



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

## **JOGO RPG (*ROLE PLAYING GAME*) DIGITAL: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

**Bianca e Silva Cardoso**

Universidade do Estado da Bahia - UNEB  
*biancascardoso@gmail.com*

**Alfredo Eurico Rodrigues Matta**

Universidade do Estado da Bahia - UNEB  
*alfredo.matta@gmail.com*

### **1 INTRODUÇÃO**

Este estudo delineou-se em função das experiências adquiridas no curso de licenciatura em História UNEB/EAD, também dos projetos dos grupos de pesquisa dos quais participo e das experiências vividas em escolas da rede privada de Salvador, onde atuei como professora da disciplina de Cultura Baiana e História, no ensino Fundamental II. Acompanho, desde o ano de 2010, pesquisas apresentadas pelo grupo “Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais”, constatando a necessidade de mais soluções pedagógicas sobre o ensino de História.

As experiências investigativas já realizadas que discorrem sobre o *Role Playing Game (RPG)* na formação de professores e/ou na formação de profissionais da área de segurança pública, Cidadania e Turismo, têm demonstrado e reforçado a necessidade de uma proposta pedagógica baseada no RPG e voltada ao ensino de História para os estudantes do ensino fundamental II e/ou médio da rede pública Estadual de Salvador - BA.

Participar dessas experiências, ainda como participante voluntária do grupo de pesquisa e como tutora e professora formadora EAD do curso de Licenciatura em História da UNEB/EAD, possibilitou, além da inserção nesse contexto tecnológico, uma maior compreensão do *Role Playing Game* ou “jogo de interpretação de papéis”, em português, para o ensino. O RPG é um tipo específico de jogo focado na interpretação



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

de personagens com a construção de histórias baseadas numa dinâmica teatral, e tem suas características de trabalho cognitivo, assim como possibilidades epistemológicas.

Nesse contexto, pesquisas revelam a nítida dificuldade de os docentes estabelecerem conectividades e ligações entre os conteúdos programáticos de História e a referência de mundo construída e estabelecida pelos discentes. Exemplificamos, tomando como base o ensino de História Colonial, sobretudo com relação aos povos autóctones e os estrangeiros de diferentes nações que disputaram o território definido lusitanamente como Bahia de Todos os Santos.

Os diferentes povos que coexistiram, sobretudo durante o primeiro século da colonização brasileira, são os principais formadores culturais e identitários do(s) povo(s) brasileiro(s), e a identificação (ou a falta de) por parte dos estudantes pode estar relacionada à forma como essa história é ensinada. Isso pode estar associado à desvinculação de conteúdos trabalhados em sala com o contexto vivido pelos alunos. Considerando que a aprendizagem ocorre a partir do envolvimento do aluno com o objeto de estudo, a mediação do conhecimento torna-se essencial para o alcance do objetivo de ensinar História.

Portanto torna-se imperativo refletir o conteúdo programático a partir das referências de mundo dos discentes. Para tanto, o socioconstrutivismo proposto por Vygotsky (2009) atende a essa primordial demanda na área do conhecimento. Várias ferramentas podem ser utilizadas na sala de aula para que a mediação entre conhecimento e aprendizagem ocorra, uma dessas possibilidades é o uso de jogos para o ensino, que nos últimos anos, vem sendo noticiado e tem ganhado cada vez mais notoriedade entre os profissionais da Educação.

O *Role Playing Game*, traduzido livremente como “jogos de interpretação de papéis”, apresenta-se como importante mecanismo de mediação do saber histórico, uma vez que poderá simular os contextos históricos de determinada região ou periodização. Cabe a ressalva que, assim como qualquer instrumento pedagógico, necessita-se de cautela e certa experiência no mediar o jogo no momento da aplicação, para que a ferramenta não seja uma replicadora de (pré) conceitos e equívocos metodológicos, tanto debatidos entre os profissionais da área de ensino de história, como exemplos de anacronismos e mudanças de trajetórias, pois mesmo em se tratando de jogo que estimula a imaginação e o lúdico, o objetivo principal é aprender/ensinar História.



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

Lançado mão dos cuidados necessários, o RPG pode configurar-se como uma poderosa ferramenta de mediação do conhecimento e do pensar histórico.

O ensino necessita de novas práticas pedagógicas que democratizem o conhecimento, que possibilitem a apropriação do conhecimento histórico dos estudantes, que ofereçam verdadeiras possibilidades de autorreflexão e de reflexão cívica dos processos históricos nos quais esses sujeitos estão inseridos. Segundo José Libâneo,

Na verdade, não é suficiente a democratização do processo de tomada de decisões, é preciso democratizar o conhecimento, isto é, buscar uma adequação pedagógico-didático à clientela à clientela majoritária que frequenta a escola pública. Dessa forma, a contribuição essencial da educação escolar para a democratização da sociedade consiste no cumprimento de sua função primordial, o ensino. Valorizar a escola pública não é apenas, reivindicá-la para todos, mas realizar nela um trabalho docente diferenciado em termos pedagógico-didáticos. (LIBÂNEO, 1986, p.12).

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

Ao propomos aprofundar as questões teóricas e metodológicas postas por nossa sociedade e suas reverberações na educação, não podemos deixar de considerar o quanto elas são heterogêneas. Isso pelo fato de termos ainda uma visão eurocêntrica da sociedade brasileira, posta pelo nosso processo de formação, propagador, sobretudo, de uma superioridade de determinados grupos em detrimento de outros.

De fato, essa é uma visão que tende a ser desmistificada a partir do momento em que estudos forem desenvolvidos, no sentido de esclarecer quem somos e de onde viemos, como fazemos parte dessa sociedade e, principalmente, do quanto devemos nos respeitar enquanto seres humanos. Demonstrando-se como uma potencialidade diante das dificuldades apresentadas por professores e estudantes para o ensino de temas tão



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

pluriculturais quanto o processo de formação identitária local, acreditamos que o jogo venha a ser um importante aliado nas discussões de temas complexos para a educação.

### **2 NÓS NOS TORNAMOS NÓS MESMOS ATRAVÉS DOS OUTROS**

Utilizando a frase de Lev Vygotsky como título do item, destacamos a alteridade no processo de conhecimento. Nos espaços de saber normativos e não normativos, o *outro* se configura como parte integrante do processo de construção do saber. Os *outros* se encontram presentes na diversidade dos grupos, sobretudo dos grupos formadores de nossa vertente civilizatória. Com isso, não queremos dizer de forma hipócrita ou forçada que temos de ser o outro, ao contrário, o que necessitamos é entender a diversidade do sujeito, sua forma de pensar e agir, ou seja, determinar, analisar e evidenciar o que nos diferencia uns dos outros.

Precisamos nos despir de uma concepção de superioridade em relação a esse *outro* e a partir daí, respeitá-lo. Com isso, não devemos interpretar que há a necessidade de um distanciamento, partimos da premissa de que, enquanto não considerarmos que esse ser humano é diferente e entender a diferença como característica da condição humana que deve ser respeitada em toda sua essência, problemas como o preconceito, a discriminação, a exclusão e a violência (seja simbólica ou não) permanecerão no cotidiano escolar e refletirão nas práticas educacionais em diversos aspectos, quer na montagem dos currículos ou nas disciplinas são ministradas.

### **3 ESCOLA E ENSINO DE HISTÓRIA**

Considerando que a escola se configura, também, como espaço de “conservação social e aparência de legitimidade às desigualdades sociais, e sanciona a herança cultural e o dom social tratado como dom natural” (BOURDIEU, 1998), a reflexão crítica e posterior ação se tornam cada vez mais ponto de partida para qualquer atividade desenvolvida no espaço escolar. Nesse complexo contraditório, conservador e pouco dialógico espaço escolar, destacamos o ensino de História e suas representações nos currículos escolares. Muitos pesquisadores (e não pesquisadores) destacam o ensino de História como disciplina norteadora da construção da(s) identidade(s) no âmbito



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

escolar, mas deixam de analisar que o próprio ensino de História não destoa de um contexto pouco flexível, conservador e, muitas vezes, segregador, que se configura o espaço escolar.

O ensino de História foi construído e modificado ao longo das décadas desde o século XIX, sofrendo modificações a partir dos contextos. Tomando as categorias de historicização, de Fernandez Cuesta, (SCHMIDT, 1998, p. 102), nas quais o período da construção do código disciplinar da História no Brasil datou de 1838 até 1931, e o período seguinte (1941-1971), configura-se como a consolidação do código disciplinar da História no Brasil.

O momento posterior estabeleceu o período de crise desse código, estando inserido nos anos que vão desde 1971 até 1984, sendo seguido pela tentativa de reconstrução do código disciplinar da História. Muitas outras modificações ocorreram e interferiram diretamente no ensino de história, assim como no cotidiano escolar. Como exemplo, temos os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's, neles destacamos a relevância do ensino de história nesse contexto que se configura como mais um momento de reflexão crítica acerca dos conteúdos de História trabalhados sobre a diversidade e o estudo dos povos constitutivos da nação e, sobretudo, faz referência ao processo de construção das identidades dos sujeitos.

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

Os professores de história devem organizar novas formas de estudar e ensinar história, possibilitando aos educandos a construção do seu próprio ponto de vista histórico. Imersos nessa nova perspectiva, colaborar para que seu aluno construa conceitos e utilize esses aprendizados e informações para um posicionamento mais crítico e reflexivo no seu contexto social.

Entendemos que o processo de colonização, bem como o de imigração de diferentes grupos para nosso território, fez com que tenhamos uma sociedade plural, mas tão plural que podemos dizer (sem medo de errar) que pouco ou nada conhecemos da gente do nosso país. Claro que para que haja um amplo conhecimento de nossa gente



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

fazem-se necessárias mudanças de concepções sobre a educação, considerando que ela ocorre em diferentes espaços e, sobretudo, será necessária uma escola pedagogicamente plural, inclusiva, justa e humana; um espaço escolar onde, endogenamente, ocorra a percepção de que diferenças já existem e que o respeito a elas seja prática cotidiana. Um local onde os docentes entendam que uma formação plural, com meta no respeito mútuo, jamais poderia existir sem considerar que docência e discentes são partes do mesmo processo, ou seja:

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

Permite-nos compreender que essas experiências são determinantes para incluirmos que o aprender vai além da formação do educador ou dos conteúdos a serem ministrados em sala, perceber que ela está na prática da vida, do socialmente e historicamente construído.

Dessa forma, refletindo sobre diversidade cultural, sobre o lugar do homem nessa sociedade, lugar onde ele constrói suas referências para trabalhar a relação que terá consigo mesmo e com o outro, lugar desse homem imerso na vida moderna oscilante e contraditória em suas práticas, que o leva a se apropriar das questões que são postas pelos processos civilizatórios, a passar a duvidar do que antes era tido como certeza.

Assim, consideramos que a discussão posta por Giddens (1991), sobre a veneração do passado na sociedade tradicional e a valorização dos símbolos pelo fato de conterem e perpetuarem experiências de gerações, a relação entre tempo e espaço nas experiências particulares abarcando o passado, presente e futuro, contribui significativamente para a discussão projetada em meu estudo que visa ao desenvolvimento de uma proposta pedagógica para o Ensino de História sobre a colonização na Bahia.

Ao mapear os estudantes do Ensino Fundamental II, do Município de Salvador (em escola ainda a ser definida), objetivamos construir e aplicar o jogo RPG com esses estudantes, analisando como a nossa proposta pedagógica pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem de História, bem como ajudar o docente em sala de aula nas



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

discussões de temas, muitas vezes, tão negligenciados pelos currículos tradicionais, mas que se configuram tão importante, pois impactam diretamente na formação do povo brasileiro, na construção e reconhecimento da(s) identidade(s).

Nesse contexto, este tema está presente na modernidade que, segundo Giddens (1991), tem suas práticas sociais revistas a todo tempo, levando-nos, conseqüentemente, a constantes mudanças nos relacionamentos. No passo das incertezas que encontramos nessa conjuntura, a(s) discussão(ões) sobre identidade(s) surge(m) justamente como forma de responder a um questionamento sobre quem somos e por que pertencemos a esse ou àquele lugar ou contexto no qual estamos inseridos, alçando reflexões sobre o quanto as interfaces globais influenciam em nossas práticas cotidianas.

### **4 PROPOSTA APLICADA AO JOGO RPG DIGITAL**

Falar em nova abordagem metodológica tem sua pertinência quando entendemos um pouco mais sobre essa metodologia a qual surgiu nos anos 90, para contrapor a concepção de que não deveria haver a consideração à parte, prática necessária para a validação ou refutação dos conceitos desenvolvidos sobre educação. Com essa constatação, não queremos dizer que adotar a DBR é substituir as abordagens teórico-metodológicas existentes, mas sim agregá-las para o auxílio à resposta ao problema educacional ao qual se propõe a investigação. Portanto, a relevância dessa metodologia para pesquisas aplicadas consiste no fato de que ela:

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

Para que essa valoração se efetive, pesquisadores como Edelson (2002, p. 116-117), apontam algumas categorias para as quais o pesquisador ao adentrar o seu campo de pesquisa, deverá se atentar. Dessa forma, o autor pontua que essa pesquisa deverá ser “conduzida”, ou seja, partir da pesquisa anterior e deverá “documentar o processo do desenho do projeto”, consistindo na guarda da documentação de forma cumulativa, ao ponto de que esta auxilie na análise dos dados empíricos, deverá ter “avaliação formativa”, visando à regulação da aprendizagem no contínuo processo de identificação



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

de elementos do projeto atual, os quais destoam do projeto tido como ideal e, por fim, deverá ter a característica da “generalização”, podendo ser aplicada a outros contextos.

Nesse caso, Martineau (1997), apresenta o método de raciocínio histórico como o mais adequado para o ensino da história, pois o raciocínio histórico é a questão central da aprendizagem da história e da própria natureza do conhecimento histórico. Vygotsky (2009), Jonassem (2003), Matta (2006) destacam que o conhecimento é construído a partir do universo sócio-histórico dos sujeitos que são agentes no processo de aprendizagem, pois pensam sobre o que fazem, sobre o que acreditam e sobre o que os outros fazem; esse conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de aprendizagem.

Considerando esses fatores e tendo consciência de que estudar e qualificar intervenções são os elementos principais dessa metodologia, tende-se a chegar ao melhor dos resultados, que nessa abordagem, deverá ser “referente à teoria estudada”, no sentido de saber se atendeu ou não à “solução de um problema da práxis” ou referente à “experiência prática dos envolvidos”.

A metodologia escolhida também revelará a melhor linguagem para o jogo, visto que o público alvo será de estudantes da rede pública. Alguns caminhos serão traçados para que melhor sejam compreendidas as abordagens ao longo da pesquisa, referente ao ensino de história através do Jogo de RPG. Além de a pesquisa ser participante, caracteriza-se como praxiológica e socioconstrutivista, à luz de Bakhtin e Vygotsky, sendo ela uma pesquisa de cunho prático.

A importância de trabalhar com o presente tema é parte de um movimento maior que envolve as discussões sobre a valorização da pluriculturalidade em nossa sociedade e seus impactos na construção identitária, considerando a forma como se deu a formação do(s) povo(s) brasileiro(s), como ainda não pode ser considerada satisfatória a produção do conhecimento sobre os processos históricos dos sujeitos envolvidos nesse contexto.

Desse modo, podemos dizer que essas discussões emergiram no bojo dos movimentos sociais que Gohn (2011) apresenta como movimentos de ações sociopolíticas e culturais que sempre existiram, sendo viabilizadores de diferentes formas de organização popular. Ao relacioná-los à educação, a referida autora salienta





## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

que os movimentos sociais se associam às diferentes formas de educar para além da educação formal, gerando saberes com caráter político-social.

Partindo dessa premissa, é que a proposta a ser defendida traz esse questionamento sobre o processo da 1ª fase da Colonização na Bahia (1500-1549), com o desenvolvimento de uma nova proposta metodológica que tende a contribuir para a formação e desenvolvimento desses jovens, no intuito de buscar compreender o processo histórico e social da nossa sociedade, reconhecer sua(s) identidade(s) e cultura(s), pretendendo aprofundar nossas discussões sobre a temática, no intuito de que essas pessoas estejam conscientes de que:

[...] identidades e sentidos não devem ser vistos como características definitivas ou essenciais cristalizadas para sempre, mas como resultados provisórios, porque contextuais, históricos, de um processo agonístico de resistências e acomodações em relação aos vetores impositivos dos estratos hegemônicos da cultura. (SANTOS, 2006, p. 13).

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

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto esta pesquisa está em conformidade com o que apresentamos em projetos já desenvolvidos pelo grupo, assim como os que permanecem em desenvolvimento, os quais ratificam o potencial do RPG digital, trazendo novas práticas pedagógicas para o ensino de História, permitindo que o desenvolvimento de diversas temáticas seja aplicado nos mais diversos níveis de ensino, tendo como fatores decisivos a interatividade e o dialogismo, os quais transcorrem e fundamentam o ensino de História, além de corroborarem com a perspectiva pedagógica do grupo.

Em uma pesquisa DBR, espera-se o desenvolvimento de conhecimento aplicado na forma de princípios de aplicação, que, nesse caso, são os princípios de



## VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

aplicação do RPG para o ensino de História. É através da pesquisa que se pretende chegar ao entendimento de questões que nos inquietam e que são passíveis de respostas por parte das ciências. Dessa forma, é inegável a necessidade do entendimento sobre como os indivíduos estão presentes dentro dessa ciência.

O estudo dos teóricos que versam sobre a contemporaneidade nos serve para ampliar nosso entendimento sobre as mudanças que ocorrem em nossa sociedade. Serve também para percebermos que essa mudança é gradativa, o que nos leva ao questionamento sobre a percepção de sua ocorrência.

Incontestavelmente, nos torna mais críticos, em relação ao universo social em que vivemos e nos torna mais reflexivos sobre os possíveis rumos que a nossa sociedade pode seguir, também nos tenciona no sentido que aguça um maior senso de responsabilidade como educadores e na educação como um todo, ampliando nossos conhecimentos construídos a partir das relações dos indivíduos e da consciência de que toda e qualquer mudança na sociedade perpassa não apenas nessa área de estudo, mas, principalmente no campo de ensino para a vida.

### REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 20 dez. 1996. Conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB.

BITTENCOURT, Circe. História do Brasil: Identidade Nacional e Ensino de História do Brasil. In: KARNAL, Lenadro (org). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2012.

BAKHTIN, M.; VOLOCHINOV, V.N. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1995. **Comitê Nacional para a preparação da participação brasileira na III Conferência Mundial das nações unidas contra o racismo, discriminação racial, xenofobia e intolerância correlata**. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/direitos/sos/discrim/relatorio.htm>. Acesso em: 25 jul. 2015.

———. O problema do texto na linguística, na filosofia e em outras ciências humanas. In: **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 307-335.

———. Metodologia das ciências humanas. In: **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 393-410.



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

COLLINS, A. Toward a design science of education. In: E. SCANLON, E.S. e O'SHEA, T. (Ed.), **New directions in educational technology**. Berlin: Springer-Verlag, 1992. Disponível em:  
[http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET\\_KVL.pdf](http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET_KVL.pdf).  
Acesso em: 20 maio 2015.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier (org.). **RPG by moodle**. Salvador: Universidade do Estado da Bahia Editora, 2012.

\_\_\_\_\_. **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. Disponível em:  
[http://www.cdi.uneb.br/pdfs/dissertacao/2007/sueli\\_da\\_silva\\_xavier\\_cabalero.pdf](http://www.cdi.uneb.br/pdfs/dissertacao/2007/sueli_da_silva_xavier_cabalero.pdf).  
Acesso em: 10 maio 2015.

EDELSON, D. C. (2002). **Design research**: What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*, 11(1), 105-121. Disponível em:  
<http://www.cs.uic.edu/i523/edelson.pdf>. Acesso em: 25 maio 2015.

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação**. 3. ed. São Paulo: Moraes, 1980.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e terra, 1996.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **Vygotsky e Bakhtin - psicologia e educação: um intertexto**. São Paulo: Ática, 1995.

GADOTTI, Moacir; ROMÃO, José E. **Autonomia da escola: princípios e propostas**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

GIDDENS, Anthony. **As Consequências da modernidade**. Trad. Raul Fiker. São Paulo: UNESP, 1991.

GOHN, Maria da Glória. Movimentos Sociais na Contemporaneidade. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro, v 16, n. 47, maio-ago. 2011.

\_\_\_\_\_. et al. **Perspectivas atuais da educação**, Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

LIBÂNEO, José. **Democratização da escola pública**. São Paulo: Loyola, 1986.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.



**VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES**

MATTA, Alfredo E. R. Tese de Doutorado. Disponível na URL: [www.matta.pro.br](http://www.matta.pro.br). Acesso em 10 maio 2015.

\_\_\_\_\_. **Tecnologias para a colaboração**. Disponível na URL: [http://www.matta.pro.br/pdf/prod\\_1\\_tecnologiascolabora.pdf](http://www.matta.pro.br/pdf/prod_1_tecnologiascolabora.pdf). Acesso em: 15 jun. 2015.

OLIVEIRA, Eduardo. Epistemologia da Ancestralidade. **Entrelugares: Revista de Sociopoética e Abordagens Afins**, Ceará, v.1, n.2, mar/ago. 2009. Disponível em: <http://www.entrelugares.ufc.br/entrelugares2/artigos.html>. Acesso em: 26 nov. 2015.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da ancestralidade**: corpo e mito na filosofia da educação brasileira. Curitiba: Gráfica Popular, 2007.

SANTOS, Aline de Assis. **Ancestralidade e história no Recôncavo Baiano**: construção do conhecimento ancestral no povoado de São Braz em Santo Amaro. 2014. 123f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador. 2014.

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