

DESIGN DE MAPA INTERATIVO 2D DA SEGUNDA DÉCADA DO SÉCULO XIX PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA BAHIA

SALVADOR/BA MAIO/2017

FABRICIO PEREIRA MOREIRA - CENTRO UNIVERSITARIO JORGE AMADO - fabriciotech@gmail.com

JOSENILDA PINTO MESQUITA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - josymesquita@gmail.com

ALFREDO EURICO RODRIGUES MATTA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA -
alfredomatta@gmail.com

Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)

Natureza: DESCRIÇÃO DE PROJETO EM ANDAMENTO

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

RESUMO

O presente artigo relata uma experiência de projeto de pesquisa em andamento para ensino de história a distância por meio dos jogos de simulação. Esta experiência é realizada em meio ao componente curricular História da Bahia, com a temática Independência da Bahia e tem público-alvo os estudantes de duas escolas públicas da cidade de Salvador-Bahia. A proposta nasceu devido a necessidade de construção de um mapa digital interativo em 2D, que possibilitasse a participação ativa/interativa dos estudantes no componente curricular história. O mapa funcionando em rede apresenta-se como interface digital que será utilizado como referência expondo a cidade de Salvador-Bahia durante o século XIX. Utilizamos como base epistemológica Matta (2013), Mattoso (1978), dentre outros para construção do contexto independência da Bahia; Cabalero e Matta (2008) para as discussões de questões fundamentais sobre sociedade em rede e tecnologias da informação e comunicação (TIC), Jogos Digitais e RPG. Vygotsky (2010), Martineau (1997), para centrar na proposta pedagógica sócio construtivista, o modo de pensar histórico e suas características de trabalho cognitivo com o objetivo de construir uma forma sócio construtivista de trabalho em EaD através dos jogos de simulação. Como proposta metodológica utilizamos a Design Based Research (DBR), ou metodologia por “proposta” como melhor seria entendida em português de tradução livre.

Palavras-chave: Mapa; Jogo RPG; Tecnologia; Educação

INTRODUÇÃO

Sabemos a necessidade de utilização de outros meios didáticos para o ensino de história nas escolas públicas de Salvador- Bahia. Desta forma, utilizamos um modelo de jogo *Role-Playing Game* (RPG) que adaptado ao sistema online, e tendo base à metodologia sócio construtivista o estudante tem a possibilidade de interação com outros estudantes independente da localização geográfica.

A comunicação educativa entre pessoas fisicamente distantes possui sua origem no intercâmbio de mensagens escritas desde a antiguidade. No Brasil os anos 1990, com a proliferação da informática e da rede de computadores, e a proliferação da internet, deu nova dimensão à EaD, tendo em vista tornar possível formar mais pessoas, independentemente da reunião física ou temporal dos sujeitos potencialmente participes dos processos de ensino-aprendizagem.

Nesta perspectiva em decorrência do desenvolvimento de um projeto de pesquisa voltado para a modelagem de um jogo *Role-Playing Game* Digital (RPG) e suas características de trabalho cognitivo para o ensino de história, chegaram-se a experiências que pretendem a construção de ambientes interativos que possam contribuir com o trabalho colaborativo, através das diversas mídias, fugindo assim da individualidade que o ensino tradicional tende a direcionar os sujeitos.

Sendo assim, apresentaremos neste artigo os resultados iniciais de um projeto em andamento e as reflexões que nos levaram a construção de um mapa interativo 2D que será utilizado em jogo RPG Digital, que esta em vias de aplicação próxima, para o ensino da independência da Bahia, tema prático pouco explorado também entre os conceitos trabalhados na educação básica do estado da Bahia. Para tal, apresentaremos os objetivos da pesquisa, referencial teórico, etapas metodológicas e resultados iniciais.

OBJETIVOS

Os objetivos traçados foram fundamentados a partir da necessidade de construção de um mapa digital interativo em 2D que possibilite a simulação cartográfica da cidade de Salvador - Bahia na segunda década do século XIX.

Objetivo Geral: Desenvolver um mapa digital em 2D para uso em jogos de simulação que possibilite o ensino-aprendizagem sobre Independência da Bahia.

Objetivos Específicos: 1) Compreender a história da independência da Bahia; 2) Construir um design pedagógico para ensino de história; 3) Estruturar um modelo de mapa que, funcionando em jogo digital possibilite o ensino do processo de independência da Bahia;

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA CONCEITUAL

Para fins didáticos, estruturamos o referencial teórico a partir de três questões norteadoras, a saber: 1) Como interpretar o processo histórico de independência da Bahia? 2) Como se entende o ensino/aprendizagem de História para o século XIX, e em meio digital, e em particular de História da Bahia? 3) Que modelo de mapa funcionando em jogo RPG poderá corresponder às definições das questões anteriores?

A necessidade de responder as questões vem da montagem do contexto histórico da independência da Bahia segundo o modelo metodológico adotado e os princípios de construção dialéticos, que permeiam a proposta de pesquisa. Além disso, esta primeira questão alimentará o enredo do jogo e a montagem do mapa digital que será modelado.

Sabemos que para compreender a independência da Bahia, precisamos inicialmente nos reportar as relações que foram construídas ao longo dos séculos de colonização, e algo sobre o entendimento dos povos e da diversidade cultural de nossos ancestrais. Nossa gente é resultado da junção de culturas ancestrais fortíssimas, que fundamentaram a formação da população brasileira, e em particular a baiana. Destas relações sociais, dinâmicas e em movimento há séculos, Mattoso (1978) destaca que Salvador no século XIX apresenta-se com uma sociedade escravista e hierarquizada com 90% da população vivendo no limiar da pobreza. Neste contexto, destacamos que historicamente o processo de independência da Bahia veio antes da independência Brasileira e teve grande relevância na consolidação do processo de independência do Brasil.

Os primeiros conflitos, que se iniciaram em fevereiro de 1822, nas proximidades do Forte de São Pedro em pouco tempo se alastraram para outras imediações da cidade de Salvador: Mercês, Praça da Piedade e Campo da Pólvora. As forças pró-independência se articularam no interior e na cidade de Salvador, e uma série de batalhas foram travadas em torno do ano de 1822 entre independentes e metropolitanos tendo um fim em 2 de julho de 1823 quando as tropas lusitanas foram embora de vez da capital baiana. Nestes conflitos as tropas lusitanas enfrentaram ibéricos, negros e indígenas. Compreender a importância das batalhas travadas em Salvador e no interior faz-se necessário não só para compreensão histórica do fato, mas para o fortalecimento das

relações de pertencimento e engajamento dos sujeitos para compreensão da história como parte integrante do universo sócio histórico de todos os sujeitos, enquanto “sujeitos históricos”.

É fato que estudar a independência ainda é um desafio, pois por mais que seja um tema visitado, ainda temos muita coisa a esclarecer. Além disso, sua importância se renova na medida da atualização dos interesses. A Bahia, possuidora de pluralidade étnica, com heranças africanas, ibéricas e indígenas, tem no diálogo sobre a independência a oportunidade do trabalho de conscientização dos sujeitos sobre nossa construção histórica, e da formação de uma cidadania plural, à qual somos cada vez mais herdeiros. Uma vez entendendo a parte de levantamento historiográfico da pesquisa, podemos pensar na segunda questão.

A segunda questão nos traz referencial teórico acerca dos princípios de design pedagógico que serão utilizados no mapa para entender o ensino de história, visto que, a disciplina história vem se destacando nas escolas públicas de Salvador- Bahia com maior índice de reprovação, reflexo da pouca relação existente entre o ensino de história e a realidade prática do sujeito aprendiz, mesmo com os diversos projetos e leis que buscam uma reestruturação do currículo e das práticas de ensino. Busca-se com o jogo a possibilidade de um ensino de história engajado que fortaleça os conceitos apreendidos por estudantes da educação básica e em especial fortaleça o ensino da história da Bahia, entre os estudantes baianos.

Neste caso, o método de raciocínio histórico aportado em Martineau (1997) nos parece 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. Autores como Vygotsky (2009) e Matta (2006) destacam que o conhecimento é construído a partir do universo sócio histórico dos sujeitos, estes são agentes no processo de aprendizagem, pois pensam sobre o que fazem, sobre o que acreditam, sobre o que os outros fazem e este conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de aprendizagem. Porém testaremos os princípios do modo de pensar histórico, bem como outros princípios pedagógicos sócio construtivo na aplicabilidade do Jogo RPG Digital para ensino da Independência da Bahia. A análise do ensino de história não será completa, sem que pensemos que o projeto pretende ser aplicado em escolas públicas baianas. Sendo assim, a terceira pergunta complementa a segunda, pois esta relacionada aos princípios pedagógicos construídos.

A terceira questão norteadora complementa o nosso diálogo sobre as bases epistemológicas de ensino de história e independência da Bahia a partir da construção

de mapa digital interativo em 2D que colabore para o ensino através de sua utilização como tabuleiro para jogo RPG.

Para isso, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) demonstra-se como campo fértil para produção e difusão de conhecimento. A proliferação de redes para o compartilhamento de conhecimento e a emergência de ambientes informatizados, contribuiu para a criação de uma modalidade de educação, a educação online, atendendo aos anseios de um sistema que demandava uma sociedade versátil, criativa e flexível, capaz de conciliar diversas atividades no seu dia-a-dia com o apoio das Tecnologias. Matta (2008) chama a atenção para a funcionalidade dessas comunidades no processo de aprendizagem ressaltando sua importância para estimular o raciocínio lógico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Pensando estas habilidades propomos a inserção de uma interface lúdica que possa contribuir no processo de construção de conhecimento.

A Construção de um mapa digital que colabore para o desenvolvimento e experimentação de um Jogo RPG, utilizado como ambiente virtual de aprendizagem se dará para atender a necessidade de simulação da cidade de Salvador na segunda década do século XIX, suas ruas, personalidades, profissões e casa comerciais, entendendo sua relevância como mediador da aprendizagem colaborativa. O Mapa Digital deverá atender aos princípios das questões anteriores (Contexto histórico e princípios pedagógicos), o que resultou na construção de um mapa interativo em 2D como interface para o ensino de história.

Neste contexto o mapa irá auxiliar o Jogo RPG demonstrando-se como uma interface concreta para realização de diálogos acerca de temática sobre história. O Role-Playing Game (RPG) tem sido objeto de estudo de pesquisas voltadas para estabelecer sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção do conhecimento. Autores como Cabalero (2008), Matta (2008) e Schmidt (2008), através das suas pesquisas, buscam associar o potencial do RPG, e sua variedade de recursos de entretenimento, às questões ligadas a educação. “Um role-playing game é um jogo situado num mundo imaginário. Os jogadores são livres para escolher como explorar o mundo do jogo, em termos do caminho escolhido através do mundo, e podem revisitar áreas previamente exploradas.” (CABALERO; MATTA, 2008. p.7), Ou seja, apresenta-se como uma potencialidade para revisitar locais e momentos históricos, dando oportunidade ao sujeito participante de escolher que ações irão tomar diante das aventuras do jogo.

Desta forma, associaremos o lúdico, da interpretação de papéis do jogo ao ensino da história, oportunizando aos estudantes sentirem-se em meio às batalhas da

independência na Bahia, criando estratégias possíveis para a sobrevivência no jogo ao mesmo tempo em que aprendem acerca do processo de independência da Bahia, organização geográfica da cidade na segunda década do século XIX e o cotidiano econômico e social desta época. Desta forma, propomos a criação de um modelo de mapa que possa conduzir os sujeitos participantes da pesquisa ao estudo da história da independência a partir de elementos práticos e concretos participantes da história.

METODOLOGIA E RESULTADOS INICIAIS

Diante do exposto acima com relação ao desenvolvimento da metodologia, apresentamos uma proposta atual e inovadora, que vem sendo utilizada em pesquisas aplicadas com tecnologias da informação e comunicação. Para a investigação sobre construção de mapa digital para Jogo RPG, utilizaremos a metodologia Design-Based Research (DBR), ou Metodologia por "Proposta" como melhor seria entendida em português em tradução livre. Esta proposição metodológica nos parece a mais adequada ao estudo em função de ser esta uma proposta de pesquisa aplicada, para a qual a DBR foi criada e vem ganhando notoriedade. Em conformidade com os princípios de aplicação desta proposta metodológica dividimos a pesquisa em duas etapas: 1) a primeira etapa, conforme a DBR, é a construção de contexto e fundamentação para a elaboração de uma intervenção prática de mapa que será utilizado em Jogo digital RPG; 2) a segunda consiste na elaboração do mapa digital de Salvador da segunda década do século XIX e séries de aplicações sistematicamente acompanhadas, com finalidade de desenvolvimento e inovação prática social.

Sendo assim, na primeira etapa, desenvolvemos uma pesquisa que buscou resposta às questões norteadoras já enunciadas e o amadurecimento do contexto através de pesquisas exploratórias a diversas fontes, levantamento documental e historiográfico, entrevistas, validações de modelo, e outras formas a elaborar, que se refiram às temáticas de independência da Bahia, ensino de história, mapa digital interativo em 2D para jogo RPG, que compõem o estudo. Estas pesquisas tiveram a intenção de atender aos objetivos já expostos, implicando no desenvolvimento dos seguintes resultados iniciais: 1) Uma interpretação do processo histórico de independência da Bahia; 2) Uma construção de proposta didático-pedagógica para o ensino de história; 3) Uma proposta de mapa digital para jogo RPG construída a partir das pesquisas desenvolvidas acima;

O resultado desta primeira fase foi um conjunto de informações e construções capazes de nos fazer desenvolver o mapa interativo digital 2D proposto para a criação do jogo de RPG sobre Independência da Bahia.

A segunda fase consiste no desenvolvimento do mapa digital, para tal utilizamos inicialmente dois mapas, o primeiro consiste em um mapa topográfico do ano 1850 produzido por WELL e GLOCKER (1850), e o segundo um mapa desenvolvido pelo engenheiro, urbanista e historiador, Adolfo Morales de Los Rios em 1894, visto que, desconhecemos a existência de um mapa específico do período de 1820 a 1822. Desta forma foi necessária a realização de um design da estrutura de um mapa da cidade de Salvador no período da independência da Bahia, através do levantamento de mapas de outros períodos, somados a documentos da época e revisão literatura construída na primeira etapa da pesquisa.

O levantamento do contexto histórico da independência da Bahia possibilitou a identificação das ruas, das atividades comerciais, de profissões, dos pontos onde ficavam os negros de ganhos, que existiam no período da Independência. Considerando que a cidade de Salvador, de 1822 a 1850 (ano do mapa inicial) passou por mudanças em seu espaço geográfico, visto que, nem todos os lugares encontrados no mapa topográfico 1850 existiam em 1822, foi necessário retirar do mapa de referencia algumas edificações com o objetivo de aproximar o georreferenciamento da época. Portando de informações sobre a cidade, começamos a fazer o trabalho técnico – migrar o mapa do formato digitalizado para o digital, após o mapa ser escaneado usando a configuração de 300dpi no formato de *joint photographic experts group* (jpeg), foi exportado para o Corel Draw X8 e convertido em *bitmap* a 600dpi (a conversão auxiliou na aproximação das edificações sem a total distorção da imagem).

Figura 1 - Mapa da cidade de Salvador - Ba séc. XIX



Fonte: MOREIRA, 2017

Desfrutando do mapa digitalizado, iniciamos o processo de migração para o formato digital – utilizando a ferramenta “mão livre”, espessura da linha de 0,200 mm no Corel Draw X8, contornamos todo o limite do mapa, os objetos como: casas, igrejas, fortes, entre outros – usamos a ferramenta “linha de dois pontos”, espessura da linha 0,200

mm e as trilhas, caminhos e estradas, ferramenta “linha de dois pontos” ou “Bézier” espessura da linha 0,75 mm. o resultado desse trabalho podemos identificar na figura 1.

Figura 2 - Ícones do mapa

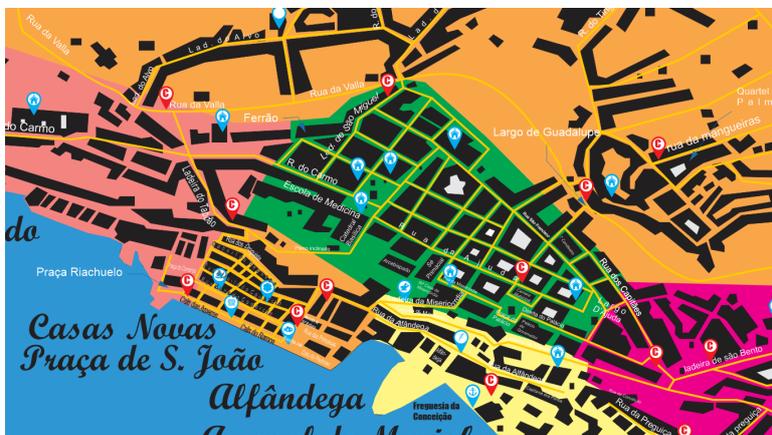


Figura 3 - Legendas



Fonte: MOREIRA, 2017

O desenvolvimento da migração do mapa para o digital foi realizado de forma manual, cada objeto foi desenhado individualmente, tendo o mapa topográfico de 1850 como referência base. Concluída essa primeira etapa de design do mapa, começamos a nomear as ruas, casas comerciais, igrejas, praças, hospitais, fortificações e feiras da época conforme está representado na figura 2. Nem todos os lugares foram nomeados para evitar uma poluição visual, a solução para isso será respondida na terceira etapa com o auxílio Rios (1894) e as outras fontes supracitadas que descrevem a cidade no período. A terceira etapa foi a construção dos ícones que representam as atividades comerciais tais como: sapataria, alfaiataria, chapelaria, lojas de roupas, livros, entre outros. Os signos criados colaboram para a identificação visual no mapa já no formato digital. Cada signo possui uma legenda conforme podemos identificar na figura 3. A

quarta etapa será de identificar as dez freguesias da cidade de Salvador e sua área. Essas freguesias serão identificadas no mapa através um desenho contornando sua região e com cor diferente da área do mapa. Esse processo desencadeará na construção de um mapa para o cenário de jogo em RPG sobre o processo de independência da Bahia.

Nosso próximo momento consiste em, tendo desenvolvido o mapa, inseri-lo no jogo RPGD e proceder na elaboração de uma série de aplicações, nas quais variáveis dependentes e independentes serão acompanhadas e o mapa investigado quando à sua capacidade de: 1) Prover a historiografia de mais uma linguagem de estudo e avanço de conhecimento histórico, já que o mapa associado ao jogo RPG serve como simulação da História e pode reproduzir situações de discussão e diálogo historiográfico; 2) Promover ensino-aprendizagem de História relativa à História da Bahia, em particular da Independência da Bahia, e de forma apropriada a nossas escolas públicas estaduais; 3) Contribuir para o desenvolvimento da cidadania pluricultural baiana, em acordo com a lei 10.639/2003 e 11645/08, uma característica de nossa terra e que pode ser trabalhada por este tipo de jogo e organização da aprendizagem

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma pesquisa aplicada é sempre desafiadora, pois apresenta-se como algo que ainda esta em teste, pode ou não no popular “dar certo”, e que caso não ocorra como organizada metodologicamente será explicado os porquês e seus detalhes. Neste momento estamos em análise dos resultados iniciais da pesquisa e construção do mapa digital interativo em 2D, visto que este artigo reflete a experiência de um projeto em andamento de construção de um mapa de jogo que funcionando em rede possibilite a construção e ampliação de habilidades cognitivas dos sujeitos participantes da pesquisa. A escolha da abordagem metodológica que irá acompanhar o experimento acaba sendo um divisor de águas quando os primeiros resultados desenharem-se na pesquisa. Inicialmente conseguimos construir uma interpretação histórica sobre a independência da Bahia, visto que, alguns elementos são primordiais: o enredo, o roteiro, a história, os personagens e o cenário, este último está representado através de um mapa digital que obedeça ao espaço geográfico existente naquela época, colaborando também para a modelagem do enredo e das campanhas do jogo.

Neste estudo utilizamos a praxiologia como metodologia e esta nos conduziu a realização das adaptações necessárias, seu registro e consequências, tendo o cuidado de identificar e apresentar o passo a passo da experiência, as dificuldades, estratégias e avanços necessários para a execução do projeto, pois a pesquisa é sempre uma “caixa

de surpresas”.

De posse destes elementos evidencia-se que a proposta gerou frutos tanto para os pesquisadores, quanto para os sujeitos participantes da pesquisa e esperamos que tenham desdobramentos, pois pretendemos a realização de adaptações no mapa digital através de novas pesquisas, na intenção de contribuir para o ensino da história e para a historiografia.

REFERÊNCIAS

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. RPG By Moodle. SEC_Bahia. Salvador, 2008.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier e MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O jogo RPG Digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais. UNEB: SENAI CIMATEC, Salvador, Maio, 2008.

GUERRA FILHO, Sérgio Armando Diniz. O Povo e a Guerra: participação das camadas populares nas lutas pela independência da Bahia. 2004.(Dissertação de Mestrado em História) Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, 2004.

MARTINEAU, Robert. L'Échec de l'apprentissage de la pensée historique á l'école secondaire. Contribution á l'elaboration de fondaments didatiques pour enseigner l'Histoire. Laval: Quebec, 1997.

MATTOSO, Kátia M. de Queirós. Bahia: A cidade do Salvador e seu mercado no século XIX. São Paulo: Hucitec, 1978.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. Tecnologias de Aprendizagem em Rede e Ensino de História – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição. Brasília: Líber, 2006.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A construção do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2009.