



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

TV WEB Educativa: Experiências de Desporto no Antigo Quilombo Cabula.

Pohema Profeta de Araújo de Jesus
Universidade do Estado da Bahia - Salvador/BA
pohemaprofeeta@icloud.com

Alfredo Eurico Rodrigues Matta
amatta@uneb.br

Francisca de Paula Santos da Silva
fsilva@uneb.br

RESUMO

O presente trabalho, tem como objetivo juntamente com o portal TBC Cabula, através de um canal no youtube, fazer a modelagem de uma TV WEB Educativa sobre a produção esportiva no antigo Quilombo Cabula. O estudo acontecerá entre os 17 bairros da região e como objetivo específicos buscamos: estudar o contexto do Antigo Quilombo Cabula; levantar atividade de desporto pertinentes, construir o DESIGN da TV Educativa; apresentar programas de TV WEB educativa no Portal do TBC, desenvolvendo melhorias em ciclos. O estudo está dividido em quatro fases e ao final, esperamos divulgar a produção esportiva da localidade e potencializar as discussões.

PALAVRAS-CHAVE: Socioconstrutivismo; Cabula; Esportes; Quilombo.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo irá apresentar os processos para a construção de uma WEB TV educativa destinada a divulgação dos esportes e desportos praticados na área do Quilombo Cabula. Para a criação da Web TV será utilizada como plataforma o canal do youtube “TBC Cabula”, a escolha do youtube se deu principalmente pela sua utilização simples e possibilidade de difusão.



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

“O Youtube é um site de entretenimento que popularizou o compartilhamento de vídeos na internet. Segundo Burgess e Green (2009, p. 9), é “o maior aglutinador de mídia da internet no início do século 21”, além de ser produto da cultura participativa e da chamada ágora virtual (LÉVY, 1994). Pelo ponto de vista da cultura participativa, “cada um desses participantes chega ao YouTube com seus propósitos e objetivos e o modelam coletivamente como um sistema cultural dinâmico: o Youtube é um site de cultura participativa” (BURGESS; GREEN, 2009, p. 14).” SAMARA SILVA (2016, p. 5)

A pandemia da COVID-19 foi um divisor de águas para a educação e a difusão da informação no Brasil e no mundo. Nascimento (2021) afirma que o mundo ainda está em processo de reconstrução e que o vírus apenas acelerou e evidenciou a necessidade de novas metodologias de ensino que já eram utilizadas por algumas instituições.

Dessa forma, destacamos nesse trabalho a Web tv que, segundo Taiara Gonçalves (2020) “é uma distribuição de vídeo de forma aberta pela Internet. Deste modo, a oferta de conteúdos / temas pode ser realizada por qualquer pessoa.” como uma das ferramentas que pode ser aliada na educação. Uma WEB TV, pode ser feita por uma plataforma digital e pode distribuir qualquer tipo de informação ou conteúdo, assim, é um conjunto de diversas áreas, jornalismo, relações públicas, história, educação física dentre outros.

Juntamente com o projeto TBC Cabula, o presente trabalho tem como objetivo a modelagem de uma TV WEB Educativa sobre a produção esportiva no antigo Quilombo Cabula. Quanto a sua metodologia utilizaremos a DBR (Design-Based Research).

Como objetivo específicos teremos: Entender o contexto do Antigo Quilombo Cabula; levantar atividade de desporto pertinentes, construir o DESIGN da TV Educativa; apresentar programas de TV WEB educativa no Portal do TBC, desenvolvendo melhorias em ciclos.

2 METODOLOGIA

A metodologia adotada para essa pesquisa foi a DBR (Design Based Research), um método recente porém já utilizado em pesquisas para a educação. A DBR reúne os pontos positivos das metodologias qualitativas e quantitativas e busca desenvolver e realizar aplicações integradas a práticas sociais comunitárias. (Matta, Silva e Boaventura, 2014).



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

Dividiremos a pesquisa em 4 fases:

Fase 1: O estudo contexto do Antigo Quilombo Cabula;

Fase 2: Estudo sobre os esportes, desportos, esportes étnicos do Cabula, pedagogia e tv web youtube;

Fase 3: Construção da TV WEB Educativa, bem como o design e os programas

Fase 4: Serão apresentados os programas como foram e os ciclos de melhoramentos.

3 CONTEXTO DO QUILOMBO CABULA

A contextualização da história do Cabula e do seu entorno desempenha um papel fundamental para o entendimento do leitor. A região do “quilombo Cabula” abrange, atualmente 17 bairros da cidade de Salvador, sendo eles: Arenoso, Arraial do Retiro, Beiru/Tancredo Neves, Cabula, Doron, Engomadeira, Estrada das Barreiras, Fazenda Grande do Retiro, Mata Escura, Narandiba, Novo Horizonte, Pernambués, Resgate, Saboeiro, São Gonçalo do Retiro, Saramandaia e Sussuarana. E a sua história está ligada a resistência de negros, escravizados, libertos e povos Tupinabás.

Silva (2022), afirma que a cidade de Salvador era ocupada pelos índios tupinambás, que eram observados pelos colonizadores como atrasados. Assim, a ocupação da região do Cabula se deu inicialmente pelos índios e, posteriormente, com a chegada dos povos para o trabalho escravo no Brasil, se tornou um quilombo formado por negros alforriados, brancos pobres e negros escravizados vindos principalmente de Nigéria.

A vivência na região era desafiadora. A área possuía uma Mata Atlântica densa o que tornava o local de difícil acesso para quem estava vindo do antigo centro histórico de Salvador. Porém, esse fator também se tornou um aliado para a sobrevivência dos negros e poucos brancos que viviam ali, pois combinada com a oferta natural de meios de sobrevivência - como rios e alimentos - tornou-se também, um local propício ao desenvolvimento e resistência do Quilombo, que contava também com festejos, danças, vestuários próprios e a produção de remédios naturais. (Matta e Martins, 2021)

É possível que o Quilombo Cabula exista desde o final do século XVIII, porém, em 6 de março de 1741 a coroa brasileira passou a considerar crime, através de um decreto, todo e



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

qualquer espaço que abrigasse mais de cinco negros fugitivos como quilombos, o que levou a sua desarticulação em 30 de março de 1807. (Arquivo Histórico Ultramarino 1807, apud Matta e Martins, 2021, p. 163)

Embora a concepção de “esporte” como lazer seja moderna, já existia na localidade a prática de atividades como caça, lutas e natação que eram essenciais para a sobrevivência desses povos. As festas e danças, embora ligadas à religião, também representam a existência das práticas esportivas na localidade, além da capoeira (presente até os dias atuais) e o possivelmente esportes dos povos tradicionais trazidos por eles como o Dambe que é um formato de boxe tradicional da Nigéria.

Apesar da sua desarticulação a história do quilombo ainda continuou e foi marcada pela resistência dos povos que ali habitavam refletindo na sua conjuntura atual. Partindo para a década de 1940 e 1950 a urbanização toma conta de Salvador, empreendimentos imobiliários surgem e a paisagem do bairro foi sendo modificada.

A urbanização da localidade trouxe os esportes modernos, a prática esportiva vista como lazer, assim como de cuidado com o próprio corpo. Certamente um dos marcos mais importantes para a alteração das práticas na região, foi a chegada do 19 BC que trouxe consigo a musculação, quadras, campos modernos, pistas de corridas e bolas, além da chegada de imigrantes que trouxeram esportes das suas localidades como o futebol moderno, handebol e karatê. Entretanto, a prática esportiva na região ainda tem relação com os esportes dos povos originários da região como a capoeira, danças e corridas. (Silva, 2022, p. 15)

Abaixo um quadro com um apanhado de atividades esportivas observadas que encontramos na localidade atualmente e que acreditamos que existiu na localidade nas aldeias e nos arraiais quilombolas.

Quadro 1 - Atividades esportivas divididas por fases do território.

INDÍGENAS	QUILOMBOLAS	CONTEMPORÂNEOS
Corridas; Caças; Lutas; Danças Cabo de força; Natação; Canoagem; Arco e flecha; E outros.	Corridas; Caças; Lutas; Danças Cabo de força; Natação; Canoagem; Capoeira; Dambe; E outros.	Futebol; Vôlei; Corridas; Natação; Musculação; Handebol; Tiro ao alvo; Danças; E outros.

Fonte: elaborada pela pesquisadora, 2024.



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

Agora que temos uma base de contexto destas atividades historicamente realizadas na Região do Antigo Quilombo Cabula, e portanto uma base do perfil da audiência dos programas que vamos fazer, já que queremos atingir o público esportivo desta região. A seguir vamos pensar na modelagem dos programas de tv web que propomos.

3.1 Conteúdo esportivo do Antigo Quilombo Cabula

Como vimos anteriormente, no contexto do Antigo Quilombo Cabula, e de acordo com as minhas observações preliminares, estima-se que na região tenha cerca de trinta esportes ou mais praticados desde o seu surgimento. Dessas trinta atividades algumas estão diretamente relacionadas com o surgimento e resistência dos povos quilombolas que existiam no Antigo Quilombo Cabula como a capoeira, corridas e natação. Outras podem ter surgido com os povos originários na localidade como o arco e flecha, cabo de força e até mesmo a canoagem que hoje é um esporte olímpico. E outras são advindas das práticas esportivas modernas, como o futebol e a musculação.

Como na tabela apresentada acima, o conteúdo da nossa TV Web Educativa, será apresentar essas produções esportivas do território dividindo entre os esportes ancestrais e os modernos, buscando, também, a fomentação do esporte no território e entender se ainda existe a prática dos esportes originários e ancestrais no território.

A nossa TV WEB Educativa terá como público alvo os moradores dos dezessete bairros do Antigo Quilombo Cabula, de acordo com o contexto já trabalhado, sendo assim, será produzido um conteúdo por eles, através de fontes, histórias e realidades vividas pelos moradores das localidades.

Espera-se que através de facilidade e agilidade no acesso e compartilhamento de informações e do caráter educativo da TV Web proposta, a população participe da produção de conteúdo e entenda a importância do esporte na vida das crianças, jovens e adultos além da utilização da TV Web como um espaço aberto a todos.

3.2 Abordagem adotada para a TV WEB educativa

O socioconstrutivismo foi a abordagem escolhida para a criação da TV WEB Educativa. Nascido na Rússia em 1896, Lev Vygotsky, estudioso da área de psicologia e



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

educação, é uma referência para o socioconstrutivismo. Nos seus estudos, Vygotsky enfatiza a importância das trocas feitas ao longo da vida com o mundo ao seu redor para a aprendizagem do indivíduo. Nessa abordagem a construção do conhecimento se dá através do momento em que o sujeito dialoga e interage com o seu contexto e a sua realidade social (MATTA; SILVA; MARTINS, 2020). Sendo assim:

“Vygotsky (2005) reconhece que a história sociocultural influencia na educação cognitiva dos sujeitos por intermédio de práticas e produções interativas nos contextos culturais. As comunidades evoluem, aprendem e se desenvolvem em situações de interação coletivas e de movimentos comunicativos entre os membros de uma sociedade. Com um interesse pelos modos de aprendizagem na teoria sociointeracionista de Vygotsky (2005), voltamos o nosso olhar à interação como a base da construção e da troca de conhecimentos, ocupando papel central o cuidado com o bem-estar alheio nesse processo de linguagem.” (MORAES; CONTE, 2020)

Dessa forma a TV Web não irá apenas apresentar um tema. A plataforma, a partir das trocas com os sujeitos e seus contextos, tem como objetivo causar inquietações e gerar debates através de um dos aspectos do socioconstrutivismo que é a interação. A TV Web criará interação entre o sujeito, o contexto - sendo ele a produção esportiva no Antigo Quilombo Cabula - e os conteúdos ensinados.

“Fischer e Mandl (1990) trabalharam o conceito de interação socialmente e identificam que o designer deve construir conscientemente em suas produções as interações entre o sujeito/usuário, seus objetivos/tarefas/intenções, ou seja, sua relação concreta com o contexto e ambiente, e os conteúdos a serem ensinados. Isso leva David Jonassen (1990) a interpretar que o maior desafio do designer é planejar o modelo de relacionamento e de interação entre esses elementos — o usuário, relações concretas e necessidades do contexto, e as informações a serem trabalhadas. (MATTA, SILVA, MARTINS, 2020)

Além disso, a TV Web seguirá os demais aspectos do socioconstrutivismo apresentados na tabela a seguir:

Quadro 2: aspectos do socioconstrutivismo.

ASPECTO	CONCEITO
Interação	“O maior desafio do designer é planejar o modelo de relacionamento e de interação entre esses elementos — o usuário, relações concretas e necessidades do contexto, e as informações a serem trabalhadas.”
Interatividade	“Devem ser criados momentos e situações de compartilhamento”
Contextualização	“O projetista seja capaz de reconhecer os relacionamentos mais fortes existentes no meio social e histórico dos futuros usuários.”



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

Mediação	“Projetar a mediação entre a cognição do sujeito com as suas literalmente infinitas, complexas e dinâmicas construções de enunciados do conhecimento na mente do sujeito mesmo, com o infinito e complexo dinamismo do processo social e história do contexto que está no universo exterior que situa e condiciona o sujeito e sua existência.”
Inserção do conteúdo ou do tema do ensino-aprendizagem	“Considera-se o aprendiz como referência do projeto, daí a expressão pedagogia baseada no aprendiz ou no aluno, e em seguida o mais importante é situar seu processo cognitivo e relacionamentos com o contexto social no qual tanto o aprendiz como o conteúdo estarão inseridos.”
Colaboração	“O designer provoca a realização do trabalho de desenvolvimento de grupo, articulação de tempo e objetivos, gestão da complexidade da dinâmica coletiva.”

Fonte: Produzido pela autora, baseado em MATTA; SILVA; MARTINS, 2020.

Esses aspectos do socioconstrutivismo, vamos nos esforçar para que sejam reconhecidos para a produção dos vídeos.

3.3 Qual o suporte para TV Digital adotaremos

Para a criação da TV WEB Educativa, além de analisar o contexto exposto acima, também, foi necessário analisar o perfil da demanda educacional e do público - que serão os moradores da localidade - assim, devido a sua facilidade de acesso e o grande alcance utilizaremos o canal do Youtube que é um site de entretenimento que popularizou o compartilhamento de vídeos na internet.

A conceituação de TV WEB é diversa. Gonçalves (2020, p. 57) afirma que a Web TV é a mesma que a Internet.

“É uma distribuição de vídeo de forma aberta pela Internet. Deste modo, a oferta de conteúdos / temas pode ser realizada por qualquer pessoa. Geralmente o provedor do material que é trabalhado no vídeo, tem um canal de comunicação direto com o espectador. Através da utilização de formatos e padrões estabelecidos, o serviço também possui a característica de ser independente do dispositivo de visualização, permitindo ao usuário que assista em qualquer lugar com software de visualização.”
Gonçalves (2020, p. 57)

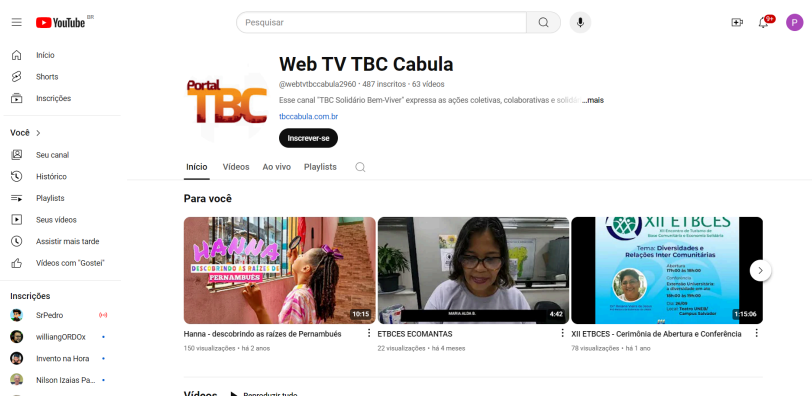
Silva (2022) afirma que uma TV WEB busca desenvolver uma linguagem própria, tendo como base a televisão tradicional. Sendo assim, tendo em vista que buscamos como público principal os moradores da região, utilizaremos na TV WEB uma linguagem simples e de fácil entendimento para os telespectadores, com programas de duração entre dois a quatro minutos.



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

Para realizar o planejamento dos programas, nos baseamos no Portal TBC. O portal é voltado para a criação cultural e as histórias do Antigo Quilombo Cabula, além de possuir uma Web TV Cabula.

Fotografia 1: Canal no Youtube TBC



Fonte: Captura de tela TBC.

A TV Web será educativa e comunitária e buscará ser um meio de divulgação dos esportes já existentes no território, visando, a educação, informação, criação de possibilidades, a fomentação dessa prática para que assim, haja um fortalecimento desses esportes e desportos no território. Contamos com a participação de moradores dos bairros do Antigo Quilombo Cabula, representantes sociais, agentes participativos da Universidade do Estado da Bahia e representantes de associações e ONGS da região.

A plataforma é capaz de realizar transmissão de vídeos ao vivo, organizar vídeos por playlists e armazenar esses vídeos. A ferramenta é bem simples e acessível a todos que possuem acesso a internet, como dito anteriormente, a plataforma é de fácil acesso e basta ter uma conexão instável. Além disso, é possível utilizá-la em TVs, celulares, computadores, tablets e notebooks. A seguir, teremos um tutorial de como criar um canal no youtube segundo Silva (2002, p. 37).

Passo 1: Crie uma conta Google, caso você já tenha alguma basta apenas entrar no youtube.



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

Passo 2: Ao entrar na plataforma, no canto superior direito, ao lado do sininho, clique e aperte em enviar vídeo.

Passo 3: Após clicar em enviar vídeo, selecione o arquivo que gostaria de carregar na plataforma. Você pode arrastar o vídeo ou simplesmente selecionar.

Passo 4: Aguarde o processamento do vídeo, ao atingir 100% será salvo como um rascunho. Nessa etapa, adicione as descrições, título e permissões.

Passo 5: Concluindo esses passos, você deverá concluir a publicação.

Existem aplicativos gratuitos que podem te auxiliar na melhora da qualidade dos vídeos como capcut e inshot.

Quadro 3: Resumo dos tópicos anteriores.

CONTEÚDO	Práticas esportivas no Antigo Quilombo Cabula
ABORDAGEM	Design socioconstrutivista
PLATAFORMA	YouTube

Fonte: Produzido pela autora (2024).

Munido do canal no youtube, já traçado o seu público alvo, a linguagem, conteúdo e qual plataforma será utilizada, partiremos agora para a modelagem dos programas da TV Web.

Já definido os itens acima, vamos modelar os programas aplicando o contexto e a abordagem. Para a modelagem dos programas usamos como referência a Dissertação de Mestrado de Maiara Lima da Silva, da Universidade do Estado da Bahia.

Quadro 4: Roteiro do programa 1..

Convidados	O programa contou com a participação Laura, diretora escolar do Colégio Estadual Professora Marileine da Silva	
Participantes do canal	Moradores do Antigo Quilombo Cabula	
Apresentação:	O programa será apresentado pela estudante, que irá idealizar os programas didaticamente e fazer funcionar o socioconstrutivismo.	
Tema	A Mata Escura e a sua produção esportiva na infância e	



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

	adolescência.	
Parte 1	Boas vindas e apresentação aos espectadores, apresentação do projeto e o que será feito no vídeo	2 minutos
Parte 2	História da Mata Escura e história da produção esportiva desde os indígenas, quilombolas e atualmente.	3 minutos
Parte 3	Diretora escolar e membro da associação destacam a importância do esporte no bairro e na vida das crianças e adolescentes	5 minutos
Parte 4	A estudante agradecerá aos espectadores e indicará o próximo vídeo.	1 minuto
Finalização	Agradecimentos.	
Duração total	-----	10 minutos
Princípios	Socioconstrutivismo	

Fonte: produzido pela autora, 2024.

Quadro 5: Roteiro do programa 2.

Esporte e saúde mental dos discentes: Experiências de desportos na Universidade do Estado da Bahia;

Convidados	O programa contou com a participação de: Luan Sacramento: ex discente da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e atleta de basquete; Carla: Aluna de Relações Públicas, diretora da Atlético Manada (maior atlética a Campus 1, 1ª atlética regulamentada da UNEB); Ana Lara: Atleta da Universidade do Estado da Bahia, representante das atletas femininas.	
Participantes do canal	Moradores do Antigo Quilombo Cabula	
Apresentação:	O programa será apresentado pela estudante, que irá idealizar os programas didaticamente e fazer	



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

	funcionar o socioconstrutivismo.	
Tema	Práticas esportivas no Campus 1 da Universidade do Estado da Bahia.	
Parte 1	Boas vindas e apresentação aos espectadores, apresentação do projeto e o que será feito na live que tem como objetivo abordar a produção esportiva dentro da Universidade do Estado da Bahia, as dificuldades e limitações encontradas e os possíveis eventos futuros.	1 minuto
Parte 2	Perguntas direcionadas a Carla: “O que é uma atletica?” “Conte um pouco a história da Manada” “A universidade ela possui 2 ginásios, a atlélica utiliza os ginasios e as estruturas da universidade? se sim de que forma?” “Como se deu a regulamentação da atlélica?” “Quantos atletas a Manada tem, quais esportes e quais os campeonatos feitos dentro da Universidade?”	8 a 10 minutos
Parte 3	Perguntas direcionadas a Ana Lara: “Qual esporte você pratica e como surgiu o interesse pelo esporte” “Em relação a Universidade, de que forma você atua em relação ao esporte? Você executa alguma função além de atleta?” “Quanto a estrutura da universidade você acredita que os ginásios e as outras estruturas “dão conta” da quantidade de atletas e dos esportes praticados?” “Você como atleta acredita que a Universidade tem capacidade para oferecer um auxílio maior a comunidade esportiva discente? Você acredita que apoio em relação à universidade para a produção esportiva irá crescer”	10 a 15 minutos



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

Parte 4	Perguntas direcionadas ao atleta de basquete: “O basquete é um esporte pouco praticado no Brasil e eu queria saber como surgiu o seu interesse pelo basquete” “Em relação a estrutura da UNEB para a prática desse esporte, o que você acha que deve melhorar?” “Em média quantos atletas de basquete a UNEB possui?” “Como você acredita que seja possível movimentar a comunidade discente para a prática do esporte?”	
Parte 5	A estudante agradecerá aos espectadores e indicará o próximo vídeo.	1 minuto
Finalização	Agradecimentos.	
Duração total	-----	aproximadamente 50 minutos
Princípios	Socioconstrutivismo	

Fonte: produzido pela autora, 2024.

Partiremos neste momento para a análise dos programas, onde serão apontados: visualizações, likes, dislikes e comentários.

4 ANÁLISE DOS CICLOS DE APLICAÇÃO

Os dois programas foram realizados através de Live e estão depositados no canal do youtube TBC Cabula, que tem 561 inscritos. O programa 1 “EXPERIÊNCIAS FEMININAS DE DESPORTO NO BAIRRO DA MATA ESCURA”, foi transmitido ao vivo em 3 de outubro de 2024, com duração de 1 hora e teve 75 visualizações, 15 likes e nenhum dislike.

O programa 2 “Esporte e saúde mental dos discentes: Experiências de desportos na Universidade do Estado da Bahia”, foi transmitido no dia 29 de janeiro de 2025, com duração de 1 hora 29 minutos e 40 segundos, e teve 92 visualizações, 16 likes e nenhum dislike.

Os dois programas são de livre acesso e qualquer leitor que desejar assistir poderá acessar o canal e assistir a transmissão.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho delineou o desenvolvimento de uma TV WEB Educativa com o objetivo de valorizar, registrar e divulgar as práticas esportivas que são realizadas no Antigo

XV ETBCES – “Construindo a Esperança: Participação Popular e Economia Coletiva”–

De 15 a 21 de setembro de 2025. ISSN 2447-0600.



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

Quilombo Cabula. Através da abordagem socioconstrutivista, além de apresentar os conteúdos, foi possível também, promover a interação com os sujeitos locais na construção do saber da sua própria história. A escolha do youtube reforça a necessidade da educação e a informação serem acessíveis a todos.

Durante o processo de construção, o estudo do contexto desempenhou um papel fundamental para a compreensão do momento histórico e sociocultural da região que reflete diretamente nos dias atuais. As práticas esportivas realizadas ali, desde a ancestralidade, mostram como o esporte é um vetor para a sensação de pertencimento e formação de um território. A participação ativa da comunidade local e dos discentes da universidade foi essencial para o êxito da construção da WEBTV, a sua construção demonstra que pode ser utilizada como uma ferramenta educativa que valoriza a localidade. Espera-se que sejam realizados mais programas.



6 REFERÊNCIAS

SILVA, Samara. O uso do YouTube como ferramenta pedagógica na educação básica. *Horizontes*, v. 39, n. 1, p. 117-132, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/download/1112/629/4716>. Acesso em: 29 jun. 2025.

SILVA, Samara. *O uso do YouTube como metodologia para o ensino de História*. [S.l.: s.n.], 2023. Disponível em: https://www.academia.edu/105733635/O_Uso_Do_Youtube_Como_Metodologia_Para_O_Ensino_De_Hist%C3%B3ria. Acesso em: 29 jun. 2025.

NASCIMENTO, O. M. A educação na pós-pandemia: desafios e legados. *Revista Faculdade FAMEN – REFFEN*, v. 2, n. 1, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.36470/famen.2021.r2a05>. Acesso em: 29 jun. 2025.

SILVA, Maiara Lima. *Tecnologia educacional: Web TV TBC Cabula*. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2022. Acesso em: 29 jun. 2025.

MARTINS, Luciana Conceição de Almeida; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. História pública de resistência quilombola: conexões e potencialidades do museu virtual em 3D do Quilombo do Cabula aplicado ao ensino de História. *Revista Histórica*, ano 2024. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/739>. Acesso em: 29 jun. 2025.

MATTA, Alfredo; SILVA, Francisca de Paula Santos da; MARTINS, Luciana. Design Cognitivo. In: GALEFFI, Dante Augusto; MARQUES, Maria Inês Corrêa; ROCHA-RAMOS, Marcílio (Org.). *Transciopédia em Difusão do Conhecimento*. Salvador: Quarteto Editora, 2020. p. 305-321.

GONÇALVES, Taiara. A TV Web e sua influência no consumo de mídia. *Revista de Comunicação e Mídia*, v. 12, n. 2, p. 45-59, jun. 2020. Disponível em: https://revistas.rcaap.pt/lead_read/article/view/34086. Acesso em: 13 ago. 2024.



XV Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – XV ETBCES

MARTINS, Luciana Conceição de Almeida. Colaboração, tecnologia e ensino de História: o pensar histórico e a autoria de hipermídia em rede. 2009. 137f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade). Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2009.

MARTINS, Luciana Conceição de Almeida. História Pública do Quilombo Cabula: Representações de resistência em museu virtual 3D aplicada a mobilização do turismo de base comunitária. Tese (Doutorado Multi-Institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento). Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação da Bahia, Salvador/Ba, 2017

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; SILVA, Francisca de Paula Santos da; BOAVENTURA, Edivaldo Machado. Design-Based Research ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 23, n. 42, p. 23-36, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faceba/article/view/1025/705>. Acesso em: 29 jun. 2025.