

USO DE MAPA CARTOGRAFICO DIGITAL COMO LINGUAGEM PARA O ENSINO DE HISTORIA

Fabricio Pereira Moreira

fabriciotech@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/9865415844932189>

Josenilda Pinto Mesquita

Josymesquita@gmail.com

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

Alfredo Eurico Rodrigues Matta

alfredomatta@gmail.com

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

RESUMO

Os jogos digitais vêm demonstrando-se como campo fértil para o ensino-aprendizagem de história. O presente trabalho tem por objeto de estudo o uso de mapa cartográfico digital a partir da experiência e desenvolvimento de um mapa de jogo RPG digital, tendo como temática Salvador no século XIX e os caminhos percorridos pelos aliados a causa dos Baianos para a independência do Brasil. Para tal utilizaremos bases epistemológicas como o método de interpretação da história e uso de tempo de Lukács e a praxiologia de Gramsci, o conceito de cartografia utilizado por Cintra (2012). Huizinga (2000) nutre o estudo com o conceito de jogo e sua interface com a aprendizagem. Esta experiência está sendo realizada em meio ao desenvolvimento do jogo RPG 2 de Julho, que está sendo testado em sua eficácia em escolas públicas da cidade de Salvador e tem estudantes da educação básica como público alvo para a utilização do jogo. A proposta nasceu devido a necessidade de participação ativa/ interativa dos estudantes no componente curricular história, que levava a hipótese da necessidade de uma interface que aproximasse da realidade prática do sujeito-aprendiz. Esta hipótese levou-nos a construção de um “modelo” de jogo RPG Digital que consideramos apropriado para o ensino de história, além de destacar a construção de conhecimento sobre a história regional.

Palavras-chave: Mapa Digital; Jogo RPG; História

1. INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) apresenta-se no contexto contemporâneo como potencialidade para construção e difusão de conhecimento. Autores como Castells (1999), Tomael (2005), Matta (2006), Santos (2003) e outros trazem dados

conclusivos acerca da utilização das tecnologias para produção e difusão de conhecimento. É pensando esta potencialidade, que o presente estudo tem por objeto de investigação o uso de mapa cartográfico em *jogo role-playing game* (RPG) digital, e suas características de trabalho cognitivo.

Sabemos que “a arte de desenhar mapas é mais antiga que a escrita” (RAISZ, 1969). Autores destacam que a esquadra cabralina enviou ao El Rei de Portugal testemunhos sobre a desconhecida terra que encontraram, o mais famoso relato é atribuído ao Pero Vaz de Caminha, porém houve outros, tal como a carta do Mestre João Faras. Este documento, com sua escrita datada de primeiro de maio de 1500, possui informações técnicas detalhadas a respeito da localização da terra encontrada, utilizando como instrumento o astrolábio, além de referencia com o polo norte e a constelação do cruzado do sul, sendo considerado por muito como o pioneiro na cartografia do Brasil.

Após o relato do Mestre João Faras (1500) sobre as terras brasileiras, outras representações cartográficas foram sendo construídas para fins de representação do território brasileiro, através inicialmente de uma iconografia, que representava os limites e espaços de exploração que poderiam ser utilizados pelos seus representantes. Foi assim com a linha do limite do tratado de Tordesilhas (1494), as capitânicas hereditárias, os bandeirantes que exploravam o interior (em busca de ouro) expandindo o seu conhecimento sobre o território brasileiro, além dos Jesuítas que também exploraram e se solidificaram em suas missões. Diversos mapas foram criados ao longo dos séculos, para atender a demanda dos sujeitos que naquele espaço realizavam suas expedições e / ou acomodavam-se no território. Atualmente os mapas ainda possuem dentre suas características elementos de localização, desenvolvimento populacional, climáticos e outros mapas que são utilizados no dia-a-dia.

Nos *games* digitais também faz-se necessário utilização dos mapas, porém construído em sua essência e conhecidos como mapa do jogo, com objetivos específicos tal como apoio na localização dos jogadores, o acesso a espaços escondidos, atalhos, suprimentos, melhor rota ou indicar onde está o objetivo do jogo, mostrar até onde o jogador poderá deslocar-se. Estas são características que compõem um mapa de jogo e no nosso entendimento está focado em espaços internos do jogo.

No nosso estudo, para o RPG 2 de julho o mapa revela ao jogador um cenário como novas informações gráficas e interativas que vão além dos objetivos iniciais do jogo, já citados sobre os mapas de jogo. Buscamos uma interface que possa colaborar com a localização, busca de suprimentos, melhor rota, mas também que revele profissões, casas comerciais, ruas que existiam no século XIX e ainda existem na cidade de Salvador-Bahia, possibilitando aos jogadores relacionarem ao seu dia-a-dia os elementos que compõem o mapa. Além de ser oportunizado compreender a dinâmica social e econômica da cidade nas primeiras décadas do século XIX.

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 por meio de um mapa cartográfico digital adaptado para Jogo RPG, que terá como temática a Independência do Brasil na Bahia. Neste artigo destacamos a produção e funcionalidade deste mapa cartográfico produzido para jogo RPG 2 de Julho e sua funcionalidade para o estudo da história permeando a produção de práticas inovadoras em educação.

Para tal, utilizamos a abordagem metodológica que vem sendo referenciada em pesquisas aplicadas relacionadas a tecnologias da informação e comunicação. Para a investigação sobre o uso de mapa cartográfico adaptado para jogo RPG Digital, utilizamos a metodologia Design-Based Research (DBR), ou metodologia por “proposta” como melhor seria entendida em português em tradução livre dos autores.

Em conformidade com os princípios desta proposta metodológica dividimos o artigo em duas etapas: a primeira é a construção de contexto e fundamentação para elaboração de uma intervenção prática de ensino de história; a segunda de desenvolvimento do mapa cartográfico e suas adaptações para o RPG 2 de JULHO, bem como sua finalidade e inovação para a prática social.

2. NOVAS LINGUAGENS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

O ensino de história na escola brasileira integra o conjunto de disciplinas que foram sendo constituídas com os saberes fundamentais para o processo de escolarização e

passou por mudanças significativas ao longo de séculos em seu conteúdo, método e finalidades, até chegar a atual proposta curricular.

No século XIX o ensino estava ligado às tradições europeias, sobretudo as francesas e as escolas destinavam-se a ler, escrever e contar, sendo possível aos professores inserir nestas leituras a constituição do império e a história do Brasil. “O ensino de história associava-se a lições de leitura, para que se aprendesse a ler utilizando temas que incitasse a imaginação dos meninos e fortificasse o senso moral por meio de deveres para com a Pátria e seus governantes.” (BITTENCOURT, 2011, p.61)

A incorporação de debates políticos acerca da cidadania e de formação de classes subalternizadas será considerada por nós com base em Bittencourt (2011) a partir do fim do século XIX, após a abolição do sistema escravagista, o aumento populacional (com as imigrações), e a necessidade de urbanização com a introdução do regime republicano. Neste contexto, a necessidade de integrar setores sociais (marginalizados até então), a educação, direcionou-se para construção de programas curriculares que levavam a formação de uma identidade nacional, com os feitos dos grandes homens, membros de uma “elite predestinada” que haviam criado a nação, não tendo participação das classes subalternizadas nesta formação.

Com o regime militar surgiu uma nova legislação para a educação, a Lei 5.692/71 que oficializou o ensino de estudos sociais, substituindo as disciplinas história e geografia, ficando os conteúdos de história destinados somente ao segundo grau. Esta apresentação homogênea da história corroborou para debates entre educadores no fim da década de 1970, que se opunham aos conteúdos obrigatórios, que deveriam ser ensinados conforme a legislação vigente determinava.

O conteúdo do ensino de história dos anos 70 registrado nos programas, manuais didáticos e orientações oficiais traz consigo marcas constitutivas de sua própria historicidade. Por isso, no momento em que – no final dos anos 70 – o processo de organização dos professores de 1º e 2º graus começa a fazer eco no interior do movimento social organizado, a escola e o ensino de história juntamente com o ensino de outras disciplinas aparecem com alvo de críticas e sugestões. (GUIMARÃES, 2012, p.87)

Os anos 80 representou momento de maior efervescência destes debates e estudos sobre ensino de história, inclusive em combate ao ensino de estudos sociais, identificada com os interesses e a ideologia de representantes da ditadura militar. Em

vários estados brasileiros foram organizadas reestruturações curriculares, porém havia divergências sobre quais conteúdos deveriam ser modificados ou mantidos. Os defensores do conservadorismo argumentaram a manutenção dos conteúdos tradicionais para fortalecimento da cidadania e os defensores da educação popular, baseados em Paulo Freire, entendiam que a escola não poderia ser somente espaço de transmissão de conteúdo, mas de conteúdos significativos, o que demonstra que:

As reflexões apresentadas neste período apontam a existência de diversas abordagens e temáticas para o ensino da história, além de questionamentos acerca dos conteúdos curriculares, das metodologias de ensino, do livro didático e das finalidades de seu ensino. (SCHMIDT, 2009, p. 13)

Uma década depois a intensificação destes debates fomentou reflexões sobre o método de ensino, a ideia básica era transformar os conteúdos que antes estavam estabelecidos de forma linear, para eixos temáticos, somado a incorporação de novas linguagens culturais como cinema, música, fotografia e outras ao ensino de história.

Em meio a esta trajetória, percebemos a continuidade de conteúdos e métodos de ensino-aprendizagem do século XIX ainda no século XXI, desde o catecismo (método de reprodução de perguntas e respostas), até a disposição dos estudantes em sala, o que nos leva a problematizar acerca das tradições da educação que também permeiam a práxis do ensino-aprendizagem da escola e a necessidade de construção de novas propostas que corroborem para práticas de educação inovadoras.

Nesta perspectiva a reestruturação do capital nos anos 1980 foi responsável pela difusão da tecnologia digital, esta foi a ferramenta indispensável para as transformações que nos conduziram a uma nova sociedade, que chamamos sociedade em rede. “Essa Sociedade é caracterizada pela globalização das atividades econômicas decisivas do ponto de vista estratégico; por sua forma de organização em redes; pela flexibilidade e instabilidade do emprego e a individualização da mão de obra” (CASTELLS, 1999, p.17).

Neste aspecto, estamos em acordo com Castells (1999) e Caputo (2008) ao destacarem que a sociedade não pode ser entendida nem representada sem suas ferramentas tecnológicas; nem a tecnologia pode ser determinada pela sociedade, mas a

sociedade pode utilizar a estrutura hegemônica tecnológica, fruto do capital, a favor da transformação social. Portanto, “a habilidade ou inabilidade da sociedade em dominar a tecnologia é quesito decisivo para estabelecer a capacidade de transformação social”. (CAPUTO, 2008, p.8)

É pensando a possibilidade de transformação social que repousamos sob conceito de sociedade em rede de Manuel Castells (1999), pois este traz a práxis social como elemento definidor em uma sociedade em rede. Castells (1999) define sociedade em rede como:

(...) uma estrutura social baseada em redes operadas por tecnologias de comunicação e informação fundamentadas na microeletrônica e em redes digitais de computadores que geram, processam e distribuem informação a partir de conhecimento acumulado nos nós dessas redes. (CASTELLS,1999,p.23)

Corroborando com a afirmação de Castells (1999), acrescentamos que as tecnologias são uma condição necessária para a emergência de uma nova forma de organização social baseada em redes, mas os sujeitos podem ser agentes nesta sociedade, interferindo para atender suas necessidades e valores pessoais. Desta forma, o presente estudo demonstra-se como uma possibilidade de interferência dos sujeitos nas tecnologias, utilizando-a para o ensino da história local, tendo os sujeitos participantes da experiência como agente no processo de construção de uma educação em rede, pois serão estes que irão dar forma e potencialidade ao aparato tecnológico enquanto agentes na produção e compartilhamento de informações em rede, de acordo com interesses e objetivos comuns.

O RPG demonstra-se como uma linguagem potencial para o estudo da história, através de objetivos comuns entre os jogadores e o desenvolvimento cognitivo a partir das tomadas de decisões realizadas pelos jogadores. 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 Schmit (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 visitar áreas previamente exploradas.” (CABALERO; MATTA, 2008. p.7),

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 no século XIX, suas ruas, personalidades, profissões e casa comerciais, entendendo sua relevância como mediador da aprendizagem colaborativa.

3. FUNCIONALIDADE DO MAPA CARTOGRÁFICO PARA RPG 2 DE JULHO

Tendo em vista a importância do mapa por suas diversas atribuições, buscou-se uma representação cartográfica da cidade de Salvador-BA do seu período oitocentista, e encontramos um mapa topográfico produzido por WELL e GLOCKER (1850) e um mapa com o nome de ruas do centro da cidade produzido por Rios (1894). O primeiro mapa nos permitiu ter um ideia espacial representada de forma gráfica da cidade e em quais regiões havia uma população urbana e/ou habitada, tendo em vista que grande parte da população a partir da leitura do mapa se concentrava na região do centro da cidade (atual bairro do Comércio e Pelourinho) e litoral (ver figura 01). O segundo mapa ajudou a localizar as ruas, ladeiras, praças, igrejas, edificações públicas.

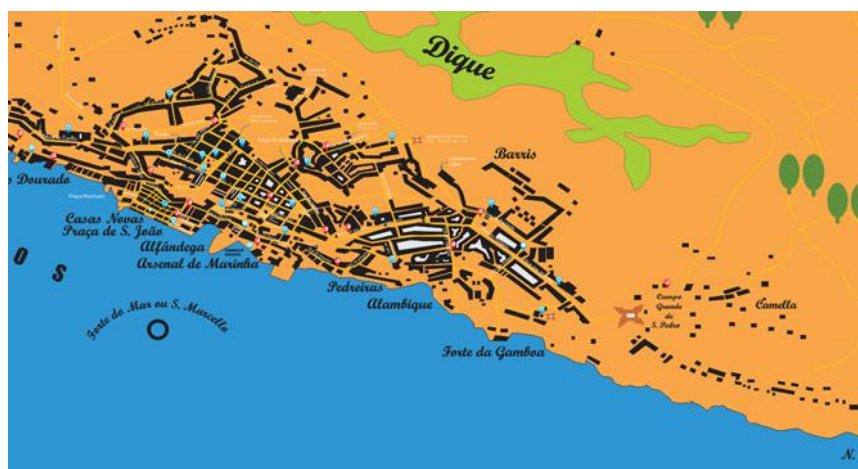


Figura 01

A partir desse mapa, foi possível iniciar um projeto que colocaria um mapa cartográfico histórico da cidade para fazer parte do jogo RPG 2 de julho (ver figura 2). Para isso houve um transição de formato de mídia, o mapa de origem encontra-se em sua forma física enquanto o mapa do jogo é digital, esse processo foi desenvolvido através de software gráfico, o Corel Draw X7. O 2 de julho de 1823 marca a independência do Brasil na Bahia. Então temos um mapa de 1850 para representar um evento de 1823, essa diferença cronológica foi ajustada através de pesquisas, um cruzamento de dados para chegarmos a um resultado satisfatório que está representado inicialmente na figura 2.



Figura 02

Na figura 03 é possível ver os nomes de ruas, edifícios públicos, e ícones, que auxiliará na identificação de estabelecimento, sem a necessidade de escrever a atividade exercida naquele local, em vista de manter o mapa mais “limpo”, essa técnica também é utilizada tanto nos mapas: atuais, antigos e em mapas de jogos. Há um quadro de legenda identificando a função de cada



Figura 03

Dessa forma a aventura que transita entre o recôncavo baiano e a cidade de Salvador, encontra no mapa o suporte que atende uma de suas demandas, ao apresentar um cenário espacial de forma macro, assim como, revelar ao jogador onde ele está no mapa histórico; onde estão posicionados seus inimigos e aliados; onde ele pode encontrar uma igreja ou contratar o serviço de um negro de ganho por exemplo.

O mapa cartográfico da cidade de Salvador tem a função de orientar os jogadores lhe permitindo um posicionando geográfico, informando onde eles estão e orientando para onde eles devem ir: ruas, avenidas, ladeiras, área verde, lagos, dentre outros obstáculos. O mapa é interativo e trás consigo informações importantes que até então estavam espalhadas em livros diversos. Ao reunirmos tais informações as mesmas foram devidamente inseridas no mapa, aproximadamente referente a tal, foi convertida em formato de signos com suas legendas. Assim como em um mapa de videogame os ícones facilita ao jogador saber em que local está cada objeto e o mesmo ocorre no mapa cartográfico da bahia oitocentista.

Logo podemos definir que além de servir de georreferenciamento para os jogadores (estudantes) o mapa tem uma função secundária, construir conhecimento através de sua interatividade “Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória.(HUIZINGA, 2000. P - 11)”. Ou seja, ao interagir como os elementos (mapa) do jogo o jogador adquire um novo conhecimento, referente a cidade de Salvador naquele período, e pode fazer uma análise das mudanças: geográficas e urbanas em dois séculos XX e XXI, a exemplos podemos citar aqui o quartel de Santo Antônio da Mouraria “ficava depois do convento da Lapa, no espaço hoje ocupado pela praça de que deu lugar a quadra de esporte do colégio central (TAVARES, 2012). Isso pode gerar no jogador uma inquietação para descobrir quais outros lugares deixaram ou passaram a existir. Temos então a constatação de que a informação gerada no jogo rompe a “ficção” e passa para a “realidade”. O mapa ainda gera a possibilidade de um outro estudo sobre um levantamento de dados dos prédios públicos que não existe mais e o que eles se tornaram.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A interdisciplinaridade presente neste artigo mostra que o estudante inserido nesse projeto, terá não somente acesso ao conteúdo da disciplina de História, mas também contato com: geografia, cartografia, política, informática, além de estimular seu raciocínio e em total harmonia entre si. Pensar em novas maneiras de ensino-aprendizado deve ser a bandeira que o profissional da área de educação tem que carregar consigo, buscando sempre estimular a interação do seus alunos, nesse caso o mapa cartográfico esta como agente passivo de um jogo RPG, que poderia ser para qualquer outro jogo (em outros formatos) dentro do contexto histórico de uma determinada época, auxiliando conforme citado acima na construção do conhecimento.

Podemos ainda pensar em explorar o mapa cartográfico digital do sec. XIX para outras finalidades, por exemplo desenvolver estudos comparativos sobre a salvador oitocentista para o século 21, ou criar um aplicativo para smartphone onde seja possível

ao usuário acessa o mapa e descobrir se o local onde ele se encontra existia e se houve alguma alteração, física. Vemos que a possibilidade de uso dessa ferramenta só depende de novos projetos e de suas adaptações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAGÃO, Claudia Regina Dantas. **Desafios da EaD. In Módulo Comunidades Virtuais de Aprendizagem da Especialização em Educação a Distância UAB/UNEB.** Salvador: EDUNEB, 2009.

BOLETIM DE CIÊNCIAS GEODÉSICAS., sec. Artigos, Curitiba, v. 18, no 3, p. 421-445, jul-set, 2012

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.

CAPUTO, Marta Vieira. **Sociedade em Rede, Hegemonia e Conflito Social.** In Digitalização e Sociedade. II Encontro da ULEPICC. Bauru: 2008.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** Tradução de Roneide Venâncio Majer. 6ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999

FERREZ, Gilberto. **Bahia: velhas fotografias 1858/1900.** 2ª ed. Rio de Janeiro. Kosmos Ed. 1989

GUIMARÃES, Selva. **Caminhos da história ensinada,** 13º ed. Campinas, SP. Papirus, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludes.** São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA S.A. 2000

LUKÁCS, Georg. **História e Consciência de Classe.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

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

MORALES DE LOS RIOS, Adolfo. **Planta da cidade de São Salvador, capital do estado federado da Bahia. Salvador, BA: Ramon Alarcon,** 1894. 1 planta, 59,5 x 84. Disponível em: <http://objdigital.bn.br/objdigital2/acervo_digital/div_cartografia/cart530889/cart530889.jpg>.

Acesso em: 28 dez. 2017. Disponível em: <http://objdigital.bn.br/objdigital2/acervo_digital/div_cartografia/cart530889/cart530889.html>.

PEREIRA, PAULO ROBERTO. **Os três únicos testemunhos do descobrimento do Brasil -** Rio de Janeiro: Lacerda Editores, 1999.

RAISZ, Erwin - **Cartografia geral,** editora Científica, Rio de Janeiro, 1968

SANTOS. Edméa Oliveira. **Ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias livre, plurais e gratuitas.** In. Revista FAEBA, v.12, no. 18. Salvador: UFBA, 2003.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos.**2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008

SCHIMIT, Maria Auxiliadora, Marlene Cainelli. **Ensinar História**, 2º ed.São Paulo, 2009.

TAVARES, Luiz Henrique Dias. **História da Bahia. Salvador: EDUFBA,2001**

TOMAEL et.al. **Das Redes Sociais a Inovação. In Ciência da Informação**, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. Brasília: UEL, 2005.

SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:

Fabricio Pereira Moreira - Graduando em História pelo centro universitário Jorge Amado, Designer de mapas digitais para jogos RPG, membro do grupo de pesquisa: Sociedade em rede, pluralidade cultural e conteúdos digitais educacionais pela Universidade do Estado da Bahia .

Josenilda Pinto Mesquita - Doutoranda em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. Mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia.Possui Licenciatura e Bacharelado em História pela Universidade Católica do Salvador (2007).

Alfredo Eurico Rodrigues Matta - Pesquisador do CNPQ, DT2, Possui graduação em Processamento de Dados pela Universidade Salvador (1990), graduação em História pela Universidade Católica do Salvador (1988), mestrado em História pela Universidade Federal da Bahia (1996) e doutorado em Educação pela Universidade Federal da Bahia/ Université Laval (Canadá) (2001). Pós-Doutorado na Universidade do Porto em Educação a Distância e Comunidades de Aprendizagem Internacionais em Língua Portuguesa, apoiado pelo CNPQ (2006). Atualmente trabalha na Universidade do Estado da Bahia. É Professor do Doutorado Interinstitucional Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento, Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidades. Coordenador de Projetos de Pesquisa financiados pelo FNDE, MEC, MCT, FAPESB e UNEB. Coordenador do Núcleo Bahia da Associação Brasileira de Educação a Distância. Membro da Academia Baiana de Educação, do Instituto Geográfico Histórico da Bahia e da Academia Portuguesa da História.