto político aconteceram no século XX, entre 1930 e 1940 reformas na educação escolar do país, sobretudo, atreladas às transformações na indústria, bem como na urbanização, marcada por grandes revoluções sociais e políticas direcionadas para o desenvolvimento capitalista industrial.

A educação formal, ganhou de acordo com Andreotti (2006), novos rumos a partir da década de 1920, já no período capitalista, por meio do discurso pedagógico liberal expressado pela dita “Escola Nova”, na qual se enfatizava o “como aprender”, ou seja, forma pela qual a criança adquire conhecimento a partir das suas ações, diferente do “modelo tradicional”, no qual se valorizava o “como ensinar”. Desta forma, o modelo passou a valorizar o aprendizado do aluno e não no professor. Essa nova forma de educação atingiu apenas a elite, e com isso, grande maioria da população carente permanecia no contexto da educação tradicional.

A Escola Nova teve o movimento que ficou conhecido como “era dos testes mentais”, a qual trouxe, por meio de um dos seus defensores, Manuel Bergström Lourenço Filho, contribuições de base psicológica como o “*Teste de ABC para verificação da maturidade necessária à aprendizagem da leitura e escrita*”, sendo este editado doze vezes entre 1933 e 1974, perpassando décadas. (BASSINELO, 2013, p. 2).

A educação formal ganhou caráter técnico, onde o principal objetivo era qualificar jovens e adultos mediante a oferta de cursos de capacitação profissional, entre outros ligados ao trabalho operário, cuja finalidade era atender ao mercado capitalista. Segundo Brandão (1984), era uma escolarização manipulada e dirigida pela classe dominante, portanto, uma maneira de manter a classe popular subalterna ao domínio político, econômico e social impostos pela burguesia.

Esse processo ganhou expansão e se encontra atualmente na educação escolar básica, perpassando por todos os níveis de escolaridade, salvo alguns programas e modelos de ensino que buscam uma educação mais humana, crítica e de cunho menos mercadológico. Nessa perspectiva, estudos sobre a educação da Bahia na atualidade,

mostram que os resultados não atendem ao que o Plano Nacional de Educação (PNE), propõe dentro da Lei de Diretrizes e Bases Educacionais (LDB).

Para aumento de taxa de alfabetização e da escolaridade média da população fez-se algumas transformações a partir da criação do Plano Nacional de Educação (PNE), onde no ano de 2010, foram elaboradas dez diretrizes objetivas e vinte metas, seguidas das estratégias específicas de concretização. Tendo como exemplo de metas e estratégias, em todas as modalidades e níveis, o plano de inclusão de minorias, indígenas e quilombolas, estudantes da zona rural e alunos em regime de liberdade assistida, assim como propostas para mudanças nas redes físicas e equipamentos educacionais como transporte, livros, laboratórios de informática, rede de *internet* de alta velocidade e novas tecnologias, objetivando melhorar a oferta da educação básica pública. (BRASIL, 2012c *apud* ALVES, 2013, p. 44)

Todavia, ainda que a LDB tenha transformado a escola num espaço participativo, democrático e coletivo, ressaltando o direito à pluralidade cultural, aspectos fundamentais para a “formação” do estudante enquanto cidadãos politizados, o país apresenta alguns embates dentro e fora do ambiente escolar que precisam ser vistos e levados em consideração.

Dessa forma, pretende-se utilizar dentro dessas diretrizes, atendendo à proposta de inserção do aluno no contexto em que vive, relacionando teoria e prática, a proposta de colocar a formação em TBC na parte *diversificada* da matriz curricular do ensino médio, sendo, portanto, uma parceria entre escola e os projetos “Turismo de Base Comunitária no Antigo Quilombo Cabula: Construindo conhecimento com as escolas” e “Conteúdos Digitais nas escolas”, aprovados pela Fapesb. Nessa perspectiva, a matriz curricular do ensino médio¹, apresenta em sua Base Nacional Comum, componentes curriculares, entre eles, Políticas Públicas. Enquanto na Parte Diversificada aparecem: Língua Estrangeira Moderna; Educação Inclusiva; Pedagogia de Projetos e Psicologia Educacional. Na Parte Profissionalizante, o conteúdo que consta na área de conhecimento é “As práticas pedagógicas, seus fundamentos e suas metodologias”, tendo como componentes curriculares: Didática; Ciências Humanas; Educação Infantil; Matemática e Alfabetização.

¹Mais informações sobre matriz curricular

Disponível em: <<http://www.educacao.escolas.ba.gov.br/node/9>>.

Acesso em: 27 jun.2015.

No espaço destinado à parte “diversificada”, tem-se a possibilidade de elaboração de projetos pedagógicos voltados para o ensino/aprendizagem, pensando no contexto pluricultural da escola, utilizando ferramentas que propiciem também a interdisciplinaridade. O uso das tecnologias educativas faz-se relevante neste processo.

A LDB estabelece que a escola deve estar articulada às transformações sociais. Portanto, permanecer com práticas de ensino tradicionais, em que apenas o professor participa da aula e o educando não constrói conhecimento, reflete uma educação escolar defasada, descontextualizada e, portanto, sem sentido para o estudante. A tecnologia faz parte dos saberes exigidos socialmente e a escola ficar alheia a esse avanço significa estar em déficit formativo com o estudante, já que o educando necessita das diversas oportunidades de conhecimento para o seu pleno desenvolvimento. (ALVES, SANTOS, 2013, p. 168)

As tecnologias desenvolvidas como as da informação e comunicação, onde temos as telecomunicações mediante o uso do computador, acesso à *internet*, e demais recursos oferecidos por estes, permitem avanços e inovações em diversas áreas de pesquisa. Nas escolas da rede pública, a grande maioria desses recursos é utilizada no espaço administrativo, enquanto poderiam ser direcionadas ao uso em sala de aula. Os jovens estão cada vez mais “conectados” com a tecnologia, as inovações e tudo que possibilite rapidez, sejam nas informações variadas ou em outras facilidades que as ferramentas promovem.

Todavia, esses jovens estudantes não se reconhecem mais numa escola que ministre aulas “tradicionais”, com o uso apenas do livro didático e caderno de tarefas, a escrita no quadro negro etc., pois eles têm acesso a jogos, filmes, redes de entretenimento variadas, ferramentas de pesquisas e estudos avançadas e disponíveis, portanto, se identificam nesse espaço, o qual lhe propõe coisas novas, de forma simplificada e numa linguagem compreensível, dependendo do que cada um busca, de acordo com seus interesses. Nessa perspectiva, as instituições necessitam de inovação para acompanhar o ritmo das tecnologias e dos alunos que estão à frente disso, possibilitando novas abordagens, deixando de ser desinteressante e ultrapassada.

Vale salientar a importância da formação e/ou capacitação do professor para o uso de tais recursos, onde haja integração com o equipamento, sobretudo, com o recurso humano, sendo, portanto, fundamental uma proposta metodológica que abrange entretenimento e conhecimento no ensino/ aprendizagem.

Neste caso, os jogos educativos são favoráveis ao ensino-aprendizagem de forma contextualizada e interdisciplinar, cuja prática é diferente do ensino tradicional, onde os estudantes não participam ativamente das discussões em sala de aula e não compreendem a sociedade em que vivem tampouco o que leem e ouvem sobre as teorias. Com isso, os jogos se configuram como uma nova forma de ensinar, onde o aluno tem liberdade para se expressar e a possibilidade de abranger o conhecimento de forma continuada e não fragmentada [...]. (ALVES, 2013, p. 48)

Nesse contexto, percebe-se a relevância do uso dos jogos educativos como ferramenta e parte da metodologia integrada à tecnologia educativa. Isso possibilita unificar ensino/aprendizagem dentro da proposta de educação integral, a qual se deve dissociar do conceito de produção apenas nas “quatro paredes” escolares, pois esta acontece no ambiente externo, a partir do entorno escolar, onde se percebe o cotidiano, aspectos históricos, sociais e culturais das comunidades que são os espaços de construção e reprodução de educação.

Desta forma, o uso do jogo RPG Digital como mediador do ensino/aprendizagem, promove interação e colaboração, compartilhamento de conhecimento entre os estudantes e professores. É uma ferramenta viável na execução do curso de formação em Turismo de Base Comunitária, pelo fato deste jogo possibilitar a interdisciplinaridade e dentro da sua estrutura permite que o estudante ao se colocar no papel de jogador-personagem vivência todos os aspectos colocados no contexto do jogo, seja histórico, social, cultural, ambiental, portanto, articulando e alimentando os princípios do TBC.

O *Role Playing Game* (RPG) significa jogo de interpretação de papéis ou interpretação de personagens. Oriundo dos Estados Unidos em 1974 e no Brasil, na década de 1985, com a série Aventuras Fantásticas, da Editora Marques Saraiva. (HAYASHI, 2003, p.59)

Este jogo é composto por jogadores-personagens e por um mediador do grupo, denominado Mestre. Os jogadores-personagens têm como função básica tomar decisões a partir das situações-problema que surgirão no decorrer do jogo, enquanto que o papel do Mestre é do contextualizar o jogo, narrando o jogo, apresentando o enredo, os obstáculos e demais ações promovidas pelos jogadores. Entre as diversas formas de jogar o RPG, entre elas o jogo de mesa, para esta proposta pretende-se utilizar o RPG

Digital, sistema desenvolvido com base no uso de um ambiente virtual de aprendizagem, na plataforma do *Wordpress*.

O RPG aproxima aspectos dos teóricos como Freire (1987), Heller (1989), Well (1993), Gadotti (1941) Veiga (1996), entre outros estudiosos da educação. Nessa perspectiva, o jogo apresenta elementos importantes no trato pedagógico:

Quadro 1. Aspectos pedagógicos do RPG

ASPECTOS PEDAGÓGICOS	EXPLICAÇÃO
Colaboração	No RPG, os estudantes exercem o auxílio mútuo entre os colegas na tentativa de encontrar soluções em comum para os problemas.
Raciocínio lógico	Os estudantes estimulam o raciocínio lógico durante a reflexão e análise sobre a tomada de decisões.
Interação	O aspecto social é amplamente exercido no RPG, pois é um jogo em que a comunicação coletiva predomina. A participação do grupo fica evidente durante o jogo.
Interdisciplinaridade	O RPG possibilita também a articulação entre disciplinas. O educador pode criar um jogo RPG a partir de qualquer assunto. As situações-problema podem ser elaboradas visando atender os objetivos educativos. O primeiro passo é saber criar campanhas e aventuras de RPG.
Compartilhamento de ideias	Dúvidas, sugestões, apresentação de soluções, compartilhamento de saberes acontecem durante o jogo. Dessa forma, o docente pode aproveitar essas possibilidades para incentivar a aprendizagem dos conteúdos escolares.
Leitura	O RPG possui o livro do Mestre e o livro do jogador, contendo orientações sobre o desenvolvimento do jogo. Para jogar, precisa inicialmente, que faça a leitura desses livros. Além disso, outras leituras podem ser sugeridas como requisito para completar determinada ação.

Escrita	O jogo estimula também a produção textual, já que os jogadores, em determinado momento, terão que escrever a respeito das particularidades de seus personagens.
Pesquisa	A depender da temática do jogo os jogadores são instigados a realizarem pesquisas sobre algum elemento do enredo, a fim de elucidar questões e complementar informações necessárias.
Tecnologia	Como já foi dito nesse capítulo, o RPG pode acontecer via presencial ou digital. É uma possibilidade de aproximar o educando do mundo tecnológico. No decorrer desse texto o leitor pode aventurar-se pelo RPG sobre o Cabula e entorno, cujo ambiente de acesso é <i>o moodle</i> .
Imaginação / criatividade	A tomada de decisões – essenciais ao prosseguimento do jogo – depende do nível de imaginação e criatividade dos jogadores para solucionar os problemas e decidir as ações a serem realizadas diante de cada situação/obstáculo.
Diversão	Apesar do RPG ser um jogo, apresentar elementos lúdicos, ele é um extenso campo de possibilidades pedagógicas. Portanto, cabe ao criador do jogo utilizá-lo somente como diversão ou como um instrumento pedagógico divertido. A segunda opção permite que a escola deixe de ser vista como obrigatória e passe a ser aceita pelos estudantes como um espaço importante para aprender e ensinar.
Respeito	Pelo fato do RPG ser um jogo interativo, permite a expressão de opiniões divergentes ou não. O que delimita o nível de conflito no jogo é a essência do RPG – a colaboração. Através desse jogo os jogadores aprendem a convivência em grupo, o respeito às diferenças e mesmo que não aceitem determinadas decisões, são incentivados a ouvir o colega.

Fonte: ALVES, SANTOS (2013).

O uso do RPG, cuja elaboração apresente todos esses aspectos elencados, possibilita na prática a reflexão sobre contexto histórico, cultural, social e político no qual o estudante se insere, a partir de questionamentos oriundos de processos históricos perpassando pela atualidade, abrangendo também os discursos sobre alteridade, identidade, pluralidade, dentro e fora da escola.

Essas questões cabem nesse jogo de formação de cidadãos para o Turismo de , a partir de conteúdos que tenham a história contextualizada, que permitam a vivência e atuação dos estudantes inseridos como personagens dentro do jogo, exercendo sua função de cidadão e de responsabilidade social, interagindo a partir das experiências do seu cotidiano, promovendo assim, conhecimento e reflexão-ação.

Nessa perspectiva, o presente trabalho apresenta resultado parcial do processo teórico do jogo, tendo em vista que a modelagem completa será concluída e aplicada em setembro de 2015, de acordo com o cronograma. Vale ressaltar a relevância das revisões tanto de cunho pedagógico para que a estrutura atenda aos objetivos propostos, quanto de construção gráfica do jogo.

Considerações finais

Nesta pesquisa discutiu-se a proposta de formação de estudantes de escola pública do ensino médio em Turismo de Base Comunitária, utilizando como recurso as tecnologias digitais por meio do jogo RPG, sendo que para isso, é necessário construir conhecimento sobre o contexto histórico da região do Cabula e entorno, conhecida como Antigo Quilombo Cabula, a partir de processos históricos que influenciaram o quadro atual que consiste em vários problemas estruturais de cunho econômico, social e político. Entretanto, o discurso que se faz no que refere ao uso pedagógico frente à proposta de Lei de Diretrizes Curriculares reformuladas e aqui citadas, é pertinente tendo em vista às mudanças que vem sofrendo o mundo globalizado, onde o sistema econômico alimentado pelo capitalismo dita as regras ao passo em que a sociedade compreende em sua grande maioria, as classes populares marginalizadas economicamente e desassistidas socialmente.

Desta forma, a reflexão que se faz sobre a formação de estudantes enquanto cidadãos críticos a partir do conhecimento do seu processo histórico e identitário, da diversidade

cultural e social, de todos os conflitos existentes nessas representações, neste caso não sana os problemas. Acredita-se que a proposta não seja resolver tudo, mas, abrir espaço para diálogo e compreensão dessas questões muitas vezes ignoradas. Neste sentido, a proposta de uso e inovação no ensino, dentro e fora da sala de aula, com o auxílio da tecnologia, a partir do uso de jogos educativos, aproxima a teoria da realidade desses discentes.

Referências

ALVES, Katiane; SANTOS, Andrea, C. Serravale dos. **TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA E TECNOLOGIAS EDUCATIVAS**. Salvador: Eduneb, 2013.

ALVES, Katiane. **Turismo de Base Comunitária e Educação: uso do jogo RPG em processos pedagógicos**. Salvador: UNEB, 2013. (Monografia)

ANDREOTTI, Azileide L. O PROJETO DE ASCENSÃO SOCIAL ATRAVÉS DA EDUCAÇÃO ESCOLARIZADA NA DÉCADA DE 1930. **HISTEDBR**, Campinas, SP, 2006. Disponível em:
<http://www.histedbr.fae.unicamp.br/navegando/artigos_frames/artigo_023.html>. Acesso em: 16 dez. 2013

BASSINELLO, Ied. HISTÓRIA E ATUALIDADE DO MANIFESTO DOS PIONEIROS DA EDUCAÇÃO NOVA: A história dos testes mentais e sua influência no Brasil em tempos de Escola Nova. In: IX Colóquio de Pesquisa Sobre Instituições Escolares da UNINOVE, 2013, São Paulo. **Anais... eletrônicos...**São Paulo: UNINOVE, 2013.
Disponível em:<http://www.uninove.br/marketing/ix_coloquio/PDF/iedabassinello.pdf>
Acesso em: 16 dez. 2013.

BRANDÃO, Rodrigues Carlos. **Pensar a Prática: Escritos de viagem e estudos sobre a educação**. São Paulo: Edições Loyola, 1984.

BRASIL.Presidência da República-Casa Civil: Subchefia para Assuntos Jurídicos. **LEI Nº11.645, DE 10 MARÇO DE 2008**. Brasília: Presidência da República, 2008.

Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm>

Acesso em: 17 dez. 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17 ed. RJ: Paz e Terra, 1987.

GADOTTI, Moacir. **Pedagogia da práxis**. São Paulo: Cortez, 1941.

HAYASHI, Daniel, André. O Comportamento Caórdico dos Jogos de RPG e a Aprendizagem. **PEC**, Curitiba, v.3, n.1, jul. 2002- 2003.

Disponível em:

<http://www.cin.ufpe.br/~jrpn/arquivos/5%BA%20Periodo/Metodologia/Listas/Flavia/2003_comportamento_jogos_rpg.pdf>. Acesso em 09 nov. 2012

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a História**. 3. Ed. RJ: Paz e Terra, 1989.

LIMA, Jamile de Brito. **Os “Cabulas” de Salvador**: confrontando as delimitações de 1992 e de 2010. Salvador, 2010. (Monografia)

MASCARENHAS, Adriano Nascimento. **Análise do Processo de Uso e Ocupação do Solo na Avenida São Rafael, Salvador-BA**. Salvador: Escola Politécnica da Universidade Federal da Bahia, 2008. (Dissertação de Mestrado).

NETO, Manoel Antonio Santos. Os Quilombos de Salvador, **Revista Princípios**, São Paulo, v. 4, n. 8, maio 1984.

PENA, João Soares. **A especulação imobiliária chega à periferia urbana de Salvador**: origens e perspectivas do Cabula sob a ótica da habitação. Salvador, 2010. (Monografia)

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

_____, Francisca de Paula Santos da. **Fotos de artesanato, arte grafite e bandeira do Terno de Reis Rosa Menina**. Salvador, 2011.

_____, Francisca de Paula Santos da. **Fotos da Represa do Cascão e Mata Atlântica no 19 BC.** Salvador, 2011.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **A Prática Pedagógica do Professor de Didática.** Campinas: Papirus, 1996.

WELL, Pierre; D'AMBRÓSIO, Ubiratan; CREMA, Roberto. **Rumo à Nova Transdisciplinaridade: Sistemas abertos de conhecimento.** São Paulo: Summus, 1993.