EDUCAÇÃO PARA O TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA NO ANTIGO QUILOMBO CABULA: USO DO JOGO RPG DIGITAL COMO MEDIADOR DE APRENDIZAGEM

SALVADOR/BA JULHO/2018

Katiane Alves - UNEB - katianny.alves@yahoo.com.br
Francisca de Paula Santos da Silva - UNEB - fcapaula@gmail.com
Alfredo Eurico Rodrigues Matta - UNEB - alfredo@matta.pro.br

Tipo: Investigação Científica (IC)

Natureza: Relatório Final de Pesquisa

Categoria: Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

RESUMO

Este artigo apresenta reflexões acerca de uma pesquisa de mestrado aplicada numa escola pública localizada na comunidade da Mata Escura, no Antigo Quilombo Cabula, município de Salvador-Bahia. O trabalho propõe uma educação para o turismo de base comunitária no Antigo Quilombo por meio do jogo Rolling Player Game -RPG Digital, cujo público alvo são estudantes do ensino médio. Para isso, utilizou-se a abordagem metodológica Design-Based Research - DBR, desenvolvida e apropriada para pesquisa aplicada, pois favorece a contribuição coletiva de múltiplos sujeitos, e tem como etapas de investigação a aplicação e refinamento da solução visando desenvolver soluções práticas. A coleta de dados ocorreu por meio de observação participante, diálogos informais, entrevista semiestruturada e estudos científicos sobre o tema. As etapas cumpridas contemplaram a o processo de formação sobre a história local. O resultado mostrou que essa proposta simulada por meio do jogo RPG promoveu conhecimento e colaboração entre os participantes, portanto, capaz de educar estudantes para o TBC. Além, da possibilidade de ser replicada em outras comunidades.

Palavras-chave: Educação para o Turismo de Base Comunitária. Antigo Quilombo Cabula. Rolling Player Game-RPG. DBR.

1 INTRODUÇÃO

O turismo, aliado aos princípios da sustentabilidade, pode contribuir efetivamente para o envolvimento da comunidade nesse processo de valorização da identidade, cultura e do meio ambiente. Nesse sentido, o Turismo de Base Comunitária (TBC) apresenta uma interface de conhecimento no qual se colocam a partir da realidade dessas comunidades e das questões sociais, políticas, econômicas, culturais e ambientais, sobre as quais o sujeito tem a possibilidade de refletir o seu cotidiano e a partir de um pensar histórico e crítico buscar alternativas viáveis, a fim de transformar e/ou minimizar as mazelas sociais presentes. Essa discussão advém do resultado da dissertação de mestrado, cuja proposta foi a construção de conhecimento sobre educação para o TBC no Antigo Quilombo Cabula utilizando o jogo RPG Digital, que envolve uma rede e consiste no diálogo entre as teorias vygotskyana, gramsciana e freiriana, capazes de engajar os sujeitos na aprendizagem, a partir dos elementos que constituem o seu cotidiano.

A pesquisa realizada, propôs a construção de educação para o TBC por meio de referências utilizadas na modelagem do jogo RPG. Para a composição do contexto deste, utilizou-se a delimitação de dezessete bairros: 1] Engomadeira; 2] Estrada das Barreiras; 3] Beiru/ Tancredo Neves; 4] Arenoso 5] Arraial do Retiro 6] Fazenda Grande do Retiro; 7] Narandiba; 8] Doron; 9] Saboeiro; 10] Pernambuco; 11] Saramandaia; 12] São Gonçalo do Retiro; 13] Cabula; 14] Resgate; 15] Mata Escura; 16] Sussuarana; e 17] Novo Horizonte. As comunidades citadas compreendem o Antigo Quilombo Cabula, segundo delimitação da comunidade, em contexto de roda de conversa em 2012, durante a execução do 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)”, aprovado pelo edital 021/2010, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB). A origem da localidade considerada como Quilombo do Cabula vem da escravidão do negro no Brasil, assim como na Bahia, na cidade de Salvador, ganhando proporção. Dessa forma, as características desse processo aqui descrito foram utilizadas no roteiro do jogo modelado.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral: Construir conhecimento sobre educação para o turismo de base comunitária no Antigo Quilombo Cabula para formar estudantes do ensino médio em TBC, aplicando o jogo *RPG Digital* como ferramenta pedagógica

2.2 Objetivos específicos: **a]** Descrever aspectos históricos, sociais, culturais, ambientais

e econômicos, presentes no Antigo Quilombo Cabula; **b]** Articular Antigo Quilombo Cabula e Turismo de Base Comunitária; **c]** Construir conhecimento sobre educação para o turismo de base comunitária no Antigo Quilombo Cabula; **d]** Desenvolver e aplicar jogo *RPG* para formação em TBC.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

A Bahia no período colonial era território indígena, sobretudo no marco do descobrimento, quando nela habitavam os povos tupis, onde, de acordo com Matta (2013), se agrupavam em diferentes regiões, sendo que havia tupinambás mais ao norte; tupiniquins ao sul do rio de Contas, abrangendo o litoral, além dos povos de língua Jê, os tapuias que ocupavam o sertão. Ainda de acordo com esse autor, os tapuias foram expulsos do litoral, cedendo espaço aos agressivos tupinambás e tupiniquins. Os tupis desenvolveram a agricultura por meio de técnicas que asseguravam a subsistência na qual produziam mandioca, amendoim e milho entre outros produtos.

Posteriormente, os escravos libertos e os fugidos também viveram na localidade e apresentavam uma estrutura social organizada, de modo que havia divisão de poder entre eles. Para a modelagem do jogo, foi necessário transportar a ideia de quilombo, principalmente a do Antigo Quilombo Cabula, tendo em vista a história da região, um aspecto relevante a ser descrito aqui. Os quilombos eram comunidades construídas por sujeitos advindos de uma ou mais etnias africanas, indígenas e até ibéricas. Nesse processo de resistência, a região do Cabula também foi quilombo, quando no século XIX, nos arraiais existentes na localidade, havia roças habitadas por pobres brancos, mas sendo a maioria por negros forros que acolhiam escravizados, o que ficou conhecido como Quilombo do Cabula (MARTINS, 2017). O Antigo Quilombo Cabula sofreu mudanças ao longo do processo de ocupação e urbanização, assim como as demais localidades.

Desde o processo de urbanização, a localidade do Antigo Quilombo Cabula vem sendo ocupada desordenadamente. Atualmente, a localidade sofre problemas socioambientais com o aumento de especulações imobiliárias entre outros tipos de interesses particulares de empresas que visam, sobretudo, ao lucro. Esse conflito socioambiental vai além da atuação de empreendimentos imobiliários, pois a questão das invasões em locais de preservação também contribui para o desmatamento. Na medida em que o indivíduo necessita de abrigo para sobreviver e não tem condições financeiras para adquirir um imóvel, ele constrói na mata o seu lar. Com isso, ocorre falta de planejamento de uso e ocupação do solo e a poluição aumenta com os resíduos sólidos

devido a ação humana. A partir disso, faz-se necessário mobilizar essas comunidades afetadas com as questões de desapropriação e implantação de empreendimentos descontextualizados do cotidiano dos moradores locais. O Antigo Quilombo Cabula é composto por bairros populares, no quais a maioria das habitações se deu com construções irregulares e a ocupação desordenada, densa aglomeração humana, com problemas de infraestrutura, o que facilita a pressão dada por grupos que atuam nessas áreas para que elas sejam desocupadas devido aos interesses da especulação imobiliária.

O Turismo de Base Comunitária propõe que a comunidade seja a gestora do empreendimento, no qual a valorização da cultura, do modo de viver e preservação do meio ambiente sejam respeitados e compreendidos, primordialmente, pelas pessoas que vivem numa localidade. Sendo assim, a forma de organizar o TBC emerge da criação de uma rede de relações solidárias, que por meio da hospitalidade e acolhimento ao visitante, os anfitriões possam trocar saberes e práticas, buscando elementos culturais, primando pelo respeito, valorização quando ao imergir no cotidiano da comunidade.

Para a prática do TBC em comunidades populares urbanas, sobretudo, do Antigo Quilombo Cabula fez-se necessário propor uma educação para o Turismo de Base Comunitária, pensando de que maneira as pessoas que estarão envolvidas no processo de formação em TBC vão compreender e contribuir diante dessa proposta de organização, por meio da valorização da cultura. Educar para o TBC é emergir no contexto histórico e social da comunidade popular, refletir com esta as problemáticas que ocorrem no cotidiano e que por vezes têm origem na formação política da sociedade; trazer elementos que contribuam para afirmar que essa forma de organização se constitui como uma possibilidade de transformação da realidade da comunidade, vista frequentemente como lugar que representa a violência, “sem cultura”, onde na verdade, se faz cultura. Com isso, o papel dessa educação, no sentido de aproximar jovens do seu cotidiano, da realidade social e da história local de forma atrativa, tendo em vista a variedade de temas ofertados por redes e tecnologias digitais em primeira instância, é criar possibilidades de aprendizagens de forma contextualizada e por meio de jogo RPG pedagógico, pois mantém, nesse caso, estudantes conectados ao meio digital, conhecendo, aprendendo, aplicando e multiplicando os princípios do TBC.

Quadro 8 - Princípios do Turismo de Base Comunitária

Princípios do TBC

Autogestão: autonomia das comunidades no planejamento, organização e execução do TBC.
Cooperação: mobilização dos moradores para a organização do TBC e outras ações que beneficiem a comunidade.
Colaboração: articulação entre os moradores para planejamento do TBC na comunidade.
Solidariedade: compaixão pela dor do outro. Ajuda ao próximo na solução de um problema.
Partilha coletiva dos benefícios
Sustentabilidade: prática cotidiana entre os grupos, cuja ação favoreça a preservação do meio ambiente, assim como o desenvolvimento local, minorando os impactos negativos para a sociedade atual e gerações futuras, propiciando melhor qualidade de vida.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2017).

Assim, educar para o turismo de base comunitária é emergir no cotidiano da comunidade, por meio da construção de uma teia que envolve a formação histórica, a estrutura socioeconômica e ambiental da localidade, em diálogo com o global, permitindo que o sujeito reflita a sua realidade e, a partir disso, mediante ação coletiva, organize-se para o TBC. Dessa maneira, surgiu a proposta de processo formação em TBC, por meio do jogo RPG digital, que tem como base a praxiologia de Antônio Gramsci (1988), cujas concepções pedagógicas se aportam em Vygotsky (1991), utilizando os princípios socioconstrutivistas, nos quais por meio da interação social, da linguagem e da cultura o homem está em constante aprendizado, a partir de sua relação com meio em que vive. Sendo assim, para dialogar com os princípios do Turismo de Base Comunitária, enquanto base para a educação aqui proposta utiliza-se a perspectiva da educação popular, tendo como referência Paulo Freire e a pedagogia griô.

A Educação Popular e a Pedagogia Griô, na proposta de simulação do jogo para formação em TBC, aparecerão na medida em que o RPG atender aos princípios da primeira, são eles: Solidariedade, participação popular, engajamento coletivo, emancipação, consciência crítica; por meio da interação social, autoria colaborativa, cooperação, entre outras características pedagógicas do jogo. A segunda, traz o respeito a oralidade, valorização da ancestralidade e da cultura, fortalecimento da identidade, cosmovisão, ocorrerá dentro desse processo quando simula o contexto socio-histórico dos sujeitos envolvidos, buscando difundir conhecimentos de forma coletiva e colaborativa para consequente valorização da cultura, da história e da identidade.

Dessa forma, para efeito de melhor compreensão de como se dá a relação entre os princípios e sujeito envolvido, seguem características destes. Entende-se por educação popular, segundo Tavares (2015), e para entendimento desta pesquisa, princípios políticos, epistêmicos e pedagógicos, os quais fundamentavam ações e políticas junto ao movimento popular, cuja origem também a define a partir da conjuntura de cortes históricos em 1960.

Quanto aos princípios da Pedagogia Griô como o respeito à oralidade, revela a valorização da ancestralidade, da cultura africana e afro-brasileira, em que os mais velhos ou mestres griôs são reconhecidos pelo saber e fazer, pelas práticas e tradições orais que fazem parte de cada um, pela cosmovisão que remete ao se colocar no lugar do outro e à solidariedade, a partir do que se acredita enquanto ser humano e social. Essa prática de educação entre membros ou comunidades fortalece a identidade, a partir do momento em que se conhece e valoriza a cultura que permeou e/ou permeia cada grupo étnico. O jogo *Rolling Player Game* (RPG) que significa jogo de interpretação de papéis ou de personagens surgiu nos Estados Unidos em 1974 (Hayashi, 2003); no Brasil, porém, foi no ano de 1985, atende à proposta pedagógica por ser um instrumento capaz de mediar o ensino e aprendizagem simulando o contexto do estudante dentro do jogo, mas refletindo aspectos da sua realidade, permitindo a imersão e ação deste sujeito nas situações cotidianas apresentadas. Essa característica do jogo auxilia na educação para o TBC porque proporciona essa experiência e reflexão.

Nessa perspectiva, optou-se pelo uso do jogo RPG Digital enquanto ferramenta pedagógica que dialoga com a DBR, abordagem metodológica. Esse tipo de jogo possui elementos pedagógicos capazes de aproximar estudantes, docentes e escola: colaboração; interação; raciocínio lógico; interdisciplinaridade; diversão; imaginação/criatividade; compartilhamento de ideias; leitura e escrita, entre outros (ALVES; SANTOS, 2013, p. 169).

Inicialmente, é necessário entender o seu funcionamento. É composto por jogadores-personagens e por um mediador do grupo denominado Mestre. A função básica dos jogadores-personagens é refletir e tomar decisões diante das situações-problema encontradas no decorrer do jogo, e a do Mestre é contextualizar o jogo, apresentando o enredo, os obstáculos presentes no caminho e as consequências diante das ações dos jogadores (ALVES; SANTOS, 2013, p. 169).

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia de investigação utilizada foi a Design-Based Research (DBR) que em português pode ser interpretada como Pesquisa de Desenvolvimento e favorece a pesquisa aplicada, a qual, no contexto do jogo RPG proposto, ajudará na construção de conhecimento colaborativo que tenha em seu processo o diálogo contínuo visando criar intervenções e soluções de problemas, na medida em que a aplicação apresenta resultado que necessita de aperfeiçoamento, propiciando aos sujeitos engajados nessas pesquisas à construção contínua da solução mais adequada (MATTA et al, 2014).

Com isso, as aplicações da DBR consistem em fases para que as soluções sejam propostas a partir do refinamento da pesquisa. De acordo com Matta et al (2014), são elas: Fase 1- Consiste no contexto; Fase 2- Refere-se aos princípios elaborados para planejamento da intervenção, portanto é a validação interna; Fase 3- Aplicação + refinamento, sendo essa a validação externa; Fase 4- Refletem-se os princípios do design do projeto + refinamento; Fase 5- Aplica-se o projeto + refinamento.

5 APLICAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O jogo foi aplicado com estudantes do Colégio Estadual Márcia Meccia, que sediou o VII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária (ETBCES) em 2016 ocorrido entre 9 e 13 de novembro, localizado na comunidade da Mata Escura. O grupo de estudantes participantes no experimento cursava ensino médio e que residia no mesmo bairro em que estudavam, na localidade do Antigo Quilombo Cabula, com idade entre dezesseis e vinte anos.

A escolha por esse público teve origem durante a participação em oficinas, enquanto membro da equipe executora e oficineira nos projetos aprovados pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), intitulados “Turismo de Base Comunitária no Antigo Quilombo: Construindo Conhecimento com as escolas”, pelo Edital nº 028/2012 Inovação em Práticas Educacionais nas Escolas Públicas da Bahia, e “Conteúdos Digitais nas escolas”.

As oficinas tinham como discussão bases teóricas sobre o socioconstrutivismo, em que professores e estudantes participaram. Foram vários encontros, devido à rotatividade das oficinas nas escolas, tendo como fato a ser observado, nos estudantes, a falta de conhecimento da história local, sobre a qual a maioria desconhece ou não identifica a existência e valor dos saberes e fazeres em sua comunidade, da tradição e costume, bases para organização do TBC que valoriza a história e cultura.

Para análise do resultado utilizou-se categorias denominadas de variáveis dependente e

independentes, sendo a primeira caracterizada como modelagem do jogo RPG Digital para formação em Turismo de Base Comunitária; a segunda, variáveis independentes, fazem parte da aplicação e resultado desse jogo por meio do acompanhamento das ações dos estudantes na simulação, verificando se estes apresentam princípios do TBC, Educação Popular, Pedagogia Griô e Sociocostrutivismo. Esses princípios serviram de base na discussão da educação para o TBC, conforme foi visto anteriormente.

Aplicação do jogo intitulado RPG TBC no Antigo Quilombo Cabula, executado por meio da aventura 1 “O Cabula e suas histórias: A Batalha” teve início com a participação de sete estudantes do ensino médio, convidados com auxílio dos professores e da direção a participar do experimento. Para facilitar o diálogo inicial, criou-se um grupo no WhatsApp, a fim de articular as agendas de cada participante, pois apesar das reuniões ocorrerem em turno oposto ao da aula, alguns estudantes faziam curso técnico, trabalhavam ou cuidavam de irmãos mais novos, entre outros compromissos. Essa comunicação ocorreu para os encontros presenciais, realizados inicialmente.

No início havia sete componentes, mas a dificuldade de estar na escola no turno oposto ao da aula e de conciliar com outras demandas, uso restrito de equipamentos e de internet em casa, posteriormente, no jogo online possibilitou a desistência de alguns. Contabilizando, portanto, quatro estudantes para condução e finalização da aventura 1. Entretanto, tais dificuldades não impossibilitou a demonstração da potencialidade pedagógica do jogo RPG Digital e da proposta de educação para o TBC a partir dos princípios utilizados. A análise das variáveis foi realizada a partir das narrativas do jogo, que encontra-se na dissertação de mestrado. Sendo assim, durante a aplicação do experimento, notou-se que o RPG Digital é capaz de estimular a reflexão crítica, a partir do momento em que consegue transportar para o AVA a dinâmica do RPG presencial que possibilita, por meio da jogabilidade, a interação, a teatralização dos jogadores/personagens que ocorre de modo fluido presencialmente.

Essa possibilidade teve origem na construção do RPG com aportes epistemológicos e metodológicos adotados. A Campanha TBC no Antigo Quilombo Cabula propiciou um retorno crítico reflexivo dos estudantes/jogadores, pois na simulação, mesmo conduzindo o personagem de uma forma lúdica e divertida, eles demonstravam atitudes que exigiam tomadas de decisão que favorecessem o melhor resultado diante da situação colocada. Dessa forma, nesse experimento, foi possível construir conhecimento sobre a história local que permite pensar no TBC, posteriormente, após formação do grupo, enquanto modo de organização viável para as comunidades do Antigo Quilombo Cabula, por meio do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo colocado no início deste artigo, teve origem no pensar a educação para o TBC, contextualizada, e na potencialidade pedagógica do RPG de mesa que já apresentava características socioconstrutivistas e que foi possível transportar para o software RPG Digital, a partir da modelagem construída em diálogo com pesquisadores, estudantes, comunidade, por meio das oficinas, reunião e validação da proposta nos grupos de pesquisa. Desse modo, a metodologia adotada, a DBR, favoreceu essa construção do jogo.

Portanto, estimular essas ações/attitudes é válido porque prepara os estudantes para a organização do TBC, assim como propicia, dentro da simulação, conexão com a realidade. O resultado do experimento mostrou que o jogo RPG Digital modelado a partir dos princípios socioconstrutivistas favoreceu a construção de conhecimento sobre a história local que serve como base para o entendimento do TBC, cuja proposta de formação tem expressiva relação com a Educação Popular e Pedagogia Griô, também representadas na aventura, indiretamente na narrativa e situações-problema.

A análise do resultado da variável dependente, o jogo, até onde foi aplicado mostrou que o RPG Digital, nesse estudo, enquanto proposta pedagógica de aplicação em ensino informal favoreceu a construção de conhecimento. Contudo para análise de resultado das variáveis independentes, não ocorreu como esperado, pois, a aplicação completa do jogo ficou comprometida, devido às demandas escolares de último semestre dos estudantes, além da dificuldade da pesquisadora na roteirização das demais aventuras que compõem o jogo, de concluir antes do prazo da defesa da pesquisa.

A aplicação da primeira aventura, analisada nesse experimento, mostrou a potencialidade do jogo, do conteúdo abordado, o qual está relacionado ao contexto do Antigo Quilombo Cabula e da construção de educação para o TBC, porém os resultados poderiam ser mais explorados já que a duração da aplicação da aventura ocorreu no período de um mês, com primeiros encontros presenciais, ausência de participantes nas reuniões na escola e, também na participação do jogo online, aspectos desfavoráveis ao engajamento e participação ativa dos estudantes em processo de aprendizagem. Entretanto há relevância social na pesquisa, no sentido de permitir a valorização da história local, da cultura e identidade desses estudantes moradores de comunidades urbanas, vítimas das adversidades sociais. Além, da possibilidade de aplicação do jogo em outras comunidades, de acordo com o contexto e realidade de cada lugar.

REFERÊNCIAS

ALVES, Katiane, SANTOS; Andrea Cristina Serravale dos. Turismo de Base Comunitária e Tecnologias Educativas. In: SILVA, Francisca de Paula S. da (Org.). **Turismo de base comunitária e cooperativismo: articulando pesquisa e ensino no Cabula e entorno**. Salvador: EDUNEB, 2013.

GRAMSCI, Antonio. **Os intelectuais e a organização da cultura**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1988.

HAYASHI, Daniel, André. O Comportamento Caórdico dos Jogos de RPG e a Aprendizagem. **PEC**, Curitiba, v.3, n.1, p.59-66, jul. 2002-jul. 2003. Disponível em: Acesso em 28 de jun de 2018.

MARTINS, Luciana Conceição de Almeida. **História Pública do quilombo do Cabula: representações de resistências em museu virtual 3D aplicada à mobilização do turismo de base comunitária**. 2017, 311f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **História da Bahia: licenciatura em história**. Salvador: Eduneb, 2013.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; SILVA, Francisca de Paula Santos da; BOAVENTURA, Edivaldo Machado. Design-Based Researchou Pesquisa e Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI, 2014. In.: **Revista FAEEBA- Educação e Contemporaneidade**, v.23, n 42, 2015, p. 23-36

TAVARES, Maria Tereza Goudard. Educação popular e movimentos sociais contemporâneos: algumas notas para reflexão. In. Educação e Contemporaneidade: Educação Popular, **Revista Faeeba**, v. 24, n. 43 – jan./jun. 2015.

VYGOTSKY. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.