

AS TENSÕES DO CABULLA E A INDEPENDÊNCIA DA BAHIA: CONTEXTO PARA MODELAGEM DE GAME DIGITAL

Josenilda Pinto Mesquita

josymesquita@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/7850222778506874>

Alfredo Eurico Rodrigues Matta

alfredo@matta.pro.br

<http://lattes.cnpq.br/1169116651630370>

RESUMO

Neste trabalho objetivamos tratar dos elementos de contexto histórico sobre independência da Bahia que servirá de fundamento para construção de um Game RPG Digital, nova linguagem de expressão do conhecimento em história. Esta experiência é realizada em meio ao componente curricular História, com a temática Independência da Bahia e tem público-alvo os estudantes do ensino médio de duas escolas públicas da cidade de Salvador-Bahia. A proposta de jogo foi fomentada devido a necessidade de participação ativa e interativa dos estudantes da educação básica no componente curricular história, ausência percebida por todos os professores da disciplina, levando-nos a uma hipótese acerca das dificuldades apresentadas pelos discentes e a necessidade de uma interface de interação lúdica, somado a uma proposta metodológica sócio construtivista e suas características peculiares para construção de conhecimento.

Palavras-chave: Jogos digitais; RPG; Ensino;

O ensino de história na escola brasileira integra o conjunto de disciplinas que foram sendo constituídas como saberes fundamentais para o processo de escolarização e passou por mudanças significativas ao longo de séculos em seu conteúdo, método e finalidades, até chegarmos a atual proposta curricular. Em meio a esta trajetória, percebemos a continuidade de conteúdos e métodos de ensino-aprendizagem do século XIX ainda no século XXI, o que nos leva a problematizar acerca das tradições da educação que também permeiam a práxis do ensino-aprendizagem da escola contemporânea.

Buscamos então ampliar a produção de possibilidades pedagógicas para ensino, a partir de uma nova linguagem utilizada na história contemporânea, que são as tecnologias digitais, esta será representada a partir de um Jogo *Role Playing Game (RPG)* digital, tendo como público alvo estudantes da rede pública do Cabula e entorno. A temática independência da Bahia foi escolhida para construção do game digital pode ser considerada um dos temas mais visitadas na historiografia baiana, porém pouco utilizada por professores da educação básica.

Os personagens mais conhecidos: Maria Quitéria, Joana Angélica, Maria Filipa, o Caboclo, Corneteiro Lopes, General Labatut, etc. estão lembrados nas ruas e monumentos das cidades da Bahia, e no desfile do 2 de julho, que ocorre todos os anos em comemoração a independência da Bahia, nos remetendo as potencialidades de utilização de mais uma linguagem para o ensino da história.

Sendo assim, apresentaremos os resultados iniciais da primeira fase, construção do contexto histórico, de uma pesquisa em andamento que tem por objetivo a análise de habilidades cognitivas construídas e ampliadas por meio de um jogo RPG digital tendo como campo de pesquisa duas unidades escolares públicas de ensino médio localizadas no bairro Cabula em Salvador-Bahia.

O RPG demonstra-se como uma linguagem para realização de diálogos acerca de temática sobre história. “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 visitar áreas previamente exploradas.” (CABALERO e MATTA, 2008. p.7)

Ou seja, apresenta-se como uma potencialidade para visitar 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 simularem às batalhas da independência da Bahia, criando estratégias possíveis para a sobrevivência no jogo ao mesmo tempo em que aprendem acerca do processo de independência.

Para construção do ambiente do jogo, apresentaremos a origem étnica da sociedade baiana do século XIX, indígenas, ibéricos e negros, considerando as tradições

e elementos de prática social que resultam na sociedade do século XIX. Destacaremos a seguir, em linhas gerais algumas características que alimentarão os cenários do Jogo.

Dos nativos da terra, originalmente tupinambás, após guerras, escravidão, até genocídio, mas também alianças como a realizada com Caramuru identificamos o uso nas batalhas pela independência da Bahia de suas habilidades com canoas, conhecimento geográfico das matas, construções eficazes na proteção contra chuvas, variações climáticas, habilidades na guerra e resistência indígena e cabocla ao colonizador.

A chegada de colonos de origem ibérica ao litoral da Bahia para colonização do território foi marcada inicialmente por relações amistosas com os nativos da terra, e conflituosas após a tentativa de escravização do nativo da terra pelo colonizador. Creio que podemos definir a relação social e de hegemonia advinda a partir dos colonos ibéricos para o Brasil era de natureza senhorial, baseada nas relações de apadrinhamento e patriarcal, em que estavam inseridos, refletindo na organização social e econômica do século XIX.

Para concluirmos a formação da sociedade baiana a partir de sua origem étnica, destacaremos o sequestro dos Negros em África pelos Ibérico; trazidos como mão de obra, diante da dificuldade em escravizar indígenas e a “caça” ao islamismo pelos Ibéricos¹. “A demanda externa levou ao aumento da produção, do número de engenhos, de terras dedicadas ao plantio de cana e conseqüentemente ao crescimento do tráfico de força de trabalho africana.” (REIS, 2008, p.59)

Dos negros, herdamos as habilidades com o jogo da capoeira, com guerras e resistência ao Colonizador/Opressor, conhecimento dos caminhos (principalmente com os negros fugidos que se alistavam), cultivo de cana-de açúcar e outros gêneros, bem como os aspectos religiosos.

Tendo em vista que dialogicamente, consideramos que as influências e as conseqüências das práticas sociais ficam presentes nas práticas sociais subseqüentes, consideraremos que a participação dos indígenas, ibéricos e negros sobreviveu como

¹Os descobrimentos portugueses tinham também um caráter de continuação da reconquista contra o Islã, assim como de fortalecimento do cristianismo contra os tradicionais rivais maometanos.

herança e nas tradições dos sujeitos presente no século XIX, portanto deve ser considerada parte do enredo do RPG. Sistematizamos no Quadro 1 algumas das características tradicionais que servirá de base para construção da modelagem do jogo.

Quadro 1. Representação étnica de formação da sociedade baiana

| Indígena | Negros | Ibéricos |
|---|--|---|
| -Organização social em princípios comunais com cultura de tradição oral; | - Organização social em diferentes perspectivas; | Organização Social patriarcal baseada em arrendamentos de terras e manutenção de agregados; |
| Desenvolvimento de estratégias de guerra e produção de armas para defesa da aldeia contra ataques inimigos; Habilidade no uso de Canoas | Desenvolvimento de estratégias de guerra, | Responsável pela organização administrativa da cidade em freguesias |
| Arco, flecha, lança,tacape | Habilidade com o jogo da Capoeira; | Armas de fogo |
| Habilidades no cultivo de alimentos, construção de edificações ecológicas, tanto pelos materiais utilizados quanto pela adequação climática | Habilidades no cultivo de alimentos | Sua língua dominou as comunicações e o traçado da arquitetura das casas e da cidade; |
| Conhecimento geográfico das matas; | Conhecimento geográfico das matas e seus atalhos | Responsável pelo povoamento e uso das terras da colônia; |
| Práticas e rituais (como Toré e Jurema) baseado nas forças sagradas de elementos da natureza, uso de feitiços para afastar maus espíritos; | Tradições religiosas baseada em divindades africanas. Influencia ibero-africana: religião muçulmana e cristã católica; | Católico-romano com elementos ibéricos e afro-mouros; |

Este mosaico de informações acerca das características gerais das heranças das três etnias que compunham a formação da sociedade baiana do século XIX será representada em linhas gerais, com base em nossa interlocução até o momento, na simulação do jogo digital RPG proposto, sendo por isso fundamento importante construído nesta pesquisa. Simular o século XIX em um jogo pressupõe entender e conceber as práxis e processos presentes, tensões e contextos, muitos deles presentes a muito tempo.

Para fins de construção do cenário das batalhas da independência optamos por apresentar momentos da guerra que tratam sobre o Cabula, visto que os estudantes participantes da aplicação são moradores deste bairro da cidade de Salvador. Por se tratar de um *rolle-playing game* (RPG), escolhido por suas características de simulação e interpretação de papéis, dividimos as batalhas em aventuras e os estudantes serão personagens que na época da independência participaram de forma direta ou indiretamente com os conflitos.

A primeira aventura inicia com a tomada do forte de São Pedro pelos lusitanos, espaço em que os baianos estavam aquartelados. Em pouco tempo estes conflitos se alastraram para outras imediações da cidade das Mercês, Piedade e Campo da Pólvora. No ataque ao quartel da Mouraria as tropas lusitanas enfrentaram militares, invadiram casas e atacaram civis. O mais conhecido episódio relatado pela historiografia foi a invasão ao recolhimento das concepcionistas. Ao forçarem o ataque feriram com golpes de baioneta a abadessa Sórora Joana Angélica, considerada a primeira mártir do levante baiano. No jogo pretendemos que Joana Angélica seja um personagem não jogador, que após o episódio do Forte de São Pedro colaborará conduzindo os jogadores nos episódios seguintes.

Madeira de Melo ordenou o bombardeio ao forte de São Pedro, obrigou as religiosas do convento das Mercês a se retirarem para o convento da Soledade. O forte foi intimado a se render obrigando a retirada de brasileiros, que ocorreu durante todo o dia 20 de novembro de 1822 de forma desordenada. Os militares que conseguiram escapar

rumaram para o recôncavo, outros principalmente civis ficaram na cidade, alguns se transformaram em grupos de guerrilha.

A maioria das tropas em desordem transformou-se em vários grupos de guerrilha, aos quais se juntaram desertores e escravos fugidos, que desde já fustigavam os conquistadores da cidade. Foram registradas várias concentrações desses rebeldes nas densas matas que cercavam a cidade, qual um cinturão que ia de Pirajá a Itapuã. (CASTRO, s/d, p. 19)

Estes grupos serão retratados no jogo pelos estudantes, pois um dos espaços de agrupamentos foi o Cabula, bairro em que as unidades escolares estão localizadas e seus estudantes são moradores. Isso fortalecerá a compreensão sobre a participação da localidade como palco de resistência as tropas portuguesas corroborando para o ensino contextualizado e o empoderamento destes sujeitos para construção da história do bairro.

Não sabemos ao certo quando chegaram os primeiros habitantes do Cabula, mas sabemos que tem origem em heranças africano-brasileiras, por isso o termo Cabula, que segundo Castro (2001) significa *kimbula*, palavra de origem banto das línguas *kicongo*. Nicoline (2007) destaca que este era o quilombo mais temido pela polícia provinciana, porém no período que compreende as batalhas da independência da Bahia encontramos registros de ocupação de negros e indígenas escondidos nas matas do Cabula, o que nos demonstra que a espaço, não mais chamado de quilombo, ainda abrigava a resistência ao colonizador.

A junta provisória de governo desta província transmite em anexo a V. Ex. uma cópia da representação feita pelos habitantes do Cabula, São Bento, Barreiras, Pedrinhas, Pirajá e Bate Folha, a propósito dos contínuos e numerosos agrupamentos de negros armados que tem acontecido, e das mulheres que a eles se juntam, com propósitos extremamente perigosos. (MAE/ CC. Consulat de Bahia, fl. 196 Apud CASTRO, s/d)”

Castro (ano) destaca que o governo português enviou várias expedições com objetivo de desarmar e dispersar esses bandos, porém a cavalaria teve muito pouco sucesso em suas iniciativas. Acreditamos que devido a mobilidade e conhecimento das matas por estes sujeitos, habilidades já destacadas no quadro, alimentada pelo conhecimento territorial desde o período do quilombo Cabula.

Devido as investidas para dispersar os bandos de negros, surgiram os matacabras, expedições noturnas que atacavam a toda e qualquer pessoa de cor que

encontrasse nas ruas. Estas expedições também serão retratadas no jogo, simulando aos estudantes os embates existentes na região em que hoje são moradores, visando fortalecer a relação de pertencimento com sua história.

Quando os brasileiros do recôncavo apertaram o cerco sobre a capital os portugueses criaram fortificações na província, a fim de conter a ofensiva brasileira. “Fizerão-se várias fortificações no campo do Forte de São Pedro, e no Barbalho, na estrada das Brotas e na estrada do Cabula, além do convento da soledade, e nas estradas que vai para Itapoan por Nazaré.” (Jornal o Espelho, 3 de setembro de 1822)

Ainda segundo o jornal, nestas mesmas localidades os portugueses criaram fossos e muita artilharia, que para fins de construção do jogo poderá colaborar na criação de estratégias e ações de colaboração entre os personagens jogadores. Outro aspecto da guerra no Cabula é a notícia do jornal Idade D’ Ouro acerca da participação de tupinambás no Cabula em “espionagem” aos portugueses:

He verdade que os taes Tupinambás, fazendo brigada com os primos de todas as castas não se atrevem nem a olhar para as nossas trincheiras; mas escondidos aos bandos pelos matos, e capitaneados por alguns beneméritos, que forão da cidade para fora, tem feito proezas dignas de honra a memória.(...)
Diz a fama, o clamor e a indignação pública que os facciosos de dentro sahem quando querem, entrão para observar o aqui se passa, e para dizerem aos sitiantes o que hão de fazer, dando-lhes couto em casas do Cabulla. (Jornal Idade d’ Ouro. 27 de setembro de 1822, folha 1)

Os portugueses não conseguiram manter a ordem em Salvador, e os jornais demonstram pressões da população devido as ações de violência que estavam presenciando na cidade. Tanto do lado português quanto da resistência baiana. Em notícia do Jornal Idade d’ Ouro encontramos menções ao que o jornal chama de traições do Cabulla, acreditamos que utilizam o termo traições porque tanto os tupinambás quanto os escravos e libertos que estavam na região escondiam-se nas matas e atavam aos portugueses sem que esperasse.

Foi ferido um bacamarte o honrado Coronel da legião Lusitana nas traições do Cabulla. Alli morreo de huma balla valente voluntário da Cavalaria Domingos Braga, por quem ainda chorão seus biosos camaradas; e depois de morto foi crivado de facadas pelos beneméritos Tupinambás e Companhia. Que valentia; esfaquiar um defunto! Alli foi ferido de uma flexa outro soldados da cavalaria; e hum paizano brasileiro. (Jornal Idade d’ Ouro. 27 de setembro de 1822, folha 1)

Este episódio também será retratado no jogo, demonstrando a participação dos indígenas a favor dos brasileiros e suas implicações, considerado como espaço de resistência. O quadro 2 apresenta os elementos de contexto histórico traçados até aqui e que serão utilizados na modelagem do jogo.

Quadro 2 – Elementos de contexto que estarão presentes na modelagem do jogo

| | Elementos de contexto | Descrição | Utilização no jogo |
|----|----------------------------|---|--|
| 1 | Ancestralidade | A origem étnica ibérica, africana e indígena que reflete na reprodução da existência dos sujeitos no século XIX | Cenário do jogo e desenho dos personagens |
| 2. | Sociedade Baiana | Escravagista, agroexportadora, com estrutura social fortemente hierarquizada | Cenário do jogo Roteiro da aventura |
| 3. | Organização administrativa | Divisão da cidade em freguesias, cada freguesia estava relacionada a uma igreja ou paróquia | Cenário do jogo Roteiro da aventura |
| 4. | Resistência baiana | Descontentamento quanto a situação social, econômica e política instalada após a revolução do porto | Cenário do jogo Roteiro da aventura Objetivo dos jogadores |
| 5. | Batalhas ou embates | Situações de conflito entre os partidários da causa lusitana e os partidários da causa brasileiros. | Cenário do jogo Roteiro da aventura Objetivo dos jogadores |
| 6. | Quilombo | Consideraremos os enfrentamentos no Cabula como resquícios de resistência do Quilombo Cabula destruído em 1807 | Cenário do jogo Roteiro da aventura Objetivo dos jogadores |

Elaborado pelos autores

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 uma aplicação do Jogo RPG para o ensino de história sobre Independência da Bahia, aos

estudantes da educação básica estadual, utilizaremos a metodologia *Design-Based Research* (DBR), ou Metodologia por "Proposta" como melhor seria entendida em português em tradução livre. Esta proposta 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 aplicada de Jogo digital RPG.
- 2) a **segunda** de desenvolvimento e séries de aplicações sistematicamente acompanhadas, com finalidade de desenvolvimento e inovação prática social.

Sendo assim, na **primeira etapa**, desenvolvemos uma pesquisa que buscou 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, Jogo RPG, que compõem o estudo, 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 perspectiva prática de aplicação nas escolas públicas estaduais soteropolitanas;
- 4) Uma proposta de 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 Jogo Digital proposto, RPG sobre Independência da Bahia. **A segunda fase** que foi ainda não foi iniciada consiste em, tendo desenvolvido o jogo, proceder na elaboração de uma série de aplicações deste jogo, nas quais variáveis dependentes e independentes serão acompanhadas e o jogo investigado quando à sua capacidade de prover a historiografia de mais uma linguagem de estudo e avanço de conhecimento histórico, já que o RPG serve como simulação da História e pode reproduzir situações de discussão e diálogo historiográfico.

Além disso pretende-se promover ensino-aprendizagem de História relativo à História da Bahia, em particular da Independência da Bahia, e de forma apropriada a

nossas escolas públicas estaduais e 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

FONTES

Jornal Idade d'Ouro do Brasil. Bahia: 1821-1823. Disponível em: <<http://www.bv2dejulho.ba.gov.br/>> . Acesso em: 24 de dezembro de 2011.

Jornal o Espelho, 3 de setembro de 1822. Arquivo Público do Estado da Bahia (APEB)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, U. (s/d). A guerra da Bahia. Disponível em : <<http://www.bvconsueloponde.ba.gov.br/> > . Acesso em 26 jul.2016.

CABALERO, S.; MATTA, A. **O jogo RPG Digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais**. UNEB: SENAI CIMATEC, Salvador, Maio, 2008.

CASTRO, Y. **Falares africanos na Bahia**. Rio de Janeiro: Topbooks, 2001.

NICOLIN, J. **Artebagaço Odeart ecos que entoam a mata africano-brasileira do Cabula**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado da Bahia. Faculdade de Educação. Programa de Pós Graduação em Educação. Mestrado em Educação e Contemporaneidade. 2007

REIS,

LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão. **Razón Y Palabra**, 41, 2004. Disponível em: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>> Acesso em 13 abril.2007.

SOBRE O AUTORES

Josenilda Pinto Mesquita

Doutoranda em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia, com bolsa CNPq. Mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. Licenciada e Bacharel em História pela Universidade Católica do Salvador. Possui experiência docente presencial e educação a distancia (EaD) nos componentes curriculares Estágio Supervisionado do ensino de História, Ensino e Aprendizagem, Memória e Educação e Práticas Investigativas. Pesquisa Ensino de História e Jogos Digitais, práticas pedagógicas para o ensino em rede e independência da Bahia.

Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Pós-Doutorado em Educação a Distância e Comunidades de Aprendizagem Internacionais em Língua Portuguesa (Universidade do Porto). Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)/Université Laval (Canadá). Mestre em História (UFBA). Graduado em Processamento de Dados pela Universidade Salvador e em História pela Universidade Católica do Salvador. Professor titular da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e professor permanente do Doutorado Multi-institucional Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento (DMMDC-UFBA) e do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da UNEB. Pesquisador do ARTEFACTUM – REVISTA DE ESTUDOS EM LINGUAGEM E TECNOLOGIA ANO VIII – N° 01/2016 CNPq e coordenador de Projetos de Pesquisa financiados pelo FNDE, MEC, MCT, FAPESB e UNEB.