



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO - DEDC
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS,
MESTRADO PROFISSIONAL – MPEJA – CAMPUS I**

FÁBIO PEREIRA DE SOUZA

**O MUSEU VIRTUAL SALVADOR 1638: FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA A
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - EJA.**

SALVADOR

2022

FÁBIO PEREIRA DE SOUZA

**O MUSEU VIRTUAL SALVADOR 1638: FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA A
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - EJA.**

Dissertação de Mestrado apresentada a Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação de Jovens e Adultos da Universidade do Estado da Bahia, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Educação de Jovens e Adultos.

Área de concentração 3: Gestão Educacional e Tecnologias da Informação e da Comunicação

Orientador: Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

SALVADOR

2022

FICHA CATALOGRÁFICA
Sistema de Bibliotecas da UNEB

P436m

Pereira de Souza, Fábio

O Museu Virtual Salvador 1638: Ferramenta Pedagógica para a Educação de Jovens e Adultos - EJA / Fábio Pereira de Souza. - Salvador, 2022.

262 fls : il.

Orientador(a): Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Inclui Referências

Dissertação (Mestrado Profissional) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação de Jovens e Adultos - MPEJA, Campus I. 2022.

1.Museu Virtual. 2.Salvador. 3.Socioconstrutivismo. 4.DBR.

CDD: 374

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

Reconhecido Homologado pelo CNE (Portaria MEC nº 1009, DOU de 11/10/13, seção 1, pág. 13.)
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - MPEJA

DEDC - CAMPUS I
Departamento
de Educação



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

“O USO DA MODELAGEM VIRTUAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA SOBRE A HISTÓRIA PÚBLICA, URBANA, CULTURA E CIDADANIA DE SALVADOR DO SÉC. XVII NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: O MUSEU VIRTUAL SALVADOR 1638”

FÁBIO PEREIRA DE SOUZA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação (*Stricto Sensu*) em Educação de Jovens e Adultos – Mestrado Profissional - MPEJA, Área de Concentração I – Educação, Trabalho e Meio Ambiente, em 23 de março de 2022, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação de Jovens e Adultos pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:

Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta (Uneb)
Doutorado em Educação
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil

Profa. Dra. JOCENILDÊS ZACARIAS SANTOS (UNEB)
Doutorado em EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE
Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dra. SARA MARISA DA GRAÇA DIAS DO CARMO TRINDADE
Doutorado em História
Universidade de Coimbra (UC), Portugal

Prof. Dr. RAMESH CHÂNDER SHARMA
PHD in Education
Ambedkar University of Delhi, AUD, India

*“Os ventos do norte não movem moinhos,
e o que me resta é só um gemido.
Minha vida, meus mortos,
meus caminhos tortos.
Meu sangue latino, Minh’alma cativa.”*

João Ricardo e Ney Matogrosso

AGRADECIMENTOS

Agradeço inicialmente a minha família: Antônio Carlos, Jupira Pereira por toda base, sacrifícios e renúncias durante toda a vida para que os seus filhos pudessem dar passos maiores na educação, sobretudo na Universidade. Este trabalho carrega também a história, o esforço e a luta de vocês, jamais fiz isso sozinho.

Agradeço também ao meu irmão, Antônio Lázaro que para além de um grande amigo, durante as nossas antigas conversas noturnas sobre história e educação, indiretamente me trouxe até aqui e que até hoje se faz o meu mentor e conselheiro, tanto na academia quanto na vida.

Agradeço principalmente a minha esposa, Jéssica Oliveira por ter sido o meu maior porto seguro em todos os momentos, me encorajando nos meus momentos de fraqueza, sobretudo durante a crise pandêmica do ano de 2020 e 2021, ajudando manter o meu equilíbrio emocional de modo que pudesse seguir com este trabalho.

Aos meus amigos, Raphael, Jailson, Victor, Ian, Esdras e Jaldinei cujo os diálogos sobre a cidade, urbanismo e educação colaboraram e muito para esta pesquisa.

Aos meus colegas de trabalho da Unijorge, sobretudo os colegas e docentes Suzeli Mauro, Lóris Brantes, Sérgio Rivero, Caiuby Menezes, Andrea Bastian, Alyne Cosenza, Ana Carla e Larissa Scarano pelo incentivo e estímulo a alcançar esta etapa acadêmica.

Ao grupo de pesquisa Sociedade em Rede, no qual participo desde 2018, onde os estudos e discussões me deram norte e base para a construção deste trabalho, agradeço a todos e especialmente a ajuda e o suporte de Priscila Costa, Luciana Matos, Eudes Mata e Cristiane Carvalho.

Aos docentes e funcionários do programa MPEJA por toda consideração, atenção e colaboração durante todo o período do mestrado. Agradeço também a turma 07 do MPEJA pelo apoio e por tornar essa caminhada mais leve, sobretudo aos amigos Ana Paula, Aurenny, Agnaldo Pedro, Cristiane Carvalho, Génesis e Luana Machado.

Por fim, agradeço especialmente ao meu orientador Alfredo Matta cujo os conselhos e orientações não só resultaram neste trabalho, mas também na minha formação enquanto ser humano, que Deus e o universo esteja sempre contigo. Agradeço e dedico este trabalho aos discentes, docentes e trabalhadores que dedicam tempo e amor à modalidade da Educação de Jovens e Adultos, que mesmo durante a pandemia, me ensinou que a educação é mais que um meio de formação, ele é um direito imprescindível para o sujeito por toda a sua vida e assim deve ser.

RESUMO

Esta pesquisa construiu e analisou o museu virtual enquanto ferramenta pedagógica para o ensino sobre a História da Bahia, fomentando o debate sobre a história pública, urbana, cidadania e cultura da cidade dentro da modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA), cujo objetivo principal alcançado neste trabalho, foi estudar o museu virtual como solução pedagógica e colaborativa no auxílio ao ensino-aprendizagem da história da Bahia em uma perspectiva da história pública e urbana para os estudantes da EJA, ancorada na questão problema sobre a efetividade dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem na formação crítica e social do estudante da EJA e como essas temáticas colaboram no sua *práxis* cidadã dentro do seu espaço urbano. Ligado a isto, os objetivos específicos deste trabalho buscaram estudar as possibilidades pedagógicas da modelagem virtual e do sócioconstrutivismo para o ensino da História da Bahia e examinando este tipo de museu virtual socioconstrutivista contribui para o debate sobre história urbana, cidadania e cultura. Esta dissertação baseou-se epistemologicamente no sócioconstrutivismo de Vygotsky acerca do entendimento sobre o desenvolvimento do aprendizado dos indivíduos e em conjunto com o estudo de Matta, nos iniciou em elaborar um ambiente virtual de aprendizagem que estimule a interação do sujeito com o conhecimento e o engajando na construção do conhecimento e na interlocução destes conteúdos com os tensionamentos sociais, históricos e urbanos do seu espaço urbano. A metodologia de pesquisa deste trabalho é a abordagem quali-quantitativa da Pesquisa Aplicada em Educação, que propôs a contextualização sobre o objeto de estudo e uma ação dialógica e colaborativa do pesquisador entre os participantes no experimento didático de aplicação do Museu Virtual Salvador 1638, que mostrou-se altamente efetivo nos grupos de aplicação, sendo um espaço virtual de valorização da memória e do patrimônio histórico soteropolitano, assim como uma plataforma socioconstrutivista de ensino/aprendizagem para o ensino nas disciplinas de história, geografia e a possibilidade de uso na disciplina sociologia, estimulando os alunos no desenvolvimento das habilidades e saberes sobre a história da cidade, mas que permitem a interlocução com a contemporaneidade e a realidade vivida por esses estudantes em suas comunidades urbanas da capital baiana.

Palavras-chave: Museu Virtual, Salvador, Socioconstrutivismo, DBR.

ABSTRACT

This research built and analyzed the virtual museum as a pedagogical tool for teaching the History of Bahia, fostering the debate on public, urban history, citizenship and culture of the city within the modality of Adult Education (AE), whose objective The main objective achieved in this work was to study the virtual museum as a pedagogical and collaborative solution to help the teaching-learning of the history of Bahia in a perspective of public and urban history for AE students, anchored in the problem question about the effectiveness of Virtual Environments of Learning in the critical and social formation of the AE student and how these themes collaborate in their citizen praxis within their urban space. Linked to this, the specific objectives of this work sought to study the pedagogical possibilities of virtual modeling and socio-constructivism for the teaching of the History of Bahia and examining this type of socio-constructivist virtual museum contributes to the debate on urban history, citizenship and culture. This dissertation was epistemologically based on Vygotsky's socio-constructivism about the understanding of the development of individuals' learning and, together with Matta's study, provided us with the ability to develop a virtual learning environment that stimulates the subject's interaction and engaging him in the construction of knowledge and in the dialogue of these contents with the social, historical and urban tensions of its urban space. The research methodology of this work is the quali-quantitative approach of Design-Based Research, which proposed the contextualization of the object of study and a dialogic and collaborative action of the researcher among the participants in the didactic experiment of application of the Museu Virtual Salvador 1638, which proved to be highly effective in the application groups, being a virtual space for valuing the memory and historical heritage of Salvador, as well as a socio-constructivist teaching/learning platform for teaching in the disciplines of history, geography and the possibility of using it in the discipline of sociology. , encouraging students to develop skills and knowledge about the history of the city, but which allow for dialogue with contemporaneity and the reality experienced by these students in their urban communities in the capital of Bahia.

Key-words: Virtual Museum, Salvador, Socio-constructivism, DBR.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01	1: Ilustração em perspectiva de uma Tabanca; 2: Ilustração de um Kilombo em formato circular; 3: Ilustração de uma Sanzala; 4: Ilustração de um Kilombo e as suas estruturas	36
FIGURA 02	1: Cubata bantus; 2: Cubata Sudanesa	36
FIGURA 03	Planta da cidade do Salvador em 1549 elaborado por Theodoro Sampaio	38
FIGURA 04	Representação de uma Oca e de uma Palloza galega	39
FIGURA 05	Planta-baixa de uma Oca indígena e planta baixa de uma palloza	40
FIGURA 06	Mapa da cidade de Salvador em 1576	42
FIGURA 07	São Salvador 1624 - Ilustração Holandesa (Invasão a cidade do Salvador)	46
FIGURA 08	Mapa da Cidade do Salvador em 1638 com as novas fortificações	53
FIGURA 09	Interatividade dentro de uma concepção dialógica socioconstrutivista	69
FIGURA 10	Interface prévia do PWA do Museu Virtual do Salvador de 1638	106
FIGURA 11	Interface prévia do conteúdo a ser exposto no museu	107
FIGURA 12	Diagrama de caso de uso do Museu Virtual Salvador 1638	132
FIGURA 13	Barra de ferramentas do software Trimble SketchUP	133
FIGURA 14	Diagrama de caso de uso dos ambientes do Museu Virtual Salvador 1638	134
FIGURA 15	Fotogrametria do Centro Histórico de Salvador	136
FIGURA 16	Identificação dos logradouros existentes em Salvador no ano de 1638	137
FIGURA 17	Categorização dos logradouros a serem modelados	138
FIGURA 18	A divisão dos ambientes do Museu Virtual segundo o princípio da Super-Soma	139
FIGURA 19	A percepção do visitante no Museu Virtual segundo o princípio da Transponibilidade	140
FIGURA 20	Vista Superior da construção tridimensional do Largo do Cruzeiro em 1638	141
FIGURA 21	Perspectiva dos casarões históricos do Largo do Cruzeiro em 1638	141
FIGURA 22	Ilustração esquemática da página inicial do Museu Virtual do Salvador de 1638	142

FIGURA 23	Ilustração esquemática da página de início de visitação	144
FIGURA 24	Esquema ilustrativo da modelagem da Primeira Praça	144
FIGURA 25	Ilustração esquemática da página da modelagem da Primeira Praça	144
FIGURA 26	Esquema ilustrativo da modelagem da Largo da Sé	146
FIGURA 27	Ilustração esquemática da página da modelagem do Largo da Sé	148
FIGURA 28	Esquema ilustrativo da modelagem da Largo do Terreiro de Jesus	148
FIGURA 29	Ilustração esquemática da página da modelagem do Largo da Terreiro de Jesus	150
FIGURA 30	Esquema ilustrativo da modelagem da Largo do Cruzeiro	150
FIGURA 31	Ilustração esquemática da página da modelagem do Largo do Cruzeiro	152
FIGURA 32	Ilustração esquemática da página da final da visitação	153
FIGURA 33	Ilustração esquemática painel de interação	154
FIGURA 34	Mapa Geral da cidade do Salvador de 1638 no Museu Virtual	179
FIGURA 35	Nuvem de palavras realizado através das temáticas observadas pelo Grupo 01	200

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01	Construção identitária e social do Tupinambá	31
QUADRO 02	Construção identitária e social dos ibéricos	33
QUADRO 03	Construção identitária e social dos povos do continente africano	37
QUADRO 04	As estruturas da cidade do Salvador no século XVI	43
QUADRO 05	As estruturas da cidade do Salvador no século XVII	50
QUADRO 06	Construção da relação do povo Tupinambá com a Salvador do Século XVII	59
QUADRO 07	Construção da relação dos povos Bantus com a Salvador do século XVII	59
QUADRO 08	Construção da relação da classe dominante com a Salvador do século XVII	60
QUADRO 09	Quadro síntese dos conceitos norteadores da modelagem do Museu Virtual socioconstrutivista	62
QUADRO 10	Quadro comparativo entre o ensino tradicional e o ensino socioconstrutivista	72
QUADRO 11	Princípios Socioconstrutivistas do Museu Virtual do Salvador de 1638	74
QUADRO 12	Quadro sobre o processo de escolha da ferramenta cognitiva	98
QUADRO 13	Características presentes no Museu Virtual do Salvador de 1638 e os seus significados	103
QUADRO 14	Design Cognitivo do Museu Virtual do Salvador de 1638	107
QUADRO 15	Elementos introdutórios ao Museu Virtual	116
QUADRO 16	Modelagem da região da primeira praça da cidade do Salvador no século XVII	117
QUADRO 17	Modelagem da região do Largo da Sé	119
QUADRO 18	Modelagem do Largo Terreiro de Jesus	121
QUADRO 19	Modelagem do Largo do Cruzeiro	124
QUADRO 20	Modelagem do <i>cutscene</i> final da visitação ao Museu	126
QUADRO 21	Sistema procedimental de aplicação do framework do Museu Virtual Salvador 1638 em pesquisa DBR	157
QUADRO 22	Eixos Temáticos norteadores da dissertação e de que modo eles estão inseridos no conteúdo didático e na vida dos sujeitos participantes	163

QUADRO 23	Quadro de Categorias de Análise	166
QUADRO 24	Quadro de categorias de acompanhamento da pesquisa	169
QUADRO 25	Quadro de categorias de referência	171
QUADRO 26	Resultado de análise dos Objetivos de Processo 01 e 02 do Grupo 01 de aplicação	189
QUADRO 27	Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 01 de aplicação do Museu Virtual Salvador 1638	195
QUADRO 28	Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 01 de aplicação no Google Forms	198
QUADRO 29	Resultado de análise dos Objetivos de Processo 01 e 02 do Grupo 02 de aplicação	207
QUADRO 30	Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 02 de aplicação do Museu Virtual Salvador 1638	212
QUADRO 31	Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 02 de aplicação no Google Forms	217
QUADRO 32	Design didático socioconstrutivista do Museu Virtual Salvador 1638	224

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 01	Questionário realizado com os estudantes da Escola Estadual Professor Nelson Barros e Batista Neves	127
GRÁFICO 02	Questionário realizado com os estudantes da Escola Estadual Professor Nelson Barros e Batista Neves	128
GRÁFICO 03	Questionário realizado com os estudantes da Escola Estadual Professor Nelson Barros e Batista Neves	128
GRÁFICO 04	Categorias de Referência a serem avaliadas no Museu Virtual Salvador 1638	182
GRÁFICO 05	Categorias de Referência a serem avaliadas no Google Meet e WhatsApp	184
GRÁFICO 06	Categorias de Referência a serem avaliadas no Google Forms	185
GRÁFICO 07	Resultado do Grupo 01 acerca das temáticas vistas no Museu Virtual	201
GRÁFICO 08	Resultado do Grupo 01 referente as duas temáticas mais presentes no Museu Virtual	202
GRÁFICO 09	Resultado do Grupo 02 acerca dos assuntos presentes no Museu Virtual Salvador 1638	220
GRÁFICO 10	Resultado do Grupo 02 acerca das quatro temáticas mais abordadas pelo Museu Virtual Salvador 1638	221

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D	Bidimensional
3D	Tridimensional
DBR	Design-Based Research
EJA	Educação de Jovens e Adultos
UNEBA	Universidade do Estado da Bahia
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
IPAC	Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural da Bahia
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PME	Plano Municipal de Educação
TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
IGHB	Instituto Geográfico e Histórico da Bahia
FMLF	Fundação Mario Leal Ferreira
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal
ZDI	Zona de Desenvolvimento Imediato
FNEP	Fundo Nacional do Ensino Primário
CEAA	Campanha Nacional de Adolescentes e Adultos
CNEA	Campanha Nacional de Erradicação do Analfabetismo
MOBRAL	Movimento Brasileiro de Alfabetização
NPC	<i>Non-player character</i> – Personagem Não Jogável
NTE	Núcleo Territorial de Educação
URBIS	Habitação e Urbanização do Estado da Bahia
TBC	Turismo de Base Comunitária
PWA	<i>Progressive Web App</i>
CAD	<i>Computer-aided Design</i>
SICAR	Sistema Cartográfico Estadual
CA	Categoria de Acompanhamento
CR	Categoria de Referência

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS

RESUMO

ABSTRACT

1.0 – INTRODUÇÃO 18

1.1 – OS SONHOS NÃO ENVELHECEM: A MINHA TRAJETÓRIA E MOTIVAÇÕES ACERCA DA PESQUISA 21

1.2 – JUSTIFICATIVA METODOLÓGICA E A ESTRUTURAÇÃO DESTE TRABALHO 23

CAPÍTULO II

2.0 – CONTEXTO DA CIDADE DO SALVADOR NO SÉCULO XVII 26

2.1 – A CONSTRUÇÃO ÉTNICA E SOCIAL DE SALVADOR: OS GRUPOS SOCIAIS DA CAPITAL COLONIAL 28

2.2 – SALVADOR: FUNDAÇÃO ATÉ O FINAL DO SÉCULO XVI 38

2.3 – SALVADOR: INÍCIO DO SÉCULO XVII E INVASÃO HOLANDESA 44

2.4 – A CIDADE PÓS-INVASÃO HOLANDESA: SALVADOR ATÉ 1638, *VILLE E CITÉ* 50

CAPÍTULO III

3.0 – ARTICULAÇÃO CONCEITUAL PARA A CONSTRUÇÃO DO MUSEU VIRTUAL DO SALVADOR DE 1638 66

3.1 – SOCIOCONSTRUTIVISMO 67

3.1.1 – A abordagem cognitivista dentro dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem socioconstrutivista 70

3.2 – UMA ABORDAGEM SOCIOCONSTRUTIVISTA NO CHÃO DA SALA DE AULA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS 75

3.2.1 – As Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves 81

3.3 – INTERLOCUÇÕES DA HISTÓRIA PÚBLICA E HISTÓRIA URBANA PARA A FORMAÇÃO CIDADÃ, IDENTITÁRIA E HISTÓRICA DO SUJEITO NA EJA EM SALVADOR 83

3.3.1 – A abordagem da História Pública e memória coletiva no levantamento histórico do Salvador de 1638 84

3.3.2 – A História Urbana no entendimento das relações sociais e urbanas do passado soteropolitano e os seus impactos 89

3.3.3 – O ensino de História e Geografia na EJA sobre a perspectiva da História Pública e Urbana 92

3.4 – A SOCIEDADE EM REDE E O MUSEU VIRTUAL COMO FERRAMENTA COGNITIVA NA DIFUSÃO DO CONHECIMENTO 96

3.4.1 – Museu e museu virtual: conceitos e características 99

3.4.2 – Soluções Cognitivas e *Workflow* do Museu Virtual do Salvador de 1638 102

CAPÍTULO IV

4.0 – PROPOSTA DE MODELAGEM DO MUSEU VIRTUAL DO SALVADOR DE 1638	113
4.1 – APRESENTAÇÃO DO CONTEXTO E ACERVO AOS DOCENTES DA EJA	113
4.2 – ACERVO DO MUSEU VIRTUAL SALVADOR 1638 E O FORMATO DO AVA ESCOLHIDO	115
4.3 – CONSTRUINDO O MUSEU VIRTUAL SALVADOR 1638.....	129
4.3.1 – Análise de caso de uso do Museu Virtual	129
4.3.2 – O uso das ferramentas gráficas para a construção da modelagem	134
4.3.3 – Panorama esquemático do Museu Virtual Salvador 1638	142

CAPÍTULO V

5.0 – METODOLOGIA	155
5.1 – A ABORDAGEM QUALIQUANTITATIVA DO DESIGN-BASED RESEARCH (DBR), A PESQUISA APLICAÇÃO	155
5.2 – CATEGORIAS DE ANÁLISE PRELIMINAR – FASE 01.....	162
5.3 – CATEGORIAS DE ANÁLISE PRELIMINAR – FASES 02 E 03.....	164
5.4 – PROPOSTA DE SOLUÇÃO PROBLEMA E OS CICLOS ITERATIVOS DE APLICAÇÃO – FASES 04 E 05	168
5.4.1 – Campo de aplicação	175
5.4.2 – Os sujeitos participantes	176
5.4.3 – Primeiro ciclo iterativo de aplicação	177
5.5 – INSTRUMENTO DE LEVANTAMENTO DE DADOS	178
5.5.1 – AVA – Museu Virtual Salvador 1638	179
5.5.2 – Comunicação – Google Meet e WhatsApp	180
5.5.3 – Processamento – Google Forms	180
5.6 – PROCESSO DE REFLEXÃO E A ESCOLHA DOS CRITÉRIOS DE ANÁLISE – FASE 06.....	180
5.6.1 – Museu Virtual Salvador 1638	181
5.6.2 – Google Meet e WhatsApp	182
5.6.3 – Google Forms	184

CAPÍTULO VI

6.0 – RESULTADOS DO EXPERIMENTO DIDÁTICO	186
6.1 – ANÁLISE COGNITIVA DA APLICAÇÃO DO MUSEU VIRTUAL NO PRIMEIRO GRUPO	186
6.1.1 – Análise do ciclo de interação do Grupo 01	188
6.1.2 – Objetivos de Processo 01 e 02: Resultados do Grupo 01	189

6.1.3 – Objetivos de Processo 03: Resultados do Grupo 01	195
6.1.4 – Análise Global do Grupo 01.....	203
6.2 – ANÁLISE COGNITIVA DA APLICAÇÃO DO MUSEU VIRTUAL NO SEGUNDO GRUPO	205
6.2.1 – Análise do ciclo de interação do Grupo 02	206
6.2.2 – Objetivos de Processo 01 e 02: Resultados do Grupo 02	206
6.2.3 – Objetivos de Processo 03: Resultados do Grupo 02	211
6.2.4 – Análise Global do Grupo 02.....	221
6.3 – ANÁLISE FINAL DA APLICAÇÃO	223
7.0 – (IN)CONCLUSÃO	232
REFERÊNCIAS	238
ANEXOS	

1.0 INTRODUÇÃO

Este trabalho visa analisar e avaliar o uso do museu virtual como solução pedagógica e colaborativa no auxílio ao ensino-aprendizagem sobre a História da Bahia em uma perspectiva da História Pública e Urbana da cidade e povo soteropolitano, promovendo também o debate sobre a Cultura e Cidadania dentro da modalidade de Educação de Jovens e Adultos nas disciplinas de História, Geografia e Sociologia, tendo como cenário, a cidade de Salvador no ano de 1638.

A formação cidadã e identitária do soteropolitano no mundo contemporâneo e também a suas relações sociais com determinados espaços urbanos da cidade demonstram que, inconscientemente as suas ações estão imbuídas de signos e saberes ancestrais, construídas paulatinamente a cada geração desde o início da formação e desenvolvimento da capital baiana. A fundação da primeira capital do Brasil trazem aspectos importantes para o entendimento da formação embrionária da identidade brasileira, como a cidade também retrata as características urbanas e de planejamento inovadores para a época, entretanto, as inovações premeditadas para a criação de Salvador se instaura de uma maneira mais “primitiva”, tendo o primeiro desenho perimetral da cidade uma forma semelhante aos modelos das cidades medievais da Europa Ocidental (TAVARES, 2008), mas tudo isso não desqualifica a complexidade e ambição que a Coroa Portuguesa tinha com a criação de capital da colônia que ainda na fase de sua preconcepção, foi planejada nos mínimos detalhes, desde o seu “regimento” até ao seu “plano piloto”, fazendo o escritor brasileiro Edison Carneiro classificar Salvador como “uma Brasília do século XVI”. (TAVARES, 2008)

No século XVII, a cidade presencia dois cenários políticos que afetam diretamente a cidade e todos aqueles que nela vivem: a União Ibérica, no qual o rei da Espanha era também o rei de Portugal entre os anos de 1580 até 1640 e depois, a restauração portuguesa com a instauração da casa de Bragança onde o rei D. João IV é aclamado rei de Portugal. Todo este panorama reverbera no espaço urbano da cidade do Salvador e nas relações dos diversos povos inseridos na capital, provocando novas tensões e problematizações que se fazem presentes na contemporaneidade.

Para analisar estas tensões que reverberam neste atual cenário, o uso de tecnologias que possibilitem uma inserção e interação hipotética com a vida e a cidade em séculos pretéritos sob a ótica dos princípios do socioconstrutivismo vem resultando na produção de experiências que contribuem na construção do conhecimento e no entendimento a que se refere ao Direito à

Cidade (LEFEBVRE, 2011). Estudos como de Martins (2017) e Freitas (2012) demonstram como a ação interdisciplinar da educação e tecnologia pautadas no ensino da difusão do conteúdo, resultaram na criação de espaços virtuais de ensino/aprendizagem (na forma de museus virtuais) que contribuem significativamente ao que se refere o estudo histórico do espaço urbano, na interação social do cidadão à cidade, a construção da sua identidade e formação cidadã, servindo como um relevante material para a construção do saber dos estudantes do sistema de Educação de Jovens e Adultos (EJA) através das disciplinas de História, Geografia e Sociologia. Este panorama alicerçado ao Plano Municipal de Educação da cidade do Salvador (Lei nº 9105/2016) que define em uma das suas estratégias a viabilização do “acesso dos educandos de Educação de Jovens e Adultos a variados ambientes de aprendizagem e às novas tecnologias de informação e comunicação”, significa que o uso de ambientes virtuais como espaço de produção e formação do conhecimento tem-se tornado cada vez mais fundamentais na construção dos saberes, habilidades e como recurso incentivador da interação social entre sujeitos, que possuem características peculiares, por ter uma natureza mais heterogênea e diversificada em seus contextos sociais, culturais, familiares e viventes.

Este estudo torna-se duplamente necessário dentro da modalidade educacional, seja em discutir e observar a aplicação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na difusão do conhecimento para este público em um momento no qual a EJA busca a adaptação no ensino remoto em virtude da crise pandêmica iniciada no ano de 2020 e que em 2021 permanece, trazendo novos desafios educacionais e incertezas acerca do regresso seguro ao ensino regular, seja também dentro do aspecto histórico de estudar a história da cidade não como um simples resgate memorial, mas como uma interlocução entre o passado e o presente destes sujeitos, correlacionando as problematizações sócio-históricas das classes mais vulneráveis do passado com a contemporaneidade dos estudantes da EJA.

Os tensionamentos e problemáticas sociais que fazem estes sujeitos (em sua maioria de classes vulneráveis e moradores de regiões periféricas) abandonarem ou até mesmo sequer ingressarem nas escolas durante o período infanto-juvenil, regressando posteriormente na modalidade da EJA, estão ancorados em questões construídas secularmente, cuja análise sócio-histórica destes indivíduos são fundamentais para entender tais problemáticas.

É importante frisar que diferentemente de um aluno do ensino regular (entendendo neste caso o ensino regular, como o ensino fundamental e médio), o estudante da Educação de Jovens e Adultos é dotado de saberes desenvolvidos na dialogicidade com os seus familiares e com a sua comunidade, cujo os conhecimentos foram transmitidos pelos seus ancestrais, que

reverberam na contemporaneidade, não sendo valorados e nem tampouco reconhecidos no ensino formativo.

Isso faz do ensino aplicado nas escolas (sobretudo na modalidade da Educação de Jovens e Adultos), um estudo que não se correlaciona com os seus sujeitos, visando atender os ditames capitais na formação do indivíduo enquanto mão-de-obra e não um ser pensante, crítico, que também contribui para a difusão do conhecimento e que é um sujeito social que colabora para a construção identitária do soteropolitano, cujo o não incentivo, descola o conteúdo didático da escola do dia-a-dia e dos tensionamentos existentes na vida destes estudantes, tornando-se assim um dos problemas desta pesquisa.

Mas para entender o que faz esses sujeitos, serem “estudantes da EJA”, é necessário conhecer as matrizes sócio-históricas que formam historicamente cada indivíduo e o seu espaço, observando que as suas práticas comunitárias e a sua relação com a cidade de Salvador, são consequências de um legado ancestral dos seus povos originários, assim como as problemáticas vividas pelos seus ancestrais naquele período, reverberam hoje de forma contextualizada com a contemporaneidade. Destarte, é preciso pensar historicamente, buscando entender na leitura feita do passado, as respostas necessárias para o presente, criando uma interlocução dos sujeitos da EJA com as suas raízes, traçando um paralelo entre as suas questões sociais, urbanas e de cidadania com as problemáticas originárias na ancestralidade.

Com isso, a questão problema identificada neste trabalho é: como a discussão sobre História Urbana, Cidadania e Cultura nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem pode ser efetiva para a formação crítica e social do estudante da EJA, enquanto cidadão e sujeito social do seu espaço urbano?

Mediante a esta problematização, o objetivo deste trabalho, além desta observação sobre uma educação crítica e efetiva na transformação social e cidadã do sujeito, assim como a inserção de hipermídias dentro do processo de difusão do conhecimento, é estudar também como o Museu Virtual pode ser uma solução pedagógica colaborativa no auxílio ao ensino/aprendizagem ao tratar sobre História Urbana, Cidadania e Cultura na EJA. Em paralelo a este objetivo principal, analisar o uso das TIC enquanto solução pedagógica para a construção do conhecimento, estudar as possibilidades pedagógicas de uma modelagem virtual socioconstrutivista para o ensino de História Urbana e a formação cidadã, assim como compreender a modelagem tridimensional da cidade do Salvador do século XVII pode contribuir para a construção crítica e social do estudante soteropolitano da EJA em sua

contemporaneidade, são os objetivos específicos desta pesquisa e que são questões transversais a este trabalho.

Ainda nesta introdução, abordaremos de modo preliminar sobre a metodologia utilizada nesta pesquisa, assim como suas características, as justificativas para sua escolha e sobre a estrutura presente neste trabalho, mas cabe também inserir na introdução as motivações e trajetórias na interlocução da EJA com o pesquisador e conseqüentemente, desta pesquisa.

1.1 OS SONHOS NÃO ENVELHECEM: A MINHA TRAJETÓRIA E MOTIVAÇÕES ACERCA DA PESQUISA.

Como sugestão da banca de qualificação, descrever sobre minha trajetória até a conclusão desta dissertação é resgatar lembranças afetivas e desafiadores acerca da minha relação com a Educação de Jovens e Adultos (EJA) e conseqüentemente, esta pesquisa.

O meu primeiro contato com a EJA começou inicialmente no ano de 2007, entretanto, a entrada não foi como um discente, nem como docente ou técnico que trabalhasse em uma Escola, mas sim de maneira indireta, acompanhando a minha mãe, que após 25 anos da evasão escolar, decidiu retomar os estudos através do programa Tempo de Aprender do Governo do Estado da Bahia. Para mim, o regresso da minha mãe era uma dupla conquista, a primeira, a volta do seu antigo sonho: ingressar na faculdade; o segundo, foi usar da educação para superar a depressão e o transtorno de ansiedade.

Nos tornamos parceiros nesta jornada, já que buscávamos os mesmos objetivos, pois no meu caso, estudando o 2º ano do Ensino Médio e me preparando para o vestibular, também usava os estudos como instrumento para enfrentar os meus problemas psicológicos, mas o que via em *dona* Jupira, para além dos entusiasmos no estudo, era a oportunidade de conhecer novas pessoas e partilhar experiências, sejam com aqueles que tinham a mesma faixa etária ou até um pouco mais velhos, seja principalmente com os mais novos, que neste período, a juvenilização na EJA já se fazia cada vez mais presente. Para ela, interagir com os mais jovens era maravilhoso, pois, segundo ela: “Me dou melhor com os jovens do que com os mais velhos”.

A sua ida para o Centro Estadual de Educação Magalhães Neto no bairro dos Barris em Salvador, era um resgate de direito e sonhos, mas que trazia os seus desafios (externos e internos) de ter “abandonado” os estudos em virtude do casamento e criação dos filhos. As duas décadas longe desta rotina e da conclusão dos seus estudos, fez minha mãe criar marcas de insegurança e de *incapacitismo*, que aos poucos a fez se afastar da EJA, dos estudos e

abandonando novamente a entrada no Ensino Superior. O meu ingresso na faculdade de Arquitetura e Urbanismo três anos depois, teve um sabor agridoce, pois não vi a pessoa com quem dividia os estudos, alcançar o sonho que era sonhado antes mesmo de eu nascer e por tempos, os sonhos foram voltando para o fundo de sua mente e a vontade de estudar por parte de minha mãe também. A sua evasão da EJA, faltando somente uma disciplina só me fez sentido e entendimento dez anos depois da sua saída da escola.

E esse é o tempo entre a minha graduação e o início a minha “jornada” na EJA, digo isso, pois o primeiro passo foi justamente em 2019 com a aprovação do Mestrado Profissional em Educação de Jovens e Adultos na Universidade do Estado da Bahia. Mesmo tendo experiência em sala de aula no Ensino Superior, tendo contato com alguns alunos de arquitetura que são egressos da EJA, observá-los e identifica-los enquanto “sujeitos da EJA” só foi possível com a convivência e relatos de docentes e discentes do programa. O histórico da EJA, os relatos trazidos por colegas (alguns que são egressos da EJA como o meu colega Gevaldo), as peculiaridades do processo de aprendizado e progresso escolar destes alunos, me fez entender algumas observações e inquietações que tinha ao observar estes alunos de arquitetura que fizeram parte da EJA, seja a capacidade de inserir os seus saberes e vivências sobre a cidade, a sua desigualdade nas aulas e nas discussões sobre projetos urbanos, seja até mesmo no receio de se sentir inferior ou deslocado em uma sala universitária (assim como a EJA) que também tem se tornado um ambiente cada vez mais jovem.

Buscar criar o Museu Virtual para dissertar sobre História Urbana, Cidadania e Cultura na EJA, trazia inicialmente a proposta de um arquiteto que levantava como hipótese o uso da modelagem digital para fins pedagógicos e de que forma as temáticas citadas podem e devem fazer parte do campo de discussão na formação dos estudantes da EJA, mas a inserção no programa de pós-graduação em Educação de Jovens e Adultos me possibilitou a constatação de que a construção desta dissertação e a necessidade desta temática já se fazia parte da minha rotina profissional, tanto nas minhas percepções com os egressos da EJA na graduação de arquitetura, quanto em observar como a cidade é historicamente excludente com este público tão diverso e rico de saberes.

Apesar destas percepções e troca de experiências com alunos e profissionais que atuam diretamente na EJA, ainda traziam inquietações correlacionadas a construção deste trabalho, pois para além do aspecto formativo, didático e tecnológico, de que modo a abordagem sobre a história urbana seria relevante para o desenvolvimento social destes sujeitos? Dentro do urbanismo, entendemos que a cidade é um espaço histórico e um testemunho físico dos fatos e

das problemáticas sociais, contribuindo para a reprodução de ações nocivas para as pessoas mais vulneráveis, como a gentrificação, a marginalização urbana e também de como as comunidades são espaços carentes de infraestrutura (como segurança, mobilidade, habitação e entre outros). Mas me restava entender, como esses espaços, essa cidade e esses problemas historicamente construídos, afetam cotidianamente esses sujeitos da EJA e de que maneira eles podem ser trabalhados dentro da sala de aula, através da história da Bahia e correlacionado os fatos históricos e os seus impactos com a cidade e os lugares que estes sujeitos vivem.

Uma das características que é dita sobre a EJA, é que os seus sujeitos já trazem na sala de aula um saber construído e lapidado pela sua vivência, mas de que modo os conteúdos formativos têm dialogado com esses saberes e com as problemáticas sociais desses sujeitos? Como a EJA tem auxiliado para a formação cidadã e valorização do patrimônio histórico, cultural e identitário destes sujeitos?

A Educação de Jovens e Adultos me fez voltar para a sala de aula, mas não a sala de aula da UNEB e nem a sala de aula da EJA (como aluno ou professor), mas me fez voltar ao papel que tinha em 2007, ao observar e aprender mais sobre a EJA através do discentes e docentes, enxergando a educação para além do campo formativo, mas como um direito, como um espaço de cidadania e um espaço onde os “sonhos não envelhecem”.

1.2 A JUSTIFICATIVA METODOLÓGICA E A ESTRUTURAÇÃO DESTE TRABALHO.

Poder esperar por uma pesquisa que possibilitasse contribuir significativa e qualitativamente no processo de aprendizagem dos estudantes da EJA se faz necessário uma abordagem metodológica que instrumentalizasse este trabalho, desde a condução na ação do levantamento bibliográfico e na interlocução com os fundamentos teóricos, até a construção da ferramenta cognitiva e a sua socialização em um processo dialógico com os sujeitos da EJA. Nisto, a Pesquisa Aplicação em Educação, também conhecida como *Design-Based Research* (DBR) proporciona um desdobramento muito mais amplo da temática a ser estudada e dos sujeitos a quem ela se destina, assim como à abordagem socioconstrutivista (VYGOSTKY, 2001, 2007 e 2009), (MATTA, 2006), da História Pública (ALMEIDA; ROVAI, 2018), (ROVAI, 2018) e da História Urbana (ROSSI, 2001), (LEFEBVRE, 2019), (SANTOS, 2007, 2008 e 2011) que são fundamentais para uma interlocução necessária e condizente com a realidade sócio-histórica e espacial dos estudantes da EJA em Salvador, promovendo a

construção colaborativa de um museu virtual que além de mediar o processo de ensino/aprendizagem, a construção do conhecimento está inserida no contexto histórico e social destes sujeitos, resultando em uma perspectiva muito mais sólida sobre este estudo.

A Pesquisa Aplicação em Educação é o lastro fundamental que norteia este estudo, iniciando desde o embasamento teórico e estruturação do conteúdo desenvolvido, até o processo de aplicação e refinamento da modelagem. A abordagem qualitativa e quantitativa da metodologia proporciona uma interatividade dialética na sua aplicação, considerando a pluralidade e as práticas sociais e os dados obtidos na sua aplicação que permite um aprimoramento maior da modelagem de forma que ela atenda os sujeitos a serem envolvidos.

O uso da modelagem virtual para fomentar a História da Bahia e o entendimento sobre cidadania através das perspectivas da História Pública e da História Urbana, possibilita ao visitante experienciar e interagir com a sua própria cultura, ancestralidade e a sua historicidade, estabelecendo conexões entre as tensões históricas e sociais de 1638 com as que eles vivem na contemporaneidade, observando a desigualdade, o espaço de exclusão, o uso do poder para a opressão das minorias, no qual de modo direto e indireto hoje eles são vítimas, mas que a sua causa inicia-se em séculos atrás. Esse método permite aos estudantes do sistema EJA envolvidos, uma observação clara do contexto em que estão inseridos e também o dão subsídios para construir um entendimento mais amplo sobre a sua formação cidadã e de como eles se relacionam com a cidade e como este espaço urbano os enxergam e ancorado aos estudos de autores como Lefebvre (2011), Milton Santos (2008), Carlos (1992) e Le Goff (1990), possibilitará direcioná-los a um debate e reflexão sobre cidadania, urbanidade, pertencimento e patrimonialização.

Portanto, a Pesquisa Aplicação (conforme veremos mais no capítulo V) tanto nos possibilita a construção de um trabalho efetivo e colaborativo, proporcionando a participação e ação dos sujeitos como coautores da pesquisa, quanto busca uma solução real que impacte nas práxis pedagógica e social de todos, seja o do pesquisador, seja dos docentes e principalmente os estudantes.

Deste ponto então, para além deste capítulo introdutório, este trabalho se subdivide nesse momento em mais quatro capítulos que buscam fundamentar a proposta pedagógica de criação do Museu Virtual Salvador 1638, um AVA socioconstrutivista sobre a cidade do Salvador no século XVII, com a modelagem virtual da cidade e os seus sujeitos, onde através do acervo, teremos um contato interativo entre a história e o cotidiano da capital baiana no período colonial setecentista.

Após a leitura desta introdução, o segundo capítulo realiza um contexto histórico da cidade de Salvador, observando as características e o sociometabolismo dos povos originários, de que modo e quando (historicamente) eles se convergem dentro do território soteropolitano e quais são as consequências destas relações e interações. Para este capítulo, as obras de Tavares (2008), Risério (2004), Vasconcelos (2016), Matta (2013) e Weimer (2012) foram norteadores para a construção deste contexto, em conjunto com as consultas realizadas em outras referências bibliográficas, como os mapas, cartografias, ilustrações do período datado, assim como os registros históricos de contemporâneos como Frei Vicente (1627), diários de viajantes como Charles Dellon (1699) e obras literárias como Gregório de Matos (1998), possibilitando identificar as relações sociais, institucionais e de poder da cidade soteropolitana, a dinâmica urbana da cidade e como estes espaços influenciam no dinamismo social da capital colonial, resultando assim no acervo do museu virtual.

O terceiro capítulo trataremos das articulações conceituais desta pesquisa, ou seja, dos princípios teóricos que ancoram todas as etapas do trabalho, desde o levantamento de dados e informações históricas, até a epistemologia desta pesquisa e as fundamentações teóricas dos eixos temáticos discutidos. A discussão sobre o socioconstrutivismo e até o seu diálogo com a EJA e com as Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves, é norteada pelas obras de Vygotsky (2001, 2007 e 2009), Marx (2004 e 2008), Matta (2012), Paiva (2015) e Freire (1983, 2012, 2014, 2019 e 2020). No que tange a análise de dados históricos e a abordagem da História Pública e a História Urbana, as obras de Le Goff (1990), Almeida (2018), Rovai (2018), Carlos (2018), Santos (2007, 2008 e 2011) e Rossi (2001), nos possibilitam discutir sobre como a vertente pública da história abre a possibilidade de resgatar personalidades históricas importantes que foram silenciadas e como a arquitetura e a cidade, para além do testemunho histórico, são espaços de dominação ideológica, de poder e como isso repercute na sociedade, assim como essas abordagens possibilitam abrir campo para debates sobre questões contemporâneas e sensíveis ao estudante da EJA dentro da sala de aula. Também será abordado através das obras de Castells (1980, 2003, 2013 e 2018), da pesquisa de Martins (2017) e Matta (2006) sobre Sociedade em Rede e o uso de Museus Virtuais para fins pedagógicos.

No quarto capítulo, é apresentado o acervo de modelagem do museu virtual aos docentes de modo que eles possam validar a proposta da ferramenta pedagógica e também o seu contexto e conteúdo, assim como também é realizado entre os alunos da EJA das escolas escolhidas, um levantamento acerca do acesso e dos dispositivos usados para o acompanhamento dos estudos

no ensino remoto. Em seguida, é realizada uma análise do diagrama de caso de uso da AVA socioconstrutivista, explicando sobre como o Museu Virtual foi planejado e de que modo será as interações entre o visitante e a ferramenta cognitiva, do mesmo modo que também é explicado sobre a construção dos ambientes virtuais, de que forma os conteúdos presentes em cada acervo contribuem para o desenvolvimento do conteúdo didático e quais ferramentas foram usadas para a modelagem da cidade. Por último é elaborada uma roteirização esquemática da plataforma web do Museu Virtual e as suas interações dentro da AVA.

O quinto capítulo, traz de a abordagem metodológica desta pesquisa, trazendo os princípios da Pesquisa Aplicação em Educação (DBR), as suas características, o framework desta pesquisa, detalhando as etapas deste trabalho (tanto as concluídas, quanto as que ocorrerão), assim como as categorias de acompanhamento, de referência e os instrumentos necessários para a experimentação didática e a sua análise de dados. As obras de Matta (2014), Plomp, Nieveen, Nonato e Matta (2018), e a pesquisa de Carvalho e Matta (2008) dão base tanto para o entendimento sobre a metodologia, quanto para a estruturação desta pesquisa.

O sexto e penúltimo capítulo trazem justamente o resultado da aplicação do Museu Virtual Salvador 1638, com as observações das iterações e desenvolvimento cognitivo dos participantes durante a visitação do AVA, do mesmo modo que detalhamos acerca da eficácia do museu virtual socioconstrutivista acerca da solução problema levantada e também enquanto ferramenta didática de difusão do conhecimento sobre História da Bahia na Educação de Jovens e Adultos

Por fim, o último capítulo que batizamos de (in)conclusões, trazem as nossas impressões “finais” deste trabalho, assim como as novas perspectivas observadas e as oportunidades que ainda o museu virtual e a temática aqui estudada ainda desperta e nos direciona para o seu prosseguimento após esta dissertação.

2.0 CONTEXTO DA CIDADE DO SALVADOR NO SÉCULO XVII

Como parte da metodologia da Pesquisa Aplicação em Educação, a construção da interpretação do pesquisador é parte inicial no desenvolvimento deste trabalho, haja vista que o contexto desenvolvido a seguir busca estabelecer uma construção histórica entre os tempos primordiais da base identitária soteropolitana, o ano de 1638 (que vem a ser modelado) e a contemporaneidade, na qual se encontram os estudantes da EJA e também o pesquisador, que

além de serem partícipes da elaboração deste trabalho, são parte desse contexto, cujo objetivo metodológico do presente capítulo de situar historicamente o tema, é também complementado por desenvolver os quadros-base do acervo do Museu Virtual do Salvador de 1638.

Desse modo, este capítulo visa situar o leitor através do contexto elaborado nesta pesquisa sobre os tensionamentos e as problemáticas sociais existentes em Salvador no ano de 1638 e que até hoje reverberam por meio de uma interlocução sócio-histórica dos sujeitos viventes e dos espaços que ainda permanecem dentro do tecido urbano da capital baiana. O contexto também se torna essencial para o entendimento do pesquisador e dos sujeitos envolvidos neste estudo, observando os pontos nevrálgicos que até então persistem e que serão base para a construção dos acervos presentes na modelagem virtual proposta neste estudo.

Em vista disso, conhecer as matrizes sócio-históricas que formam Salvador, observando as práticas sociais, comunitárias e a sua relação com a cidade é consequência de um legado ancestral dos povos originários, assim como as problemáticas vividas pelos seus ancestrais, naquele período, reverberam hoje de forma contextualizada com a contemporaneidade. É importante frisar que a contextualização da cidade do Salvador, no século XVII, se trata da visão do pesquisador sobre o entendimento desta cidade, buscando identificar neste período as tensões sociais e étnicas vividas na sociedade soteropolitana e visando compreender como se dão as relações dos sujeitos com Salvador enquanto cidade e território. Além dessas questões, a proposta de modelar Salvador no ano de 1638 traz o ineditismo do trabalho e deste ambiente virtual de aprendizagem, dinamizando inclusive a interação entre “sujeito x conhecimento”, que, em decorrência da crise sanitária do ano de 2020, exige de nós a busca por outras maneiras de estabelecer de forma dialógica e colaborativa a difusão do conhecimento com os estudantes da EJA.

Destarte, vale ressaltar que diferentemente de uma narrativa histórica, a qual visa relatar os acontecimentos *ipsis litteris*, a contextualização sócio-histórica desta pesquisa tende a analisar através da interlocução deste pesquisador com o período citado, recorrendo às bibliografias, cartas e mapas, espaços e pessoas, analisando a sua dinâmica e as implicações observadas que atendem os objetivos deste estudo.

2.1 A CONSTRUÇÃO ÉTNICA E SOCIAL DE SALVADOR: OS GRUPOS SOCIAIS DA CAPITAL COLONIAL.

Discutir Salvador, seja a sua espacialidade, seja o seu povo, é ir além do ano de 1549, período em que houve o contato entre Tomé de Sousa e os tupinambás (que por sinal, não foi o primeiro contato entre povos europeus e sul-americanos na região), pois é preciso observar os primeiros povos que habitaram a região e como esse processo de territorialidade foi construído ao longo dos séculos. Esse processo é necessário, haja vista que a prática social do soteropolitano é também dotada de valores e de elementos que transcendem a reprodução da ordem sociometabólica – conceito cunhado por Istvan Mézaros (2011), o qual retrata as formas pelas quais um sistema se mantém e se renova dentro de um ordenamento social – ocidental herdado dos ibéricos. Além da grande contribuição dos colonizadores lusitanos e dos povos africanos vindos da costa da Guiné e de Angola, a nossa ancestralidade também está vinculada aos povos indígenas, principalmente à territorialidade, uma vez que esses foram os primeiros povos a habitarem a região.

A presença territorial na região é datada há mais de 15 mil anos graças ao processo migratório do *homo sapiens*, partindo da Ásia e ocupando toda a América através do estreito de Bering, cujo fluxo de imigração proporcionou a derivação de novas raças e novos povos em cada ponto do continente e, que, no nosso caso, o povo Tupi se torna praticamente hegemônico em todo território brasileiro através das suas diversas tribos, dentre elas destacamos a tupinambá, que chega ao território baiano há pouco mais de mil anos (ou quinhentos anos antes da chegada de Pedro Álvares Cabral), conquistando a ocupação no litoral após conflitos com as demais tribos tupis presentes, como os Tapuias e os Tupinaés. A permanência no litoral atlântico e na baía depois do processo de medições de força com os povos rivais, resultando na aldeia Kirymuré (atualmente a região do Centro Histórico), possibilitou o seu desenvolvimento tecnológico e intelectual sobre a região, como a dominação no uso da madeira e adobe¹ na construção de habitações, o vasto conhecimento botânico para o uso das plantas com princípios ativos medicinais, a forma do uso de vegetais e o cozimento de algumas raízes para o consumo. Esse avanço, em conjunto com a proximidade territorial em relação à baía, cuja navegação sobre essas águas é mais tranquila, permitiu o aprimoramento instrumental na pesca e também na criação de embarcações mais leves e apropriadas para esse local (TAVARES, 2008).

¹ Tecnologia artesanal no uso de terra crua, fibras naturais, palha e água para a construção de uma espécie de tijolo ou vedação sólida na construção de habitações.

A aldeia tupinambá Kirymuré era composta basicamente pelas ocas (estruturas habitacionais unifamiliares possuindo uma morfologia circular com a cobertura em formato cônico, sendo sustentada por um tronco de madeira) dispostas em circunferência, tendo no seu núcleo uma maloca (estruturas coletivas e comunitárias de grande porte da tribo, onde são realizadas os encontros, reuniões, celebrações e ritos dos tupinambás), na qual se realizavam as celebrações e ritos. Ambas edificações eram feitas com palma, folhas, madeira e fibras, cujo tamanho variava de acordo com a quantidade de pessoas que residiam na aldeia. Sem divisões internas, a casa indígena é o ambiente de descanso e interatividade, como as reuniões noturnas de conselho e de educação dos índios (SALVADOR, 1627). Sobre esse último aspecto, o ato de educar está imbricado no próprio ordenamento social do agrupamento como um todo, pois o ato de aprender a língua, os costumes e as atividades é realizado pelos demais habitantes. Nisso, a educação tupinambá não se divide em infantil ou adulta, já que o processo de aprendizagem é constante em todas as fases da vida do índio, seja na infância aprendendo as atividades básicas como a comunicação, a caça e o plantio com os adultos, seja no exercício da religiosidade e das questões decisivas da aldeia com o morubixaba, uma espécie de ancião que se torna a figura referencial na estrutura política, religiosa e social da aldeia, o símbolo de toda a tradição e cultura tupinambá (RISÉRIO, 2004).

Sendo um povo guerreiro, o primeiro contato com os europeus (nesse caso, com os lusitanos) não seria amistoso, mesmo no episódio de Caramuru, que viria a ser o princípio da primeira comunidade indo-europeia. Para além das lendas que rondam acerca do contato entre o tupinambá e o lusitano, um ponto é indiscutível: houve o confronto. Os embates se tornaram mais frequentes à medida que a presença lusitana se enraizava no território, cuja vantagem tecnológica, como o uso das armas de fogo por parte dos estrangeiros, fez a colonização ser um processo inevitável. Todavia, o conhecimento secular dos tupinambás sobre a região e a tecnologia desenvolvida pelos próprios sobre a matéria-prima existente seria ideal para a exploração lusitana na América Portuguesa e, por isso, a catequização foi um dos métodos de entrada e dominação dos colonos nas aldeias tupinambás. Para aqueles que aceitavam ser catequisados pelos jesuítas, assimilando o básico da religião católica, aprendendo a língua portuguesa e outros saberes voltados para a subserviência ao europeu, se mantiveram somente nesse patamar, presentes na região, mas “irrelevantes” para o europeu, tendo a serventia em questões específicas e de defesa contra outros tupinambás. Para os demais que apresentaram resistência aos lusitanos, a caça e a ação de “terra arrasada” foram os métodos utilizados para a

expulsão das tribos, que se refugiaram em direção ao sertão baiano e a região do Rio São Francisco (PAIVA, 2015) (RISÉRIO, 2004).

Diante desse cenário e da presença de Caramuru, percebe-se que, apesar de possuírem uma capacidade bélica extremamente superior, o que lhes daria margem para aplicar o método de “terra arrasada” contra os índios, estabelecer inicialmente o processo de escambo seria excelente para a obtenção da sabedoria e da tecnologia dos nativos sobre a região, ao mesmo tempo em que a presença do tupinambá inibiria as tentativas dos Tapuias de confrontar os colonos, mesmo que o ordenamento social dos portugueses fosse antagônico ao modo de viver dos tupinambás, os quais podem ser classificados como uma sociedade sem classe, reproduzindo um sociometabolismo não orientado pelo capital dentro das suas aldeias, conforme afirmação e explicação de Matta (2013, p. 19):

Os índios viviam em uma sociedade em que poderíamos chamar de comunitárias, sociedades sem classes e sem injustiça social. Cada grupo, clã ou aldeia, era de fato uma sociedade autônoma e completa (...). Os índios não tinham nenhuma ideia sobre nação ou governo geral, nenhuma prática social que se assemelhasse ao que chamamos de “estado”. (MATTÁ, 2013, p.19)

Dentro dos nossos estudos sobre a inserção do povo tupinambá na sociedade soteropolitana do ano de 1638, apesar de a presença indígena já ocorrer “intra muros” da cidade, os princípios de um metabolismo social não orientado pelo capital ainda permanecem, já que esses não residem dentro do *locus* urbano. Apesar da sua participação na dinâmica social, os tupinambás, em 1638, ainda preservam os princípios da coletividade, tradição e religiosidade na sua identidade, mesmo após a cristianização de algumas aldeias, sendo que isso se concretiza e influi, seja na inserção do consumo das plantas medicinais e das folhas, vegetais e raízes comestíveis no costume da população de Salvador, seja na presença dos próprios índios na feira do Terreiro de Jesus para a comercialização desses mesmos produtos. Portanto, a construção ancestral tupinambá e suas características sociais e ideológicas são importantes para o entendimento da ação desse grupo social com a capital baiana e os demais povos presentes na sociedade, influenciando na construção da presença tupinambá dentro da modelagem, conforme consta no quadro a seguir:

Conceito	Descrição
Sociometabolismo	Não orientado pelo capital.
Signos Ideológicos	Coletividade, Tradição e Religiosidade.
Componentes presentes na cidade e na contemporaneidade	Inserção do uso de plantas medicinais nativas para tratamentos homeopáticos; a utilização e comercialização de raízes e plantas comuns da região na gastronomia local; tecnologia construtiva, pesqueira.
Relação social dentro da cidade no século XVII	Colaboração e comercialização (cristianizados);
Como serão modelados?	A presença tupinambá na modelagem será retratada como NPC (Personagem não jogável) presente dentro da cidade na comercialização dos produtos típicos. A figura do tupinambá (tanto o personagem quanto os seus objetos) busca sintetizar imagetivamente todos os elementos ancestrais e signos ideológicos que compõem a identidade do tupinambá.

Quadro 1 - Construção identitária e social do Tupinambá.

Fonte: Do próprio autor.

Os ibéricos, vindo aqui primeiramente por meio dos portugueses no século XVI, através de Pedro Álvares Cabral como reafirmação de posse do território português estabelecido no Tratado de Tordesilhas, usam da sistematização colonizatória de exploração das Capitanias Hereditárias para a ocupação da região através da doação de sesmarias para os fidalgos, que são a reprodução dos signos ideológicos² de representação senhorial, patriarcal e teológico-cristã da sociedade lusitana. Observamos que o perfil colonizador dos portugueses está alicerçado à sua ancestralidade, pois como afirma Matta (2013, p.20), a “Península Ibérica é uma esquina histórica milenar entre Europa e África”, cuja população, além de ter raízes célticas ao norte da região, durante séculos passou por sucessivas colonizações, desde os cartagineses africanos até os romanos e mouros, sendo que ambos foram preponderantes para a construção identitária do português; enquanto Roma, durante oito séculos de dominação, construiu os princípios sociais, urbanos, políticos, militares, linguísticos e religiosos para o Reino de Portugal, além de “ensinar” o *modus operandi* para a futura colonização na América, África e Ásia. Foi através da herança moura que os lusitanos desenvolveram a habilidade na arquitetura, nas navegações

² Tomamos neste ponto o conceito de signos ideológicos desenvolvido por Mikhail Bakhtin, que consiste na explicação de que “o tema e a forma do signo ideológico estão indissolivelmente ligados” (2017, p.32), ou seja, o signo representa a interação dialética entre a ideologia e o psiquismo do sujeito, refletindo na sua prática social, a qual está baseada em uma situação social vigente, imbuída de valores ideológicos que são representadas por esses “signos”.

(resultando, no século XV, na criação da Escola de Sagres) e na comercialização dos produtos na Europa e no resto do mundo, fazendo-os despontar na corrida marítima e mercantilista contra os espanhóis, franceses, holandeses e ingleses, haja vista que os mouros (denominação europeia para os berebes e outras etnias africanas da Mauritânia) transitavam pelo norte da África e pelo mar mediterrâneo em busca de negociações e também de expansões dos seus domínios. É através da chegada e expulsão dos mouros durante a reconquista cristã que a expansão marítima se inicia, com o método de dominação e conquista romana, negociação e tecnologia marítima dos mouros e sob a batuta cristã de “moralidade” e de combate ao islã, resultando na chegada portuguesa em terras brasileiras e no desembarque do povo mestiço português no Brasil, trazendo consigo a historicidade popular lusitana, que, segundo Matta (2013, p. 21):

Historicamente, os portugueses permaneciam essencialmente guerreiros cristãos, combatendo os infiéis islâmicos, ainda no século XV e XVI. Vários séculos de luta por expansão dos senhores cristãos acabaram por transformar esses povos em excelentes guerreiros, gestores de conquistas e opressores poderosos. (MATTA, 2013, p.21)

Partindo do entendimento da relação de posse com as terras do litoral atlântico da América do Sul, estabelecida pelo supracitado tratado feito com a Espanha, o envio de “filhos-de-algo” para as terras lusitanas no Brasil visava justamente implantar uma ordem social que reproduzisse os princípios da Coroa Portuguesa, sabendo que a identidade é “a fonte de significado e experiência de um povo” (CASTELLS, 2018, p.54), sendo que a colonização lusitana só seria efetiva se ela importasse tudo aquilo que legitimasse a sua dominação e, assim como Roma fez com a Ibéria, Portugal fez com a Bahia.

Mais do que pessoas, os portugueses trazem a língua portuguesa como comunicação escrita e falada. Segundo Matta (2013), o seu sistema político-administrativo de ordenamento social ibérico acaba prevalecendo, com o cristianismo como religião e a exploração de recursos como economia, sendo que tudo isso reflete não só no processo de colonização, mas também na forma que ela se constrói, pois a arquitetura e o urbanismo também são vetores simbólicos e ideológicos, e isso é perceptível com a primeira vila criada pelos lusitanos, em 1536, e, principalmente, com a fundação da cidade do Salvador, em 1549, com um tecido urbano dotado de ruas, praças, zona portuária, portões e muros, como as cidades europeias, e com habitações de uso específico, como Igreja, Fortaleza, Casa de Prisão, Casa do Governador, cujas funções e terminologias não existem dentro da sociedade indígena.

A relação socioespacial dos colonizadores com Salvador resulta em uma reprodução sociometabólica mercantilista, já que o propósito primaz da ocupação ibérica na região era justamente a extração, exportação e comercialização dos bens existentes na região e que possuíam valor dentro do continente europeu, de modo que gerassem riqueza para a Coroa. Para isso, a infraestrutura senhorial, patriarcal, racial e religiosa possibilita a solidificação do ibérico e do seu domínio através de um sistema social de classe, com estruturas e hierarquias que inexistem em uma sociedade tupinambá e que lhe são excludentes dentro dos parâmetros do “bom homem” para os colonos. Como resultado dessa relação de poder e exploração, também se estabelece tudo aquilo que é dominado como um “bem comercializável”, e esse pensamento permanece e influi dentro do cenário soteropolitano do ano de 1638, que, para além do mercantilismo e dos signos ideológicos citados, que são norteadores para o modelo de sociedade do século XVII em Salvador, a ancestralidade ibérica fundamenta toda a dinâmica social, política e linguística da capital da colônia, contribuindo na modelagem da cidade e da população soteropolitana, conforme a síntese do quadro a seguir:

Conceito	Descrição
Sociometabolismo	Mercantil.
Signos Ideológicos	Senhorial, patriarcal, racial e religioso.
Componentes presentes na cidade e na contemporaneidade	O português como idioma mais falado e oficial; a inserção do cristianismo como religião predominante; a sistematização social baseada em classes; a estruturação política.
Relação social dentro da cidade no século XVII	De poder e exploração;
Como serão modelados?	Os ibéricos serão modelados, seja através da cidade com a representação urbana e arquitetônica do Salvador (que é um centro urbano nos moldes europeus), seja nos personagens que representam tanto o estilo de vida euro-ocidental e os valores ideológicos dos ibéricos quanto as instituições que controlam e reproduzem o sistema patriarcal e classista da colônia.

Quadro 2 - Construção identitária e social dos ibéricos.

Fonte: Do próprio autor.

Sendo uma das bases étnicas mais relevantes para a construção histórica do povo soteropolitano, a presença dos povos africanos na cidade só é datada um pouco depois da segunda metade do século XVI, com a chegada dos sudaneses e de algumas tribos da etnia bantu, que aportam em Salvador na condição de escravos e mercadorias. A vinda desses povos,

primeiramente em pequena escala no século XVI, oriundos do porto da Guiné (cujo nome é utilizado por Luís Viana Filho³ para identificar como o Ciclo da Guiné) e depois no período seiscentista, com o alto número de importação de escravos vindos do porto de Angola, apesar de todos serem tratados de forma única (sendo chamados de “negros da Guiné” ou “negros de Angola” por serem as regiões onde esses foram mercados e trazidos para Salvador), cabe estabelecermos duas distinções macros entre os sudaneses (da região da Guiné e sul de Senegal) e bantus, haja vista que cada povo possuía características milenares e dinâmicas sociais distintas.

Oriundos da Nigéria, Daomei e Costa do Ouro, a etnia sudanesa veio em pouco número, mas a presença mais notada na cidade dessa etnia foi através dos gegês e fanti, povos que têm a religiosidade como uma das principais bases de construção identitária e de relação social cuja prática era mais tolerada, pois “serviam para diferenciar os senhores, cristãos, dos subalternos, com outras religiões” (MATTA, 2013). Contudo, a cultura sudanesa, além de se adaptar ao novo território, forma um conjunto com os bantus que vêm em maior número, tornando-se uma das principais representações de resistência e presencialidade da identidade africana em Salvador, aglutinando valores e práticas também das outras tribos pertencentes à etnia bantu, cuja nação abrigava diversas tribos, como os ovambos, congos, benguelas e os ambundos. Vale ressaltar que a interação entre povos africanos de diferentes etnias tinha se tornado um processo comum, haja vista que a vinda em diáspora para Salvador, na condição de escravos, tirava desses toda a “nacionalidade e identidade” que os diferenciavam, sendo tratados pelos colonos e pelos demais simplesmente como “negros”. No entanto, observamos nesta pesquisa que além dessa situação, a construção das práticas que aglutinavam elementos culturais e religiosos das tribos sudanesas e dos bantus se dá pela característica de coletividade, tradição e religiosidade presentes na formação ideológica dessas tribos, semelhantes aos povos tupinambás (MATTA, 2013).

Cabe dissertarmos também que apesar de não se ter “exemplares” da arquitetura africana, haja vista que a chegada dos povos sudaneses e bantus na região é restritiva à mão de obra escrava, os conhecimentos urbanos e arquitetônicos dos seus locais de origem contribuem posteriormente para a formação dos espaços quilombolas e a sua dinâmica interna. Por isso, tecer algumas linhas sobre como eram os espaços (matrizes) desses povos se torna importante para estabelecermos as conexões necessárias com a contribuição africana dentro da

³ Na obra *História da Bahia*, Luís Henrique Dias Tavares discorre sobre os ciclos de importação de escravos, tendo como referência a obra *O Negro na Bahia*, de Luís Viana Filho (2001, p.55).

espacialidade de Salvador. Os assentamentos familiares sudaneses e bantus possuem algumas semelhanças tanto na tecnologia construtiva e no uso de materiais como a argila, palha, sapê ou folhas (a depender do que era encontrado na região) e madeira, quanto na estrutura do assentamento, conhecidos como *kraal*, que além de possuírem as estruturas residências, também trazem pequenas casas para diversos fins que variavam de acordo com as atividades daquela tribo; já as diferenças estão desde o nome empregado até as características e a organização espacial.

No caso dos sudaneses, a *Tabanca* – assentamento familiar cuja forma variava territorialmente entre as tribos (BRUSCHI, 2001) – concentra uma estrutura mais complexa e arrojada que a dos bantus, possuindo “pequenas divisões” entre as *cubatas* – casas monofuncionais feitas de cobertura vegetal, havendo somente uma entrada, sem janelas, sendo usada unicamente como uma cozinha, um celeiro, um sanitário ou até mesmo um local de trabalho da tribo – as *igbo* ou *Agbo ilê* (as casas familiares cuja nomenclatura variava por região), construídas de forma retangular e feitas de barro e palha, com hortas, pomares, cercado dos animais e as “moradas de sombra” (onde moravam os orixás) que se situavam mais a margem do aldeamento, possuindo uma forma de “bosque” (BRUSCHI, 2001) (WEIMER, 2012). Já os bantus viviam em *Kilombos*, os quais possuíam uma forma circular com estruturas defensivas feitas com palha e “lanças de madeira” ou em formas retangulares conhecidas como *sanzala*. Weimer (2012) define a *sanzala* como um aldeamento formado por uma rua central, na qual as laterais situavam as *cubatas*, que eram construídas de forma geminada, formando uma extensa estrutura retangular onde os membros da tribo moravam –, cuja organização interna possuía as mesmas características das *tabancas*, exceto pela morfologia das *cubatas* (que também eram feitas para a função de dormitório) que eram redondas, com coberturas cônicas e algumas até suspensas ao solo (semelhante às palafitas), sendo que as práticas religiosas eram feitas ao centro do aldeamento; porém é importante frisar que o *Kilombo* era mais que uma aldeia, era uma instituição sociopolítica, cujas atividades e dinâmicas giravam em torno dos signos ideológicos da tribo (WEIMER, 2012).

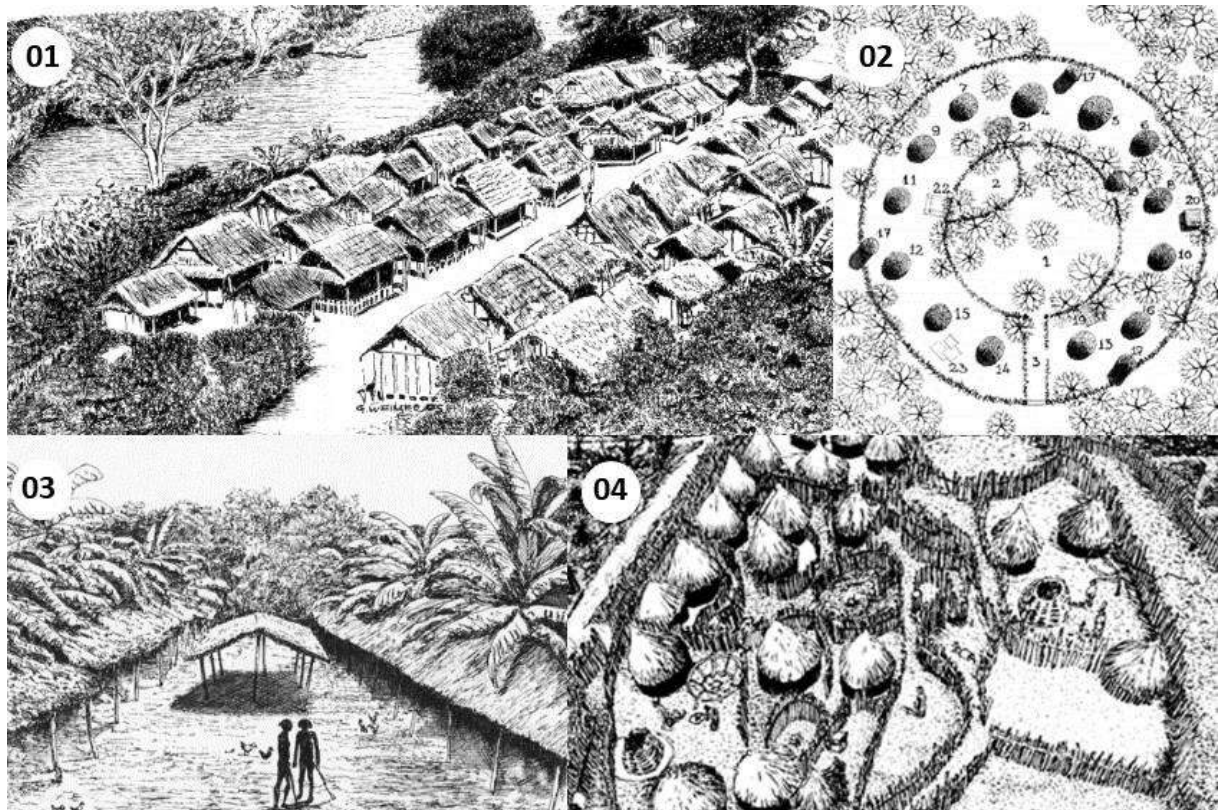


Figura 1 - 1: Ilustração em perspectiva de uma Tabanca; 2: Ilustração de um Kilombo em formato circular; 3: Ilustração de uma Sanzala; 4: Ilustração de um Kilombo e as suas estruturas.

Fonte: WEIMER, 2012.

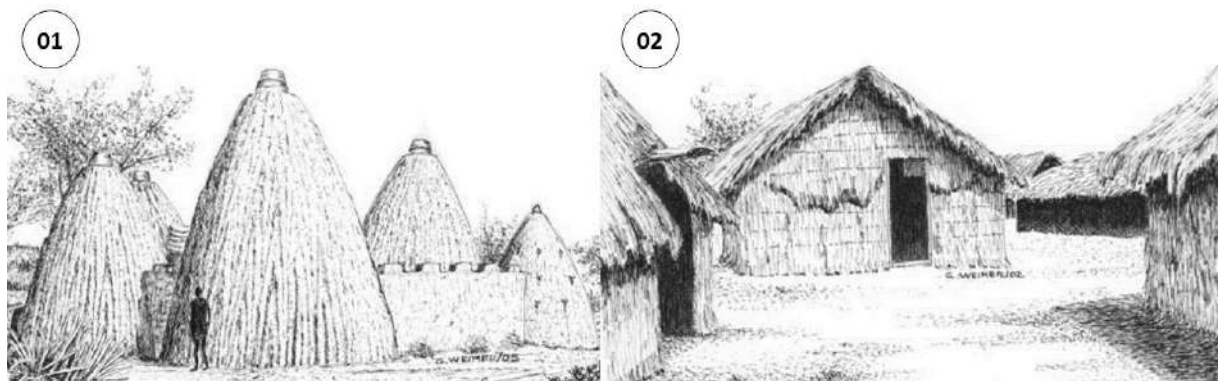


Figura 2 - 1: Cubata bantus; 2: Cubata Sudanesa.

Fonte: WEIMER, 2012.

A coletividade, tradição e religiosidade dos povos sudaneses e bantus, além de formarem sua identidade, também estão presentes nas suas ações e conseqüentemente nas suas relações e modificações do espaço. Portanto, mesmo que as *tabancas* ou *kilombos* não estejam em Salvador, a presença e a interação entre esses povos nessa cidade permitiu no século XVII a inserção e a adaptação das suas práticas sociais, de elementos culturais, religiosos e a busca pela criação de territórios em que pudessem vivenciar a liberdade, reproduzir o seu metabolismo

social e os seus signos ideológicos com os espaços quilombolas na cidade e em todo o Brasil durante a colonização, haja vista que a relação dialética entre o sujeito e a natureza faz parte da formação cultural dos povos sudaneses e bantus, e a materialidade através dos espaços quilombolas representa a concretude da sua liberdade e da manifestação da sua ancestralidade enquanto sujeito histórico.

Apesar de estarem subjugados a um sistema social classista, étnico-racial e ao regime escravista, e tendo povos cuja ordem social é completamente diferente daquela a que são submetidos na colônia, concluímos também como a ocupação do espaço dos povos africanos influenciou até mesmo estruturas da classe dominante e do colonizador, como nas casas de engenho, onde as senzalas possuíam tanto a similaridade linguística quanto estrutural, variando somente a técnica construtiva e o estilo arquitetônico, que aos poucos foram inserindo elementos nativos e europeus.

Mesmo sobre uma reprodução social que buscava a exploração da sua vida como mercadoria de força de trabalho, a vivência dos povos africanos em 1638 se subdividia em uma vivência dentro de um sociometabolismo mercantil da colônia, estando submetida a uma relação de subserviência ao seu senhor, mas, também, a uma reprodução não orientada pelo capital dentro dos espaços quilombolas. Isso influenciou nas suas relações com os demais povos, também entre os seus iguais e na construção dos personagens de acordo com a dinâmica urbana que os escravos africanos exerciam dentro da cidade do Salvador, em 1638, conforme observamos no quadro abaixo:

Conceito	Descrição
Sociometabolismo	Mercantil / Não orientado pelo capital.
Signos Ideológicos	Senhorial / Coletividade, Tradição e Religiosidade.
Componentes presentes na cidade e na contemporaneidade	A prática religiosa correlacionada à ancestralidade africana; a inserção de pratos oriundos da religião nativa na gastronomia baiana; a influência linguística e fonética do português falado na cidade.
Relação social dentro da cidade no século XVII	Subserviência;
Como serão modelados?	Os povos do continente africano aqui são modelados representando a própria dinâmica do sistema escravista dentro do ambiente urbano, em que eram submetidos aos diversos trabalhos, como transporte de carga, comércio de rua e prostituição. A modelagem desses personagens ilustrará bem esse “paradoxo” entre a sua identidade

	construída por valores e signos do seu lugar de origem, que são diferentes do sociometabolismo vigente na cidade de Salvador.
--	---

Quadro 3 - Construção identitária e social dos povos do continente africano.
Fonte: Do próprio autor.

A junção assíncrona desses três povos, desenvolvida através das medições de forças entre os dois primeiros e na diáspora imposta aos últimos, culmina na formação da sociedade soteropolitana sob uma organização social ocidental e classista, com instituições e instrumentos de dominação lusitana e repressão aos demais povos, que apesar desses conflitos existentes durante os séculos XVI e XVII (dando base até para as futuras revoltas que aconteceriam nos séculos XVIII e XIX), a presença ancestral dos povos africanos e tupinambá na contemporaneidade é sentida não só na presença étnica, mas cultural, religiosa, urbana e identitária do soteropolitano.

2.2 SALVADOR: FUNDAÇÃO ATÉ FINAL DO SÉCULO XVI.

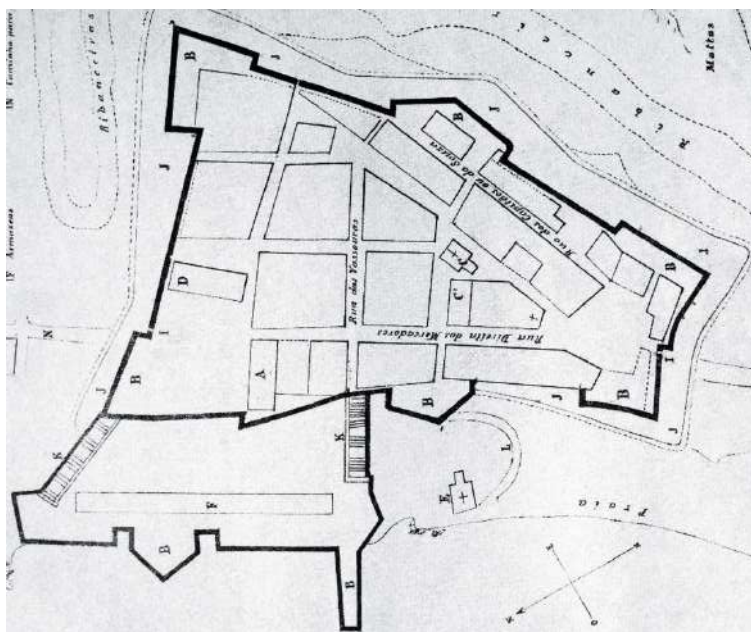


Figura 3 - Planta da cidade do Salvador em 1549 elaborado por Theodoro Sampaio.
Fonte: Portal Cidade do Salvador (Acessado em 2020)

O modelo administrativo de capitânias nas colônias estimulou a criação da primeira comunidade indo-europeia da Bahia, a Vila do Pereira, em 1536, por Francisco Pereira Coutinho, que, contando com a “colaboração” dos tupinambás no acesso aos recursos e na tecnologia construtiva local, as primeiras construções, como as casas e igrejas (nas regiões que

viriam a ser os bairros da Barra e Graça, atualmente) da vila, seguiam um formato semelhante às ocas das aldeias próximas à região, mas que essa escolha, deduzimos, se dá pelo fato de o método construtivo rudimentar de pau a pique e o uso das palhas serem de mais fácil execução e parecidos com a forma como se construía as *pallozas*⁴ galegas ao norte de Portugal (ver figuras 02 e 03). O agrupamento era a primeira intervenção territorial por parte dos colonizadores dentro do continente, facilitando o acesso aos recursos que os portugueses comercializavam fora das Américas, como a cana-de-açúcar e o pau brasil. Dito isso, além dessas, observamos o consumo e a exportação da mandioca, cuja raiz faz parte da culinária local, assim como o processo gastronômico de transformá-la em farinha, processo típico dos tupinambás, que os colonos aqui radicados inseriram na alimentação da Vila do Pereira, permanecendo na contemporaneidade. Contudo, a presença de franceses rondando o território português e o fracasso do fidalgo Pereira Coutinho à frente da Vila, morrendo posteriormente em conflito com os indígenas, resultam em mudanças significativas no processo de colonização do território brasileiro por parte da Coroa.



Figura 4 - Representação de uma Oca e de uma Palloza galega.
Fonte: Eco4u e Tripadvisor (2020).

⁴ Construção tradicional pré-romana (provavelmente céltica) da região norte de Portugal e da região da Galícia, de forma circular ou elíptica de grandes dimensões, construída com pedra ou granito, com uma cobertura cônica feita de palha de centeio sustentada pelas paredes de pedra e por um tronco de madeira na parte central da residência.

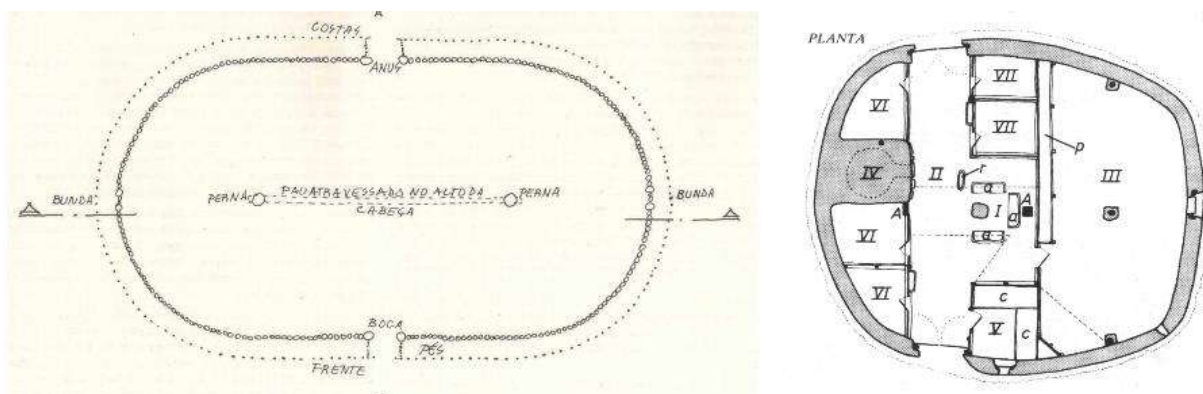


Figura 5 - Planta-baixa de uma Oca indígena e planta baixa de uma palloza.
Fonte: CAU/RN e Juanjo Seixas (2020)

A vinda de Tomé de Sousa, em 1549, para a fundação da cidade objetivava destituir o modo das capitanias e implantar o Governo-Geral como um novo projeto de administração colonial, que visava dar suporte às demais capitanias, mas, também, por meio de Salvador, obter uma metrópole segura contra as possíveis invasões e otimizar o processo exploratório português, ancorado em um capitalismo comercial que se reproduzia na imposição dos símbolos linguísticos, religiosos, políticos e sociais, como elementos de dominação e geração de riquezas, legitimado, também, nos 48 tópicos do Regimento da Colônia, trazidos pelo então primeiro Governador-Geral do Brasil. Desse modo, sendo emergida pelo capitalismo periférico da Coroa Portuguesa, Salvador torna-se a reprodução de uma identidade legitimadora⁵ lusitana através da predominância de uma sociedade ocidental, católica, falante da língua portuguesa e com costumes europeus, com o intuito primaz de exploração voraz e de enriquecimento da sua matriz (MATTA, 2013).

A cidade planejada dentro dos salões de Lisboa, sendo fortemente inspirada no urbanismo medieval das cidades europeias e construída sob os olhares do mestre de obras Luís Dias em 1549 e tendo Tomé de Sousa como o primeiro Governador-Geral, era fundamental para a expansão comercial de Portugal na Europa e nos demais continentes. Por isso, para além dos prédios institucionais, a segurança da cidade era muito importante para combater os inimigos por terra e mar. Salvador foi construída com três características importantes: 1^a - A localização do seu núcleo urbano no alto de uma escarpa murada, o que dificultaria as possíveis e futuras invasões à cidade; 2^a - Próxima de uma área planificada à beira-mar, o que facilitaria o desembarque das naus (região essa que viria a ser a freguesia de Nossa Senhora da Conceição

⁵ Conceito cunhado por Castells como uma ação “introduzida pelas instituições da sociedade no intuito de expandir e racionalizar sua dominação em relação aos atores sociais.” (2018, p.55).

da Praia) e 3º - Em frente a uma imensa baía, que comportaria uma grande esquadra de embarcações. Tudo isto fazia de Salvador o maior porto de Portugal, atendendo às suas necessidades internas e às suas questões mercantilistas.

Essas ações fazem os portugueses ocuparem a região do Kirymuré, fundando a freguesia da Sé, onde viria a ser o núcleo político-administrativo da cidade, conforme relata Tavares (2008, p. 121):

“No traçado mais antigo, a cidade possuía uma praça quadrada, onde estavam a Casa dos Governadores e a Casa da Vereança. Daí partiam as ruas longitudinais: Direita do Palácio ou dos Mercadores (atual rua Chile) e rua da Ajuda e as ruas transversais do Tira Chapéus e das Vassouras. Havia dois caminhos que levavam para a praia: um ao sul, a ladeira da Igreja de Nossa Senhora da Conceição, e outro ao norte, a ladeira da Fonte do Pereira. Da porta sul abria-se o caminho por terra para a Vila Velha do Pereira e a Graça. O da porta norte atingia o terreiro do Colégio dos Padres Jesuítas e a ladeira do Monte Calvário ou dos Frades Carmelitas.” (2008, p.121)

A localização no alto da escarpa atendia o critério de ser uma cidade de difícil acesso aos possíveis invasores, fazendo de Salvador (assim como a matriz Lisboa) a cidade-fortaleza que protegia internamente com os seus muros, portões e passagens subterrâneas, tais como as galerias e criptopórticos⁶ da capital lusitana, mas também externamente, com os Fortes e usando a topografia ao seu favor, estando acima do porto e vigiando as produções agrícolas que eram exportadas para a Europa. Nas suas primeiras décadas, Salvador era uma basicamente uma sociedade agromercantil, contando com as olarias e currais de Garcia D'Ávila em Itapagipe, com os engenhos de açúcar em Água de Meninos e em freguesias rurais como São Bartolomeu de Pirajá e Nossa Senhora do Ó de Paripe, que financiavam não só a Coroa, mas o desenvolvimento da freguesia da Sé, fazendo-a dobrar de tamanho em aproximadamente trinta anos.

⁶ Galerias subterrâneas ou semiaterradas feitas em pedra, cujos arcos serviam para sustentar estruturas localizadas nas superfícies, como ruas e prédios. Sua origem remonta ao antigo Império Romano, no qual, para além desses usos, os criptopórticos também tinham a função de estocar alimentos como carne e trigo.

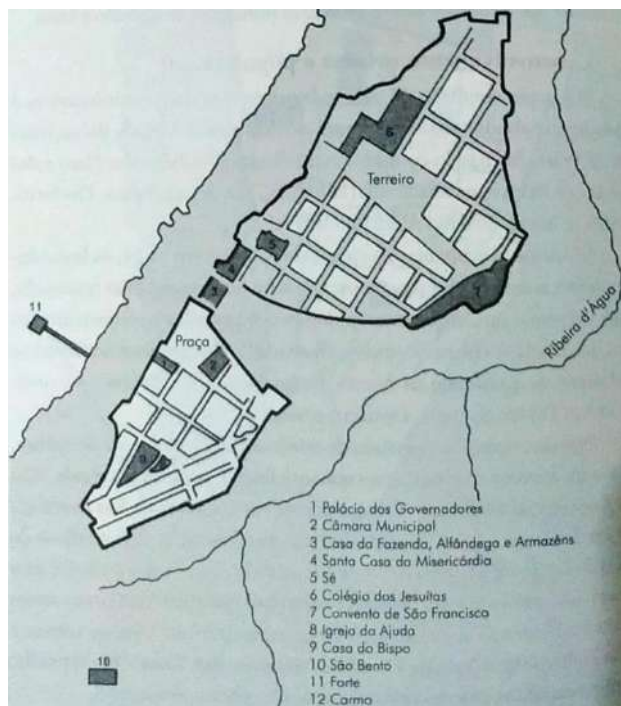


Figura 6 - Mapa da cidade de Salvador em 1576.
 Fonte: TAVARES (2008, p.124)

Durante essas primeiras décadas da fundação da cidade e da instauração do Governo-Geral, enquanto a administração em conjunto com o clero tentava lidar com os embates de algumas tribos tupinambás que resistiam à expansão territorial europeia, os fazendeiros e donos de engenho começavam paulatinamente a ocupar o núcleo da cidade com a construção de algumas moradias, criando relações mais próximas com as instituições eclesiásticas e também com o Governo-Geral, tornando-se cada vez mais influentes, já que a economia da cidade dependia das suas produções, pois, apesar de haver um número cada vez mais crescente de africanos escravizados na região, o mercado de escravos ainda não tinha atingido o seu auge comercial e econômico.

Com a mudança da Coroa Portuguesa para o Imperador Felipe II da Espanha, após a morte de D. Sebastião e do seu tio, o cardeal D. Henrique I, nos anos 1578 e 1580, fez da capital do Brasil Colônia um território hispânico (ou ibérico, já que a junção dos tronos resultariam na União Ibérica), estabelecendo mudanças no Governo-Geral e na igreja, trazendo, também, um processo conflituoso na cidade, pois, como outrora dissemos, apesar de Portugal e Espanha compartilharem dos mesmos princípios e do mesmo sistema social, o modo de gerir interna e externamente as suas relações é completamente diferente (MATTA, 2013).

Essa mudança ocorre justamente durante o processo de crescimento da cidade e do protagonismo do porto de Salvador como um dos principais pontos da rota marítima mundial,

no qual tanto o processo de exportação de açúcar e de outras iguarias era crescente como a chegada de escravos importados da costa da Guiné mantinha o seu crescimento exponencial. Além da inserção de duas Juntas Governativas nos anos 1581, 1582 e 1587 até 1591, o fechamento do porto da cidade para países como a Holanda, França e Inglaterra (reinos que eram rivais da Espanha) resultou tanto em um impacto na dinâmica social da cidade do Salvador, onde os mercadores de escravos começavam também a se tornar relevantes e influentes, quanto nas relações externas, ao se tornar alvo de uma futura invasão holandesa (TAVARES, 2008).

A fundação da cidade de Salvador no século XVI insere ineditamente o padrão ocidental e europeu de cidade, com a criação de uma dinâmica urbana que não existia na América Portuguesa, o que viria a se tornar comum nas demais cidades brasileiras. Essa característica, em conjunto com o sistema senhorial e patrimonialista vigente, tem por consequência a inserção da noção de propriedade privada nas edificações e a criação de prédios institucionais (pertencentes ao Estado Real ou a Igreja), estabelecendo a relação de território através da posse. Socialmente, a capital já estabelece as relações hierárquica e classista pautadas nos princípios étnicos-raciais, cristãos e patrimoniais. A religião cristã tem um fator de instrução e de representatividade moral da sociedade, e esta última característica é algo pertinente nos dias atuais da sociedade brasileira, pois “ser cristão” é visto como “ser moral” e exemplo de cidadão.

As estruturas políticas iniciadas entre meados e final do século XVI, como a implantação do Governo-Geral e a União Ibérica, permanecem presentes e situam a organização política de Salvador em 1638, assim como a estruturação social e urbana trazida por Tomé de Sousa e executada na Baía de Todos os Santos é a base para o desenvolvimento da cidade no século seguinte, fazendo-se presente no período datado desta pesquisa. Portanto, o quadro a seguir, construído nestes estudos, organiza a cidade do Salvador em suas estruturas política, social, urbana, religiosa e econômica, as quais são informações preliminares para a contextualização da capital baiana no décimo sétimo século e também são o ponto de partida para observar como a cidade se organiza e se dinamiza no ano de 1638:

Estrutura	Descrição
Política	Mudança das Capitanias Hereditárias para o Governo-Geral, aproximando ainda mais a Coroa Portuguesa (e ao final do século a União Ibérica) das suas colônias, evitando as possíveis invasões de franceses, espanhóis, ingleses ou holandeses ao território. A criação do Governo-Geral e a fundação da capital da colônia permitem centralizar nessa a

	administração de toda América Portuguesa, estabelecendo uma relação mais próxima do Estado Real com a exploração e a geração de riquezas no território brasileiro.
Social	Sistematizada na hierarquia de classes, baseada nas questões étnico-raciais, cristãs e patrimoniais, regulamentadas pelo Estado Real e pela Igreja que legitimavam e valoravam o homem “branco, cristão e dono de posses” como o exemplo da sociedade soteropolitana. Os tupinambás e os escravos africanos, além de não se enquadrarem nesses princípios, também ficam restritos à mão de obra forçada.
Urbana	A inserção da criação da cidade insere elementos europeus de urbanização, como as ruas, praças, escadarias, guindastes, muros e portões, como de arquitetura com a criação de prédios institucionais, como a Casa do Governador, a Casa de Prisão, a Santa Casa de Misericórdia e as Igrejas, representando o núcleo administrativo e religioso da cidade, respectivamente. Ainda no século XVI, a freguesia da Sé amplia-se, ultrapassando o Portão de Santa Catarina, surgindo ao norte o Terreiro de Jesus, o Largo do Cruzeiro; quanto ao sul, fora dos portões de Santa Luzia (ou São Bento), é criada a freguesia da Nossa Senhora da Vitória, onde foi construída a Vila do Pereira, antes da fundação da cidade.
Religiosa	Os jesuítas tiveram a função em conjunto ao Estado Português de realizar o processo de catequização e instrução dos tupinambás, de modo que esses se tornassem aliados dos colonos e pudessem ser úteis nos trabalhos manuais da colônia. A vinda dos franciscanos exerce também essa função de “educar” os tupinambás para os labores braçais da cidade e na colaboração com os ibéricos. Vale ressaltar que a educação na colônia era dever das Igrejas, por ser um ensino religioso.
Econômica	Agromercantil, com a produção e exportação da cana, açúcar, algodão e madeira.

Quadro 4 - As estruturas da cidade do Salvador no século XVI.

Fonte: Do próprio autor.

2.3 SALVADOR: INÍCIO DO SÉCULO XVII E INVASÃO HOLANDESA.

Salvador principia o período seiscentista, continuando o seu processo de expansão e exploração territorial iniciado no século XVI, cujo núcleo urbano já apresenta outras características que se aproximam das cidades ibéricas, com ruas pavimentadas em paralelepípedos, o que outrora eram em terra batida, e também com a inserção de materiais e tecnologias construtivas europeias em alguns casarões e igrejas da região, substituindo as edificações de pau a pique e telhas de palha que foram erguidas durante a fundação da cidade. Tudo isso parte da ação dos fidalgos, que importavam recursos para a construção de novos edifícios e também pela vinda de novos profissionais na cidade, cuja expansão populacional e relevância comercial já eram notícias no continente Europeu.

A sociedade soteropolitana, com pouco mais de cinquenta anos de fundação, já tinha os seus “filhos da terra”, mas mantinha a segregação étnico-racial e social mesmo com a miscigenação entre os povos (miscigenação essa resultado das relações interracialis consentidas e também de abusos dos ibéricos com os tupinambás e com os escravos africanos), sendo isso também em decorrência do sistema escravista e de um ordenamento social em que se mantinha como perfil ideal de indivíduo aquele que fosse branco e católico, prevalecendo a superioridade do sujeito “homem e heterossexual” como o “homem bom e cristão” da sociedade (RISÉRIO, 2004).

A presença dos espanhóis no século XVII não é “sentida” de forma presencial, mas, sim, nas instituições que a representam, tolhendo a liberdade dos senhores e dos comerciantes nas suas relações comerciais com países calvinistas, como os holandeses, franceses e ingleses, e também no processo de inquisição religiosa promovido pela Igreja espanhola contra os baianos, resultando, respectivamente, nos conflitos armados como as invasões da Holanda, primeiramente nos anos 1624 até 1625, 1627 e 1638, e na caçada aos cristãos novos que apoiaram a invasão holandesa, mas que o verdadeiro objetivo foi a cassação de bens e riquezas de senhores baianos para a coroa espanhola, que já vivia em conflito com os portugueses que buscavam retomar a coroa (TAVARES, 2008).

O destaque colonial em conjunto com os embates entre os espanhóis ortodoxos e os ingleses e holandeses calvinistas na Europa eclodiria nas primeiras décadas desse novo século com a guerra religiosa, mas que a verdadeira intenção estava na disputa pelo protagonismo do comércio marítimo, já que apesar de terem instituições religiosas pares, Portugal detinha uma relação de mercado na base daquele que mais comercializasse os seus produtos originários na Bahia e em Pernambuco pela Europa. Já os espanhóis eram totalmente contrários, sendo que isso resulta em uma cruzada comercial na Bahia conforme afirma Tavares (2008, p. 135):

Mas não foi como religiosos que os ingleses Robert Wirthington e Lister ou os holandeses Hartman, Broer e Paulus van Carven saquearam engenhos no recôncavo da baía de Todos os Santos em 1587, 1599 e 1604, ou Jacob Willekens, Piet Heyn e Johan van Dorth invadiram e ocuparam a cidade do Salvador em 1624. Não estavam em cruzada religiosa; estavam em cruzada de comércio.



Figura 7 - São Salvador 1624 - Ilustração Holandesa (Invasão a cidade do Salvador).
Fonte: Portal Cidade do Salvador (Acessado em 2020)

A invasão holandesa comandada por Piet Heyn aconteceu justamente no momento em que Salvador se tornava o epicentro comercial de todas as colônias da União Ibérica e também vivia o crescimento exponencial da população, influenciada pelo polo político-administrativo e jurídico (com a inserção da Casa de Relação da Bahia) da cidade, pelo clero através da presença dos jesuítas e dos franciscanos e com o aumento do comércio de rua e dos estabelecimentos dos profissionais liberais. A chegada esperada dos holandeses a uma cidade vazia (na qual todos os habitantes haviam fugido para fora dos muros da Freguesia da Sé), guardada somente pelo então governador Diogo de Mendonça e alguns soldados, não só interrompe esse processo com a expulsão dos habitantes, mas promove a destruição de casas e prédios importantes, tanto na parte alta da cidade quanto na parte baixa, estabelecendo um cenário de devastação da cidade, que outrora se destacava como a mais importante das Américas.

A invasão, para além dos saques e destruições, tem a fuga para fora do núcleo urbano, resultando também no surgimento de um espaço quilombola por parte dos escravos africanos que fugiam tanto dos holandeses como dos abusos impostos pelos seus senhores. Os quilombos buscavam não ser somente um espaço de refúgio contra um o regime escravista, mas também um resgate físico e urbano do sociometabolismo originário das suas tribos, buscando acolher e viver coletivamente e de modo colaborativo, sendo mais que um lócus representativo dos signos ideológicos que formavam a sua sociedade, praticando a sua religiosidade, compartilhando os saberes com os demais e convivendo em um ordenamento social onde todos eram livres, humanos e relevantes para aquela sociedade. Esses espaços também eram um símbolo da identidade de resistência dos povos africanos, cuja criação é feita, segundo Castells (2018, p. 56):

(...) por atores que se encontram em posições/condições desvalorizadas e/ou estigmatizadas pela lógica da dominação, construindo, assim, trincheiras de resistência e sobrevivência com base em princípios diferentes dos que permeiam as instituições da sociedade, ou mesmo opostos a estes últimos (...)

Esses territórios vinham se tornando cada vez mais frequentes em regiões próximas ao núcleo urbano de Salvador, como o quilombo do Rio Vermelho, e também em zonas mais afastadas, como São Bartolomeu de Pirajá, Itapuã e Paripe. A existência desses territórios não era somente prejudicial aos senhores que perdiam seus escravos, já que eram uma ação contra-hegemônica ao regime escravista, cujo mercado de tráfico de escravos era altamente rentável para os comerciantes, os senhores e principalmente para a Coroa, o que fazia da caça a esses locais um processo constante e necessário para a manutenção da venda de escravos dentro do capitalismo mercantilista.

Dentro da cidade, para além da primária destruição, os holandeses buscavam inicialmente realizar algumas mudanças no entorno da Sé, que permaneceriam ao longo da história como os diques artificiais alimentados pelo rio das Tripas e o rio Urucuia, sendo que esse último resulta no Dique do Tororó. Os holandeses não tinham a intencionalidade de povoar Salvador ou transformar a cidade em uma “metrópole da Nova Holanda”, mas, sim, ter acesso às mercadorias de açúcar e outros produtos de grande valia para o mercado europeu, já que o embate com a Espanha era extremamente prejudicial na sua corrida mercantilista, e para o enriquecimento das Companhias, respectivamente, a inserção dos diques e de alguns novos fortes, como o Fortim Camarão, era justamente de assegurar a dominação da Holanda na cidade de Salvador, mas principalmente garantir a posse do porto da cidade, mantendo o seu acesso e controle das mercadorias. (TAVARES, 2008)

A cristianização de algumas aldeias tupinambás durante a ação de dominação portuguesa sobre os nativos no século XVI, além de permitir que esses pudessem interagir e comercializar seus itens dentro da cidade, possibilitou, também, durante essa invasão holandesa, o abrigo de cristãos novos e ibéricos em alguns desses aldeamentos, contando inclusive com a colaboração dos tupinambás durante a luta de retomada da cidade contra a Holanda, em conjunto com o capitão-mor Francisco de Moura Rolim e as tropas advindas de Pernambuco financiadas pelos espanhóis, com a rendição realizada na Igreja de Santo Antônio Além do Carmo. O embate nos anos de 1624 e 1625 deixou Salvador em um quadro de grande empobrecimento e de exploração da Coroa através dos diversos tributos a serem pagos pelos

brasileiros/ibéricos para custear a infantaria enviada pelos espanhóis, além dos custos internos para a reconstrução da cidade e os seguintes saques nos anos de 1627 e 1638, que só agravariam ainda mais o empobrecimento da cidade, sendo relatados anos mais tarde pelos vereadores que procuravam uma solução pelo número de moradores de rua⁷, situação declamada nos versos de Matos (1998, p. 9) :

[...]

Muitos Mulatos desavergonhados,
Trazido pelos pés os homens nobres,
Posta nas palmas toda a picardia.

·
Estupendas usuras nos mercados,
Todos, os que não furtam, muito pobres,
E eis aqui a cidade da Bahia. (MATOS, 1998, p.9)

Mesmo ainda não existindo um capitalismo burguês nesse período, em virtude do controle do Estado Real sobre o mercado, a participação ativa desses sujeitos na geração de riqueza da colônia os colocava abaixo somente dos fidalgos e do Estado Real. Além desses “homens bons”, que eram o exemplo moral da sociedade colonial, havia também os profissionais liberais cuja presença se tornava cada vez mais expressiva no século XVII, desempenhando funções como mestres de ofício, artesãos, oficiais e aprendizes, que apesar de também contribuírem tributariamente para a manutenção social e física da colônia, o distanciamento da relação com o Estado em virtude da sua baixa capacidade de influência e de capital, conseqüentemente se colocavam abaixo dos outros senhores, ficando somente acima dos supracitados mendigos e escravos.

A relação senhorial dos povos africanos com os ibéricos e cristãos novos, em virtude da opressão que exponencialmente crescia durante esse período, resultou em novas relações que buscavam justamente desestabilizar as tentativas de fuga dos cativos com a criação do Capitão do Mato, sendo que o senhor oferecia “benefícios” a alguns escravos africanos ao denunciar os seus irmãos de diáspora que tentavam fugir do trabalho escravo. A sua criação não deixa de ser uma das formas que o capitalismo mercantilista tem de reproduzir contradições ao estabelecer “hierarquização de valor” entre sujeitos que dividem a mesma situação e problemática, colocando-os em lados opostos. Além da relação senhorial, cresce como consequência da

⁷ VASCONCELOS, *op cit.*

criação dos espaços quilombolas a reprodução de uma ordem social comunista, cuja relação colaborativa, em conjunto com a localidade desses espaços quilombolas no século XVII, seja (deduzimos) a base formadora dos territórios e comunidades existentes na contemporaneidade, nos bairros Pirajá, Paripe e Itapuã, respectivamente.

Em relação às primeiras décadas do século XVII, marcadas pelo crescimento urbano da cidade, as invasões e os embates dos soteropolitanos com os holandeses, observamos algumas mudanças ocorridas nas estruturas socioespaciais da cidade em relação ao século anterior. O modo hispânico de lidar com os negócios da colônia e a função portuária de Salvador perante o mercado ultramarino resultaram em ataques que, para além da destruição do centro urbano da capital, iniciaram também a urbanização das regiões próximas ao núcleo e promoveram alterações na paisagem urbana que são presentes ainda hoje, como o Dique do Tororó. Outro quesito decorrente da relação da Espanha com Salvador é o conflito entre a Igreja Ortodoxa e os Jesuítas, o que faz o clero baiano ter um papel de destaque e resistência contra as ideias da Igreja Espanhola, ao mesmo tempo em que, durante a invasão batava, os sacerdotes participam da resistência e retomada da cidade, e as Igrejas (como a do Carmo) são núcleos de reunião para o enfrentamento e expulsão dos invasores, despontando para cidade personalidades históricas em prol de Portugal, como Antônio Vieira. Cabe ressaltar a participação crescente de Salvador no tráfico de escravos, resultando no aumento da população negra em uma cidade que já crescia exponencialmente, mas que mantinha ainda os ditames repressivos com a população tupinambá e a escrava; começamos a observar paulatinamente a presença de espaços quilombolas cada vez mais próximos do núcleo urbano de Salvador, como consequência da fuga dos pretos e pretas vítimas do regime escravista.

Podemos finalizar abordando como a concentração de riquezas e a taxação de uma localidade pós-bombardeio resultaram no surgimento da desigualdade social em uma cidade que sequer tinha um século de existência e que só cresceria cada vez mais, sofrendo influências em 1638 e permanecendo como um dos grandes problemas da contemporaneidade soteropolitana. Do mesmo modo que a desigualdade não é uma consequência das taxações impostas pela Coroa em virtude do bombardeio sofrido, e sim da estruturação social baseada na relação de poder e hierarquização de classes que dinamizam a cidade, estabeleceu-se uma antinomia entre o crescimento econômico e urbano da colônia e a desigualdade social da sociedade no período a ser modelado, sendo que isso se percebe na presença de mendigos e senhores de posses compartilhando o mesmo espaço urbano. Portanto, o quadro a seguir ressalta

as questões sociais, urbanas, religiosas e econômicas da cidade que contextualizam e situam a capital baiana no período pós-invasão ao final da década de 30 do século XVII.

Estrutura	Descrição
Social	Mesmo já havendo a presença considerável de baianos, frutos das relações familiares e também das miscigenações, a hierarquização social se mantém, pautada ainda nos mesmos signos ideológicos raciais, senhoriais, patrimoniais e religiosos, mas destacando também a presença de profissionais liberais na cidade e, como consequência das invasões e do acúmulo de riquezas nas mãos da União Ibérica, a miséria se torna cada vez mais frequente dentro da sociedade soteropolitana.
Urbana	A cidade, em franca expansão, recebe algumas colaborações e influências tanto dos espanhóis quanto dos holandeses. Os primeiros trazem também para a cidade a instituição jurídica com a Casa de Relação da Bahia, enquanto os segundos, durante a ocupação na cidade, trazem novos elementos de segurança e defesa, sobretudo naturais, como a criação dos Diques, sendo que um permanece até hoje na contemporaneidade. Observa-se também o desenvolvimento da Cidade Baixa, sendo criada antes da invasão holandesa a freguesia da Nossa Senhora da Conceição da Praia, notando-se o crescimento exponencial nas proximidades do portão de São Bento ao sul e na região do Carmo ao norte, que foi palco de resistência baiana contra os holandeses.
Religiosa	A atividade dos jesuítas em instruir e catequizar as aldeias próximas possibilitou o abrigo de alguns habitantes durante a invasão, do mesmo modo que o clero foi a instituição mais próxima dos soteropolitanos durante a investida holandesa, na reconquista da cidade e no processo de rendição do exército batavo. Concluímos que a aproximação do clero com a sociedade soteropolitana visava também garantir a relevância institucional desses, já que os jesuítas estavam em conflito com a Igreja Ortodoxa da Coroa Espanhola. Cabe também abordar a educação que a Companhia de Jesus adota em 1599, sendo que é no início do século XVII que são iniciadas as primeiras “turmas” para os cursos de Humanidades, Filosofia e Teologia (RIBEIRO, 2010).
Econômica	A economia se mantém agromercantil, mas é perceptível o crescimento da participação e do acúmulo de capital com o tráfico de escravos e a presença periférica de renda com a prestação de serviços nos trapiches e nos estabelecimentos comerciais com os profissionais liberais (VASCONCELOS, 2016).

Quadro 5 - As estruturas da cidade do Salvador no século XVII.

Fonte: Do próprio autor.

2.4 A CIDADE PÓS-INVASÃO HOLANDESA: SALVADOR ATÉ 1638, *VILLE E CITÉ*.

A década de 1630 inicia-se em uma Salvador que tem como cenário o paradoxo entre o desenvolvimento e a miséria social, uma nova ameaça holandesa agora capitaneada por

Maurício de Nassau e os contrastes de uma colônia cujas raízes ibéricas, tupinambás e africanas se misturam cada vez mais, mas que socialmente os signos ideológicos permanecem os mesmos do século XVI.

Em uma cidade onde a miscigenação das raças se tornava cada vez mais frequente nas novas famílias soteropolitanas, será justamente o acúmulo de riquezas que determinará a hierarquização social de uma Salvador patrimonialista. Isso é observado quando Tavares (2008, p. 135-136) retrata como os judeus, mercadores, boticários, burocratas e alguns senhores de engenho mestiços estabeleceram relações matrimoniais com cristãos velhos, dando aos primeiros a ascensão social desejada, o que neste trabalho rotulamos como “cristãos novos da Bahia” e aos segundos, o patrimônio e a riqueza.

Além disso, será a propriedade que determinará o acesso das famílias a determinados bens disponíveis na capital da colônia, como os estudos da Companhia de Jesus, que, para além do ensino religioso, passa a oferecer os Cursos de Humanidades, Teologia e Filosofia (e na década de 1630, os franciscanos ofertam o Curso de Teologia e Filosofia no seu Convento). O ensino torna-se restrito aos filhos dos senhores e dos fidalgos por dois fatores: 1º Os cursos pautados em valores *eurocentrados* não estabeleciam uma correlação com os tupinambás, que apesar de catequisados, não dialogavam com tais conhecimentos, pois não havia relação com a sua realidade dentro da organização social matriz e 2º, conforme Ribeiro (2010, p.26) constata, “no século XVII, os graus acadêmicos obtidos nessas escolas eram, juntamente com a propriedade de terra e escravos, critérios importantes de classificação social”, o que fazia da educação um elemento mantenedor da hierarquização social e da elitização.

A elite metropolitana de Salvador, nesse período, apesar do descontentamento de “arcar com as contas” da reconstrução da cidade e com os tributos de suas produções destinados aos custos da Coroa, busca reproduzir o modo social europeu dentro de uma colônia da América Portuguesa, que embora tenha cada vez mais influência e relevância dentre os fidalgos, membros da administração e do clero na colônia, a relação de poder estabelecida entre a União Ibérica e o Brasil fazia de Salvador, cidade enquanto estrutura física, mas uma mera “propriedade”, cujo objetivo era promover o enriquecimento do Estado Real, pois o uso do território está atrelado às relações capitalistas e de produção de acordo com a necessidade da classe dominante, conforme relata Carlos (2018, p. 45), que vai mais além dizendo que:

Essa necessidade advém do fato de se ter que suprir as condições materiais de existência do ser humano, da produção dos meios de vida. Isso varia de acordo com o desenvolvimento das forças produtivas, que trazem implícita a

(re)produção do espaço. Ao produzirem os seus meios de existência, os homens produzem indiretamente a sua própria vida material. Entretanto, convém salientar que a produção de vida material do indivíduo inclui relações para além da pura reprodução física; constitui um modo de vida determinado.

Essa leitura combina justamente com o processo de reconstrução da cidade após as invasões, pois as reformas começaram primeiramente nas instituições que ordenavam as relações de poder e legitimação da identidade ibérica, como os prédios administrativos e, em seguida, as igrejas. Esse processo, então, influencia para a visão do modo de vida europeu e cristão, consolidando o que Vasconcelos (2016, n.p.) entendia como as três zonas de dominação na freguesia da Sé, nas quais:

“As construções principais (como Palácio do Governador e a Casa da Câmara), religiosas (como a Sé), e civis (como a Misericórdia) ficaram situadas intramuros, em torno da primeira praça e no principal eixo da Cidade Alta. A principal ordem, a dos jesuítas, se estabeleceu em frente ao Terreiro de Jesus, enquanto que os franciscanos controlavam os fundos, a leste.”

Enquanto o núcleo administrativo tem por finalidade estabelecer o controle da cidade e a ordem dos demais territórios da América Portuguesa, as igrejas também buscavam a sua permanência institucional e ideológica, tanto na cidade quanto para os portugueses, como no caso dos jesuítas. O Padre Antônio Vieira, já conhecido pelos seus sermões, assume em 1638 o cargo de professor de Teologia do Colégio dos Jesuítas em Salvador, cuja dedicação aos interesses dos Jesuítas se torna cada vez mais influente na capital e também para os lusitanos que buscavam retomar o Reino de Portugal das mãos dos espanhóis. Vieira também se torna alvo do Santo Ofício sob a acusação de arquivar as discriminações judaicas que estavam sendo perseguidas pela Inquisição, mas que a real justificativa para a sua “caçada” era a sua contribuição na luta da Restauração portuguesa, que, se concretizada, estreitaria cada vez mais as relações e a relevância dos jesuítas com a Coroa Portuguesa (RISÉRIO, 2004).

No ano de 1638, Salvador, que estava no final do governo do 1º Conde de São Lourenço, o fidalgo Pedro da Silva, ainda vivia o processo de reconstrução, mas já possuía dentro da Freguesia da Sé um adensamento urbano com 26 ruas que se iniciavam nos portões de São Bento ao sul e nos portões do Carmo ao norte, com as quadras praticamente ocupadas com edificações de dois ou três andares, igrejas e prédios administrativos, distanciando-se do

desenho original da cidade e assemelhando-se à malha urbana que a região tem atualmente. Nesse período, podemos destacar, entre as edificações, o Palácio dos Governadores, a Casa de Relação da Bahia, a qual estava com as suas atividades suspensas, a Casa de Prisão, que fazia parte do núcleo administrativo da capital. Dentre os prédios pertencentes ao clero, a Sé abrigava as Igrejas da Nossa Senhora da Ajuda, da Santa Casa de Misericórdia, a sede da Arquidiocese, a Sé Primacial, a ermida de São Pedro dos Clérigos, o *Collegio da Bahia* (agora Colégio e Convento), com a ordem dos jesuítas que estavam em construção e, por fim, a Igreja e Convento de São Francisco e a Igreja da ordem 3ª de São Francisco, pertencentes aos franciscanos. A Sé possuía duas praças públicas, a praça da rua direta do Palácio e o Terreiro de Jesus, sendo que era comum nesses pontos a venda de produtos artesanais e típicos da região por alguns indígenas ou a venda de vinho por escravos de ganho. A Sé estabelecia conexões com a Cidade Baixa através das ladeiras da Misericórdia, do Palácio e da Preguiça, que se situava as margens dos portões de São Bento (VASCONCELOS, 2016).

É nesse período que a cidade passa por uma mudança física muito importante estimulada pelo crescimento populacional no núcleo urbano da Sé e pelas recentes invasões; os muros, antes erguidos no século passado ainda na gestão de Tomé de Sousa, são derrubados, e a cidade adota a construção de novas batarias e novos fortes na região oeste da cidade, como a construção do Forte de Nossa Senhora do Monte do Carmo ou Fonte do Barbalho, como é conhecido até hoje, e o Forte Santo Antônio Além do Carmo. Essa característica da “cidade Fortaleza” foi registrada pelos holandeses através da planta da cidade a seguir, que além dos fortes, tem nos diques artificiais criados durante a invasão uma outra forma a paisagem urbana de Salvador no ano de 1638.



Figura 8 - Mapa da Cidade do Salvador em 1638 com as novas fortificações.
Fonte: MENDOÇA, Mário, 2004.

Cabe observar que com o processo de crescimento da cidade e com a alta importação de escravos no século XVII, adquirimos novas formas de exploração por parte dos senhores, diferentes dos afazeres rurais a que alguns já se submetiam no final do século XVI, motivados por proprietários que não tinham terras de cultivo e estavam no núcleo urbano da cidade, tendo uma nova possibilidade de geração de renda. Vasconcelos (2016) relata sobre a comercialização de vinhos na cidade através dos escravos, carregamento de materiais da Cidade Baixa para a Cidade Alta e também a prostituição, conforme a anotação de DELLON (apud VASCONCELOS, 2016, n.p.):

“(...) deixam os seus cativos a liberdade de trabalhar no que eles gostam, mediante certa soma que eles exigem deles todos os meses ou todas as semanas. (...) as mulheres não têm escrúpulo de embelezar suas escravas, para que possam vender mais caro os infames prazeres que elas dão. (...)”

O Largo do Terreiro de Jesus também se torna palco da feira livre, onde além dos escravos citados acima, comercializam o vinho, e os tupinambás cristianizados comparecem à cidade para a comercialização de frutas nativas e de raízes que lá são consumidas. Os índios catequizados, mesmo tendo uma relação com a cidade e, em determinados momentos, cooperações e cordialidade com os colonos e os senhores, como durante a invasão holandesa, mantinham-se socialmente afastados do núcleo urbano, convivendo dentro dos aldeamentos em um comunismo primitivo, mas que já viam os seus signos ideológicos serem desmanchados com a inserção do cristianismo e da língua portuguesa por parte dos jesuítas e dos ibéricos.

Apesar de ainda existirem os portões de acesso à cidade, a derrubada dos muros proporciona uma conexão visual com as regiões próximas ao núcleo urbano, sobretudo as regiões do Carmo, ao norte, e de São Bento, ao sul, que posteriormente se tornaram as freguesias de Santo Antônio Além do Carmo e São Pedro Velho. O crescimento do Carmo e de São Pedro velho serão fundamentais para a expansão territorial linear de Salvador, pois é através deles que a urbanização chega em outros pontos, de maneiras distintas. Enquanto o Carmo se expande, conectando-se também à Cidade Baixa através da criação do guindaste do Pilar e também entre os Fortes do Carmo e do Barbalho que são próximos, a região do São Pedro Velho, além de abrigar outras ordens religiosas, tem a construção de alguns prédios importantes, como o Hospício da Nossa Senhora da Piedade. Essa região se conectará à parte sudoeste com a criação da Freguesia do Desterro e também ao sul com a freguesia Nossa Senhora da Vitória, onde

existiu a primeira comunidade indo-europeia da Bahia, a Vila do Pereira (VASCONCELOS, 2016).

Apesar da derrubada dos muros, Salvador atendia a função de ser a cidade fortaleza da colônia, com a reforma dos antigos fortes e a construção de alguns novos, os quais foram fundamentais como resistência à tentativa de invasão, em 1638, do holandês Mauricio de Nassau, que não consegue sequer chegar ao núcleo da cidade, realizando somente saques nas embarcações do Porto da cidade, graças também à participação dos soteropolitanos, conforme relata Tavares (2008, p. 146-147): “ Sobrevindo, porém, o ataque de Nassau, os moradores da cidade, centenas de milhares de homens, mulheres, padres jesuítas, padres seculares e frades, reuniram-se em manifestações que exigiram armas e unidade no governo.”

A expulsão definitiva dos holandeses fazia de Salvador o pilar principal da América Portuguesa, sendo, inclusive, uma das primeiras cidades da colônia a apoiar Dom João IV na reconquista do trono português, sendo que isso também se dá pela articulação política de Antônio Vieira em prol da restauração (pelos motivos outrora citados). A movimentação baiana em prol de Portugal e o enriquecimento da colônia resultariam para a década de 40 do século XVII em três fatos importantes para a cidade: 1ª A ascensão da Casa de Bragança ao trono Português; 2º A inquisição baiana na caça aos “cristãos novos”⁸ e 3º A era de ouro da cidade de Salvador⁹.

Dedicamos essas últimas páginas do contexto para construir as interlocuções de uma cidade quase centenária com o seu povo e também com os colonizadores, haja vista que a sua inserção se faz importante, pois apesar da relevância que Salvador tem para todo o território brasileiro no século XVII e para as ambições dos colonizadores (principalmente de Portugal durante a Restauração), essas conexões são completamente distintas, e concluímos que as relações sociais e as problemáticas de Salvador do século XVII estão ligadas ao propósito de cidade. Para isso, observamos que a interação entre sujeito e cidade vai além da materialidade, pois em um lugar cuja história foi uma construção entre povos distintos através das medições

⁸ Em Salvador, os inquisidores espanhóis acusam os cristãos novos de apoio aos flamencos na tomada da cidade, e isso se torna motivo para a Grande Inquisição em 1646, evento em que os bens de vários judeus foram confiscados pela Inquisição Espanhola a fim de enriquecer o seu patrimônio, em um claro ato político, e não religioso, por parte da Igreja Católica da Espanha, já que a própria acusação de apoio dos cristãos novos não era verdadeira em sua totalidade (RISÉRIO, 2004).

⁹ Segundo Risério, “na observação do historiador Russel-Wood, a Cidade da Bahia e o Recôncavo conheceriam a sua “idade de ouro” entre os anos de 1650 a 1700, (2004, p. 129). Entretanto, outros historiadores divergem sobre o fim desse período, acreditando que a descoberta do ouro em Minas Gerais e no oeste da Bahia tenha se estendido à era até 1763 (VASCONCELOS, 2016, n.p).

de forças, tensões e explorações, a “subjetividade”¹⁰ nos permite entender a cidade por meio de outro prisma.

No dicionário francês, há duas palavras derivadas do latim que estabelecem uma distinção importante sobre a cidade, sendo pertinentes para os estudos do urbano: *ville* e *cit  *. O primeiro termo, cuja origem remete   *urbs*, traz a cidade para o campo f sico e material, abrangendo e entendendo as suas caracter sticas urbanas e arquitet nicas; j  o segundo, a aborda o seu campo filos fico, sendo pautada pelos olhos de quem faz a cidade e construindo a sua defini o a partir do sentido que o sujeito d   quilo que   material, estabelecendo uma rela o dial gica entre “sujeito e cidade” ou “comunidade e cidade” (SENNET, 2018); (LEFEBVRE, 2019). Sennett (2018, p.13) disserta sobre essas quest es, abordando que “a experi ncia numa cidade, como no quarto ou no campo de batalha, raramente   harmoniosa, mostrando-se com muito maior frequ ncia cheia de contradi es e arestas”, e isso faz da rela o *ville* e *cit  *, muitas vezes, assim trica, e, no caso de Salvador, n o seria diferente.

Partindo inicialmente dos colonizadores, a cria o da col nia atende ao prop sito de evitar a perda territorial da Am rica Portuguesa para os demais colonizadores europeus e inclusive ser um aux lio  s demais vilas e povoamentos existentes no seu processo de coloniza o e explora o da m teria-prima de grande valia para o mercado do Velho Mundo. Um s culo depois, ap s as invas es holandesas e a tentativa de reconquistar novamente o reino de Portugal das m os dos espanh is, Salvador   vista (al m da fun o mercantilista e de fortaleza) como centro estrat gico de apoio para a Casa de Bragan a, gra as  s a es dos jesu tas, que representadas pelo Padre Ant nio Vieira, levavam em considera o a relev ncia que a capital do Brasil Col nia teria para os interesses lusitanos. Nisso, observamos que dentro da rela o de poder que h  entre os colonos e a col nia, Salvador   entendida como uma propriedade cujo valor varia de acordo com o tempo e o espa o, o que nos remete ao conceito de Marx sobre valor de uso e valor de troca (Para Marx, o valor de uso   determinado pela fun o e utilidade a ser dada a uma mercadoria de acordo as propriedades f sicas; j  o valor de troca   vari vel de acordo com o tempo e espa o. Observamos, portanto, que Salvador atendia   utilidade de prote o e fiscaliza o da coloniza o e extra o de riquezas para o com rcio europeu, cujas necessidades variavam de acordo com o tempo e resultavam nas mudan as na

¹⁰ O conceito de subjetividade, nesse caso, est  correlacionado dentro da perspectiva bakhtiniana sobre o estudo da psicologia do corpo social, que constitui uma liga o entre as estruturas sociopol tica e a ideologia, as quais se materializam na forma de intera o verbal. Para Bakhtin (2017, p.38) “a psicologia do corpo social n o se situa em nenhum lugar “interior” (na “alma” dos indiv duos em situa o de comunica o), ela  , pelo contr rio, inteiramente exteriorizada: na palavra, no gesto, no ato. Nada h  nela de inexprim vel, de interiorizado, tudo est  na superf cie, tudo est  na troca, tudo est  no material, principalmente no material verbal”.

cidade e na colônia conforme a decisão do colonizador, como a mudança para o Governo-Geral e a criação da Salvador como capital da colônia).

Lefebvre (2019) usa esses mesmos conceitos para explicar como a industrialização transformou as cidades em locais de criação de produtos. Contudo, observamos que essa própria leitura feita pelo sociólogo em sua obra *Revolução Urbana* é também aplicável em Salvador enquanto colônia no décimo sétimo século, já que para os lusitanos, Salvador não é uma extensão de seu reino, mas, sim, um território que visa atender às suas necessidades, e essa visão se faz presente na sua organização socioespacial, seja na apropriação dos espaços para a construção de edificações que atendam ao sistema senhorial, seja na definição dada às relações humanas e às atribuições de cada sujeito (ou cada povo) dentro da cidade.

Desse modo, observando os atores viventes dentro de Salvador durante o século XVII, a cidade mantém a hierarquização social, conforme havia no século XVI. Entretanto, cabe ressaltar que a relação de cidadania¹¹ na sociedade soteropolitana do século XVII estava justamente cunhada dentro dos signos ideológicos de uma ordem sociometabólica mercantilista supracitada e também para aqueles que contribuía tributariamente para a colônia, o que fazia com que os povos tupinambás e os escravos africanos fossem vistos como “não cidadãos” ou até mesmo como uma mercadoria, sendo excluídos do gozo de determinados direitos e até mesmo de vislumbrar a possibilidade de usufruir de determinadas instituições presentes na sociedade.

A igreja, responsável não somente pela representação religiosa, mas também educacional, era responsável pelo *status quo* da dinâmica social da cidade e usou o ensino como vetor de aculturação ocidental e cristã, afastando qualquer possibilidade de uma relação construtiva e dialógica dos elementos culturais tupinambá e bantu dentro da cidade.

Isso se dá tanto pela educação, no século XVII, ser um ensino teológico-cristão (sendo assim, tendencioso e restritivo), quanto pelo julgamento de que os saberes nativos e africanos são irrelevantes para a formação social da cidade do Salvador. A permanência dos saberes ancestrais nativos e da África se dá justamente pelo elemento comunitário e coletivo desses povos, além de que a prática desses saberes está imbricada na tradição e na religiosidade dos grupos.

Inconscientemente, a presença dos tupinambás comercializando os seus produtos nas praças da freguesia da Sé e a vivência urbana dos povos bantus como “negro ganhador”

¹¹ Apesar de essa ser uma invenção presente no Estado Moderno, o entendimento de que a cidadania é “qualidade ou condição de cidadão” (HOUAISS, 2015, p. 211) nos permite inserir a terminologia, já que estamos tratando do habitante da cidade.

contribuem para a inserção de algumas características culturais e sociais de cada povo dentro da rotina da cidade através da prática social¹², resistindo, assim, aos valores de propriedade territorial impostos pelos ibéricos, cuja relação com a cidade, concluímos em nossos estudos, é completamente diferente das demais, sendo que a base dessas relações está diretamente ligada ao sociometabolismo de cada sociedade e o valor de uso ou de troca dado ao território (CARLOS, 2018).

Destarte, percebemos que apesar de a cidade ser um organismo onde a sua dinâmica não é evitada, Salvador, ainda como colônia, preserva o propósito de atender aos ibéricos no controle da exploração local para a geração de riquezas, sendo que as suas instituições são responsáveis pelo ordenamento social, mediado através dos valores senhoriais e patrimoniais que constroem na sociedade soteropolitana uma elite metropolitana que reproduz tanto os valores “eurocentrados” quanto a postura de dominação e exploração com as classes dominadas (índios e africanos). Ainda que estejam sendo subjugados a uma ordem social que os restringe de usufruir os mesmos direitos da classe dominante, em conjunto com as posturas de resistência à colonização, ao sistema senhorial e escravista vigente, para esses dois povos, deduzimos que a vivência dentro da dinâmica urbana na cidade, a presença de espaços quilombolas e o assentamento de aldeias mais distantes da cidade proporcionaram a perpetuação dos seus valores e saberes, colaborando para a construção cultural e identitária de Salvador.

Assim, como efeito da opressão e da restrição impostas por uma sociedade senhorial e escravista, o acesso aos direitos básicos e a desigualdade social de uma cidade, que no século XVII já conviviam com a pobreza, permaneceriam como uma das grandes tensões dos seus descendentes na contemporaneidade.

Estabelecendo uma relação com os quadros anteriores que buscam identificar os elementos que influem, situam e contextualizam o cenário soteropolitano em 1638, desde a sua composição étnica até os acontecimentos no primeiro quarto do décimo sétimo século, retomando as conceituações de *Ville* e *Cité* acima citadas, concluímos neste contexto que dentro da rotina e interação das relações entre os povos em Salvador nesse período, os signos ideológicos que constroem a identidade de cada povo são determinantes para a forma como cada sujeito enxerga a cidade e quais espaços eles ocupam, do mesmo modo que as relações de poder estabelecidas pela classe dominante e colonizadora fomentam a desigualdade no acesso e direito à cidade. No que se refere ao usufruto e ao amparo das instituições que regem a capital

¹² A prática social consiste no resultado da teoria e prática na ação do humano, pois para Marx (2008, p.102), “Toda vida social é essencialmente *prática*. Todos os mistérios que conduzem ao misticismo encontram sua solução racional na *práxis* humana e na compreensão dessa *práxis*”.

da colônia, como a educação, a religião e o trabalho, essas, na verdade, fortalecem a opressão e a manutenção do sistema patriarcal, cristão e étnico-racial de Salvador, preestabelecendo funções sociais, fomentando a desigualdade racial e solidificando o modo social capitalista e europeu na cidade. As tabelas a seguir descrevem a correlação entre os povos que compõem a sociedade soteropolitana no ano de 1638, com os espaços e as estruturas institucionais e de poder que influem na cidade, sendo que a nossa proposta de modelagem parte justamente desses quadros:

Tupinambá		
Conceito	Descrição	
<i>Ville – relação material</i> (Quais espaços ocupam?)	A presença tupinambá se dá nas praças públicas da cidade, como no Terreiro de Jesus e no Largo do Cruzeiro, próximos ao Portão de São Bento, deduzimos esta localização, pelo fato de existir um aldeamento cristão próximo ao Carmo e a presença tupinambá da cidade são justamente pelos cristianizados	
<i>Cité – relação subjetiva</i> (Quais são as suas relações com estes espaços?)	Mesmo não sendo o seu espaço de moradia, a cidade é o seu espaço de vivência, fazendo parte do organismo territorial da região, sendo um elo de relação com os demais povos como os ibéricos, os brancos e os povos bantus.	
Formação Social (As relações entre o sujeito e as estruturas presentes na cidade)	Educação	A educação formal era proibida aos tupinambás, mas o seu conhecimento era presente através dos produtos comercializados dentro da cidade.
	Religião (Igreja)	A igreja estabelecia a função de catequizar e instruir o tupinambá, de modo que isto possibilita a comunicabilidade entre estes com os ibéricos dentro da cidade. A religião cristã também valida a sua possibilidade de estar presente na cidade, mas não o faz igual aos outros.
	Trabalho	A função de trabalho do indígena está restrita a mão-de-obra escrava (em menor número) e a na comercialização de seus produtos na cidade, como frutas e raízes típicas e outras indumentárias.
Função Social	Escravo e “ambulante”	

Quadro 6 - Construção da relação do povo Tupinambá com a Salvador do Século XVII.

Fonte: Do próprio autor.

Bantus	
Conceito	Descrição
<i>Ville – relação material</i> (Quais espaços ocupam?)	Os escravos bantus são a principal mão-de-obra da cidade, estando presente nas ruas realizando as atividades desempenhadas pelos seus senhores, como

	carregamento e descarregamento de materiais da cidade baixa para a cidade alta ou até mesmo comercializando os produtos na rua como a venda de vinhos no Largo Terreiro de Jesus como o “negro ganhador” e também sendo comercializados dentro da Sé pelos senhores e senhoras para fins sexuais. O escravo também estava presente dentro dos casarios e nos estabelecimentos dos profissionais liberais desempenhando funções adversas em condições de trabalho forçado.	
<i>Cité – relação subjetiva</i> (Quais são as suas relações com estes espaços?)	Em virtude da relação escravista, o bantu enxerga o espaço urbano como um território adverso e opressor, o que motiva (segundo a nossa conclusão) a sua necessidade de estar presente em um outro território que não seja nocivo a sua vida e que lhe forneça uma outra dinâmica social em que valide os seus princípios e os seus valores (como os quilombos).	
Formação Social (As relações entre o sujeito e as estruturas presentes na cidade)	Educação	Assim como o tupinambá a educação forma era totalmente vedada aos povos bantus, cujo o ato de aprender outros conhecimentos estavam atrelados a sua dinâmica social entre os demais, mas que também compartilhava entre os seus pares os saberes ancestrais oriundos da sua tribo de origem.
	Religião (Igreja)	A igreja estabelecia um elo entre os senhores e os escravos, ensinando a este último o idioma através da catequização (que era também uma ferramenta de dominação) e do ensino sobre o trabalho manual que este teria que desempenhar.
	Trabalho	Dentro da cidade, os povos bantus estão inseridos nos trabalhos de carga e descarga de materiais e de comercialização nas ruas e praças, de afazeres domésticos dentro das residências e afazeres auxiliares dentro dos estabelecimentos liberais.
Função Social	Escravo.	

*Quadro 7 - Construção da relação dos povos Bantus com a Salvador do século XVII.
Fonte: Do próprio autor.*

Classe Dominante (Ibéricos e “cristãos novos”)	
Conceito	Descrição
<i>Ville – relação material</i> (Quais espaços ocupam?)	A classe dominante está presente dentro das instituições político-administrativas (como a Casa dos Governadores, a Casa de Relação e a Casa de Prisão), nas civis (a Santa Casa de Misericórdia), nas religiosas (como o Colégio e Convento dos Jesuítas e as Igrejas da ordem franciscana), nas residências e estabelecimentos comerciais de serviços liberais.
<i>Cité – relação subjetiva</i>	A classe dominante estabelece uma relação de posse e de exploração daquilo que faz parte da sua “propriedade”, enxergando a cidade (de acordo com a nossa

(Quais são as suas relações com estes espaços?)	pesquisa) como espaço de geração das suas riquezas e de usufruto dos bens e estruturas que podem financiar.	
Formação Social (As relações entre o sujeito e as estruturas presentes na cidade)	Educação	A educação promovida pelo Colégio dos Jesuítas é destinada a classe dominante, fazendo desta a função “intelectual” da sociedade, aprendendo e reproduzindo saberes e comportamentos da sociedade europeia dentro da cidade e usando também da sua formação como elemento segregação e de dominação contra os outros povos.
	Religião (Igreja)	A Igreja é uma extensão da administração da colônia e estando presente na formação intelectual e religiosa nas famílias das classes dominantes, buscando manter a reprodução do sistema senhorial de modo que seja lucrativo para a elite metropolitana, para os colonos e também para a própria igreja.
	Trabalho	Funções administrativas, sacerdotais, profissionais liberais ou senhores e mercadores.
Função Social	Dominação e exploração.	

Quadro 8 - Construção da relação da classe dominante com a Salvador do século XVII.

Fonte: Do próprio autor.

A capital baiana no ano de 1638, mesmo sendo colônia e tendo quase um século de existência, já era um resultado da mistura milenar de histórias e culturas do continente africano, europeu, americano, e isso está presente desde os povos que vivem na cidade, cujas ações são carregadas de símbolos e signos da sua ancestralidade natal, como também na materialidade do espaço urbano e arquitetônico, que, para além do estilo ibérico de cidade e de arquitetura (que também é uma consequência da mistura romana e moura), traz relações e identidades próprias das outras culturas presentes na cidade, sendo que sua inserção se deu inicialmente por adaptação à tecnologia existente e ao território local, mas que paulatinamente foi fazendo parte de Salvador.

Traçando um paralelo temporal entre a cidade e sociedade de Salvador, em 1638, e a capital baiana na contemporaneidade, é possível observamos as interlocuções entre as restrições de direitos aos povos bantu-tupinambá e a educação básica voltada somente para a instrução e preparo para a mão de obra, com a dificuldade de acesso a bens fundamentais, como saúde, moradia e educação pelos os sujeitos em classe vulneráveis. No caso da educação em específico, o entendimento de que a escola tem como fundamento a sua preparação e qualificação para o mercado é mais importante do que o desenvolvimento do sujeito crítico e social, uma vez que

isso se reflete também (segundo as nossas observações) na forma em que o currículo da Educação de Jovens e Adultos é pensado e no tempo de duração da modalidade.

Apesar de alguns avanços quanto ao acesso e incentivo da educação em outras perspectivas, ainda permanece dentro da Educação de Jovens e Adultos a busca prioritária da modalidade com a perspectiva trabalhista ou de instrução, não sendo frequente a busca pela modalidade dentro de uma perspectiva que incentive e promova a criticidade. Do mesmo modo, assim como os saberes comunitários dos povos antigos não eram importantes para a colônia, observamos ainda hoje uma estrutura curricular que não dialoga com as necessidades e nem com os saberes comunitários que estão correlacionados com a sua ancestralidade. Da mesma forma que a cidade e a educação foram inseridas “para” os bantu-tupinambá, mas não foram feitas “com” eles dentro de uma perspectiva dialógica entre os povos existentes, a Salvador contemporânea e a escola fazem parte dos egressos da EJA, mas não foram feitas “com” esses sujeitos.

Destarte, construída a contextualização da cidade de Salvador no ano de 1638, observando as interlocuções históricas, culturais, sociais e temporais entre os atores existentes e sujeitos presentes que vivem a história na contemporaneidade, tem-se a seguir um quadro-síntese que sistematiza todos os princípios norteadores desse contexto que também se torna o *background* para o desenvolvimento da nossa proposta didática do Museu Virtual socioconstrutivista:

Conceitos norteadores	Descrição
Social	A sociedade soteropolitana em 1638, composta pelos povos ibéricos, sudaneses, bantus e tupinambás, mas já existindo em quase cem anos de criação da cidade, os primeiros “brasileiros” provenientes da miscigenação entre os povos citados, vivem dentro de um sistema social em que estimula a desigualdade ao entender como “ser inferior” os povos nativos e como “mercadoria da força de trabalho” os povos sudaneses e bantus que em sua maioria estavam em situação de escravidão. Aos demais, os ibéricos e “brasileiros”, a sociedade se subdividia tomando por base as suas relações patrimoniais, raciais e religiosas, colocando no topo da pirâmide (mas abaixo do Estado Real, dos fidalgos e do clero) os senhores, brancos e cristãos, que apesar de terem parte dos seus negócios em seus

	<p>engenhos afastados da cidade, passam a partir de agora ocupar também o núcleo urbano de Salvador, onde seus filhos frequentam os cursos promovidos pelos Jesuítas e Franciscanos, os demais vivem dos serviços que prestam ou então estão em estado de miséria, cuja situação já era um problema social da época.</p>
Político	<p>O Governo-Geral se mantinha, agora ainda em posse da Coroa Espanhola, cuja relação de poder fomentava a exploração, tanto dos recursos que seriam comercializados na Europa, como também dos povos que aqui estão. A estrutura política presente em Salvador visa impor através do modo social europeu, os valores idenitários dos ibéricos como ferramenta de dominação política, territorial e social, através das estruturas existentes como a Igreja, que para além dos ofícios religiosos, são responsáveis pela educação na colônia, os militares que além de proteger das possíveis invasões, visam manter os <i>status quo</i> social de interesse dos colonos e das estruturas administrativas, como a Casa de Prisão, a Casa de Relação que são responsáveis pela gestão da cidade e como setor garantidor dos objetivos coloniais do Estado Real.</p>
Cultural	<p>Apesar da milenar cultura tupinambá cujas práticas se fazem presentes no território há mais tempo e também a diversidade cultural dos povos sudaneses e bantus, cujas as diversas tribos que compõem as respectivas etnias, a aculturação europeia era presente através dos símbolos e signos que cada vez mais fazia parte do dia-a-dia de Salvador, desde a língua portuguesa, até as festividades religiosas e o modo social vigente dentro da cidade. A cultura e o que ela representa, também é uma ferramenta de identificação e de dominação do colonizador, contudo, a mesmo se torna um elemento de resistência das minorias, quando sua prática também um meio de permanência da sua identidade e isto é presente nos demais povos com a inserção dos seus saberes e de suas práticas no cotidiano da cidade, como a venda e consumo de alimentos típicos dos</p>

	povos nativos e africanos, no exercício da sua religiosidade e festejos.
Religioso	Os povos tupinambás, praticavam uma religiosidade politeísta que estavam atreladas aos elementos da natureza e da sua organização social. Cabe destacar que a religiosidade tupinambá estava atrelada de maneira simbiótica a sua cultura e ao seu modo social, influenciando na sua dinâmica entre os seus e também na sua educação. Similar aos tupinambás, os povos bantus e sudaneses também traziam a religiosidade politeísta e a sua vinda em diáspora permitiu o contato com a religiosidade dos povos tupinambás, inserindo elementos locais, criando-se uma nova prática religiosa que também abarcava as mais diversas características e valores das diferentes tribos africanas. A religião monoteísta cristã, que aporta em Salvador trazida pelos portugueses, era a religião oficial e a única “permitida” na cidade, sendo uma das instituições responsáveis pelo ordenamento social e por ditar os princípios éticos da cidade, pautada nos princípios do catolicismo que eram professados pelos jesuítas e franciscanos, como as duas principais ordens presentes dentro do núcleo da cidade.
Educacional	A educação era ofertada pelo Colégio dos Jesuítas e pelos Franciscanos com os cursos de Filosofia, Humanidades e Teologia que ensinavam tanto os ensinamentos cristãos, quanto os saberes e a visão de mundo ocidental europeu. Isto faz da educação também um elemento de segregação social e privilégio de classe, a partir do momento que a classe dominante a estabelece como um direito da elite metropolitana. A educação em Salvador de 1638 não era um espaço para o compartilhamento e a construção de novos saberes e sim, uma poderosa ferramenta de manutenção do sóciometabolismo imposto pelos colonos.
Econômico	A economia de Salvador estava pautada na exportação das matérias-primas como a madeira, a cana de açúcar (ou até do açúcar já refinado), pedras preciosas ou do mercado de escravos comercializados no porto da cidade. Cabe ressaltar que apesar de Salvador ser uma

	<p>das cidades mais prósperas e relevantes das Américas, por ser colônia, grande parte da riqueza ficar concentra no Estado Real e isso justifica o estado de dificuldade econômica e de miséria após as invasões holandesas em virtude das taxas impostas pelos Espanhóis. Além do comércio de exportação, internamente cidade tinha a sua economia diversificada pelos comércios locais, feirinhas e profissionais liberais, mas também nas novas formas de exploração da mão-de-obra escrava com o escravo de ganho, que realizavam serviços de carga de materiais, comercialização de vinhos e até mesmo de prostituição de algumas escravas no núcleo urbano da cidade.</p>
Urbano	<p>Apesar da inserção de alguns elementos construtivos e tecnológicos dos povos nativos, a cidade de Salvador era reprodução urbana e arquitetônica de uma cidade portuguesa, como Lisboa (cuja as semelhanças são diversas), com ruas, praças, edificações privadas e institucionais que simulavam o estilo europeu de se relacionar e usufruir a cidade. No caso dos Portugueses em específico, para além das influências célticas e romanas, os mouros inserem elementos na arquitetura das edificações e das igrejas portuguesas e isso também está presente na cidade de Salvador. Por ser colônia e sede do governo-geral, a cidade tem a segurança e fortificação como um dos pontos principais, haja vistas os embates iniciais sofridos durante a construção da capital e também dos bombardeios e invasão realizada pelo holandeses, o que fez a cidade (mesmo expandindo para além dos muros) refazer os muros e portões, construir novos fortes e criar novas barricadas naturais como diques para proteger a capital da América Portuguesa.</p>

*Quadro 9 - Quadro síntese dos conceitos norteadores da modelagem do Museu Virtual socioconstrutivista.
Fonte: Do próprio autor.*

Nesse ponto, portanto, construímos em uma abordagem acadêmica e seguindo os preceitos da metodologia da Pesquisa Aplicação em Educação (também outrora citada neste trabalho como DBR) a nossa interpretação da contextualização histórica de Salvador no ano de

1638, cujo quadro-síntese acima também faz parte da construção do acervo Museu Virtual a ser modelado.

Sendo assim, encerramos o contexto para dissertarmos sobre as bases teóricas e conceituais usadas para a articulação desta pesquisa e na modelagem do ambiente virtual de aprendizagem a ser desenvolvido como resultado deste trabalho.

3.0 ARTICULAÇÃO CONCEITUAL PARA A CONSTRUÇÃO DO MUSEU VIRTUAL DO SALVADOR DE 1638

No capítulo a seguir, a Pesquisa Aplicação em Educação (DBR) recomenda apresentar o conjunto conceitual teórico científico que ancoram este trabalho e constrói o design pedagógico do Museu Virtual enquanto ferramenta de difusão do conhecimento para o ensino da história urbana na modalidade da Educação de Jovens e Adultos. Deste modo, abordaremos através dos estudos sobre o socioconstrutivismo, a teoria sócio-histórica de Vygotsky como abordagem pedagógica do Museu Virtual e a sua relação com a Educação de Jovens e Adultos, de modo que os princípios vygotskianos, o dialogismo de Mikhail Bakhtin e a proposta freireana possibilitam a inserção e participação dos sujeitos da EJA na construção coletiva de um AVA socioconstrutivista. No que tange aos estudos sobre história e em específico a história urbana, a abordagem da História Pública em conjunto com as obras de Henri Lefebvre (já citado em contexto), Aldo Rossi e Milton Santos, nos permitem organizar os dados e um conhecimento sobre a época em que o museu é modelado dentro do panorama urbano e arquitetônico. O entendimento sobre Sociedade em Rede de Castells em conjunto com a proposta socioconstrutivista possibilita explorarmos sobre a difusão do conhecimento dentro dos ambientes virtuais, as suas contribuições para os sujeitos a partir da interação e mediação entre todos através destes dispositivos, e de como um Museu Virtual pedagógico, possibilita o visitante a revisitar e problematizar a história, estabelecendo correlações do passado com a contemporaneidade e construindo novos saberes a partir da sua própria vivência.

A construção do Museu Virtual seguindo uma abordagem socioconstrutivista visa trabalhar dentro dos aspectos da interatividade, imersão e exposição que este espaço virtual permite, o desenvolvimeno dos saberes de modo coletivo entre o pesquisador e o visitante de forma dialógica. Duas outras questões que solidificam a proposta da criação deste AVA socioconstrutivista encontram-se primeiramente na Lei 11.904/09 (conhecido como o Estatuto do Museu, no qual revisitaremos posteriormente), no inciso primeiro do artigo 28, informando

que o “estudo e a pesquisa nortearão a política de aquisições e descartes, a identificação e caracterização dos bens culturais incorporados ou incorporáveis e as atividades com fins de documentação, de conservação, de interpretação e exposição e de educação” (BRASIL, 2009) e em segundo, os trabalhos desenvolvidos por Martins (2017), Freitas (2012) e Santos (2020) cuja elaboração de uma modelagem virtual socioconstrutivista demonstraram resultados satisfatórios no processo de difusão do conhecimento, da preservação histórica e na interatividade entre sujeitos e o seu protagonismo na colaboração do processo de criação coletiva de um espaço virtual de aprendizado.

Cabe ressaltar (como fora abordado na introdução deste trabalho), que a crise sanitária decorrente da pandemia da covid-19 nos anos de 2020 e 2021 causaram impactos no desenvolvimento processual da pesquisa, mas concomitantemente, aproximou a Educação de Jovens e Adultos dos ambientes virtuais, que apesar das dificuldades, a ação de aprender através dos dispositivos digitais vem se tornando uma realidade dentro da modalidade, corroborando para a nossa proposta e para o processo de aplicação (que também sofreu alterações, conforme será abordado nos capítulos de modelagem e de resultados).

Por fim, após as articulações conceituais, finalizaremos com o *workflow* da proposta pedagógica do Museu Virtual, que trazem os resultados do *feedback* obtido por parte dos sujeitos partícipes da EJA com o contexto aqui elaborado, com a modelagem construída dialogicamente com os mesmos e o processo de programação para a elaboração da ferramenta a ser aplicada.

3.1 – SOCIOCONSTRUTIVISMO

Como abordagem pedagógica desta pesquisa, o socioconstrutivismo torna-se adequada, tanto para o nosso tempo, quanto para a proposta de trabalho apresentada, pois diferente do construtivismo, onde o conhecimento é resultado das interações do sujeito com o seu meio, para Vygotsky, todo o ser humano e todo espaço são socialmente construídos e essa construção social (e histórica) está inclusa no processo de interação entre os indivíduos e o seu entorno, sendo importante neste aspecto a contextualização histórica desses indivíduos com as suas ações na contemporaneidade e como isto está imbricado com as tensões presentes no passado e com a sua ancestralidade. (VYGOTSKY, 2007)

Nisto, o psicólogo soviético entende que a aprendizagem é resultante de um processo interacional dos indivíduos entre si e com o meio, no qual as questões biológicas, sócio-

históricas, culturais e temporais são influentes neste processo (MARTINS, CASTANHO e ANGELINI, 2011). A interação presente no processo de aprendizagem é intermediada através da linguagem que tem como função a comunicação, já que ela é antes de tudo um vetor de “comunicabilidade social, de enunciação e compreensão” (VYGOTSKY, 2009, p.11). Deste modo, as TIC, sejam elas construídas como RPG’s digitais, *blogs* e Museus Virtuais, podem ser linguagens (ou instrumentos) que potencializem a ação intuitiva e espontânea do usuário dentre espaços, observando-os e estabelecendo conexões que influem na sua capacidade crítica sobre o que vê e o que vive, fazendo que a construção do pensamento e por conseguinte do seu conhecimento ocorra naturalmente, mas, antes de debruçarmos sobre a relação das tecnologias de informação e comunicação com os princípios socioconstrutivistas, cabe entender, sob a ótica de Vygotsky, como se dá o processo de aprendizagem por parte do sujeito.

Dentro da teoria vygostkiana, o aprendizado segundo Vygostky:

“(...) desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em operação com os seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.” (2007, p. 117 e 118)

Nesta relação da criança com os demais e o seu ambiente, o conhecimento adquirido na interação, também se torna futuramente a sua base contextual, em face a uma nova informação, onde através dos seus saberes anteriores ela assimila e valida este novo conhecimento construído e isto se repete durante toda a sua existência. Por isso, entendemos a aprendizagem como um processo de desenvolvimento constante ao longo da vida, pois a ação de aprender é um atributo necessário e universal na evolução das funções psicológicas do sujeito, cujo processo ocorre a todo momento, sobretudo na companhia de outras pessoas. (VYGOTSKY, 2007)

A ação colaborativa e coletiva de interação, possibilita a resolução de problemas ou no aprimoramento de novas habilidades, das quais sem a ação colaborativa não seria possível, despertar funções presentes no que o psicólogo define como Zona de Desenvolvimento Imediato – ZDI (também conhecido como Zona de Desenvolvimento Proximal - ZDP) que são “aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário” (2007, p. 97).

Dentro da perspectiva da Educação de Jovens e Adultos, a colaboração torna-se parte fundamental para o desenvolvimento humano e construção do conhecimento, pois o compartilhamento de saberes (tanto entre docentes e discentes, quanto entre os discentes em si), traz à tona (de forma direta ou indireta) a troca de vivências acumuladas durante a vida e a essa partilha possibilita a cooperação de sujeitos em prol de um mesmo objetivo, estando em comunhão num proposta de aprendizado que o induzem e capacitam a estabelecer uma relação dialética entre o conhecimento com as suas problemáticas, corroborando para a vocação natural dos homens de se transformarem e enfrentarem a opressão de uma educação bancária e capitalista (FREIRE, 2019).

A interatividade, portanto, age como elemento mediador atuando justamente na ZDI, pois a participação dos sujeitos (mesmo sendo construtos sócio-históricos com fatores biológicos, sociais, culturais e temporais distintos) dentro do mesmo ambiente, permitem que juntos possam construir o conhecimento dentro de uma perspectiva plural das múltiplas vivências de cada ser e os seus complexos cognitivos. Por isso, Matta afirma que “os vários pensamentos reflexivos participantes das várias ações integradas que fazem surgir à construção e o crescimento da consciência de todos os envolvidos” (2006, p. 57), conforme a imagem ilustrativa a seguir, elaborada por Carvalho e Matta (2008, p.6), que representa a interatividade segundo a concepção dialógica:

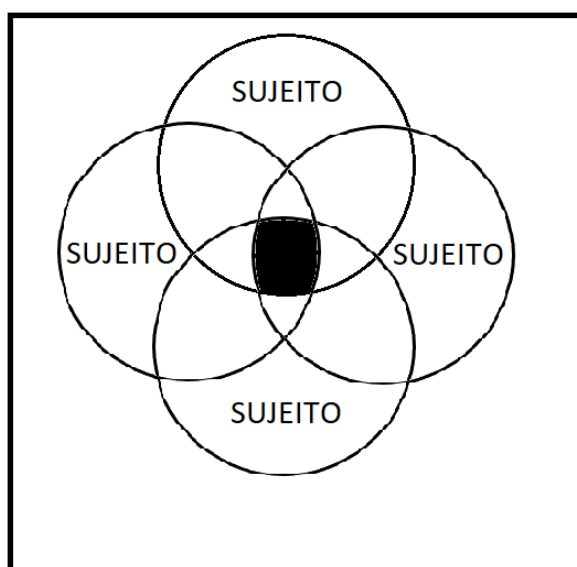


Figura 9 - Interatividade dentro de uma concepção dialógica socioconstrutivista.
Fonte: (CARVALHO, MATTA, 2008, p.6)

3.1.1 – A abordagem cognitivista dentro dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem socioconstrutivista

A EJA tem como característica a heterogeneidade do seu público, trazendo para o chão da sala de aula diferentes gerações, variando entre “jovens adultos” e pessoas da terceira idade. Esse fator dentro da proposta colaborativa do socioconstrutivismo, possibilita a inserção de ferramentas tecnológicas e dispositivos digitais, nos quais os alunos mais jovens são familiarizados e o uso em conjunto com os demais colegas, induzem que estes instruem os mais idosos na manipulação e acesso a esses aparelhos e aos ambientes virtuais, fazendo destes também co-autores no processo de ensino e aprendizagem.

Para Matta (2006), os dispositivos tecnológicos podem mediar o processo de aprendizagem, haja vista que a popularização da internet, dos equipamentos tecnológicos e a sua inserção constante dentro da rotina social da civilização contemporânea, faz o autor observar a sociedade moderna como *cybercultural*, no que o mesmo define como “prática cultural contextualizada pela emergência de ambientes informatizados” (2006, p. 25).

Dentro do aspecto educacional, a aplicação da tecnologia para fins educacionais tem o seu início na década de 60, com a instrução programada que auxiliavam aos alunos em realizar as atividades de um conjunto de blocos lógicos, interligado de operações para progredirem exponencialmente entre os módulos do curso. O avanço tecnológico, com a inserção gráfica e de novas formas de utilização e operação nos novos *gadgets* que surgiam, em paralelo também permitiu que novas abordagens fossem discutidas dentro da seara educacional, dentre elas, a abordagem *cognitivista*, em que observamos ser condizente com a proposta pedagógica aqui dissertada e também com a construção do museu virtual deste trabalho.

Entendendo a aprendizagem como outrora dissemos nos primeiros parágrafos deste tópico, uma relação dialética e colaborativa entre sujeitos na construção do conhecimento, isto alia-se com a finalidade *cognitivista* de ensinar *com* ou *através* de computadores, possibilitando que estes estimulem o engajamento dos sujeitos a terem um pensamento crítico, nos quais, estes dispositivos possam ser um espaço de mediação do aprendizado e na resolução dos problemas destes indivíduos. Segundo Matta, esta abordagem torna-se importante na valorização dos projetos pedagógicos e no processo de ensino/aprendizagem dos educadores, já que as ferramentas cognitivas têm seu uso dentro de uma proposta pedagógica que “consideram o ambiente do aluno e suas questões autênticas, assim como a participação e responsabilidade

dos discentes sobre seu processo de aprendizagem” (2006, p.57). Para tanto, o autor segue destacando cinco tipos básicos de procedimentos desta abordagem *cognitivista* da informática educacional com base nos trabalhos de David Johanssen, nos quais, destacamos dois que estão correlacionados com a proposta do Museu Virtual:

4) Johanssen apresenta a quarta perspectiva de procedimento cognitivista, quando afirma que qualquer aplicativo comercial, e mesmo um IAC, pode tornar-se valiosa *ferramenta cognitiva para o engajamento de pensamento crítico*. A depender da questão autêntica a ser resolvida, de um elemento de conteúdo a ser visto ou analisado ou do plano de trabalho da comunidade de aprendizagem, um gerenciador de banco de dados, um IAC sobre aritmética ou ortografia, ou um editor de textos, pode ser utilizado criticamente, engajando o estudante na realização de algum trabalho ou estudo.

5) A última perspectiva é a *imersão em ambientes de aprendizagem construtivista*. São sistemas educacionais prontos e complexos, evoluídos dos sistemas tutoriais inteligentes – STI. Nestes sistemas o aluno passa a experimentar as suas relações com os elementos do sistema hipermídia programado, como se ele fosse participante de um meio real. Trata-se de projetar um sistema integrado onde todo o ambiente de convívio do aluno, dentro ou fora do sistema informatizado, esteja direcionado para o cumprimento de determinado contexto que leve a resolução de problemas. (2006, p.59)

A construção do Museu Virtual socioconstrutivista de uma cidade no século XVII para a interação dos alunos que nasceram no século XX e no século XXI, além da capacidade de interação e vivência destes alunos com uma parcela da história da cidade e com os seus ancestrais, como uma característica da perspectiva de imersão dos ambientes de aprendizagem construtivista, a mediação do museu virtual através dos personagens, da cidade modelada e do contexto construído, induz o engajamento do estudante ao conhecimento observado, contudo, em um viés crítico e problematizador, sendo para além de um AVA, mas um espaço de aprendizagem cognitivo para o engajamento de pensamento crítico.

Rememorando Vygotsky (2007, p.122), desta vez observando as potencialidades das TIC socioconstrutivista, quando este analisa o papel do brinquedo para o aprendizado da criança, afirmando que “o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal” e vai além dizendo que:

O brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (...) à medida que o brinquedo se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente do seu propósito. (2007, p. 122)

O uso do museu virtual como instrumento simbólico de mediação entre o sujeito e o conhecimento, permite que o estudante (enquanto visitante deste museu) interaja neste espaço virtual observando e pensando como se experimentasse a possibilidade de ser um indivíduo daquele lugar e daquela época que a modelagem representa, observando e analisando a forma que as falas são construídas, os costumes, as vestes, a estrutura social e arquitetônica daquele período, aprendendo para além de uma simples leitura, mas vendo e pensando como um sujeito presente e partícipe daquele momento histórico.

Isso, coloca as TIC como uma grande fonte de desenvolvimento para o processo de aprendizagem do estudante, mas também como um instrumento que permite simular a inserção destes sujeitos em períodos históricos pretéritos. A sua aplicação em sala de aula, dentro de uma epistemologia socioconstrutivista, possibilita antes e durante o uso da modelagem virtual a participação e protagonismo maior dos estudantes no processo de contextualização e de construção do museu virtual, de modo que estes se tornem co-autores da produção e do seu aprendizado, descentralizando do docente a função de transmitir o conhecimento, sendo agora facilitador e condutor dos seus alunos, que aprendem em comunhão e mutuamente se colaboram em busca do saber, diferenciando da proposta tradicional de ensino, conforme podemos analisar abaixo na tabela comparativa com o ensino socioconstrutivista:

Características do Modelo Educacional	
Aprendizagem do Século XX (centrada no docente)	Aprendizagem do Século XXI (centrada no discente)
Aula Expositiva	Processo de facilitação
Aprendizagem individual	Aprendizagem coletiva
Estudante espectador	Estudante colaborador
Professor é fonte	Professor é guia
Conteúdo estável	Conteúdo dinâmico
Homogeneidade	Diversidade

Avaliação e testes	Performance
--------------------	-------------

Quadro 10 - Quadro comparativo entre o ensino tradicional e o ensino socioconstrutivista.
Fonte: (MATTA, 2001, p. 26)

O desenvolvimento desta pesquisa e a construção colaborativa do Museu Virtual, segue justamente os preceitos socioconstrutivistas, pois a proposta de um museu construído digitalmente expondo de modo interativo para ao sujeito a cidade de Salvador do ano de 1638 reconstruída, mas que o aluno se torna mais do que visitante deste espaço, ele também é colaborador para o processo de aprendizado, através da sua observação crítica sobre um conteúdo no qual ele também se faz protagonista, seja na validação do que é exposto, seja na contribuição com novos elementos, onde coletivamente com os demais colegas e com a mediação do professor em conduzir os alunos entre os espaços da capital da baiana.

Cabe ressaltar que o Museu Virtual do Salvador de 1638 resulta na criação de um conteúdo dinâmico sobre história urbana e social das cidades e como são construídas a identidade de cada povo, que são as temáticas abordadas dentro da AVA tendo Salvador como exemplo dos conteúdos didáticos a serem explanados em sala de aula.

O uso desta ferramenta e a sua abordagem vygotkiana permite que todos (alunos e professores) aprendam coletivamente, possibilitando serem *educadores-educandos*¹³, mediatizados pelo instrumento simbólico (o Museu Virtual) que visa estimular e identificar as ZDI dos usuários partícipes do museu dentro do processo de interatividade em que a ferramenta pedagógica proporciona e na interação dos sujeitos com o espaço visitado, assim como permitir através da relação dialógica entre sujeitos, o protagonismo no processo de ensino/aprendizagem, o que sinalizavam Freire ao dizer que “estes, em lugar de serem recipientes dóceis de depósitos, são agora investigadores críticos, em diálogo com o educador, investigador crítico também.” (2019, n.p.)

Como forma de sintetizar e correlacionar os princípios socioconstrutivistas presentes no museu virtual, o quadro abaixo tem por objetivo, tanto ilustrar para o leitor justamente as questões influentes da epistemologia dentro do instrumento pedagógico, como também é um dos quadros referenciais para a sistematização e modelagem da AVA do Museu Virtual do Salvador de 1638:

¹³ Termo cunhado por Paulo Freire dentro do seu discurso político-pedagógico do seu pensamento, no qual entende que o educador, dentro da perspectiva de ser um “professor libertador”, está em constante processo de (re)educação de si, observando que não é transmissor do conhecimento, mas aquele que em conjunto com o demais sujeitos, crescem e se educam juntos, pois “o educador já não é o que apenas educa, mas o que enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa.” (2019, n.p.)

Princípios Socioconstrutivistas do Museu Virtual do Salvador de 1638	
ZDI (Zona de Desenvolvimento Imediato)	O Museu Virtual do Salvador de 1638 é entendido neste trabalho como instrumento simbólico de mediação no processo de ensino/aprendizagem
Interatividade	A interatividade por parte do objeto está justamente em uma das características da modelagem do museu, haja vista que o contato do sujeito com a história se dá de forma participativa, no qual o visitante tanto observa o cenário histórico, quanto os personagens (NPC'S) que ambientalizam e contextualizam o usuário. A interação por parte do sujeito ocorre na possibilidade de ter escolhas e ações dentro do museu, seja com os NPC'S, seja com as edificações da cidade.
Colaboração	Como atributo do socioconstrutivismo, a colaboração dos partícipes se dá tanto no conhecimento da contextualização histórica que embasa o acervo a ser modelado, podendo validar e contribuir para a sua construção. Do mesmo modo que com a execução da ferramenta pedagógica, como característica metodológica da Pesquisa Aplicação em Educação, os sujeitos podem dar sua contribuição dentro da modelagem a partir dos canais de comunicação e também dando a sua avaliação sobre a efetividade do Museu Virtual dentro daquilo que ele propõe.
Diversidade	Mesmo construído dentro dos temas geradores (que neste trabalho são a história urbana, cidadania e identidade), a usabilidade do museu virtual como ferramenta pedagógica permite a sua correlação com outras temáticas transversais (como História da Bahia, Colonização, Invasão Holandesa, Arquitetura Colonial e entre outros), possibilitando ao docente e também aos discentes a reflexão e discussão sobre esses assuntos através do Museu.
Engajamento	A visitação, o contato direto e de forma facilitadora ao conteúdo exposto, podem proporcionar aos sujeitos partícipes o estímulo na construção do conhecimento, na correlação da história e do conteúdo presente no instrumento pedagógico com a sua temporalidade e as suas tensões.
Imersão	A simulação virtual de uma cidade história, podendo interagir e observar visualmente através de uma “vivência hipotética”, nos remetem ao que Vygotsky retrata sobre o efeito que o brinquedo proporciona no desenvolvimento e na ação da criança, levando a esta interagir e desenvolver habilidades e comportamentos através da criação de uma situação imaginária. Assim também ocorre dentro do

	processo de imersão em uma simulação virtual, no qual a vivência dentro de um período histórico criado dentro do computador, faz o visitante “vivenciar imageticamente” o período ilustrado.
--	--

Quadro 11 - Princípios Socioconstrutivistas do Museu Virtual do Salvador de 1638.

Fonte: Do próprio autor.

Sendo assim e após os princípios dissertados, cabe ressaltar ademais que do mesmo modo que esta pesquisa se ancora na epistemologia vygotkiana, a elaboração educativa do museu modelado está comprometida nos atributos socioconstrutivistas, que beneficiam tantos os participantes do processo de ensino/aprendizagem, promovendo a estes não só a difusão do conhecimento, mas também buscando aprimorar as suas habilidades e dando-os o protagonismo na ação de aprender e ensinar, como também se torna adequada na nossa contemporaneidade, onde as escolas buscam também estar presentes para além do seu ambiente físico, sobretudo durante a crise pandêmica global dos anos de 2020 e 2021, no qual as Tecnologias de Informação e Comunicação, tornaram-se as ferramentas principais de mediação dos sujeitos da escola com o conhecimento. Portanto, o socioconstrutivismo é a abordagem pedagógica deste trabalho e, por conseguinte, do Museu Virtual.

3.2 – UMA ABORDAGEM SOCIOCONSTRUTIVISTA NO CHÃO DA SALA DE AULA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Neste tópico abordaremos como a epistemologia socioconstrutivista se encaixa na prática docente da Educação de Jovens e Adultos, potencializando características presentes entre os sujeitos da EJA, possibilitando uma participação mais efetiva destes e como a sua abordagem cognitiva permite incluir os alunos no processo deste trabalho, mas faz-se necessário tecer sumariamente aqui nestes primeiros parágrafos, um panorama geral da EJA, suas características, suas tensões e por fim, como o socioconstrutivismo pode colaborar dentro desta modalidade educacional.

Paiva (2015) define historicamente que o primeiro ato de educação de adultos ocorrida no Brasil ocorre no século XVI através dos jesuítas no processo de catequização dos povos indígenas, utilizando do cristianismo como ferramenta para o ensinamento básico da língua portuguesa e também de dominação social, ideológica e cultural aos nativos. Durante o período Colonial até a Segunda República, a educação de adultos jamais foi tratada e implantada como algo distinto da educação formal e da educação popular, haja vista que o adulto era

estereotipado como braço econômico do país, ou seja, a função laboral estava acima do educacional, pois a função destes sujeitos era de trabalhar e a educação neste caso só aproximava deste público dentro do aspecto de instrumentalização para o trabalho a ser realizado.

Contudo, é a partir do Estado Novo, nas décadas de 30 e 40 do século XX com um índice de analfabetismo de 55% da população brasileira acima dos 18 anos que a educação de adultos passa a ser discutido de maneira independente, o que resulta na regulamentação do Fundo Nacional do Ensino Primário (FNEP) que visava dar condições para a criação de programas educacionais para o público adulto, contudo, mesmo havendo a presença da recém-criada UNESCO que incentivavam os demais países na busca da educação de adultos e erradicação do analfabetismo, a proposta educacional durante esse período no país ainda conflitava na objetivação educacional destes sujeitos, no sentido de promover uma educação com uma abordagem política, buscando a reparação político-social com a inserção deste grupo, ou se a educação serviria para a manutenção da ordem vigente (PAIVA, 2015).

Entre o final da década de 40 e as duas décadas seguintes, observamos três momentos distintos, mas relevantes sobre a intencionalidade da educação de adultos no Brasil dentro do aspecto sócio-político, passando pelo final do período getulista até o período da Ditadura Militar. Na primeira fase, com a criação da Campanha de Educação de Adolescentes e Adultos (CEAA), o país passa pelo que Paiva (2015) define como retorno do “entusiasmo pela educação”, onde a educação começava a ser pensada e discutida como ferramenta de desenvolvimento nacional e também de erradicação dos problemas sociais que afligia no país.

O caráter nacionalista do getulismo direciona a visão dada para a educação de adultos e as atividades realizadas pelas campanhas (mesmo havendo limitações técnico-pedagógicas para e eficácia dos programas educacionais, sobretudo nas zonas rurais), até depois do seu suicídio, onde no governo de Juscelino Kubitschek observamos o segundo momento em que o programa de escolarização adulta experimenta outros mecanismos de difusão da alfabetização e escolarização, porém, dentro do aspecto tecnicista, mas que fazia parte da proposta de nacionalização em promover o Brasil como potência cultural e econômica, sendo que para este último, o processo de industrialização que se implantara no país, necessitava-se de uma mão-de-obra mais especializada, onde o trabalhador precisava ter o domínio na leitura e na escrita e o aspecto educacional é entendido como condicionante para o desenvolvimento do país.

Cabe ressaltar neste período, a criação da Campanha Nacional de Erradicação do Analfabetismo (CNEA) e que através dela e com a intencionalidade de fazer uma educação

“realista” aproveitando os avanços econômicos e tecnológicos da época, surgem os planos pilotos de criação dos polos urbanos e rurais no ensino de jovens e adultos em combate ao analfabetismo. Dentro desses planos e através dos estudos experimentais feitos com o objetivo de alcançar o maior número de jovens e adultos, é percebida a inserção paulatina das TIC como ferramenta de difusão do conhecimento, através do rádio SIRENA, em que as aulas eram realizadas e transmitidas remotamente por ondas de rádio em conjunto com os materiais didáticos que eram fornecidos para estes alunos.

Mesmo com alguns avanços e inovações, a educação de adultos não avança de modo exponencial no país e as discussões sobre o direcionamento a ser dado sobre isso permanece durante o início dos anos 60, no qual os fatores sociais e políticos deste período influem substancialmente dentro da esfera educacional, no qual Paiva afirma que a discussão da alfabetização perpassa pela questão do direito ao voto, resultando no surgimento de:

“diversos movimentos de educação dos adultos que pretendem já não mais apenas formar eleitores que ampliassem as bases de representação da versão brasileira da democracia liberal, mas que fossem conscientes da sua posição nas estruturas socioeconômicas do país” (2015, p.192)

Cabe ressaltar neste período as discussões acerca da abordagem pedagógica da educação de adultos, no qual além de técnicos e educadores, a “visão cristã de educação” ainda se faz presente, influenciados tanto pela herança histórica, quanto pelo pensamento filosófico cristão europeu (PAIVA, 2015), mas destaca-se neste processo, os estudos de Freire acerca da alfabetização, observando que os alfabetizandos são sujeitos que devem estar e colaborar no processo de alfabetização, compreendendo a sua cultura enquanto humanos, pois é através da relação dialógica entre homens que é possível a *práxis* alfabetizadora, proporcionando um ato de conhecimento, de criação e não uma ação mecânica. (FREIRE, 2012)

O pensamento Freiriano pautado na dialogicidade, cooperação e coletividade, inserindo os estudantes adultos dentro do processo de construção e difusão do conhecimento, promovendo não só o letramento, mas a politização e o engajamento social destes sujeitos, sofre com a ruptura democrática do país, resultando no exílio de Paulo Freire e quanto as ações de ensino na educação de adultos são voltadas na alfabetização através dos programas “Cruzada ABC” e o Movimento Brasileiro de Alfabetização (MOBRAL).

Mesmo havendo pequenos movimentos universitários sobre a proposta educacional voltada para a educação de jovens e adultos, durante o período militar a educação é vista como

ferramenta regulatória do poder instaurado, sem atingir o princípio de conscientização política e social dos alunos e não buscando dialogar com as necessidades e a realidade destes sujeitos em cada região. Com a redemocratização, a educação de adultos é retomada dentro da perspectiva do direito básico de todo cidadão, presente na nova constituição de 1988, isto permitiu novas discussões e análises sobre uma situação ampla da educação de adultos (para além do analfabetismo, é necessário se pensar na educação enquanto reparação social), o trabalho e o método de Paulo Freire (laureado em outros países como Chile e Espanha) torna-se uma das principais correntes pedagógicas dentro da prática educativa da EJA, entretanto, a suposta alegação de “ideologização” dos seus estudos por uma parte da sociedade e de algumas bancadas políticas nas décadas de 10 e início de 20 do século XXI, em conjunto com o discurso de que EJA não seja tão relevante dentro das problemáticas educacionais, por não ter alcançado o “objetivo” de erradicar o analfabetismo no país, torna-se base para o avanço na desmobilização de determinadas iniciativas de amparo e discussão sobre a educação de jovens e adultos.

O entendimento e priorização da educação dentro de uma abordagem tecnicista buscando fomentar a qualificação destes sujeitos como forma de inserção no mercado de trabalho, faz da instituição escolar uma extensão das ações que atendam somente os interesses de mercado do país, distanciando a escola da proposta de um espaço de cidadania, que para além da capacitação, promova o desenvolvimento humano destes alunos através de uma educação que o auxilie no enfrentamento dos seus problemas sociais.

Para isto, é importante frisar como um dos elementos definidores do público presente no chão da sala de aula da EJA a heterogeneidade do seu público, seja na temporalidade das gerações, seja na identidade e atuação social de cada um, pois esta diversidade os coloca como sujeitos detentores de saberes que se correlacionam diretamente com o que é aprendido em sala de aula, do mesmo modo, que as suas vivências, suas problemáticas influenciam no seu processo de aprendizagem. Freire (2019, n.p.) já ressaltava que a educação é uma ação de emancipação humana em prol da transformação social, argumentando que “a educação, como prática de liberdade, é um ato de conhecimento, uma aproximação crítica da realidade”, o que nos faz considerar o saber e a experiência de vida destes alunos dentro da prática de difusão do conhecimento, aproximando de uma educação dialética e emancipatória que preze pelo protagonismo e politização do aluno, o fazendo sujeito crítico do mundo e socialmente ativo na sociedade.

A inserção da historicidade de cada indivíduo, cuja a prática na partilha dessas experiências entre pares seja informalmente comum na sala de aula, para Vygotsky, esta ação faz parte da interação dialética do homem e seu meio sócio-cultural, pois para o psicólogo, o aprimoramento é resultado da apropriação feita pelo homem da experiência histórica e cultural, pois a relação de intervenção entre sujeito e espaço é simbiótica, fazendo o soviético afirmar que “ao mesmo tempo que o homem transforma o seu meio para atender as suas necessidades básicas, transforma-se a si mesmo”. (REGO, 2014, p.41)

A abordagem socio-interacionista vygotskiana, inspirada no materialismo histórico dialético de Marx e Engels nos permite entender que a EJA não é o ponto de partida no processo de aprendizado do sujeito e este tampouco “interrompe” o seu desenvolvimento no abandono escolar. Dentro da perspectiva dialética de Marx, a existência humana se faz na luta constante da sua sobrevivência, dentro da sua relação com a natureza e é através dessa interação que provoca as transformações, modificando o indivíduo (MARX, 2004). Portanto o ingressante na EJA se encontra com o processo de aprendizagem transformado pelas suas relações sócio-históricas, suas vivências e a difusão do conhecimento na sala de aula dentro da proposta socioconstrutivista, não só entende que isto influi na forma como ele aprende e correlaciona o conteúdo com a sua prática social, como busca inserir de modo participativo através da interatividade e colaboração entre discentes e docente.

Destarte, a abordagem socioconstrutivista torna-se relevante na prática pedagógica da EJA neste trabalho, justamente por acolher em seu processo de aprendizagem a bagagem de saber trazida por estes sujeitos e fazer da heterogeneidade do público como um potencial para a ação de ensino/aprendizagem, estimulando dentro da interação um “intercâmbio” de saberes entre jovens e adultos, possibilitando inserir ferramentas que auxiliem no aprendizado e que através da colaboração mutua entre colegas, a instrumentalização e capacitação na utilização da ferramenta se tornam mais acessível, como o uso de computadores, *smartphones* e acesso aos AVA.

A inserção das TIC dentro da modalidade da Educação de Jovens e Adultos em Salvador já se encontra presente no Plano Municipal de Educação (Lei nº 9105/2016), em que consta como estratégia a viabilização do “acesso aos educandos de Educação de Jovens e Adultos a variados ambientes de aprendizagem e às novas tecnologias de informação e comunicação, através de parcerias e/ou utilização de bibliotecas, videotecas, laboratórios e centros de informáticas e videoaulas” (SALVADOR, 2016). Apesar do respaldo legislativo, o uso deste recurso enfrenta dificuldades, seja na disponibilidade de acesso para os alunos, seja na ausência

de uma abordagem pedagógica que permita a inserção da TIC dentro do processo de ensino/aprendizagem.

Nisto, o socioconstrutivismo nos possibilita entender a correlação entre as TIC e a educação, haja vista que nos computadores e *smartphones* é possível o trabalho com símbolos, facilitando o contato coletivo e social que permitem através da interatividade entre a ferramenta e o usuário o exercício do pensamento, estimulando na ZDI o desenvolvimento de novas habilidades e saberes. Para Jonassen (1990, apud MATTA, 2006), dentro da abordagem cognitiva no qual já dissertamos outrora, estes dispositivos que possibilitam a mediação da relação concreta entre o espaço de aprendizagem, as problemáticas existentes e o sujeito com as suas habilidades e potencialidades, são categorizados como *ferramentas cognitivas* e para Matta, uma propriedade destas ferramentas cognitivas é justamente a interatividade, já que ela:

(...) acontece quando as habilidades intelectuais, metacognitivas ou de aprendizagem, a motivação, os planos, as intenções e objetivos do estudante encontram-se e dialogam, através do sistema informatizado, com as características dos objetivos, tarefas e situações-problemas a enfrentar e existentes no ambiente. (2006, p.93)

A interatividade presente nestas ferramentas cognitivas exige do sujeito a ação para dar prosseguimento nas informações presentes dentro do ambiente de aprendizagem, por isso, o espaço se torna estimulante e dinâmico na construção do conhecimento, pois o indivíduo é incentivado a dar qualquer tipo de comando ou de selecionar uma opção presente e concomitantemente, cabe ao seu processo de aprendizado, avançar, permanecer durante o tempo necessário em cada parte do ambiente virtual (MATTA, 2006).

A inserção da abordagem socioconstrutivista dentro da prática pedagógica da EJA e conseqüentemente no AVA deste trabalho, busca promover através da coletividade, mediação e interação entre alunos, docentes e pesquisadores, o aperfeiçoamento na prática do ensino/aprendizagem, na construção colaborativa do conhecimento sobre história urbana, cidadania e identidade, tanto nos debates entre sujeitos durante o partilhamento da contextualização, quanto na participação e colaboração dentro do Museu Virtual, permitindo dentro da Educação de Jovens e Adultos o estreitamento e instrumentalização dos recursos digitais (tanto para alunos, quanto para professores), quanto uma educação voltada para o sujeito, fomentando o seu protagonismo social, entendendo e valorando a sua identidade, a

construção histórica do seu povo na cidade do Salvador, tendo ciência das lutas e conquistas existentes e de como elas estão correlacionadas com a sua vivência urbana na contemporaneidade e com as problemáticas sociais, do mesmo modo que o estimule na prática cidadã de colaborador para a melhora desta cidade assim como crítico dela e de “quem a gerencia”. Estas questões nos aproximam de uma Educação de Jovens e Adultos vista na Declaração de Hamburgo, no qual define:

A educação de adultos engloba todo o processo de aprendizagem, formal ou informal, onde pessoas consideradas “adultas” pela sociedade desenvolvem suas habilidades, enriquecem seu conhecimento e aperfeiçoam suas qualificações técnicas e profissionais, direcionando-as para a satisfação de suas necessidades e as da sua sociedade. (V CONFITEA, 1999, p.19)

Em paralelo a este entendimento, a abordagem socioconstrutivista também nos leva a uma educação dialética, conscientizadora, centrada no indivíduo, a educação enquanto movimento de emancipação desses sujeitos das suas problematizações sociais e enquanto práxis, pois o homem aprende e se desenvolve constantemente, tal qual Freire afirma que a “educação não tem caráter permanente. Não há seres educandos e educados. Estamos todos nos educandos” (2020, p.35).

3.2.1 – As Escolas Estaduais Professor Nelson Barros, Batista Neves e os Professores da EJA

Para esta pesquisa, a nossa *práxis* dentro do universo da EJA dar-se com os alunos dos Colégios Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves, que apesar de estarem em bairros distintos, ambos compartilham a mesma história de desenvolvimento e também as mesmas tensões sociais e urbanas por estarem situadas no vigésimo sexto Núcleo Territorial de Educação (NTE 26) na localidade de Cajazeiras, zona suburbana do miolo de Salvador, conhecida por ser um conglomerado residencial criado na década de 80 pelo Governo da Bahia através da Habitação e Urbanização do Estado da Bahia (URBIS) para a construção de conjuntos habitacionais voltados para a população mais vulnerável nas antigas fazendas Jaguaripe de Cima, Cajazeiras, Boa União e a Chácara Nogueira, cujo crescimento vertiginoso e irregular na década seguinte, faz da região uma das mais populosas da cidade (UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, 2021) e também uma das mais afastadas do centro

urbano da capital soteropolitana, onde muitos dos serviços estruturantes e urbanos essenciais na cidade ainda são carentes.

O Colégio Estadual Professor Nelson Barros, inaugurado no dia 01 de março de 1985, durante o governo estadual de João Durval Carneiro, pertence ao bairro de Cajazeiras 10, na Rua Fernando Mascarenhas, com uma população de aproximadamente 8.513¹⁴ moradores, sendo de maioria étnica parda e preta (53,46% e 29,63%, respectivamente), com mais da metade em uma faixa etária entre 15 à 40 anos, tendo 2,12% destes que não são alfabetizados. Já o Colégio Estadual Batista Neves busca atender a demanda de uma região com 5.422 moradores do bairro Cajazeiras 5, na Estrada do Matadouro, disponibilizando vagas para o Ensino Fundamental I e II, Ensino Médio e a Educação de Jovens e Adultos, em um local onde a taxa de analfabetos acima dos 15 anos são de 2,06% e aproximadamente 1/3 da população possuem de 8 a 10 anos de estudo¹⁵.

Como consequência da crise pandêmica, até o momento de desenvolvimento desta pesquisa, as atividades completamente presenciais das escolas estão suspensas conforme decisão da Prefeitura Municipal de Salvador e do Governo do Estado da Bahia e a modalidade da EJA em específico, vem sofrendo com o processo de adaptação à educação on-line, seja por questões de conectividade (motivo este até abrangente, observando a característica socioeconômica dos alunos das escolas públicas em todas as suas modalidades), seja por dificuldades no processo de construção digital na práxis pedagógica. Por isso, de modo que a pesquisa não seja prejudicada e não realize todas as etapas de desenvolvimento e produção conforme a DBR nos instrui, em virtude das aulas remotas nos colégios selecionados ainda não terem sido iniciados durante esta etapa, optamos por realizar a apresentação contextual deste trabalho para os professores da modalidade da Educação de Jovens e Adultos, de modo que os docentes colaborem para a validação e construção coletiva do conhecimento a ser apresentado e de que modo a temática abordada e o acervo do Museu Virtual do Salvador de 1638 possa contribuir enquanto ferramenta pedagógica no processo de ensino/aprendizagem e de inclusão dos discentes da EJA às Tecnologias de Informação e Comunicação.

Destarte, a inclusão dos estudantes da EJA neste trabalho, na prática da construção coletiva e aplicação do Museu Virtual socioconstrutivista da cidade do Salvador de 1638, além de buscar o entendimento e os impactos da aplicação das TIC dentro do processo de ensino/aprendizagem e de que modo este espaço promove o debate e o compartilhamento de

¹⁴ Segundo o CENSO 2010, disponibilizado também no Painel de Informações INFORMS da CONDER.

¹⁵ Segundo o CENSO 2010, disponibilizado também no Painel de Informações INFORMS da CONDER.

experiências destes sujeitos com o espaço urbano em que vivem, a aplicação busca ser também uma alternativa dentro da proposta da virtualização como ferramenta para a permanência da difusão do conhecimento que se encontra interrompida nos colégios selecionados e que urge o retorno, pois o sujeito da EJA, para além da visão estigmatizada do ser marginalizado, periférico e vulnerável pelas intempéries sociais que busca a EJA dentro da perspectiva bancária de educação, que o visa “qualificar para o mercado de trabalho” ou somente fornecer o letramento, este mesmo sujeito também é ativo, motivado a aprender, desenvolver novas habilidades e ser sujeito da sua própria história, ciente das problematizações que te afligem, mas principalmente, um cidadão capaz de galgar novos espaços e contribuir socialmente contra uma cidade que ainda deslegitima, o afasta territorialmente do centro urbano e o faz invisível socialmente, tal qual a sua ancestralidade nos séculos pretéritos.

3.3 – INTERLOCUÇÕES DA HISTÓRIA PÚBLICA E HISTÓRIA URBANA PARA A FORMAÇÃO CIDADÃ, IDENTITÁRIA E HISTÓRICA DO SUJEITO DA EJA EM SALVADOR

A proposta da criação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem socioconstrutivista sobre história urbana, cidadania e identidade tendo como público focal a Educação de Jovens e Adultos, cabe neste momento entendermos e abordarmos nestas próximas páginas sobre a abordagem histórica que nos permitiu observar os dados, os fatos e as questões sociais sobre a cidade do Salvador no século XVII que estão presentes no capítulo II e em conjunto com a Tecnologia de Informação e Comunicação resulta no Museu Virtual que será aplicado no nosso experimento didático. Ambas as abordagens contribuem na cientificidade desta pesquisa acadêmica acerca da temática e do seu objeto de estudo, assim como a finalidade na eficiência da *práxis* pedagógica, no qual este trabalho tem também por objetivo.

Por isso, falar da história da cidade, parte inicialmente do entendimento sobre a mesma e de que modo a história (enquanto ciência), se faz presente e age neste trabalho, vale ressaltar como Le Goff (1990, p.21) disserta que a história além de ser uma memória, também é um instrumento e um objeto de poder, no qual a perspectiva da classe dominante prevalece como fato histórico, descartando desta construção outros saberes, fatos e memórias que são de outros povos, atores e que só possível enxergar através de uma abordagem que aproximem e validem a inserção destes grupos, pois, com base na fala de Ricoeur, Le Goff o destaca que a “história, só é história na medida em que não consente nem no discurso absoluto, nem na singularidade

absoluta, na medida em que o seu sentido se mantém confuso, misturado”. (1961, apud LE GOFF 1990)

A contemporaneidade com as suas características de uma sociedade em rede (no qual veremos no capítulo 3.4), possibilita observar a história não como uma única lente, e sim um caleidoscópio, onde cada fragmentação projetada é uma perspectiva do acontecimento, por isso, para além das fontes tradicionais de informação, como os livros, revistas e jornais, a Sociedade em Rede nos traz a presença e o acesso das mídias sociais e das TIC que além de disseminação dos fatos, fazem de todos, coautores da história, dando ao historiador a possibilidade de realizar a interlocução das diferentes perspectivas e fontes de modo a construir o contexto histórico de modo dialético, colaborativo e inclusivo dentro da perspectiva social. (CASTELLS, 2013)

Além dos fatos e dos povos, a cidade é elemento histórico por trazer dentro da espacialidade do mundo físico, os testemunhos dos valores, da permanência e memória da sociedade, que vai além das edificações e os seus diferentes estilos arquitetônicos construídos através do tempo, pois o espaço urbano como criação humana ela é consequência (e também agente causador) das intencionalidades de uma civilização. Para além da história das cidades, o estudo histórico destes centros urbanos dentro de uma perspectiva que observa as provocações que as relações de poder influenciam nas mudanças físicas e sociais, torna-se possível identificar como essas transformações reverberam nas relações e tensões da sociedade na contemporaneidade. (ROSSI, 2001)

Neste trabalho, a análise e interpretação sobre a temática e o seu *locus* territorial, buscam os fatos e dados dentro da perspectiva da História Pública de viés social, dando voz aos atores do cotidiano soteropolitano através das documentações e bibliografias que dissertem sobre as relações sociais e suas tensões no décimo sétimo século, assim como a História Urbana nos permite observar a cidade enquanto espaço de memória coletiva de uma civilização, estabelecendo uma interlocução entre os acontecimentos históricos com as tensões urbanas e sociais que afetam a sociedade na atualidade.

3.3.1 – A abordagem da História Pública e memória coletiva no levantamento histórico do Salvador de 1638

No que tange a História Pública, Liddington (ALMEIDA, ROVAI, 2011) estabelece uma metáfora ao compará-la com um guarda-chuva acolhedor que oferece abrigo à todas as formas de história popular, como a história oral, a história dos povos, a história aplicada ou os

estudos do patrimônio. Sua comparação evidencia a prática do exercício popular da história pública que antecede o seu próprio conceito, onde a construção e preservação da memória é uma ação inerente do ser humano e de um povo, já que a prática social, as crenças, culturas e identidades são reproduções de uma construção histórica que se perpetua justamente nestas ações. Nisto, Kelley (1978, apud ALMEIDA, ROVAI, 2011, p. 34) declara que a “história pública se refere ao emprego de historiadores e do método histórico fora da academia”, ou seja, se antes, os historiadores observavam a sociedade enquanto “seu objeto de estudo” dentro do meio acadêmico, agora ele faz o movimento contrário levando as habilidades de leitura e compreensão sobre os fatos para a própria sociedade e constrói com ela de forma democrática as diversas faces sobre o determinado acontecimento histórico. E esta questão é importante, sobretudo observando as características da sociedade contemporânea, cuja a inserção cada vez mais comum da internet e das mídias sociais no seu cotidiano como forma de comunicação, interação e difusão de informações. Isto faz do viés social e dialógico da História Pública, elementos importantes para a realização desta interlocução com a sociedade.

O historiador neste momento, além de analítico e observador, dentro da História Pública ele assume a atuação do mediador ético, distanciado (conforme afirma Ricoeur) das visões totalitárias e absolutas da história em prol do registro memorial do cotidiano dos sujeitos e dos acontecimentos, conforme define Rovai, afirma que:

A História Pública é um campo da História que compreende posicionamento político – e não se confunda este termo com partidarismo ou doutrinação –, responsabilidade e compromisso em relação à produção, divulgação e circulação sobre os acontecimentos históricos, entendidos não mais na sua dimensão exclusiva da macro-história e nem do privilégio de poucos, mas nas experiências cotidianas que são valorizadas e significam as vidas de “pequenos e grandes”. Trata-se de trazer a vida para dentro da história”, em suas versões, de forma mais múltipla possível, fugindo dos “perigos de uma única história”, como apontou Chimamanda Ngozi Adichie. (ROVAI, 2018, p. 186)

Esta compreensão de validar as vozes e fatos de todos os atores inseridos em um determinado tempo histórico, faz da História Pública uma abordagem que busca retratar o mundo real e os seus problemas concretos e de que modo eles afetam cada grupo e visa contribuir na resolução destes problemas. Isso faz da história (e da prática do historiador) mais

do que uma ciência e campo de ensino, mas um compromisso social no resgate de povos e personalidades que outrora esquecidos, mas que sua existência gera impacto para os demais grupos na contemporaneidade, fazendo do historiador público, um agente da justiça social, do engajamento e fortalecimento dos saberes e da cultura das comunidades. (MARTINS, 2017)

A abordagem da história pública, torna-se oportuna nesta nossa pesquisa, haja vista que a busca por entender as relações sociais dos diferentes povos viventes na Salvador do século XVII e a sua estrutura social, requer o acesso memorial sobre o cotidiano destas pessoas e de que forma os problemas inerentes de uma sociedade senhorial de uma cidade subordinada a um colonizador afetavam a sua vida.

Para isto, além da história, a memória coletiva se torna um elemento importante para o cruzamento dos dados históricos, identificando as conexões entre os povos do passado com a comunidade no presente através dos impactos, conhecimentos e vivências que se perpetuam por gerações. Para Martins (2017, p. 113), a memória é “um espaço repositório que no passado registrou, arquivou informações, conhecimentos e experiências para então reproduzi-las no presente” e isto nos faz ressaltar também que para Le Goff (1990, p. 426), ela “é um dos meios fundamentais de abordar os problemas do tempo e da história, relativamente aos quais a memória está ora em retraimento, ora em transbordamento”, ou seja, o trabalho de resgate memorial e a sua socialização se dá justamente em observar quando “transborda” no tempo presente, por isso que enquanto a história busca estabelecer a linha temporal das ações pretéritas até a atualidade, a memória está no presente, lidando com as questões do agora, mas que suas origens estão correlacionados com o passado (MENEZES, 1992, apud MARTINS, 2017).

A memória, dentro do aspecto coletivo no qual aqui decidimos trabalhar, contribui tanto para a reconstrução do período histórico da capital inserindo as minorias sociais do período dentro do retrato temporal do Salvador no século XVII, quanto para o debate sobre cidadania e identidade na contemporaneidade, já que estes atores foram a base formadora de grande parte da população soteropolitana e majoritariamente do público frequente no chão da sala de aula da EJA, servindo como uma ponte de acesso para estes sujeitos reencontrarem a sua história e observar como elas influenciam na construção identitária do sujeito e da sua comunidade.

A junção da memória coletiva com a História Pública, impacta no contexto desenvolvido neste trabalho, através das estratégias adotadas para o mapeamento histórico soteropolitano do ano de 1638 e as suas peculiaridades sociais e urbanas, utilizando como recursos, para além das obras históricas sobre a cidade, os diários feitos por personalidades que passaram momentaneamente ou permaneceram na cidade observando os fatos e retratando o

cotidiano, como os diários de Charles Dellon (1699), os registros do Frei Vicente do Salvador (1627) e Frei Agostinho de Santa Maria (1720), as compilações documentais reunidas pelo Instituto Geográfico e Histórico da Bahia no ano de 1930. O uso das pinturas feitas por Frans Post, plantas da cidade desenvolvidas pelo português João Teixeira Albernaz, as cartografias do holandês Hessel Gerritsz, os mapas elaborados pelo também holandês Arnoldus Montanus e o mapa geral da cidade cujo autor é desconhecido, mas data-se do ano de 1638 que se encontra presente no acervo holandês do Algemeen Rijksarchief e que se tornou base primaz para a modelagem da cidade. A possibilidade do uso destes documentos, diários, registros, mapas, e pinturas como o registro memorial deste período, contribui para a construção do cenário histórico datado, observando as interlocuções entre povos e a cidade e de como isso se torna, para além de dado histórico, acervo para o Museu Virtual, cuja a abordagem da História Pública se familiariza com este tipo de espaço.

Sendo a História Pública uma abordagem que abre espaço para os acontecimentos e personalidades outrora ignorados pela história, mas que são importantes para a sua comunidade e para a cidade, os espaços expositivos como praças, monumentos, sítios históricos e museus, são lugares de preservação da memória coletiva e de patrimônio. Além da preservação, a visita nestes espaços faz destes vetores da difusão do conhecimento na educação histórica dos sujeitos e no campo da virtualidade, dispositivos como RPG Virtuais, jogos eletrônicos e Museus Virtuais se tornam também espaços atrativos de valorização da história e da sua difusão, possibilitando o alcance maior da memória.

Como exemplos para este aspecto, apesar do primeiro ter motivações de entretenimento e de mercado da indústria comercial de jogos eletrônicos, a desenvolvedora francesa *Ubisoft* lançou no ano de 2014 o jogo *Assassin's Creed Unity* cuja trama é ambientada em Paris do século XVIII e como modo de imersão, a cidade histórica da França é reconstruída digitalmente após o processo de levantamento de dados históricos, mapas, plantas da cidade, e também na digitalização de lugares e edifícios que se fazem presentes na contemporaneidade (SILVA, 2014). Em abril 2019, a Catedral de Notre-Dame de Paris sofreu o maior incêndio da sua história, perdendo toda a cobertura, a agulha central, as torres sineiras e vitrais, e para a sua reconstrução, foi necessário o uso dos dados do jogo, haja vista que parte da igreja não tinha mais os registros históricos de algumas peças, conforme retrata a reportagem de Thaís Augusto:

“No caso de Notre-Dame, facilmente a maior estrutura do jogo, significava recriar uma versão da catedral que na verdade não existia na época. A artista Caroline Miousse se debruçou sobre fotos para acertar a arquitetura, e

trabalhou com artistas de textura para certificar de que cada tijolo fosse como deveria ser. (...) ela até tinha historiadores para ajudá-la a descobrir as pinturas exatas que estavam penduradas na parede.” (AUGUSTO, 2019)

O reconhecimento histórico e arquitetônico da Catedral, em conjunto com o contexto da Revolução Francesa que motivaram a criação do jogo eletrônico, mesmo este não tendo por finalidade ser um AVA, se tornou um espaço virtual de registro histórico de um patrimônio importante para a comunidade parisiense, contribuindo socialmente para o processo de recuperação da igreja. Isto demonstra a capacidade dos ambientes virtuais de serem potencialmente espaços de visitação e preservação dos bens históricos, servindo também como registro documental para futuras e possíveis restaurações e reconstruções destes espaços.

O segundo caso, já presente nesta pesquisa, trata-se do Museu Virtual do Quilombo do Cabula, que diferentemente do primeiro, reproduz em sua modelagem o sítio histórico que não consta mais na contemporaneidade, mas que o seu perímetro e desenho urbano, tornaram-se base para a formação e desenvolvimento dos bairros hoje existentes na localidade e que os legados dos povos originários do Quilombo estão presentes na prática social dos atuais moradores. A construção do museu virtual, além de se tornar o espaço de registro da história e memória das comunidades do Cabula, se torna um elemento agregador entre os moradores dos bairros que compõem o Turismo de Base Comunitária¹⁶ do Cabula (TBC) e um espaço de colaboração e permanência da herança sócio-histórica por parte dos próprios moradores da comunidade, sendo um ambiente de construção dialética e coletiva do saber popular e de luta na valorização da resistência negra e da identidade do Cabula (MARTINS, 2017).

A abordagem socioconstrutivista na elaboração do Museu Virtual contribuiu na socialização da história através dos seus fundamentos de colaboração e interatividade que insere a comunidade durante o processo de resgate da sua história e também no processo de divulgação, promovendo uma visitação imersiva através de uma vivência no antigo quilombo, conhecendo o passado do local e a sua ancestralidade através de interação entre o espaço físico e com as personalidades do Quilombo Cabula. Em paralelo a isso, a construção socioconstrutivista do Museu Virtual também contribui para o potencial pedagógico da História Pública nas escolas conforme conclui Martins (2017):

¹⁶ Composto por 17 bairros da cidade de Salvador, onde outrora era território do antigo Quilombo Cabula, o Turismo de Base Comunitária do Cabula é “a forma de organização turística na qual as comunidades são protagonistas na promoção de atividades que poderão melhorar suas próprias condições de vida” (MARTINS, 2017, p.116)

(...) Relacionando ainda a história pública ao ensino, é aconselhável perceber a potencialidade do MVQC associando-o às propostas de ensino pautadas em pedagogia de projetos que não revela somente a história de resistência dessa comunidade em específico, mas também conduz a reflexão da historicidade de cada sujeito que visita e contribui no museu. (MARTINS, 2017, p.245)

Observamos deste modo que a abordagem da História Pública contribui para a construção coletiva deste trabalho, haja vista que o aspecto democrático e inclusivo na mediação histórica, dialogando os mais diversos espectros e atores do acontecimento histórico através do uso de fontes bibliográficas não tradicionais, como diários, poemas, mapas, pinturas e cartografias, e o efeito qualitativo na construção do conhecimento e de interlocução com outras abordagens como o socioconstrutivismo, contribui para a proposta geral deste trabalho e também para a inserção das temáticas que orbitam em torno do Museu Virtual do Salvador de 1638, como a História Urbana.

3.3.2 – A História Urbana no entendimento das relações sociais e urbanas do passado soteropolitano e os seus impactos

A conceituação sobre História Urbana perpassa por discussões entre teóricos da arquitetura e do urbanismo, onde validam ou não este método histórico como uma teoria específica de estudo sobre as cidades, haja vista que há a História das Cidades e a História do Urbanismo com contribuições e estudos feitos por autores como Benevolo, Choay, Jacobs e Gehl, entretanto a terminologia da História Urbana enquanto teoria é válida e necessária, haja vista que a objetivação deste campo de estudo insere outros elementos indissociáveis para as questões em que se analisa. Rossi (2001), ao discutir a cidade como história e o seu método histórico, observa que este possui dois pontos de vistas diferentes, onde o primeiro enxerga a cidade como um fato material e inacabado, cuja construção ocorre através do tempo e essa temporalidade dá o seu testemunho histórico, resultando nos estudos da arqueologia, a história da arquitetura e das cidades.

Entretanto, para além da concretude física das edificações e dos traços urbanos, as cidades são causa e efeito dos fenômenos urbanos que ocorrem em seu interior, estimulados através das ações, tensões e intensões dos seus cidadãos, para isto, o segundo ponto de vista

que Aldo Rossi retrata sobre o método histórico das cidades, busca justamente analisar estes fenômenos pois para o autor, este ponto de vista:

(...) concerne à história como estudo do próprio fundamento dos fatos urbanos e da sua estrutura. É o complemento do outro e concerne diretamente não apenas à estrutura material da cidade, mas também à ideia que temos da cidade como síntese de uma série de valores. Concerne à imaginação coletiva. (ROSSI, 2001, p. 193 e 194)

Apesar do Salvador no século XXI ser diferente do século XVII, observar os fenômenos de permanência que existem hoje em decorrência das ações pretéritas, faz da História Urbana tanto uma área do conhecimento necessária para a análise e discussão sobre as cidades, quanto para o desenvolvimento desta pesquisa, que como traz em seu título, a proposta de discutir a História Urbana com os estudantes da EJA, pois a sua inserção busca justamente correlacionar as contradições sociais e territoriais presentes na realidade da maioria destes sujeitos, com as intencionalidades e as características que a cidade tem e quais foram as motivações que as originaram. Isso faz do cidadão um ator tão importante quanto a cidade dentro da História Urbana, pois se a cidade é por si mesma depositária de história, através da vivência dos seus cidadãos que a memória coletiva se constrói (ROSSI, 2001).

E é nesta memória coletiva que observamos as intenções sobre a cidade de Salvador e quais caminhos ela produziu até hoje, percebendo as suas tendências econômicas, políticas, culturais e sociais. Esta característica faz entendermos as cidades e a sua história para além de um “elemento inacabado”, mas sim um elemento permanentemente mutável, pois são as mudanças (sejam elas simples ou provocadas) que podem resultar em situações urbanas (físicas, sociais e comportamentais) que duram por tempos ou resistem até a contemporaneidade. Para o autor, essas mudanças são consequências das forças que se aplicam a cidade, elencando as forças da natureza, econômica, política e outras, nisto, ele diz que:

Uma cidade pode mudar pela sua riqueza econômica, que impõe intensas transformações no modo de vida, ou pode ser destruída por uma guerra; basta pensar nas transformações de Paris e Roma (...), na destruição de Berlim ou da antiga Roma, na reconstrução de Londres e de Hamburgo depois de grandes incêndios que as devastaram ou depois dos bombardeios da última guerra. Em

todos os casos, as forças que orientam essas mudanças são identificáveis.
(ROSSI, 2001, p. 210)

Rossi (2001, p.210) aborda, entretanto, que “não fica claro é o modo concreto pelo qual essas forças se manifestam e, principalmente, a relação entre sua força potencial e os efeitos que elas produzem”, e é neste ponto que o mapeamento dos dados e a observação das vivências históricas analisadas sob a ótica da História Pública, permite preencher esta lacuna e torna-se possível neste trabalho estabelecer estas conexões, tanto no aspecto histórico, quanto no aspecto pedagógico.

Dentro do aspecto histórico, antes mesmo da sua fundação (conforme observado em contexto presente no capítulo anterior), as relações de poder entre a colônia e os ensejos por um espaço que protegesse os interesses expansionistas, exploratórios e de dominação da América Portuguesa pela Coroa Lusitana, faz de Salvador uma cidade objeto desde o seu berço, onde o seu desenvolvimento e as suas relações estão intrinsecamente ligadas aos interesses do seu colonizador.

O século XVII alça Salvador como protagonista no aspecto econômico e defensivo para os Ibéricos, mas que entre os muros da cidade, a capital vive as contradições decorrentes das ações decididas pelos colonizadores, onde o capitalismo periférico alargavam a desigualdade social na cidade com grande parte do poder econômico concentrado nas mãos da Coroa, com um o tráfico de escravos fazendo da cidade a principal rota de comercialização de africanos e do escravo a principal força de trabalho da colônia, concomitantemente a isto, a população negra e indígena tornam-se os povos mais vulneráveis e afetados pelo sociometabolismo da cidade. As sucessivas invasões holandesas até o ano de 1638 (onde este trabalho se concentra), para além das destruições e intervenções físicas na cidade, não causam uma ruptura na ordem social, muito pelo contrário, mesmo havendo as tentativas de fuga ao regime escravista de alguns bantus resultando na criação de espaços quilombolas, as instituições que mantêm o ordenamento da capital e o poder econômico concentrado nas classes dominantes, resultam na manuntenabilidade do sistema senhorial e escravista, mesmo com a ajuda dos bantus e tupinambás na retomada da cidade. Isso faz da capital da colônia (conforme abordamos no subcapítulo 2.4 e nos seus respectivos quadros) um espaço desigual e reprodutor de estigmas sociais nos povos bantu e tupinambá, fazendo de Salvador, dentro do mesmo espaço urbano “duas cidades” distintas, onde uma buscava a reprodução dos interesses da Coroa, enquanto outra busca criar dentro da cidade uma forma de resistência e de permanência dos seus valores culturais, religiosos e humano.

Estas ações, deduzimos em pesquisa, que além de contribuírem para a estruturação da desigualdade social que permanece até hoje, afetando majoritariamente a população preta e parda de Salvador, as fugas e criações de espaços quilombolas podem estar conectados na formação dos bairros periféricos da cidade, conforme observamos na tese sobre o Quilombo Cabula da historiadora Luciana Martins (2017) e que esta formação não só altera a paisagem urbana da cidade, inserindo novos símbolos e significados, como também se tornam espaços de preservação da história, valores e culturas dos povos ancestrais, que permanecem na contemporaneidade dentro do cotidiano comunitário através da reprodução inconsciente destas ações de relações entre os sujeitos e entre o espaço de convívio.

E nisto percebemos o aspecto pedagógico que a inserção da História Urbana e da História Pública proporcionam dentro do processo de ensino/aprendizagem nas disciplinas de história e geografia na EJA, pois ambos os métodos possibilitam a construção do conhecimento histórico, social e espacial através dos atores sociais que foram bases formadoras da sua identidade social e dos fenômenos urbanos que resultaram na cidade (que faz parte do cotidiano destes sujeitos), estabelecendo deste modo o ensino da história e da geografia em uma abordagem dialógica entre o estudante e o seu lugar de vivência, validando nesta prática o desenvolvimento sócio-histórico destes alunos (VYGOTSKY, 2007).

3.3.3 – O ensino de História e Geografia na EJA sobre a perspectiva da História Pública e Urbana

A inserção da abordagem da História Pública e Urbana no ensino da disciplina de história e geografia na modalidade da Educação de Jovens e Adultos, abrem possibilidades dentro do aspecto pedagógico e curricular. No primeiro caso, a disponibilidade de usar recursos e fontes não tradicionais para o ensino de uma determinada temática, diversifica o processo de ensino/aprendizagem, que no nosso caso, a utilização do museu virtual socioconstrutivista incentiva a participação ativa do aluno através da interatividade com o conteúdo mediado pela ferramenta cognitiva, a coletividade entre docente e discentes na usabilidade do instrumento simbólico e a sua coparticipação na construção do conhecimento compartilhado em sala.

As contribuições curriculares nestes dois campos, está na inserção de temáticas mais específicas e que são sensíveis as necessidades do sujeito da EJA, estimulando-o a uma visão mais crítica da realidade e dos problemas do mundo, cujo debate em torno destes conteúdos

tem o objetivo para além da sua formação escolar, mas principalmente na sua emancipação econômica, política, social e cultural (FREIRE, 2020).

Nesta pesquisa, o Museu Virtual possibilita o ensino da História da Bahia no século XVII, tendo Salvador como objeto de estudo, por ser capital colonial e a cidade mais importante da América Portuguesa até então e aglutinar ao conteúdo, questões contemporâneas tocantes a realidade destes sujeitos: como o legado ibérico no entendimento político, linguístico e social do país, a influência tupinambá nos costumes gastronômicos, na nomenclatura dos bairros e do povo bantu na religiosidade, a característica portuária da cidade que contribui para a diversidade étnica e cultural na construção identitária do soteropolitano, e principalmente como o sistema senhorial e escravista vigente em 1638 colabora para a desigualdade social e a marginalização das classes mais vulneráveis para as regiões mais afastadas do centro urbano.

No campo da geografia, a análise sobre os centros urbanos na perspectiva da História Urbana alia-se com a Geografia Social, colaborando mutuamente na construção do conhecimento territorial considerando os aspectos espaciais e sociais, percebendo que sistemas sociais opressores (como o sistema senhorial vigente no século XVII) causam impactos no desenvolvimento urbano e na formação de bairros e comunidade, assim como a desigualdade social provocada desde esse período está correlacionada com os espaços mais afastados do centro urbano e como estes mesmos espaços sofrem com a precariedade estrutural urbana, como saneamento básico, transporte, segurança e moradia.

Quando Santos (2011, p.13) define o território como “o lugar em que desembocam todas as ações, todas as paixões, todos os poderes, todas as forças, todas as fraquezas, isto é, onde a história do homem plenamente se realiza a partir das manifestações da sua existência”, faz do seu estudo uma condição histórica necessária para o desenvolvimento destes sujeitos, possibilitando entender e pensar a sua cidade enquanto território usado¹⁷, onde se fundamenta toda a sua prática social, desde o lugar da sua residência e do seu trabalho, até o espaço de interações e manifestações da sua cultura, cidadania e identidade. Neste aspecto, estudar os fenômenos urbanos da cidade e como elas influenciam na paisagem da cidade (vice e versa), torna-se um exercício de reflexão sobre o próprio sujeito, identificando como as problemáticas do mundo real surgem e como os afetam sob a ótica da sua própria cidade, correlacionando estes fenômenos com as causas e tensões que ocorreram (e ainda podem ocorrer) na sua vida,

¹⁷ Milton Santos define território usado como o entendimento do sujeito sobre o seu pertencimento a aquele espaço e a sua identificação do mesmo, fazendo do território o “chão mais a identidade. A identidade é o sentimento de pertencer àquilo que nos pertence” (2011, p.14).

sobretudo na Educação de Jovens e Adultos, onde a sua presença no chão da sala de aula pode ser consequência de privações ou problematizações sofridas durante o longo da vida.

Isto nos faz constatar como a História Pública e a Urbana podem contribuir para o debate sobre construção identitária, cidadã e cultura popular na sala de aula da EJA através destas disciplinas, que diferentemente da cultura de massas que se apropria das coisas, estereotipando lugares e cidadãos em uma abordagem superficial, a cultura popular é profunda, diversa e construída por homens (SANTOS, 2007). Perceber estas heranças deixadas pela ancestralidade dos povos que forma a base identitária do soteropolitano e neste caso no plural, pois as contribuições de cada uma é presente e se ramifica em cada território dentro da cidade, beneficia justamente os estudantes da EJA que muitas vezes se rendem a estigmatização social do sujeito falho, improdutivo, invisível aos olhos da sociedade e sem cultura. O contato com as suas bases identitárias e o conhecimento das suas ações e valores para o desenvolvimento do seu espaço e como estas questões estão presentes e permanecem graças as ações e a vivência destes próprios sujeitos, incentivam os mesmos na reivindicação do seu papel social e sua importância para a cidade, por também serem autores da sua construção histórica e enxergando-a também como espaço de cidadania, desconstruindo ao que Santos (2007) afirma como a percepção da cidade através da lógica do medo e da alienação.

O entendimento sobre cidadania perpassa para além da consciência sobre direitos e deveres, mas fala primeiramente, em seu sentido etimológico no “sujeito da *Polis*”, o indivíduo que é protagonista das mudanças sociais do seu lugar. Isto nos remete a preocupação de Freire (1983, p.76) sobre a proposta de uma educação libertária e problematizadora, pois ela traz para o cerne da ação docente, a preocupação no desenvolvimento político e social dos seus alunos para o “o aprofundamento da tomada de consciência que se opera nos homens enquanto agem, enquanto trabalham”, fazendo-os críticos da sua realidade. Já a educação bancária, conforme o próprio Freire (2019, p.71) afirma, se torna falha por estabelecer uma “dicotomia inexistente homens-mundo” e por contribuir na sua acriticidade, alienação e submissão destes, isto se reflete na não-consciência do aluno da EJA enquanto sujeito social e cidadão, na impercepção da sua contribuição para a sociedade e para a leitura das problemáticas existentes na sua vida.

Em um estudo de caso realizado por em 2019 nas Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves sobre a Educação de Jovens e Adultos pautada na cidadania e na construção do sujeito social, foi constatado na primeira escola, que as práticas pedagógicas em sala de aula não estimulavam a criticidade e nem estimulavam os alunos ao debate sobre cidadania e a sua atuação social, tendo como resultado deste estudo, a taxa de 85% dos alunos

que a educação não contribuía para a sua formação e participação política e social na sua comunidade, conforme cita os autores:

A alta porcentagem dos estudantes afirmando que a escola não influencia nas suas decisões políticas e na sua participação comunitária é resultado de uma dissociação dos saberes adquiridos na escola com o exercício da cidadania, e até mesmo da visão do papel da escola no desenvolvimento do protagonismo social destes sujeitos. Com isso, vale ressaltar a necessidade da atuação que o professor tem com os seus alunos para além do conteúdo didático. (SOUZA; MATTA; AMORIM, 2021, p.712)

O resultado corrobora quando Santos (2007, p.20) explica que a “cidadania sem dúvida, se aprende. É assim que ela se torna um estado de espírito, enraizado na cultura”, portanto estimulada durante o processo de ensino/aprendizagem através de uma abordagem que correlacione o conteúdo didático com a realidade sócio-espacial destes alunos, buscando também os induzir à construírem soluções para estas questões e nisto, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem contribuem para o desenvolvimento de novas habilidades e posturas.

A abordagem da História Pública e Urbana nos AVA, em específico o Museu Virtual, além da característica citada no que tange a preservação e memória, a experiência virtual de visitação e interação com a sociedade soteropolitana do ano de 1638, provoca ao visitante estabelecer uma constante relação associativa da cidade história do século XVII com a cidade contemporânea, tanto no aspecto espacial, quanto no social. A interatividade e mediação da ferramenta cognitiva, provoca através da ZDI, o desenvolvimento na capacidade de interlocução entre as duas cidades e buscando no tempo presente as problematizações e os fenômenos urbanos que possivelmente foram tensionados no ano de 1638, proporcionando de modo imersivo e dialógico a difusão conhecimento sobre personalidades da história da cidade do Salvador que foram ocultadas, a ancestralidade como base da cultura popular presente nas suas comunidades e a história de luta e resistência dos povos minoritários que resultam na existência destes próprios sujeitos na contemporaneidade que agora também enfrentam outras lutas e desafios para conquistar o seu desenvolvimento e reivindicar o seu espaço enquanto cidadão e provocador de mudanças significativas na sua vida e na sua cidade.

Portanto, a criação do Museu Virtual do Salvador de 1638, como uma ferramenta socioconstrutivista tende a possibilitar na sala de aula da EJA, para além do ensino ao conteúdo didático nas disciplinas de história e geografia, busca desenvolver habilidades técnicas e

psicológicas nos sujeitos, seja na interação e colaboração entre docente e discentes, na criticidade de questionar sobre a história da cidade e suas contradições (históricas, sociais e urbanas), contribuir na preservação e memória da sua identidade e da cultura popular e também capacitar-se formalmente no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação que cada vez mais se faz presentes dentro da Sociedade em Rede.

3.4 – A SOCIEDADE EM REDE E O MUSEU VIRTUAL COMO FERRAMENTA COGNITIVA NA DIFUSÃO DO CONHECIMENTO

O método de ensino/aprendizagem difundido por séculos, onde o espaço para a difusão do conhecimento estava restrito à sala de aula em uma relação hierárquica do professor (transmissor do conhecimento) para os seus alunos (receptores), vem ao longo dos anos apresentando dificuldades de lidar com as demandas e necessidades de uma sociedade cuja relação com a virtualidade é praticamente simbiótica ao mundo real.

O uso de dispositivos tecnológicos, além da popularização na sua aquisição, tem se tornado primordial para a comunicabilidade, o acesso e consumo de informações nos quais são obtidas em larga escala e num curto espaço de tempo. A inserção massiva destes *gadgets* pode ter o seu marco inicial datado com a popularidade dos computadores nos lares e o acesso à internet para a população geral, no qual Castells ainda aponta que a “abertura da internet foi a fonte de sua principal força: seu desenvolvimento autônomo, à medida que usuários tornaram-se produtores da tecnologia e artífices de toda a rede” (2003, p. 33), resultando em novos espaços e formas de comunicação, interação, comercialização e aprendizado, com novas linguagens que se inserem na dinâmica social da contemporaneidade, como os hipertextos¹⁸ e as hiper mídias¹⁹.

Com isso, o nosso modelo de sociedade muda de acordo com os novos valores, necessidades e interesses, o que na visão do sociólogo espanhol, vivemos inseridos na era da sociedade em rede, cuja definição entende que:

¹⁸ Conceito cunhado pelo sociólogo estadunidense Theodor Nelson, hipertexto é o termo referente ao sistema textual em que agrega outros conjuntos de informações, como palavras, textos, imagens e outras mídias. O exemplo mais comum de hipertexto é o *World Wide Web* (www) em que o conjunto correlacionado ao prefixo *www* permite ao usuário acessar outras demais informações desejáveis no campo da internet.

¹⁹ Também criado por Theodor Nelson, hiper mídias são junções de diversos meios de comunicação através dos sistemas eletrônicos de comunicação, sendo uma extensão do hipertexto, aglutinando diversos tipos de dados, como sons, textos, vídeos, animações e modelagens, permitindo que o usuário possa acessar de modo não-linear, criando a sua forma de início, meio e fim no consumo do conteúdo acessado.

Em razão da convergência da evolução histórica e da transformação tecnológica, entramos em um modelo genuinamente cultural de interação e organização social. Por isso é que a informação representa o principal ingrediente de nossa organização social, e os fluxos de mensagens e imagens entre as redes constituem o encadeamento básico de nossa estrutura social. (CASTELLS, 2013, p. 575)

A contemporaneidade, sobretudo os anos de 2019, 2020 e 2021 proporcionou a sociedade de modo amplo, readequar a tecnologia para as suas novas necessidades, desde o aceleração do *home office* até o uso das TIC como ferramenta de comunicação e interação social durante o período de isolamento social.

Dentro do aspecto educacional, a virtualização do ensino (e até mesmo a frustração da não virtualização em algumas modalidades, como a EJA), nos aproximam do debate referente ao entendimento do uso da TIC enquanto dispositivo pedagógico e de que modo ele auxilia no processo de ensino/aprendizagem. Com a adaptação abrupta da prática docente presencial para o ensino on-line, a utilização dos recursos digitais restringiu-se as plataformas de vídeo conferência e ao uso do AVA como o *Moodle*, *Canvas* ou o *Lyceum* para realização de avaliações, trabalhos, informes e comunicação com os alunos. Contudo, é importante frisar que a virtualização do ensino, sobretudo das TIC enquanto ferramentas cognitivas explorando as suas características, parte sumariamente de uma epistemologia que possibilite *saber como, para quem e de que modo* usar o AVA.

O *saber como* está correlacionada ao docente entender as potencialidades da ferramenta, em utilizá-la dentro da *práxis pedagógica* e também ensinar aos discentes o manuseio de modo que a ambientalização virtual não comprometa a ação de ensino/aprendizagem.

Para quem está justamente ligado no conhecimento sobre o público em que leciona, observando as suas características, suas dificuldades e, sobretudo as suas potencialidades no desenvolvimento de novas habilidades dentro da ZDI que serão mediatizadas pelas ferramentas cognitivas.

E por último, *de que modo*, refere-se a qual dispositivo tecnológico a ser usado e qual instrumento simbólico será executado como ferramenta pedagógica na construção do conhecimento, onde a interatividade do recurso com o sujeitos possa agir em parceria, pois conforme entende Matta, o estudante e o sistema são agentes dentro do processo de aprendizagem, quanto o primeiro pode dentro da AVA “escolher os objetivos, o conteúdo, a

possibilidade de consultar, ou não, certas informações”, o sistema “sugere soluções, dá conselhos, ou até mesmo impõe um dado caminho ou abordagem” (MATTA, 2006, p.94).

Dentro destas questões, o quadro abaixo sintetiza sobre o *saber como*, o *para quem* e *de que modo* a modelagem virtual em Museu Virtual se justifica dentro desta pesquisa, observando a epistemologia abordada, a metodologia escolhida e as características do pesquisador e também dos sujeitos da EJA partícipes do trabalho.

Processo de escolha da ferramenta cognitiva	
Saber como	A modelagem é um recurso historicamente importante na ação de representar algo. Dentro do aspecto da cidade, as maquetes físicas remontam ao período medieval onde estas ilustravam tanto o sistema construtivo quanto outras especificidades em uma encenação física da realidade em uma escala menor. Durante a década de 90, a modelagem virtual torna-se comumente presentes, seja nas animações, seja nos games e também na arquitetura, possibilitando conforme Oliveira (2011, p. 39) “interações, análises, e ainda, a manipulação”. Ela continua dizendo que (BONALDO et al, 2008, apud OLIVEIRA, 2011) que as maquetes ajudam na compreensão e na construção do espaço. Deste modo, a modelagem virtual, além da capacitação técnica do pesquisador sobre a manipulação da ferramenta, o uso deste recurso permite (assim como os jogos eletrônicos) a imersão dentro de uma realidade hipotética do período representado, possibilitando ao usuário a capacidade de “ver” a história, analisando e observando as suas peculiaridades, características e ações, dentro da realidade projetada virtualmente através do computador.
Para quem	A heterogeneidade da modalidade da Educação de Jovens e Adultos é evidente nos perfis de turma da Escola Estadual Professor Nelson Barros e Escola Estadual Batista Neves, onde no primeiro há uma presença majoritariamente masculina e na segunda um público mais diversos (45% feminino, 40% masculino e 15% autodeclarados “outros”), contudo em ambos

	observamos a elasticidade temporal na faixa etária (de 15 a 45 anos e 18 até 71 anos, respectivamente), o que nos possibilita a inclusão digital dentro da ação docente, por haver gerações familiarizadas com os recursos tecnológicos e a sua inserção também incentiva a colaboração entre colegas de gerações diferentes dentro do processo de aprendizado.
De que modo	A modelagem estará inserida dentro da AVA em formato de Museu Virtual socioconstrutivista, pois conforme observa-se nos trabalhos de Gomes (2011) e Martins (2017) a aplicação desta ferramenta cognitiva “contribuiu, substancialmente, para legitimar a dimensão da história pública, trazendo à luz a memória de um momento histórico” (2017, p.238) através da colaboração responsiva e dialógica, possibilitando de maneira efetiva a interação presencial e a distância de sujeitos que puderam tanto utilizar o espaço como recurso no aprendizado, como também como local de colaboração, alimentando o acervo com dados e informações sobre a temática ilustrada.

Quadro 12 - Quadro sobre o processo de escolha da ferramenta cognitiva.
Fonte: Do próprio autor.

3.4.1 – Museu e museu virtual: conceitos e características

Antes de dissertarmos sobre a proposta e construção do Museu Virtual do Salvador de 1638, torna-se imprescindível trazer nestas linhas o entendimento sobre os museus, cujo artigo primeiro do Estatuto de Museus criado no Brasil, considera-se:

(...) as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjunto e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento. (BRASIL, 2009)

Estes espaços de exposição, são unidades potenciais na preservação da memória histórica e na democratização da cultura, sendo acessíveis e aliados no desenvolvimento do aprendizado, haja vista que conforme aborda Adriana Falcão, “os museus possuem um caráter

educacional vinculado à sua própria origem, uma vez que, desde o início, se configuravam como espaços de pesquisa e ensino” (2009, p.14). Isto nos permite inserir ressaltar a importância destes espaços em conservar saberes, materiais e fatos históricos que são importantes para a formação social e cidadã do sujeito pertencente a este lugar, mas cujo conteúdo não está presente no seu currículo escolar ou na educação formal na escola, o que faz enxergar os museus como ambientes de educação não-formal, seguindo o entendimento de Gohn (2006), no qual diferencia a educação, relatando que:

(...) a educação formal é aquela desenvolvida nas escolas, com conteúdos previamente demarcados; a informal como aquela que os indivíduos aprendem durante seu processo de socialização – na família, bairro, clube, amigos etc., carregada de valores e culturas próprias, de pertencimento e sentimentos herdados; e a educação não-formal é aquela que se aprende “no mundo da vida”, via os processos de compartilhamento de experiências, principalmente em espaços e ações cotidianos. (GOHN, 2006, p. 28)

Marandino (2009, p.29) retrata estes espaços como “locais que possuem uma forma própria de desenvolver sua dimensão educativa” já que além do conteúdo exposto, o próprio espaço físico, as disposições das salas de exposição, o modo e a ordem em que o acervo é mostrado contribuem para o processo de difusão do conhecimento. Isto possibilita observar que os museus não são mais uma instituição que armazena relíquias e objetos “valiosos”, mas sim um espaço onde através da imersão na memória dos acervos presentes, possibilitam a compreensão do sujeito através de uma relação dialética com os problemas históricos que de certo modo influenciam na sua contemporaneidade (MARTINS, 2017).

Dentro do aspecto da virtualidade, os museus virtuais possuem algumas características que se diferem das instituições físicas, primeiro pela sua existência em formato de hipermídias e conforme Martins elucida, as diferenças entre o museu físico e o virtual, está tanto na reprodução e/ou modelagem dos objetos que compõem o acervo, quanto na função que os museus virtuais tem enquanto informação e comunicação, mudando inclusive a forma de relação entre o usuário e o patrimônio. Nessa perspectiva, a historiadora e pesquisadora Martins define o museu virtual como:

(...) espaços de mediação conectado em rede que proporcionam a efetivação de ações museológicas, como a socialização de acervos ou coleções digitais,

experimentos de vivências em contextos e situações sociais que poderão ser conflituosas ou não, e aspectos da cultura de grupos sociais. Sua virtualização privilegia a comunicação, de tal maneira que a interatividade se torna parte integrante dessas ações museológicas. Nesse sentido, aquele sujeito que visita o museu não assume apenas a postura de visitante, mas de participante ou colaborador (2017, p. 145)

Dentro desta conceituação, Martins se ancora nos estudos do grupo de pesquisa de Lima e de Rosali Henriques para abordar sobre os três tipos de museus virtuais: O museu virtual original digital, o museu virtual conversão digital e o museu virtual de composição mista. As peculiaridades de cada um serão apresentadas a seguir, de modo que facilite ao leitor sobre a categoria no qual a nossa proposta se encaixa e, por conseguinte abordar as potencialidades do museu virtual socioconstrutivista.

O museu virtual original digital ou também conhecido através da literatura de Henriques como museus essencialmente virtuais, são ambientes museológicos cujo acervo e espaço de exposição são existentes somente no meio virtual, já que as suas representações como personagens, edificações, obras, contextos e acervos não existem mais na contemporaneidade, cuja a sua representação se dá por base nas documentações, relatos e legados existentes na contemporaneidade, criando assim um patrimônio no qual o visitante possa interagir (LIMA, 2009; HENRIQUES, 2004 apud MARTINS, 2017).

O museu virtual conversão digital são justamente aqueles em que a instituição e as suas obras de exposição são existentes no mundo físico, mas que foram digitalizadas e reproduzidas tridimensionalmente para o ambiente virtual. Este tipo de museu virtual foram as primeiras criações do gênero, sobretudo com a popularização dos hipertextos e hiperlinks durante a década de 90, permitindo assim o acesso de obras cujo museu não era acessível espacialmente para o usuário (HUHTAMO, 2002 apud MARTINS, 2017). Cabe destacar que este tipo de museu também se tornou o mais popular, sobretudo com a inserção dos *smartphones* e o acesso as informações através de aplicativos (como o Google Arts & Culture), que permitem, além da reprodução digital das obras, a digitalização do museu físico, possibilitando ao usuário, a visita virtual por estas instituições que se encontram em outros países.

Por último, o museu virtual de composição mista, são reproduções essencialmente virtuais, cujo acervo é existente no mundo físico, porém, o mesmo não é exposto em nenhum museu. São casos como coleções particulares, familiares, religiosas ou entre outros, no qual, o

acesso a este material é restrito ou inexistente. A criação destes espaços é feita através de sites, blogs ou programas, onde o seu acervo é mostrado através de fotografias e vídeos.

Este presente trabalho, visa a construção de um museu virtual original digital, haja vista que a construção da cidade do Salvador no ano de 1638, conta com acervos arquitetônicos que não existem mais na atualidade e outros que se encontram completamente descaracterizados da arquitetura existente no período representado, do mesmo modo que o acervo virtual busca simular um contexto social vigente do período colonial, no qual não existe na contemporaneidade, mas que está imbricado com a construção social, étnica, identitária e cidadã do soteropolitano, sobretudo as classes mais vulneráveis e que hoje morem em regiões suburbanas e afastadas do Centro Antigo. E a criação deste espaço inteiramente digital em uma abordagem socioconstrutivista, permite exatamente esta interação do usuário com o seu patrimônio histórico, com a sua ancestralidade e também com as problematizações viventes na sua contemporaneidade, percebendo durante a visita virtual que além de visitante, ele é partícipe e ator deste espaço.

3.4.2 – Soluções Cognitivas e *Workflow* do Museu Virtual do Salvador de 1638

O museu virtual, sobretudo quando se trata de uma modelagem digital de uma cidade antiga, oportuniza atingir outras possibilidades, seja no aspecto analítico, seja no aspecto pedagógico. No primeiro aspecto, a reprodução de uma cidade histórica em um ambiente virtual, proporciona observar a evolução urbana da cidade correlacionando as questões sociais e históricas com o crescimento e desenho urbano do local na contemporaneidade. Isto facilita a identificação dos impactos, das implicações e problematizações que ocorreram e como ela vem se comportando no aspecto social e urbano, fundamental na fomentação do debate sobre história nas escolas, ou em temáticas mais específicas como a história das cidades nas escolas de arquitetura, haja vista que o entendimento sobre cidade está nos fatos urbanos determinantes como seu elemento histórico (ROSSI, 2001).

No segundo aspecto, enquanto ferramenta pedagógica e socioconstrutivista, a dinamicidade e a interatividade provocada pelo instrumento simbólico entre sujeito e o conhecimento presente, proporciona ao estudante experienciar uma vivência histórica através da observação nos diálogos com os personagens históricos e o contexto social da época; engajar a proximidade dos alunos com os recursos digitais e as TIC, incentivando para além da sua visita, o ensejo na capacitação e instrumentalização tecnológica; promover uma

independência na construção do conhecimento a partir da relação dialógica entre o conteúdo exposto no museu e a sua visão de mundo, e promover a valoração identitária, cultural, cidadã, urbana e histórica da sua cidade e das personalidades que contribuíram para a história de Salvador, mas principalmente para inserção do aluno enquanto sujeito histórico na sua cidade.

Deste modo, podemos definir no quadro a seguir as características presentes na construção do Museu Virtual do Salvador de 1638, pautados nos estudos do socioconstrutivismo, História Urbana e Pública:

Característica	Descrição
Contextualidade	Proporcionar ao participante, uma simulação virtual da vivência social e histórica da cidade do Salvador no ano de 1638, observando através da interação e do diálogo com as personalidades históricas e com a estrutura urbana e arquitetônica de uma cidade que reproduz o sociometabolismo senhorial, patriarcal e escravista, onde a identidade do colonizador se faz presente, mas a mistura de povos e culturas (mesmo entre tensões) resultam em características e bases para a construção identitária e cultural do soteropolitano.
Criticidade	Estimular através da construção colaborativa do museu antes e durante a sua aplicação a difusão do conhecimento sobre história urbana, cidadania, cultura e identidade, mas correlacionando com a sua vivência e observando as interlocuções entre a história e a sua realidade, possibilitando ter um olhar crítico sobre as problemáticas sociais e urbanas que afetam o seu dia-a-dia, mas também se percebendo enquanto sujeito histórico e social, em que além de perceber as tensões da contemporaneidades, questionar as possibilidades de solucioná-las.
Patrimonialidade	Reconhecer a história da sua cidade e a ancestralidade que forma a sua identidade, de modo que promova o pertencimento e defesa da memória e preservação do seu patrimônio histórico, urbano e arquitetônico, observando a história para além das grandes personalidades, mas através das demais que contribuíram para esta cidade e sobretudo para estes estudantes da EJA que compartilham as vulnerabilidades sociais e marginalidades que os povos dominados em 1638 viveram.
Historicidade Urbana	O Museu Virtual dentro da perspectiva da História Pública e História Urbana, trabalha na preservação do período histórico sob a ótica dos povos que viviam no centro urbano de Salvador e também na demonstração de como as cidades são espaços de poder, gerando impactos sociais e urbanos que perduram através do tempo, permitindo ao visitante observar se as problematizações existentes na Salvador do século XXI estão relacionadas com a cidade do século XVII.
Colaboração Digital	A utilização do museu virtual como instrumento simbólico de aprendizagem usadas sob uma abordagem cognitiva, além da interatividade entre o visitante e o

	conteúdo existente, concomitantemente, a exploração da hipermídia por parte do estudante durante a visitação, o familiariza com os recursos digitais e também estimula cognitivamente em desenvolver habilidades na usabilidade tanto das ferramentas cognitivas, quanto as hipermídias (MATTA, 2006).
Cultura e Cidadania	A aproximação da história da cidade, da formação popular do soteropolitano, observando as relações de poder, as forças de resistência e os personagens existentes, que trazem para Salvador a sua cultura, os seus valores e os seus costumes, possibilita ao visitante enxergar o território e a cultural para além do elemento histórico, mas, como forma de comunicação deste indivíduo com o universo e perceber a herança cultural que se faz presente justamente nas nossas ações, crenças e valores na contemporaneidade, pois para Santos (2007, p.81), “a cultura é o que nos dá a consciência de pertencer a um grupo” e este forma uma relação dialética e significativa com a territorialidade e a cidadania.

Quadro 13 - Características presentes no Museu Virtual do Salvador de 1638 e os seus significados.

Fonte: Do próprio autor.

O museu virtual poderá ser construído como um *software* a ser instalado em computadores e *notebooks*, de modo que a sua utilização também seja feita nos laboratórios das escolas ou nas residências dos alunos, ou em um formato de *Progressive Web App*²⁰ (PWA) cuja interação e acesso se dará dentro do navegador de acesso à internet e uma visitação completamente *on-line*, do mesmo modo que em paralelo ao museu virtual, será construído um *website* com informações sobre a ferramenta, como instalar, informações introdutórias sobre o museu virtual retiradas do contexto aqui explicitado e um canal aberto de dúvidas e sugestões para o aperfeiçoamento da pesquisa e da ferramenta.

Sobre o museu virtual, este será criado sob a base contextual presente no primeiro capítulo e posteriormente validado pelos estudantes e partícipes durante a sua aplicação. O acervo a ser modelado para fazer parte da representação virtual deste museu também foi possível através do uso de mapas cartográficos, desenhos, ilustrações e plantas topográficas, urbanas e arquitetônicas da cidade do Salvador durante o século XVII, que se encontram nas obras do geógrafo Pedro de Almeida Vasconcelos, do arquiteto Mario Mendonça, no Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional e Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural da Bahia, cujo o trabalho de preservação dos bens arquitetônicos e de registro cadastrais das edificações anteriores são extremamente importantes para a construção deste museu virtual e

²⁰ Diferentemente dos aplicativos, o *Progressive Web App* é um aprimoramento híbrido das páginas Web regulares, possuindo uma interface adaptativa tanto para os dispositivos móveis como *smartphones*, quanto os computadores, podendo oferecer recursos e hipermídias presentes em aplicativos, através dos navegadores de internet, sem a necessidade da sua instalação.

principalmente para o registro histórico da cidade, mas tendo como base para a modelagem a figura 04 (pág. 33) da cidade no ano de 1638.

A construção em modelagem tridimensional (3D) será através do *software* de modelagem *Trimble Sketchup*, buscando oferecer ao usuário nos ambientes de interação, momentos de vivência histórica imersiva, interagindo com os personagens bidimensionais (2D) feitos dentro da ferramenta *open-source* GIMP, baseada nos relatos históricos e imagens referenciais que possibilitem durante a interação com os NPC's a identificação destes personagens, assim como a sua classe, sua etnia e a suas características identitárias. A opção por uma modelagem “mais realista” nos ambientes, utilizando texturas que simulem o mundo real, ancora-se no objetivo de promover associação temporal entre a cidade projetada do passado com a cidade existente no mundo real, do mesmo modo que a simulação realista se torna um acervo virtual de patrimônios que hoje estão descaracterizados ou são inexistentes na contemporaneidade, aproveitando a capacidade que a realidade virtual tem de criar ambientes e objetos que sejam difíceis de visualizar ou que não existam mais (BATISTA, MESQUITA, GASPAR, 2018).

Pensando nisto e nos exemplos de museus virtuais socioconstrutivistas criados por Freitas (2012), Gomes (2011 e 2017) e Martins (2017), o museu segue a reprodução em *First-Person* (Primeira pessoa) para melhor assimilação e imersão do usuário com o acervo virtual. Este modo de reprodução, comum em jogos eletrônicos, proporciona ao usuário a autonomia sobre o que observar e interagir neste espaço, resultando em percepções e decisões imediatas e pautadas na vivência do sujeito com o museu virtual, resultado da estimulação de funções psicológicas inertes e que despertadas, o auxiliam na relação entre o saber e a apropriação deste saber ao que VYGOTSKY (2009) define como Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI).

A exposição destes ambientes dentro do PWA segue através de imagens e animações *renderizadas*, onde o seu acesso se dará através da planta geral da cidade do Salvador e também dos totens direcionais presentes em cada ambiente, possibilitando ao visitante a independência de seguir o trajeto que lhe deseja, dando-o a possibilidade virtual de “caminhar pela cidade” de acordo com o seu próprio roteiro, isso só é possível através do caráter cognitivista da interface do PWA, que permite a ligação entre páginas e mídias por *hiperlinks*, mediando e promovendo a interação entre o conhecimento e o sujeito do jeito e da forma que este livremente desejar.



*Figura 10 - Interface prévia do PWA do Museu Virtual do Salvador de 1638.
Fonte: Do próprio autor.*

A interface do PWA será construída através da plataforma digital WIX que possibilita a criação do *web site* e da inserção do seu conteúdo de acordo com a proposta do conteúdo e do seu público alvo, deste modo, optamos por estabelecer na página inicial, as informações prévias e necessárias para visitação do espaço, descrevendo ao visitante o que ele irá encontrar no museu virtual, ressaltando também a sua colaboração no fórum de comentários, para que este contribua e deixe registrado a sua participação no AVA colaborativo, reiterando com a proposta socioconstrutivista do espaço virtual. O PWA do Museu Virtual do Salvador de 1638 (Figuras 10 e 11) já foi construído previamente como Museu Virtual da Cidade do Salvador do Século XVII (<http://fabiopereira913.wixsite.com/mcvs17>) durante a disciplina de Tecnologia Educacional Aplicada à Pluriculturalidade no ano de 2018 na Universidade do Estado da Bahia como base de estudo desta pesquisa e também sobre AVA socioconstrutivistas. Ele será a base para a construção deste nosso trabalho, inserindo as temáticas norteadoras e também o acervo construído em contexto e validado entre os professores da EJA.



Figura 11 - Interface prévia do conteúdo a ser exposto no museu.
Fonte: Do próprio autor.





Deste modo, o design cognitivo apresentado a seguir é realizado buscando auxiliar na questão problema, promover a interatividade dos sujeitos com a história de Salvador no século XVII em uma perspectiva da História Urbana e da História Pública, possibilitando a interlocução entre as relações e problematizações sociais do século XVII com a realidade destes sujeitos no século XXI, engajando-os em uma construção coletiva e dialética do conhecimento, tendo por base os princípios do socioconstrutivismo, que em conjunto com a metodologia DBR que sistematiza este trabalho, também organiza o *workflow* do Museu Virtual construído, como mostra o quadro a seguir:

Soluções Cognitivas	
<p>Objetivação</p> <p>(O que se pretende alcançar com o museu?)</p>	<p>Construir uma ferramenta pedagógica no formato de museu virtual interativo e que contribua para o ensino/aprendizagem sobre história, cidadania e construção identitária através da vivência digital da cidade do Salvador no ano de 1638;</p> <p>Promover a interdisciplinaridade dentro do espaço, correlacionando o ambiente digital com as temáticas presentes no currículo didático nas disciplinas de história e geografia da EJA;</p>

	<p>Agregar saberes acadêmicos, com as contribuições e vivências dos partícipes que venham a utilizar o museu virtual;</p> <p>Ser um espaço de valoração e preservação da memória e do patrimônio histórico, arquitetônico e cultural de Salvador;</p> <p>Promover aos visitantes a interlocução do período histórico exposto com a contemporaneidade, provocando a valoração cultural da sua ancestralidade e observando as dicotomias sociais existentes no século XVII, comparando-as com as do século XXI no qual possam ser viventes, de modo que se sintam engajados na resolução das suas problemáticas, reivindicando o seu espaço enquanto cidadão e transformador da sua realidade.</p>
<p>Disposição das Informações <i>(Como será abordada as informações?)</i></p>	<p>As informações serão abordadas dentro do cenário virtual da cidade de Salvador no ano de 1638, através do desenho urbano, as edificações existentes neste período, assim como as pessoas que faziam parte da dinâmica social da cidade, encaixadas no contexto histórico e social do décimo sétimo século em uma cidade colonial, que compõem o acervo digital do museu.</p>
<p>Contextualização <i>(Qual estratégia garantirá a contextualização-universo socio-histórico/ conscientização/ tema gerador/ zona de desenvolvimento imediato (ZDI)?)</i></p>	<p>A contextualização construída sobre a cidade do Salvador no século XVII que permitiu tanto a construção tridimensional do museu virtual, também será o <i>background</i> para o visitante experienciar uma vivência histórica, observando a cidade, os personagens, a sociedade histórica, as suas problematizações e correlacionando com a cidade na contemporaneidade, trançando um paralelo entre as problematizações do passado, com as existentes no século XXI, permitindo que desenvolva a habilidade de analisar ambos os contextos (o histórico e o atual) e identificando as suas interlocuções nas questões históricas, urbanas, culturais e sociais.</p>
<p>Interdisciplinaridade <i>(Qual estratégia garantirá a interdisciplinaridade?)</i></p>	<p>As estratégias definidas no que tange a interdisciplinaridade do museu virtual estão em seus:</p>

	<p>1 – Aspectos históricos catalogados e observados dentro do contexto deste trabalho;</p> <p>2 – Aspectos Geográficos/Urbanos através das alterações na paisagem existente e também observar as características urbanas que se torna base para o crescimento da cidade na contemporaneidade;</p> <p>3 – Aspectos Arquitetônicos estabelecendo uma correlação temporal das edificações existentes no século XVII, o seu estilo arquitetônico e as alterações/descharacterizações sofridas com o que existe hoje no século XXI;</p> <p>4 – Aspectos Sociais de modo que o visitante observe as diferenças entre as ordens sociais existentes durante o Brasil Colônia e a contemporaneidade, analisando os atores sociais e como a desigualdade se reproduzia e qual a sua consequência na sociedade soteropolitana no século XXI.</p> <p>5 – Aspectos Educacionais pois o produto construído pode transversalizar com diversas temáticas do currículo educacional do estudante da EJA, correlacionando assuntos como história, cidadania, geografia, formação cultural, tendo por base a cidade em que estes estudantes são viventes, contribuindo também para a valoração e preservação da história e dos atores existentes.</p>
<p>Colaboração e Interatividade <i>(Quais as estratégias de interação e colaboração?)</i></p>	<p>Os aspectos e estratégias de colaboração e interatividade para o museu virtual serão feitas através:</p> <p>1 – Guia básico e introdutório sobre o acervo a ser acessado, dando uma breve contextualização do será visto pelo sujeito;</p> <p>2 – A visitação ocorrerá de maneira autônoma e ficará a cargo do visitante em criar o seu roteiro de visitação aos lugares da cidade, selecionando através das placas de indicação que o guiará sobre as regiões da cidade e que também dão ao sujeito a localização em que está no espaço;</p>

	<p>3 – Para além do conteúdo exposto, as placas de indicação também fornecem informações históricas sobre o local ou a edificação, do mesmo modo que auxilia o visitante ao trazer uma imagem referência daquele ambiente ou da determinada edificação na atualidade, proporcionando ao visitante a correlação temporal entre o ano de 1638 e a atualidade, assim como é disponível um <i>hiperlink</i> que o levará a uma caixa de texto onde ele pode contribuir com informações ou comentários sobre a visita e/ou o acervo em específico.</p> <p>4 – Tanto nos locais visitados como nas caixas de diálogo dos NPC existentes, é disponibilizado um <i>hiperlink</i> em que o usuário poderá acessar as referências usadas naquele espaço.</p>
<p style="text-align: center;">Validação (Quais estratégias de validação?)</p>	<p>1 – A validação interna – Realizada pelo pesquisador através das interlocuções com as fontes históricas, dados pesquisados, mapas e plantas arquitetônicas que se tornaram bases referenciais desta pesquisa e que estão presentes no capítulo de contexto;</p> <p>2 – A validação externa – Através de entrevistas a serem realizadas com o público alvo externo, o compartilhamento do contexto para a sua validação acerca das temáticas abordadas, submissão e observação das informações a serem obtidas com os participantes do grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais da Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Após execução do museu virtual, o mesmo (por questões metodológicas do DBR) continuará a passar por validações externas nos seus ciclos de aplicação, de modo que o ambiente virtual de aprendizagem seja aprimorado de acordo com as contribuições dos usuários.</p>
<p style="text-align: center;">Soluções Pedagógicas (Quais estratégias poderão atender às funções pedagógicas?)</p>	<p>As funções pedagógicas do museu virtual estão nas:</p> <p>1 – Na capacidade interdisciplinar do Museu Virtual dentro da educação formal na EJA e nas demais modalidades de ensino nas escolas e também no ensino superior;</p>

	2 – Nas fontes bibliográficas e materiais referenciais anexados aos acervos expostos dentro do museu virtual.
Soluções Técnicas	
Mídias (<i>Quais mídias pretendidas no museu?</i>)	Imagens, Modelagens 3D, Textos e Fórum para diálogo.
Mobilidade (<i>Quais estratégias de mobilidade estarão disponíveis ao visitante?</i>)	<p>Seguindo os trabalhos realizados por Gomes (2017) e Martins (2017), o museu virtual tem em sua modelagem ícones autoexplicativos no que tange a sua função, podendo ser acessados com o auxílio do teclado, mouse, ou tocando no símbolo caso a tela de acesso ao dispositivo seja <i>touchscreen</i>. Os ícones dos comandos atenderão as seguintes funções:</p> <p> Acessar o ambiente</p> <p> Sair do ambiente</p> <p>Ativar as informações sobre o local, edificação ou NPC podendo conter:</p> <p> 1 – Informação histórica; 2 – Diálogo; 3 – Imagens contextualizadas; 4 – Fontes referenciais; 5 – Caixa de comentários para informações e opiniões.</p> <p>Ativar menu de informações do Museu Virtual tais como:</p> <p>MENU 1 – Voltar; 2 – Página Inicial; 3 – Achou um erro? Fale com a gente</p> <p> Totem de indicação e mobilidade dentro do museu virtual, permitindo a mudança de um ambiente a outro.</p>
Meio de Socialização (<i>Qual veículo técnico de apresentação?</i>)	Via WEB – com a criação de um <i>website</i> contendo informações sobre o museu e o próprio museu virtual.

Quadro 14 - Design Cognitivo do Museu Virtual do Salvador de 1638.
Fonte: Quadro adaptado de MATTA, 2012.

É importante deixar claro que o Museu Virtual de Salvador no século XVII não tem objetivo de modelar toda a freguesia de Sé e as regiões que estão conectadas com o núcleo

urbano (como o Carmo e o São Bento), já que o intuito deste museu não está unicamente nas edificações, mas sim na dinâmica social da cidade. Sendo assim, a proposta desta modelagem segue o entendimento do contexto construído pelo pesquisador, com a construção de edificações que permitem estabelecer por parte do visitante uma associação do período representado com a contemporaneidade, mas cujo foco está justamente nos povos presentes dentro da sociedade soteropolitana na época, as suas relações e as suas problemáticas. Tendo isto, uma outra ferramenta necessária e que optamos inserir neste museu para contextualizar o usuário até o século em que visitará a cidade, são as cinemáticas (ou *cutscenes*)²¹, que nelas estarão inseridas algumas informações e imagens sobre a fundação, o desenvolvimento urbano da cidade e os recentes acontecimentos no século XVII que influenciaram a cidade e a sociedade da capital da colônia no ano de 1638.

Também é imperativo destacar que as duas possibilidades de sistematização do museu (em *software* ou PWA) será decidido através da validação do contexto e verificação da melhor abordagem para a visita dos estudantes da EJA durante este processo de ensino remoto, que também será observado quais dispositivos os alunos utilizam para o acesso à internet e também para o acesso aos conteúdos e as aulas remotas (caso estejam ocorrendo), assim como será considerado a melhor interface que facilite e contribua para a difusão do conhecimento e o ensino/aprendizagem da disciplina de história e geografia.

A construção deste *workflow* e dos quadros fundamentais para a elaboração da modelagem, cujo processo sofrerá alterações a partir da experimentação e *feedback* dos sujeitos partícipes do projeto de modo que a construção colaborativa desta ferramenta pedagógica atinja o nível satisfatório e condizente com o objetivo desta pesquisa e com o resultado almejado para a eficácia na ação do ensino/aprendizagem dos estudantes envolvidos.

²¹ Cutscenes são uma pequena sequência de cenas em vídeo, no qual o usuário não pode controlar a exibição, que tem por objetivo introduzir o visitante dentro do contexto em que a modelagem se insere, fornecendo-o informações importantes para o seu entendimento e interação com o ambiente virtual de aprendizagem.

4.0 PROPOSTA DE MODELAGEM DO MUSEU VIRTUAL DO SALVADOR DE 1638

4.1 – APRESENTAÇÃO DO CONTEXTO E ACERVO AOS DOCENTES DA EJA

Para a estruturação do design desta proposta de modelagem virtual, segue também os conceitos e princípios presentes nos nove quadros construídos dentro do contexto, pois eles trazem as informações pertinentes para a representação e intenção de como serão inseridos os objetos de acervo deste museu. O intuito da proposta preliminar de modelagem e a sua apresentação antes da finalização do produto, é uma característica de investigação colaborativa presente no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais da UNEB no qual este trabalho faz parte, que decorre da abordagem metodológica da Pesquisa Aplicação em Educação (DBR), no qual nos instrui as aplicações e testes do que é construído, seguindo justamente os princípios epistemológicos de um design socioconstrutivista.

Para a validação do contexto e acervo apresentado, cabe inicialmente dissertarmos preliminarmente sobre o objetivo da etapa de submissão das informações antes do produto finalizado, dentro da perspectiva da Pesquisa Aplicação em Educação. Sem entrar no mérito da metodologia (que veremos no capítulo a seguir), o contato preliminar é fundamental dentro de uma pesquisa cuja a perspectiva socioconstrutivista preza pela dialogicidade e colaboração dos sujeitos partícipes do processo, dando a estes o importante papel de avaliação dos contextos, princípios teóricos, objetos adotados e elencados pelo pesquisador, se tornando também os coautores deste trabalho, ao fazer do contexto e do museu virtual uma construção coletiva e *praxiológica* de uma pesquisa aplicada em Educação de Jovens e Adultos.

Em virtude das regras de distanciamento social decorrentes da crise sanitária global da COVID-19 que ocorre durante esta etapa da pesquisa, os encontros presenciais não foram possíveis, contudo, o uso das TIC permitiram abranger territorialmente outros atores para esta parte de validação e conseqüentemente outras instituições escolares que tem a Educação de Jovens e Adultos como uma das modalidades, para isto, a apresentação do contexto e do acervo preliminar deste trabalho foi desenvolvido em painéis ilustrativos pelo *Google Slides*, que serviram para auxiliar na assimilação do contexto histórico de Salvador em 1638, da história urbana e a construção identitária do povo soteropolitano, com as imagens referenciais do acervo, disponibilizando também de modo assíncrono a apresentação comentada deste mesmo contexto e acervo na plataforma de vídeos do YouTube. Além disto, foi apresentado ao grupo,

os eixos temáticos presentes no conteúdo do museu virtual e o objetivo de usá-lo como ferramenta pedagógica para a fomentar o debate sobre história urbana, cidadania e identidade nas aulas de história e geografia. Os comentários e contribuições foram reunidas e catalogadas através da plataforma do *Google Forms*, que além de documentar o encontro e as validações dos participantes, o mesmo permite transformar em dados as observações e questões pertinentes de cada docente participante e da instituição que este representa.

No primeiro grupo, fizeram parte um total de oito professores presentes nas redes da EJA do Instituto Federal de Catu (IF Baiano), professores da EJA das escolas municipais e estaduais das cidades baianas de Gandú, Wenceslau Guimarães, Camaçari, Santo Amaro e professores da EJA das Escola Estaduais da cidade do Salvador, como a Thales de Azevedo, Professor Nelson Barros e Batista Neves, sendo estes dois últimos o local de aplicação do museu. A justificativa e objetivo na escolha destes professores e instituições é justamente observar as diferentes perspectivas pedagógicas presentes em cada instituição e como elas podem colaborar e/ou validar a nosso museu virtual enquanto ferramenta pedagógica no chão da sala de aula da EJA.

A interlocução com os professores possibilitou avaliarmos se o contexto e o acervo estavam também de acordo com parte dos objetivos desta pesquisa presentes na introdução. Dos docentes participantes, todos entenderam o contexto como “relevante” ou “muito relevante” para os objetivos elencados nesta pesquisa, assim como os acervos escolhidos foram validados para a construção do museu virtual. No que tange ao contexto, houveram contribuições pertinentes para a construção histórica do período, assim como sugestões importantes na apresentação e interação dos estudantes da EJA com o conteúdo didático presente no museu virtual, como relata o professor M.L.M. do IF Baiano:

Acho válido dar uma atenção especial a questão da linguagem escrita que será adotada, tendo em vista que muitos estudantes da EJA, devido ao processo de exclusão à educação formal que sofreram ao longo de suas trajetórias, apresenta, por vezes, graus diversos de déficit de letramento. Por isso, pensando na efetividade didático-pedagógica, creio que é fundamental o uso de uma linguagem que seja mais familiar para um público com esse perfil.
(Professor M.L.M. – IF Baiano – Campus Catu, 2021)

O contato da pesquisa com os docentes que estão neste momento letivo do ano de 2020 e 2021 em atividades remotas com as turmas da modalidade de Educação de Jovens e Adultos,

torna-se oportuno para observar e colher informações dentro da perspectiva docente sobre como tem sido a interação dos alunos com o conteúdo didático através das plataformas digitais e de como podemos adaptar a aplicação dos AVA para as necessidades destes sujeitos, abarcando também as suas características de desenvolvimento e aprendizado. O *feedback* dos docentes sobre a atenção com a linguagem adotada dentro do museu virtual corrobora com o pensamento freireano sobre a linguagem tanto como expressão do conhecimento produzido pelo homem na sua relação entre o sujeito e o objeto, quanto principalmente como “algo comprometido, também, com as classes sociais”. (FREIRE, 2014, n.p)

A preocupação e a atenção desta pesquisa referente a linguagem, repercute tanto nas falas dos NPC's, quanto na introdução e encerramento da visitação no AVA, de modo que o espaço não tenha a sua interatividade prejudicada, o que conseqüentemente pode resultar na dificuldade de entendimento do conteúdo didático ou desinteresse por parte do usuário em continuar a interação dentro do museu virtual.

4.2 – ACERVO DO MUSEU VIRTUAL SALVADOR 1638 E O FORMATO DO AVA ESCOLHIDO

A seguir serão apresentaremos seis tópicos que compõem o Museu Virtual do Salvador de 1638, validados através da apresentação e contribuição coletiva dos docentes da EJA participantes da pesquisa, contendo descrições dos elementos a serem inseridos na ferramenta pedagógica, assim como as suas referências e descrições de cada obra presente no acervo que compõe o ambiente virtual de aprendizagem. O acervo apresentado como consequência direta da contextualização histórica da cidade do Salvador no ano do 1638 e validado pelos professores participantes da pesquisa inicia-se com:

1. O início da visitação do Museu Virtual de Salvador no Século XVII, será por uma introdução que contextualizará o usuário sobre a fundação da cidade de Salvador em 1549, as suas relações iniciais, as tensões políticas-administrativas com a União Ibérica, o desenvolvimento urbano da cidade no século XVII, os conflitos externos e as problemáticas internas referente aos aspectos da dinâmica social da cidade. Por fim, o mapa de Salvador de 1638 será mostrado tendo em seguida o efeito de zoom na parte alta da Ladeira da Misericórdia como o ponto de partida do período em que o usuário irá interagir.

Acervo modelado	Referência utilizada	Função Cognitiva
<ul style="list-style-type: none"> - Representação cartográfica da cidade de Salvador de 1549; - Representação gráfica das relações iniciais da cidade; - Cartografia do centro urbano de Salvador no início do século XVII; - Representação da Baía de todos os Santos durante a invasão holandesa; - Cartografia da cidade do Salvador em 1638. 	<ul style="list-style-type: none"> - Planta da cidade do Salvador de 1549 elaborada por Teodoro Sampaio, presente na página 28; - Pintura do século XIX de autor desconhecido do fidalgo Thomé de Sousa em contato com o indígena – consta em anexo; - Pintura cartográfica de João Teixeira Albernaz da cidade do Salvador no ano de 1605 – consta em anexo; - Gravura de Frans Hogenberg da cidade do Salvador em 1625 com a frota holandesa – consta em anexo; - Planta cartográfica da cidade de Salvador no ano de 1638, do acervo de Algemeen Rijksarchief presente na página 33. 	<ul style="list-style-type: none"> - Optamos por utilizar durante a introdução, imagens e mapas do período histórico de modo que facilite ao visitante a correlação do acervo presente no museu a ser visitado por ele com o conteúdo histórico presente no contexto.

Quadro 15 - Elementos introdutórios ao Museu Virtual.

Fonte: Do próprio autor

2. Dando continuidade e inicializando a simulação 3D da cidade, o ponto de partida será em frente Ladeira da Misericórdia, por ser um dos meios de acesso a freguesia da Sé, fazer parte do perímetro da primeira praça conforme quadro 04 e também por ser nesta ladeira onde observamos em contexto o trabalho forçado dos africanos no carregamento de materiais para a cidade (página 44 e quadro 07). Nela o usuário visualizará além da ladeira, a Santa Casa de Misericórdia, tendo também a indicação de prosseguir em direção a primeira praça, para a visualização do núcleo político-administrativo da cidade, com as demais edificações que a representam: a Casa da Governadoria, a Casa de Relação e a Casa de Prisão. Optamos também por modelar neste cenário, os personagens do soldado militar, do ouvidor-geral e do provedor geral como a representação da identidade legitimadora dos ibéricos (baseada nas discussões presentes no contexto e nos quadros 03 e 04). A inserção de algumas edificações próximas e de uma escrava caminhando sentido ao Largo Terreiro de Jesus e um mendigo sentado próximo à entrada da Santa Casa de Misericórdia, visa

auxiliar o visitante na imersão da cidade do século XVII e as suas problemáticas discutidas neste capítulo, respectivamente.

Acervo modelado (Ambiente, edificações, personagens e objetos)	Referência utilizada	Função Cognitiva
<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente: - Primeira Praça; 	<ul style="list-style-type: none"> - Planta cartográfica da cidade de Salvador no ano de 1638, do acervo de Algemeen Rijksarchief presente na página 44; 	<ul style="list-style-type: none"> - A inserção do visitante na Primeira Praça como marco inicial, busca promover a imersão dentro de um dos locais mais importantes e centrais da cidade, onde os visitantes ao passar pelo Portão de São Bento ou subir a ladeira da Misericórdia, chegavam neste ponto, dando assim ao visitante a mesma sensação que os sujeitos do século XVII tinham de como chegar à cidade; - Este primeiro ambiente também traz a intencionalidade de o visitante observar as diferenças temporais da cidade histórica do Salvador em 1638 com a do século XXI, estabelecendo uma interlocução da cidade antiga com a contemporânea
<ul style="list-style-type: none"> • Edificações: - Santa Casa da Misericórdia; - Casa do Governador; - Casa da Relação; - Casa de Prisão; - 02 edificações. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gravura da casa do Governador reconstruída no século XVII em fotografia do século XIX – ver em anexo. - Fotografia do século XIX em que ainda mostra a Casa de Relação existente no século XVII – ver em anexo. - Plantas baixas e plantas de fachada dos casarões existentes – ver em anexo. 	<ul style="list-style-type: none"> - As edificações buscam justamente representar a contextualidade construída neste trabalho, dando ao visitante a imersão histórica do período representado; - Os tipos de edificações modeladas neste ambiente também ilustram o sociometabolismo vigente dentro da cidade, com as instituições que regulam a ordem

		<p>social da colônia e também representam o poder e a Coroa Ibérica como a classe dominante, conforma há no quadro 05.</p> <p>- Os tipos de edificações modeladas neste ambiente também ilustram o sociometabolismo vigente dentro da cidade, com as instituições que regulam a ordem social da colônia e também representam o poder e a Coroa Ibérica como a classe dominante.</p>
<p>• Personagens:</p> <p>- 02 Soldados militar; - 01 Ouvidor Geral; - 01 Promotor Geral; - 01 escrava; - 01 mendigo.</p>	<p>- De acordo com as observações do historiador Luís Henrique Dias Tavares e do geógrafo Pedro de Almeida Vasconcelos sobre a região da primeira praça e tendo as considerações feitas pelo pesquisador sobre a cidade nas páginas 42 e 43, a presença dos funcionários relacionados a Governadoria se faz em virtude das edificações sede presentes, cuja representação terá como referência as ilustrações de Ivan Wast Rodrigues presentes na obra Atlas Histórico Escolar do MEC (1977, p. 21 e 25)</p> <p>- Para representar a imagem do ouvidor geral, será utilizada uma imagem representada do século XVII, cujo autor é anônimo – ver em anexo.</p>	<p>- A opção por modelar esses personagens tem a função destes representarem as instituições de poder na cidade e os reflexos de um sistema senhorial, escravista e de capitalismo periférico com a presença do escravo e do mendigo, ilustrando ao visitante os paradigmas e efeitos da ordem social existente no ano de 1638.</p> <p>- A nossa intenção em realizar este tipo de diálogo é proporcionar ao visitante de modo dialógico, uma imersão sobre as mais diferentes vozes da sociedade soteropolitana e experienciar de forma como se estivesse inserido no século XVII, ao perceber as diferenças linguísticas com o português atual;</p>
<p>• Objetos:</p> <p>- 01 cesto.</p>	<p>- Para representar o cesto a referência é uma imagem do século XVII, de autoria anônima – ver em anexo.</p>	<p>- A modelagem do cesto traz novamente o elemento da contextualidade ao observar alguns ofícios dos escravos dentro do núcleo urbano, conforme consta nos quadros 03 e 07;</p>

*Quadro 16 - Modelagem da região da primeira praça da cidade do Salvador no século XVII.
Fonte: Do próprio autor*

Neste primeiro espaço de apresentação, o visitante poderá passear pelo espaço e interagir com as edificações presentes através das placas informativas, que após clicar-las, será aberto uma caixa de diálogo, com as informações sobre esta edificação, a instituição em que representa e qual a relação desta instituição com a cidade e a sociedade. O uso deste campo textual visa de modo interativo explicar ao visitante, o funcionamento da cidade colonial no século XVII e permitindo correlacionar com o tempo atual. Para isto, dentro da caixa de diálogo haverá um ícone em formato de fotografia com a imagem atual da edificação ou da localização onde ele está. Os personagens que são interativos com o usuário, serão reconhecidos pelo ícone com a representação simbólica da fala e ao clicar, eles darão mais informações sobre o que está fazendo naquele momento e a sua visão da cidade e das pessoas. Ao final do ambiente, o visitante observará uma bifurcação onde poderá escolher dois caminhos a seguir, descritos nas placas de identificação, podendo seguir a esquerda para o Largo da Sé ou a direita para o Terreiro de Jesus.

3. A representação do Largo da Sé será uma parada opcional para o visitante, cuja representação do Largo com a antiga Sé Primacial, a Ermida de São Pedro dos Clérigos e a ainda existente sede da Arquidiocese. Decidimos pela sua modelagem, por ela retratar um dos espaços mais importantes da cidade de Salvador com a primeira catedral da Sé (VASCONCELOS, 2016), que foi demolida no início do século XX. Neste espaço o usuário poderá através da caixa de diálogo ter as informações sobre a antiga igreja e então arcebispo primaz vigente no ano de 1638 (no qual optamos por não modelar o personagem por não encontrar uma foto referencial e também por ter sido uma personalidade não muito relevante para a sociedade de Salvador), a sua função institucional e a imagem da atual Praça com a sua localização.

Acervo modelado (Ambiente, edificações, personagens e objetos)	Referência utilizada	Função Cognitiva
<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente: 	- Planta cartográfica da cidade de Salvador no ano de 1638, do acervo de	- A escolha para este ambiente por parte do visitante ativa a interação

- Largo da Sé;	Algemeen Rijksarchief presente na página 44;	com o museu, podendo assim decidir o seu processo de visitação.
<ul style="list-style-type: none"> • Edificações: - A Sé Primacial; - Arquidiocese; 	<p>- Segundo informações do professor e arquiteto Eugênio de Ávila Lins, no ano de 1638 a catedral da Sé encontrava-se ainda como uma construção de taipa (2003, p.184), portanto, para o desenvolvimento destas edificações em 3D, tomaremos por base as seguintes referências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizaremos as plantas-baixa da Antiga Catedral da Sé e os desenhos do português Luis dos Santos Vilhena – ver em anexo. - As descrições feitas por LINS (2003, p.183 à 195), na obra Barroco: Actas do II Congresso Internacional. 	<ul style="list-style-type: none"> - A inserção da Sé Primacial proporciona ao visitante a contextualização histórica do local, como oferece o resgate memorial com a visualização de uma edificação inexistente na contemporaneidade, graças as características de patrimonialidade do Museu Virtual; - A Arquidiocese além de cumprir a composição da paisagem urbana do ambiente, ela se torna um elemento de interlocução com a contemporaneidade, facilitando ao visitante em estabelecer a correlação temporal do ambiente do século XVII com o do século XXI.

Quadro 17 - Modelagem da região do Largo da Sé.

Fonte: Do próprio autor.

4. Saindo do Largo da Sé, o visitante percorre pela antiga Rua do Colégio até chegar ao largo do Terreiro de Jesus, região de grande movimentação na cidade, seja pela venda do comércio na praça, seja por nela está situada a igreja e colégio dos jesuítas, onde era ensinado para a classe dominante a educação criada pela Companhia de Jesus (Quadro 05 e página 44). Conforme a citação de Vasconcelos (página 42), essa era uma região relevante para a colônia, pois o *Collégio da Bahia* representava a elite educacional. Neste espaço, a presença do aluno jesuíta e do senhor, retrata a elite metropolitana proprietária, que reproduz as vestes, o modo de viver ocidental e usufrui das instituições que estes financiam, enquanto o escravo e a índia que estão vendendo no lado oposto, demonstram justamente o exercício do “trabalho manual” no qual eram destinados. (RIBEIRO, 2010)

Acervo modelado (Ambiente, edificações, personagens e objetos)	Referência utilizada	Função Cognitiva
<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente: <p>- Largo Terreiro de Jesus;</p>	<p>- Planta cartográfica da cidade de Salvador no ano de 1638, do acervo de Algemeen Rijksarchief presente na página 44;</p> <p>- A pintura da Rua do Colégio elaborada por Diógenes Rebouças – ver em anexo.</p>	<p>- A inserção da modelagem deste ambiente está ancorada nos quadros de 01 à 03 e de 06 à 08, por reunir em um único cenário toda a dinâmica urbana da cidade, as identidades dos povos formadores e também a reprodução do sistema senhorial e colonial do Salvador, possibilitando ao visitante a imersão na contextualidade presente deste museu, como também observar as interações sociais do século XVII, vendo não só um recorte histórico, mas sim a historicidade urbana de uma capital colonial da América Portuguesa no ano de 1638.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Edificações: <p>- Igreja e Colégio dos Jesuítas; - 06 edificações.</p>	<p>- A Igreja e colégio dos Jesuítas terá por base as ilustrações de Arnoldus Montanus sobre a freguesia de Sé em 1640 – ver em anexo. A ilustração da Baía de Todos os Santos realizada por Hessel Gerritz – ver em anexo.</p> <p>- Plantas baixas e plantas de fachada dos casarões existentes – ver em anexo.</p>	<p>- A Igreja e Colégio dos Jesuítas do século XVII torna-se um acervo memorial, já que a edificação presente na contemporaneidade possui traços arquitetônicos diferentes em virtude da descaracterização. Isso possibilitam ao visitante construir a temporalidade histórica observando e comparando a edificação existente em 1638 com a presente no século XXI.</p> <p>- As edificações modeladas ajudarão a compor o cenário que auxiliará no processo interativo do museu virtual.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Personagens: <p>- Padre Antônio Vieira;</p>	<p>Com base no que VASCONCELOS (2016) e RISÉRIO (2004) relatam</p>	<p>- Os personagens apresentarão de modo interativo e dialógico, a</p>

<ul style="list-style-type: none"> - 01 estudante jesuíta; - 01 senhor; - 01 escravo vendedor; - 01 índia tupinambá. 	<p>sobre o núcleo urbano de Salvador, o Largo do Terreiro de Jesus era uma região de constante movimentação de pessoas, em virtude da concentração de igrejas e também por haver o colégio dos jesuítas e a zona comercial da cidade. Outra referência inserida para a modelagem se trata da representação da indígena cristianizada dentro do ambiente urbano que possuem visualmente outras características.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A representação do escravo e da tupinambá no século XVII tem como bases os estudos gráficos feitos Ivan Wast Rodrigues das pinturas de Frans Post presentes na obra Atlas Histórico Escolar do MEC (1977, p. 25 e 37) e também das gravuras desenhadas por Albert Eckhout sobre os índios e negros no Brasil em 1641 – ver em anexo. - Para representar a imagem do Padre Antônio Vieira e do estudante, as descrições e imagens da obra Atlas Histórico Escolar do MEC (1977, p. 20) de Ivan Wast Rodrigues e também utilizada uma imagem representada do século XVII, cujo autor é anônimo – ver em anexo. - Para a construção do senhor, optamos pela imagem sobre as pessoas do Brasil, do século XVII ao XX, cujo autor é desconhecido – ver em anexo. 	<p>vivência da colônia através dos diálogos, possibilitando ao visitante conhecer alguns dos personagens históricos e também as funções sociais de cada um. As informações presentes nas falas dos personagens contribuirão para entender as relações sociais e as suas tensões do século XVII e servirão de parâmetro para entender as relações e tensões sociais da contemporaneidade soteropolitana;</p> <ul style="list-style-type: none"> - A inserção dos personagens Padre Antônio Vieira, o estudante jesuíta, do senhor, do escravo vendendo vinho e da tupinambá comercializando no largo do terreiro de Jesus, visa reproduzir graficamente a dicotomia social entre a classe dominante e os bantu-tupinambá, da diferente relação que a cidade tem entre esses grupos e principalmente da relevância histórica do Antônio Vieira e a sua influência a frente do curso de Teologia do Colégio dos Jesuítas e a sua relevância política na cidade em 1638.
<p>Objetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 01 esteira com vinhos; - 01 cesto com mandioca e inhame. 	<ul style="list-style-type: none"> - Para representar a esteira de vinho e o cesto de mandioca a referência é são as imagens do século XVII, de autoria anônima – ver em anexo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Os objetos modelados buscam promover a interdisciplinaridade e interação com o visitante ao representar elementos sobre o trabalho urbano dos escravos e também sobre a inserção de elementos culturais tupinambás

		<p>na rotina social e urbana de uma cidade construída as moldes e princípios da Europa Ocidental;</p> <p>- Estes objetos também estarão correlacionados com os personagens do escravo vendedor e da índia tupinambá facilitando a identificação da ação social dos mesmos por parte do visitante;</p> <p>- Em conjunto com os personagens citados, a sua presença dentro do Terreiro de Jesus estimula ao visitante a interlocução com a contemporaneidade, ao buscar a referência na atividade comercial de rua exercida pelas classes mais vulneráveis atualmente no mesmo espaço.</p>
--	--	--

Quadro 18 - Modelagem do Largo Terreiro de Jesus.
Fonte: Do próprio autor.

É importante frisar neste cenário, a relevância das falas dos personagens, pois será através da interação entre eles que o visitante poderá perceber a diferença entre a cidade no aspecto físico e nas percepções de cada grupo, inserindo deste modo a cidade do Salvador no século XVII enquanto *ville* e *cité*. A conversação em conjunto com a representação espacial do Largo do Terreiro de Jesus, retrata a construção histórica da divisão de classes da sociedade soteropolitana, assim como os traços senhorial e escravista da sociedade, do mesmo modo que é nesta localidade em que visão da educação enquanto produto para a elite é retratada (RIBEIRO, 2010). Outras questões presentes neste cenário são os elementos regionais na venda pela tupinambá como a mandioca e o inhame, cujo costume indígena em consumir tais raízes típicas ainda se faz presente na contemporaneidade. A fala do escravo africano também traz referência de um elemento não modelado, mas que se faz presente na dinâmica social da cidade de Salvador do século XVII, que é a existência dos

quilombos como espaços de convivência livre e diferente do que é vivida no núcleo urbano pelos povos da etnia bantus.

5. O último ambiente a ser visitado no museu é o Largo do Cruzeiro, o visitante poderá observar a Igreja e Convento de São Francisco, a Ordem 3^a de São Francisco, um sobrado e pequenas casas ao redor do largo. A inserção e escolha deste espaço tem como base a sua relevância no lado leste da cidade conforme é descrito na página 42 e por eles também terem uma atuação na educação dos bantu-tupinambá para o trabalho manual, mas a presença do convento também insere o ensino de filosofia e teologia para as classes dominantes (VASCONCELOS, 2019). Para além do espaço físico, os personagens presentes neste cenário são dois franciscanos, uma escrava de ganho e a sua senhora, cuja expressões em suas falas retratam da ação franciscana entre a classe dominada e a elite metropolitana e também sobre a realização de trabalhos das escravas sob as ordens de suas donas, como foi contextualizado nas páginas 44 e 45, respectivamente.

Acervo modelado (Ambiente, edificações, personagens e objetos)	Referência utilizada	Função Cognitiva
<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente: - Largo do Cruzeiro;	- Planta cartográfica da cidade de Salvador no ano de 1638, do acervo de Algemeen Rijksarchief presente na página 44;	- Este ambiente que se torna uma extensão do Terreiro de Jesus, compõe em conjunto a este o núcleo religioso e educacional da colônia, possibilitando ao visitante observar a contextualidade sobre a educação neste período e a que instituição ela estava atrelada e para quem ela servia; - Este espaço possibilita ao visitante observar as diferenças sociais e também as relações sociais entre os povos que aqui residiam e as instituições que ordenavam a cidade.

<ul style="list-style-type: none"> • Edificações: - Igreja e Convento do São Francisco; - Igreja da Ordem 3ª de São Francisco; - 01 sobrado; - 06 casas. 	<ul style="list-style-type: none"> - A construção digital Igreja e Convento do São Francisco e a Igreja da Ordem 3ª de São Francisco serão referenciadas nas descrições realizadas pelo geógrafo Pedro de Almeida Vasconcelos na obra “Salvador: transformações e permanências”, e as ilustrações de Arnoldus Montanus sobre a freguesia de Sé em 1640 – ver em anexo. A ilustração da Baía de Todos os Santos realizada por Hessel Gerritz – ver em anexo. - Plantas baixas e plantas de fachada dos casarões existentes – ver em anexo. 	<ul style="list-style-type: none"> - As Igrejas do São Francisco e da Ordem 3ª de São Francisco permitem ao visitante entender o contexto histórico do espaço, interagindo com o mesmo dentro da vivência imersiva ao período do século XVII e observando as diferenças e similaridades com a contemporaneidade. - As edificações modeladas ajudarão a compor o cenário que auxiliará no processo interativo do museu virtual.
<ul style="list-style-type: none"> • Personagens: - 02 Franciscanos; - 01 escrava de ganho; - 01 senhora. 	<ul style="list-style-type: none"> - Para representar os franciscanos utilizamos uma imagem dos monges franciscanos do século XVII, cujo autor é anônimo – ver em anexo. - A representação da escrava de ganho no século XVII será baseada nas ilustrações de Ivan Wast Rodrigues presentes na obra Atlas Histórico Escolar do MEC (1977, p. 25). - Para a construção da senhora, optamos pela imagem sobre as pessoas do Brasil, do século XVII ao XX, cujo autor é desconhecido – ver em anexo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Os personagens apresentarão em uma ação interativa e dialógica com o visitante, a vivência histórica compartilhando no diálogo, informações sobre o uso da educação enquanto ferramenta de dominação e manutenção social por parte da classe dominante e também sobre o regime escravista vigente.
<ul style="list-style-type: none"> • Objetos: - 01 cesto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Para representar o cesto, a referência são as imagens do século XVII, de autoria anônima – ver em anexo. 	<ul style="list-style-type: none"> - A modelagem do cesto traz novamente o elemento da contextualidade ao observar alguns ofícios dos escravos dentro do núcleo urbano, conforme consta nos quadros 03 e 07;

Quadro 19 - Modelagem do Largo do Cruzeiro.

Fonte: Do próprio autor.

6. A visitação é finalizada com uma cinemática abordando inicialmente a última tentativa de invasão holandesa capitaneada por Maurício de Nassau no ano de 1638,

cuja participação popular foi importante para impedir o sucesso dos holandeses. Será abordado também a importância da cidade do Salvador para o movimento da restauração portuguesa ao trono, contando com personalidades que aqui viviam, como o Antônio Vieira, mas que a cidade (cujo propósito era de ser um núcleo para o escoamento dos produtos explorados pelos colonizadores e de manter o domínio territorial sobre a América portuguesa) reproduziam relações de desigualdade entre os fidalgos que ocupavam cargos administrativos da cidade e os cristãos novos que possuíam propriedades e terras de um lado, com os povos bantus-tupinambá do outro, que viviam subjugados ao sistema senhorial e escravista. A desigualdade gerou efeitos que perduram até hoje na contemporaneidade com as suas gerações, mas que as suas culturas, valores e saberes também fazem parte tanto nessas famílias, como na contemporaneidade. Em paralelo ao texto, as imagens dos personagens apresentados durante a visita são reexibidas como representações dos grupos étnicos e sociais do soteropolitano. Ao final, o visitante é convidado a deixar uma mensagem, correlacionando para ele a cidade do Salvador com a sua vida, selecionando um lugar que lhe tocou um personagem no qual ele se identifica e deixar a contribuição no museu. Isto permite a colaboração e a construção dialética do espaço de aprendizagem com o sujeito e também o induz a criticidade ao buscar as respostas do presente observando o passado dos seus ancestrais.

Acervo modelado	Referência utilizada	Função Cognitiva
- 02 Soldados militar; - 01 Ouvidor Geral; - 01 Promotor Geral; - 01 escrava; - 01 mendigo; - Padre Antônio Vieira; - 01 estudante jesuíta; - 01 senhor; - 01 escravo vendedor; - 01 índia tupinambá; - 02 Franciscanos; - 01 escrava de ganho; - 01 senhora.	- As referências de cada personagem estão descritas em cada quadro acima, já que nesta <i>cutscene</i> a inserção de cada um busca demonstrar ao visitante o perfil da sociedade soteropolitana em 1638.	- A criação da <i>cutscene</i> busca auxiliar na contextualização histórica do visitante, com informações pós o período visitado de forma que o auxilie na correlação entre o período visitado e a contemporaneidade; - O espaço aberto representa a interação e a colaboratividade ao sugerir a participação e contribuição do visitante ao compartilhar a sua vivência e o seu saber, de modo a validar o

		seu conhecimento dentro do espaço virtual.
--	--	--

Quadro 20 - Modelagem do cutscene final da visitação ao Museu.

Fonte: Do próprio autor

Em paralelo ao compartilhamento e validação do contexto histórico e acervo prévio com os professores da EJA, foi realizado entre os estudantes que estão acompanhando remotamente as atividades síncronas e assíncronas da Educação de Jovens e Adultos das Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves, uma pesquisa de livre participação sobre o ensino remoto, desde os dispositivos de acesso e qualidade de conexão, até as plataformas usadas e já familiarizadas por parte dos alunos. O intuito desta *survey* é justamente de observar qual instrumento tecnológico se aproxima mais destes alunos, afim de que a ferramenta cognitiva escolhida colabore efetivamente no processo de difusão do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades digitais destes estudantes.

No que tange a resposta dos alunos sobre os dispositivos utilizados, o *smartphone* tornou-se o equipamento principal de comunicabilidade e de acesso aos AVA, tendo a adesão de 100% dos alunos, onde através dele, os mesmos interagem com os professores nas plataformas do Google Meet (80% de acesso), WhatsApp, Google Classroom e ChatClass (20% de acesso cada), conforme observamos nos gráficos abaixo.

Qual aparelho você tem usado para participar das aulas da sua escola?

5 respostas

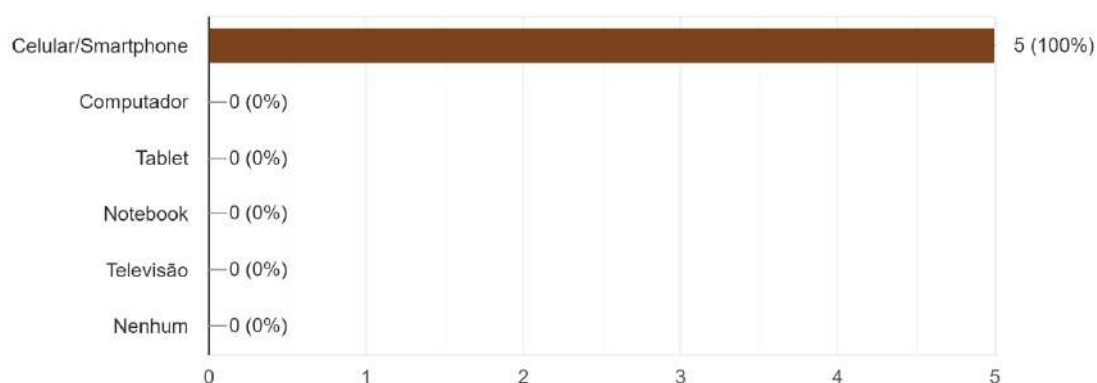


Gráfico 1 - Questionário realizado com os estudantes da Escola Estadual Professor Nelson Barros e Batista Neves. Fonte: Do próprio autor, 2021.

Qual aplicativo/site/programa você usa para participar das aulas, assistir ou tirar dúvidas com o professor?

5 respostas

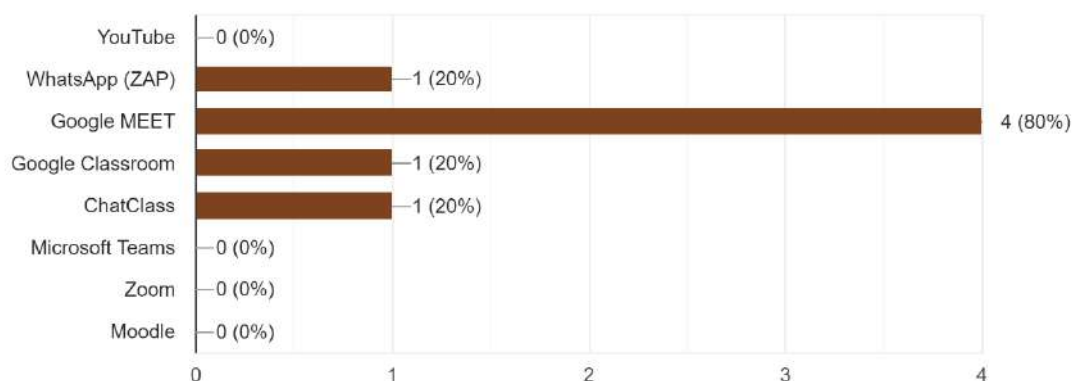


Gráfico 2 - Questionário realizado com os estudantes da Escola Estadual Professor Nelson Barros e Batista Neves. Fonte: Do próprio autor, 2021.

No que se refere a facilidade de acesso às plataformas, o *Google Classroom* e o *Meet* foram escolhidos como os que tem a melhor usabilidade por parte dos usuários, e deduzimos que o fato destas plataformas também terem a sua *interface* adaptada para as telas menores e dispositivos portáteis como o caso do *smartphone*, se torna um fator facilitador para a sua adaptação e desenvolvimento da habilidade de interagir com esta plataforma.

Dos aplicativos que você selecionou acima, qual você tem mais facilidade?

5 respostas

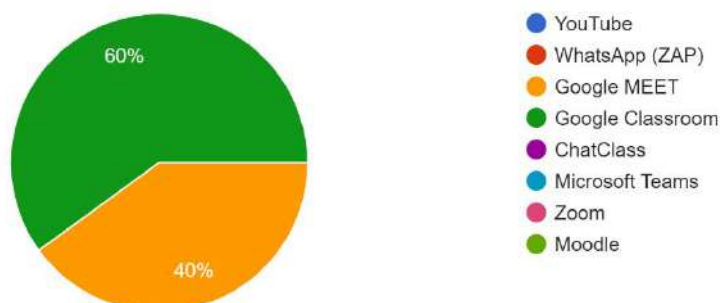


Gráfico 3 - Questionário realizado com os estudantes da Escola Estadual Professor Nelson Barros e Batista Neves. Fonte: Do próprio autor, 2021.

Com isto, concluímos que o Museu Virtual Salvador 1638 a ser construído, tende estar adaptado para o seu uso também em dispositivos móveis, onde os sujeitos da EJA tem mantido o contato com os professores e dando continuidade as atividades através do ensino remoto, o que corrobora com a nossa proposta em trabalhar o museu virtual enquanto um PWA conforme abordamos no capítulo 3.4.2 desta pesquisa, haja vista que a adaptabilidade desta plataforma aos dispositivos de diferentes telas e portáteis, garante a facilidade de acesso dos estudantes ao museu virtual socioconstrutivista sem interferir ou atrapalhar na interação do sujeito com o conteúdo presente no acervo, cuja aplicação desdobrará nas futuras adaptações e também nos impactos que a ferramenta cognitiva proporcionou dentro do processo de ensino/aprendizagem dos estudantes da EJA.

Para entender o processo construtivo do museu virtual proposto, a seguir, abordaremos tecnicamente a criação da modelagem e como a contextualização construída e compartilhada, influencia no uso das ferramentas digitais de programação e construção digital do ambiente virtual a ser desenvolvido, assim como de modo esquemático, trataremos da estruturação da plataforma web em que estará hospedado o Museu Virtual Salvador 1638 e de onde se dará a visitação por parte dos professores, alunos e demais usuários.

4.3 – CONSTRUINDO O MUSEU VIRTUAL SALVADOR 1638

4.3.1 – Análise de caso de uso do Museu Virtual

A elaboração do museu virtual enquanto ambiente virtual de aprendizagem parte inicialmente de entender sistematicamente como ele será construído, quais *softwares* serão utilizados para o desenvolvimento da ferramenta cognitiva, de que modo o pesquisador (que neste caso será o responsável pela criação de toda AVA) correlacionará os quadros criados nesta pesquisa com a plataforma e de que maneira o usuário final (neste caso, o visitante) irá interagir com o museu virtual.

Para isto, um recurso comumente usados no processo de planejamento de projetos de *software* é a linguagem de notação em sistemas para descrever de modo preliminar as conexões de cada recurso projetado para um determinado programa, dentre elas, adotamos a *Unified Modeling Language* (Linguagem de Modelagem Unificada ou UML) por ser uma linguagem de modelagem que nos permite de modo esquemático, visualizar os recursos e as interações entre as funções e o usuário através dos diagramas de caso de uso.

O diagrama de UML facilita tanto ao leitor, quanto o próprio pesquisador em organizar e definir como o acervo será mostrado ao usuário e quais são as suas possibilidades de interação entre o sujeito e o objeto presente no AVA. Para Booch, Rumbaugh e Jacobson (2012), o diagrama se torna uma espécie de documento narrativo que busca descrever toda a sequência de ações que o usuário pode executar para completar um determinado processo, sendo assim, ele se torna didático para observar e analisar quais ações podem ser feitas e para qual objetivo.

Dentro do nosso trabalho, a utilização do diagrama também assume um caráter didático tanto para o pesquisador, auxiliando na organização do museu virtual e no uso das ferramentas para a criação dos recursos previstos na AVA, quanto ao leitor desta pesquisa, possibilitando estabelecer as relações dos eixos temáticos, do contexto e acervos desenvolvidos coletivamente com a ferramenta cognitiva e de que maneira isso chegará aos sujeitos na EJA durante o processo de ensino/aprendizagem.

Antes de iniciarmos a análise de caso, cabe explicarmos sobre os símbolos e signos presentes nos diagramas, a fim de facilitar a leitura das informações presentes. O diagrama de UML consiste em um conjunto de balões, no qual cada um refere-se a uma ação existente ou planejada neste espaço. Ligados por setas, entre recursos que podem ser interagidos ou também ligados entre os atores (que no nosso caso são o visitante que é o usuário que acessa o AVA e o pesquisador como o operador e desenvolvedor do espaço). As ligações entre recursos podem acontecer diretamente ou como uma extensão (<extend> uma ação disponível, mas não obrigatória) ou como uma inclusão (<include> a ação realizada resulta na disponibilidade de mais um recurso). As expressões *extend*, *include* e *reading* (leitura), nos auxiliam a prever que tipo de interação desejamos que ocorra entre usuário e o conteúdo existente na plataforma, assim como também de que modo será as ações do desenvolvedor ao fornecer os dados ao AVA e analisar o que for recebido por parte do usuário.

Deste modo, oportunizando desta característica que o diagrama de UML promove, a análise de caso do Museu Virtual Salvador 1638 foi dividida em dois diagramas de modo que pudéssemos abordar sobre cada recurso a ser construído dentro da plataforma: o primeiro trata-se de um panorama geral da plataforma web onde o museu virtual estará hospedado e o segundo trata-se do diagrama padrão dos ambientes de exposição dos acervos deste museu.

No primeiro diagrama, o meio de acesso a plataforma do museu virtual por parte do usuário se dá pela página inicial, onde tem a opção de acessar as informações sobre o museu (<extend>) ou de iniciar a visitação (ação obrigatória <include> para acessar os acervos). O

acesso a visitação leva o usuário a obter duas informações que o introduz tanto no conteúdo didático presente no AVA, quanto na interação do mesmo.

Os ambientes onde os acervos estão armazenados, seguem uma roteirização majoritariamente linear entre os espaços, com o objetivo justamente de promover ao usuário um passeio virtual pela cidade (no qual abordaremos mais no subcapítulo a seguir), passando sequencialmente pelos lugares citados no capítulo 4.2. Isso faz que a transição entre os ambientes se dá como uma ação direta iniciada pelo próprio usuário, exceto um ambiente em que o usuário tem a opção de escolher se acessa este acervo ou não.

O último ambiente da plataforma possibilita ao usuário uma dupla ação, sendo a primeira de visualização e análise e a segunda de interação e contribuição com a plataforma, de modo que este possa deixar registrado as suas impressões e também o seu saber dentro do espaço (recurso esse presente também dentro dos ambientes e que abordaremos no segundo diagrama).

Dentro da perspectiva do pesquisador, todo o percurso e recurso disponível no AVA e utilizado pelo usuário, será elaborado e armazenado dentro da plataforma Wix de geração de sites, que nos possibilita criar múltiplas salas virtuais para a inserção dos acervos e informações previstas, assim como também é possível gerenciar a página observando de modo quantitativo o acesso dos usuários. Por se tratar de um museu virtual socioconstrutivista, a inserção da caixa de comentários, busca justamente registrar as falas e contribuições do espaço, fazendo do mesmo também um ambiente colaborativo e qualitativo acerca dos dados obtidos. Deste modo, a interação do pesquisador se dá justamente dentro desta plataforma e em todos os cenários, como observamos no diagrama a seguir:

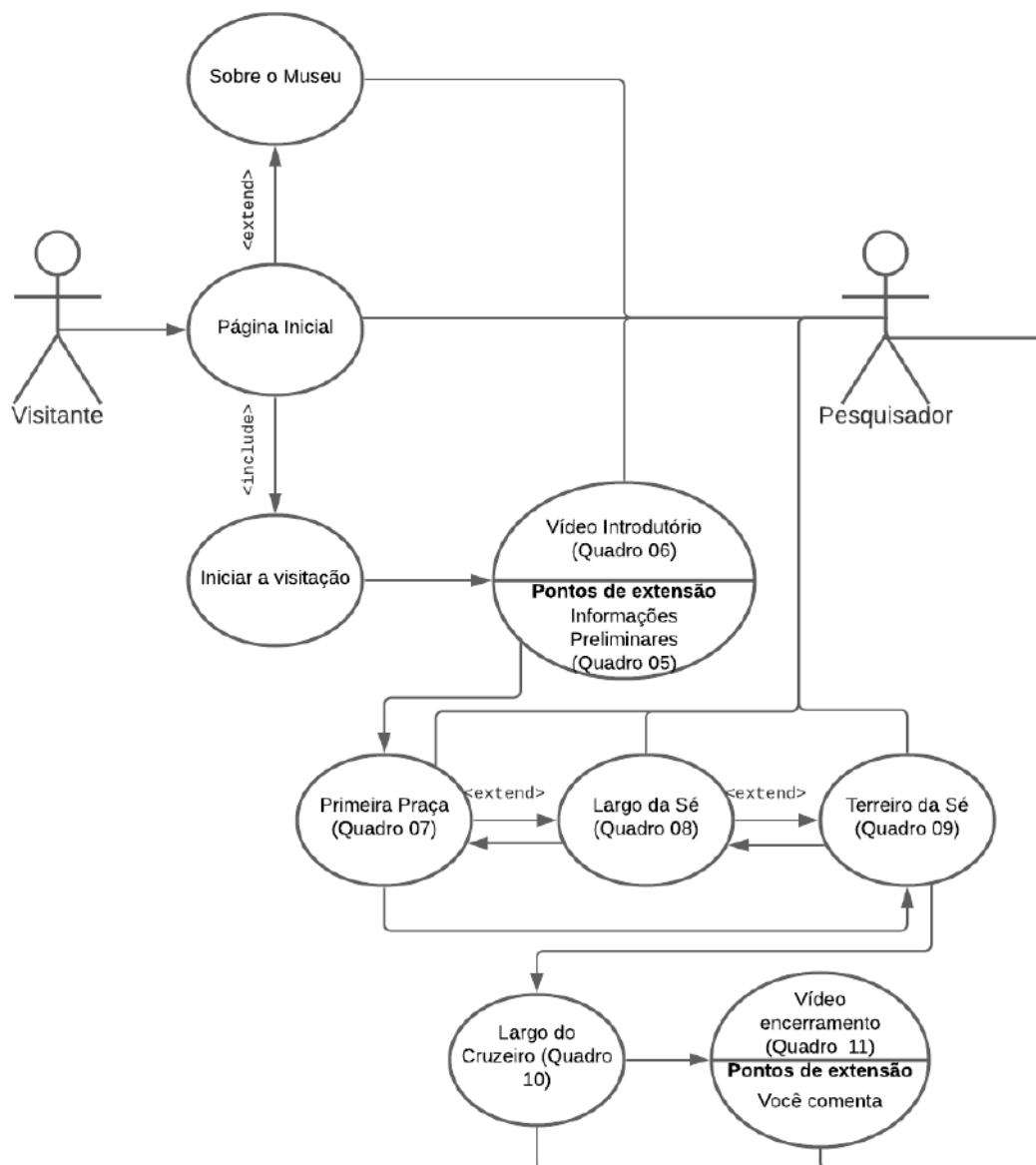


Figura 12 - Diagrama de caso de uso do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Elaborador pelo próprio autor através do Lucidchart.

Nos ambientes de exposição do acervo, o diagrama desenvolvido e exposto ao final, ilustra as interações planejadas entre o usuário e o conteúdo presente no museu, seguindo tanto a característica de mobilidade (presente no quadro 14), quanto da abordagem cognitivista em que as respostas são consequências da ação executada pelo usuário dentro do processo de interação mediatizado pelo AVA, estimulando a difusão do conhecimento.

Dentro dos ambientes, além da modelagem virtual do espaço que representa o acervo do museu, os recursos disponíveis de ação direta com objeto, uma ocorre de maneira imediata ao acesso e duas dependem de uma resposta do visitante à ferramenta cognitiva. A primeira refere-se à visualização do acervo em si, já as demais são o acesso aos diálogos dos NPC's

presentes no ambiente (no qual abordaremos no supcapítulo 4.3.3) e na informação sobre o acervo (identificação da edificação; quando foi construído; se existe na contemporaneidade e a sua foto mais recente). As ações de avançar ou retroceder (<*extend*>) um ambiente, não ocorrem de modo automático, ficando assim a critério do próprio visitante, o tempo de permanência e de mudança entre os acervos. Um outro recurso opcional dentro dos ambientes é o “Menu”, nele o visitante tem a opção de voltar para a página inicial do museu virtual e também de reportar algum erro no conteúdo e acervo exposto ou problema que tenha visualizado na plataforma.

O acervo presente nestes ambientes será projetado pelo pesquisador dentro do *software Trimble SketchUP*, cujo programa escolhido, é voltado para a criação de modelagens tridimensionais tanto para fins profissionais, quanto educacionais, haja vista que a sua interface baseada nas formas geométricas e tridimensionais, permitem o seu uso de modo intuitivo e lúdico, conforme ilustra a imagem abaixo:



Figura 13 - Barra de ferramentas do software Trimble SketchUP.
Fonte: Imagem extraída pelo autor do software Trimble SketchUP 2017.

A sua criação (no qual iremos debruçar mais no subcapítulo a seguir) será baseada no contexto histórico elaborado neste trabalho e validado pelos docentes partícipes em conjunto aos dados cartográficos e gráficos levantados para este trabalho. A modelagem criada será armazenada na plataforma web e os recursos de interação (usuário e acervo) serão desenvolvidos dentro da própria plataforma Wix. Além da elaboração e construção destes ambientes, o pesquisador também terá a função de leitura (<*reading*>) do *feedback* feito pelos visitantes, de modo que possam ser catalogados e avaliados, servindo de base para a atualização da plataforma durante o seu refinamento.

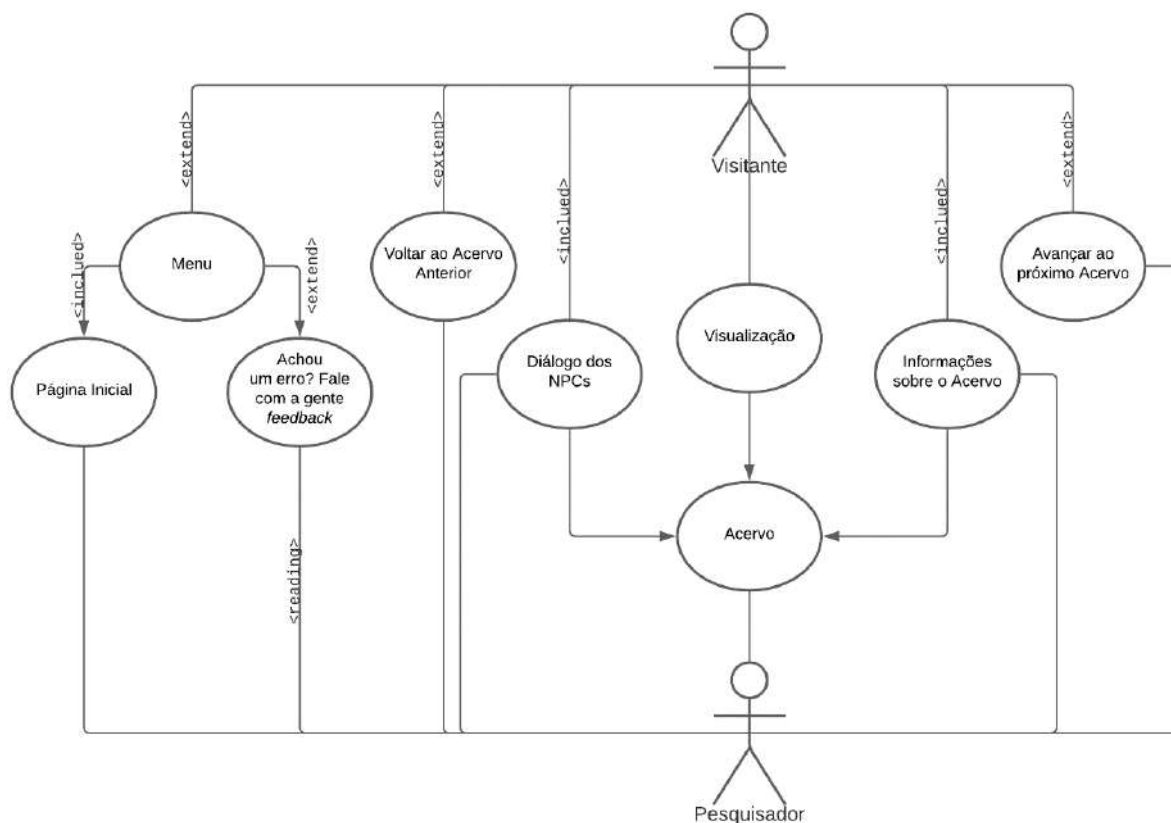


Figura 14 - Diagrama de caso de uso dos ambientes do Museu Virtual Salvador 1638.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor através do Lucichart.

A realização dos diagramas nos serve de roteiro para a elaboração dos materiais e acervos que farão parte do museu virtual, assim como nos auxiliam na escolha das ferramentas e *softwares* auxiliares para a sua modelagem e de que maneira eles serão utilizados para atingir a finalidade na criação do museu virtual socioconstrutivista.

4.3.2 – O uso das ferramentas gráficas para a construção da modelagem

No processo de construção do ambiente virtual que busque ser um espaço de memória da cidade soteropolitana no século XVII e também estimular o aprendizado e o debate sobre a história urbana, cidadania e identidade através da História da Bahia, entender o processo de transformação dos dados e relatos históricos em texturas, modelagem e em uma plataforma iterativa de difusão do conhecimento, torna-se importante para observar a potencialidade destas ferramentas com a finalidade pedagógica e como facilitadoras na construção da contagem de história.

O uso de programas para a criação de desenhos inicia-se na década de 50 do século XX com o desenvolvimento dos primeiros gráficos feitos a partir de um computador, resultando na

criação por parte do cientista Douglas Taylor Ross, do termo que se tornaria um novo sistema de linguagem computacional, o *Computer-aided Design* (CAD ou Desenho auxiliado por computador). Nestes 70 anos, o sistema CAD se difunde como uma linguagem que permite a elaboração de novas soluções de criação e de aprendizado em diversos segmentos, seja nas engenharias, seja na arquitetura e no design, em paralelo, o sistema evolui, ocasionando em outras possibilidades de uso para diferentes fins. Isto, percebemos, está correlacionado tanto com a característica das Tecnologias da Informação e Comunicação em se atualizar constantemente, oferecendo recursos e métodos que auxiliem o usuário em realizar uma determinada aplicação de acordo com a sua necessidade, quanto com a capacidade que o desenho tem em dialogar e de ser um vetor simbólico de interação entre o sujeito e o conhecimento, por ser uma linguagem que consegue representar o mundo que nos rodeia, tendo a autonomia de criar e construir histórias através da arte (ROIG, 2014).

No caso desta pesquisa, o uso de programas de modelagem, para além da criação, possibilitou realizarmos um cruzamento de informações entre a cidade histórica a ser retratada e o mapeamento existente de Salvador, identificando os logradouros e ruas que já eram existentes e outras não. Isto foi observado através do uso do Sistema Cartográfico Estadual – SICAR, que consiste no mapeamento completo da cidade do Salvador acessada através de softwares de linguagem CAD. Nele foi adotado o cruzamento da imagem atual da cidade, a base cartográfica existente e o mapa da cidade do Salvador no ano de 1638, conforme a imagem a seguir:



Figura 15 - Fotogrametria do Centro Histórico de Salvador.
Fonte: SICAR, 2016

A partir da imagem acima, foi extraída o perímetro referente à freguesia da Sé e os seus logradouros, de modo que pudéssemos observar em conjunto com o contexto histórico realizado, o mapa das fortificações de Salvador do ano de 1638 e a ilustração feita por Arnoldus Montanus do centro urbano da cidade em 1641, os quarteirões existentes no século XVII representada na imagem a seguir:

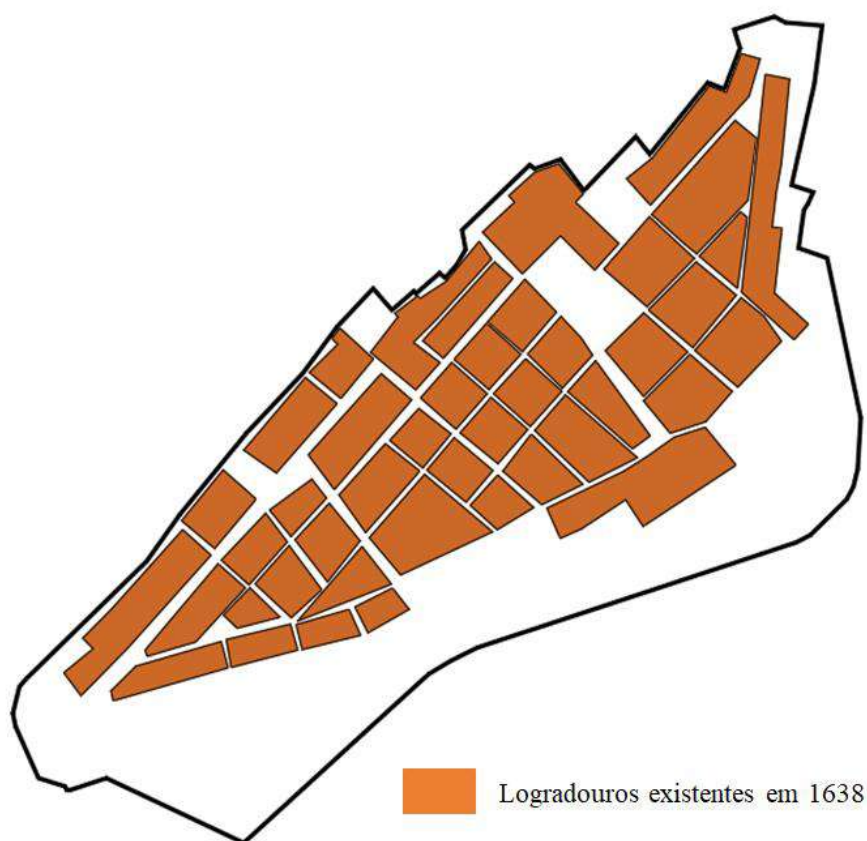
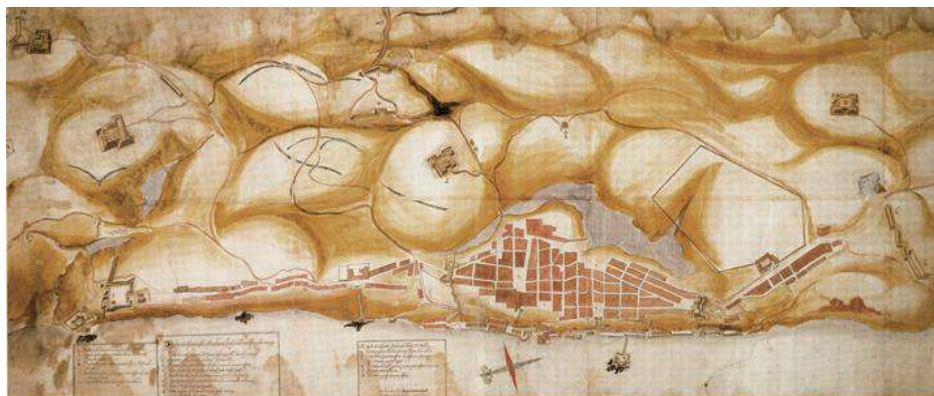


Figura 16 - Identificação dos logradouros existentes em Salvador no ano de 1638.
Fonte: Elaborado pelo autor baseado em RIJKSARCHIEF (1638)

Para identificarmos em cada quarteirão as edificações construídas, usamos a ilustração supracitada de Arnoldus Montanus como referência mais próxima ao período a ser modelado da cidade no Século XVII, além desta identificação, estabelecemos duas categorias de identificação: 1 – Existente e 2 – Existente e Modelada. A justificativa para esta subdivisão, visa (ancorada pelo contexto e na partilha do acervo com os docentes) otimizar o AVA em retratar os ambientes que estão diretamente ligados com os conteúdos didáticos e com os eixos temáticos propostos no museu virtual, haja vista que a proposta não busca promover um tour

virtual pela cidade, mas sim a inserção do usuário na história da cidade do Salvador em 1638 de modo que ela interaja através dos ambientes com a história da Bahia no período colonial, observando o sistema senhorial, a escravidão, a construção identitária e cultural do povo soteropolitano. Deste modo, selecionamos os ambientes cuja as edificações representem simbolicamente as instituições de dominação e poder sobre a cidade e que as relações entre o espaço e os personagens ilustrem a dinâmica social e urbana da capital colonial.

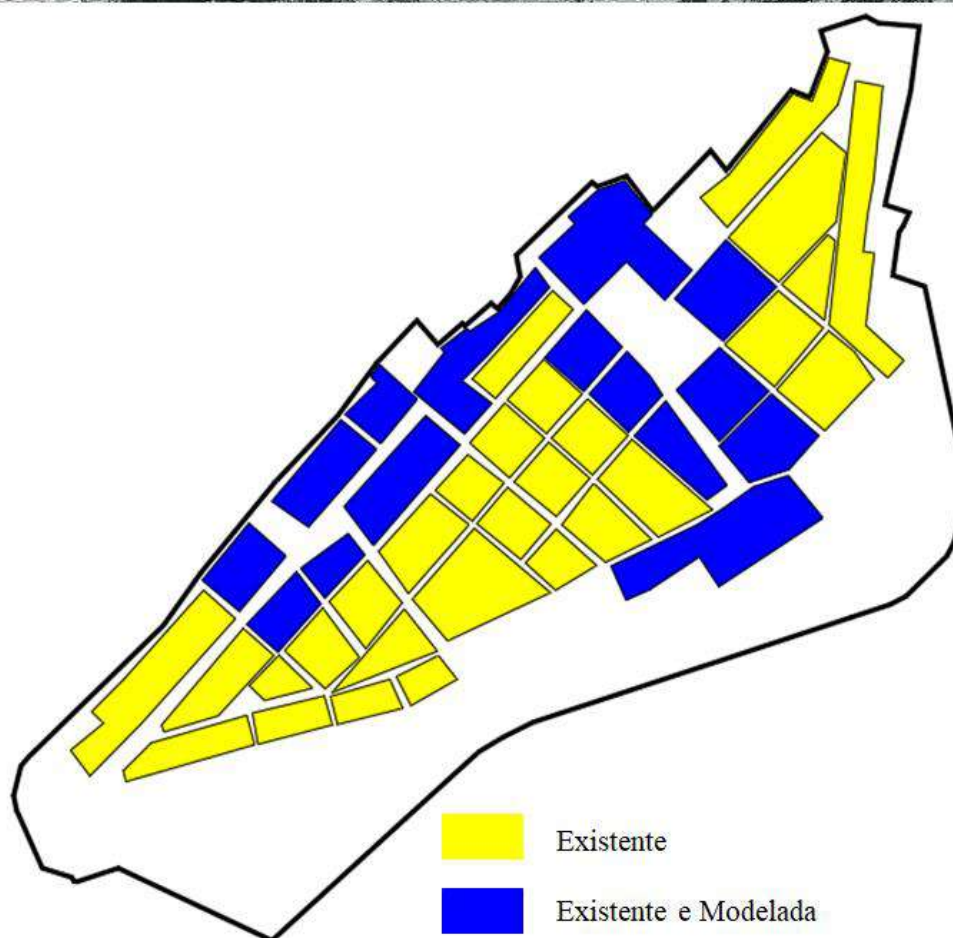


Figura 17 - Categorização dos logradouros a serem modelados.
Fonte: Elaborado pelo autor baseado em MONTANUS (1641)

A escolha de uma modelagem parcial da cidade, também se ancora no entendimento da Teoria da Forma (comumente conhecida como Gestalt) e nos princípios da Super-soma e Transponibilidade para entender a percepção do usuário sobre a forma do objeto. Para Filho:

(...) o que acontece no cérebro não é idêntico ao que acontece na retina. A excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas por extensão. Não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada (...). Não vemos partes isoladas, mas relações. Isto é, uma parte na dependência de outra parte. (2008, p. 19)

Dentro do princípio da Super-soma, não é possível ter o conhecimento do todo por meio de suas partes, já que o todo está acima de suas partes, trazendo isto no aspecto da difusão do conhecimento, cada ambiente proporciona ao usuário o contato com uma parte da história da cidade, mas só ela não o oferece todo a percepção arquitetônica, urbana, social e histórica da capital colonial, é através do todo que o visitante terá observado os elementos que compõem a cidade baiana no século XVII, do mesmo modo que este entendimento global prevalece após a visita, já que acessar o Museu Virtual não fará o usuário ter a observação isolada da cidade, do povo ou da história, para o mesmo, ao final de todos os ambientes, a sensação permanente é de contato com Salvador e todos os eixos temáticos que o AVA aborda, tal como o conceito da Transponibilidade de que a forma final se sobressai aos elementos que nela compõem. (FILHO, 2008) O esquema a seguir ilustra a divisão dos ambientes do Museu Virtual seguindo os princípios da Super-soma e Transponibilidade:

Na Super-Soma

O Todo \neq A+B+C+D.

O Todo = E

Dentro do Museu Virtual:

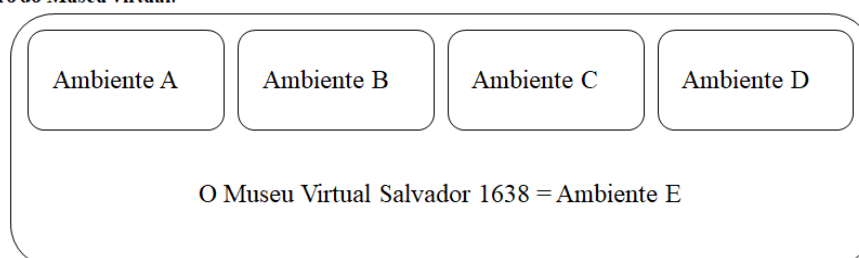
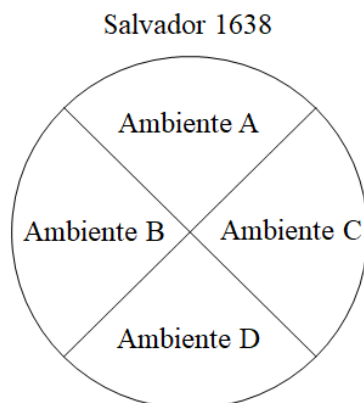


Figura 18 - A divisão dos ambientes do Museu Virtual segundo o princípio da Super-Soma. Fonte: Do próprio autor baseado em FILHO (2008).

Na Transponibilidade

A Construção do Museu:



Para o visitante:



Figura 19 - A percepção do visitante no Museu Virtual segundo o princípio da Transponibilidade.
Fonte: Do próprio autor baseado em FILHO (2008)

Tendo os perímetros de modelagem definidos, no processo do levantamento tridimensional dos ambientes, foi usado o *software* SketchUp por possibilitar realizar a leitura dos dados cartográficos presentes na base SICAR, e por outras características que facilitaram o pesquisador em desenvolver a habilidade em programar dentro deste programa, como uma interface fácil para manipulação, permitindo durante a construção do espaço virtual, a sua visualização em tempo real, o que auxilia em verificar se as formas, objetos e texturas estão condizentes com os dados analisados e trabalhados em contexto.

A escolha das texturas para a composição da modelagem, tem levando em consideração para além do contexto e das ilustrações existentes, os registros de diários feitos da época (DELLON, 1699) que relatam sobre a cidade e as referências bibliográficas como o de VASCONCELOS (2016) e SALVADOR (1627) que trazem um copilado de atas, anotações e no caso da última referência, de descrições sobre as pessoas, as relações e a cidade do Salvador. Com isto, as informações possibilitaram a elaboração tridimensional do acervo a ser exposto no Museu Virtual do Salvador de 1638 conforme as imagens a seguir.

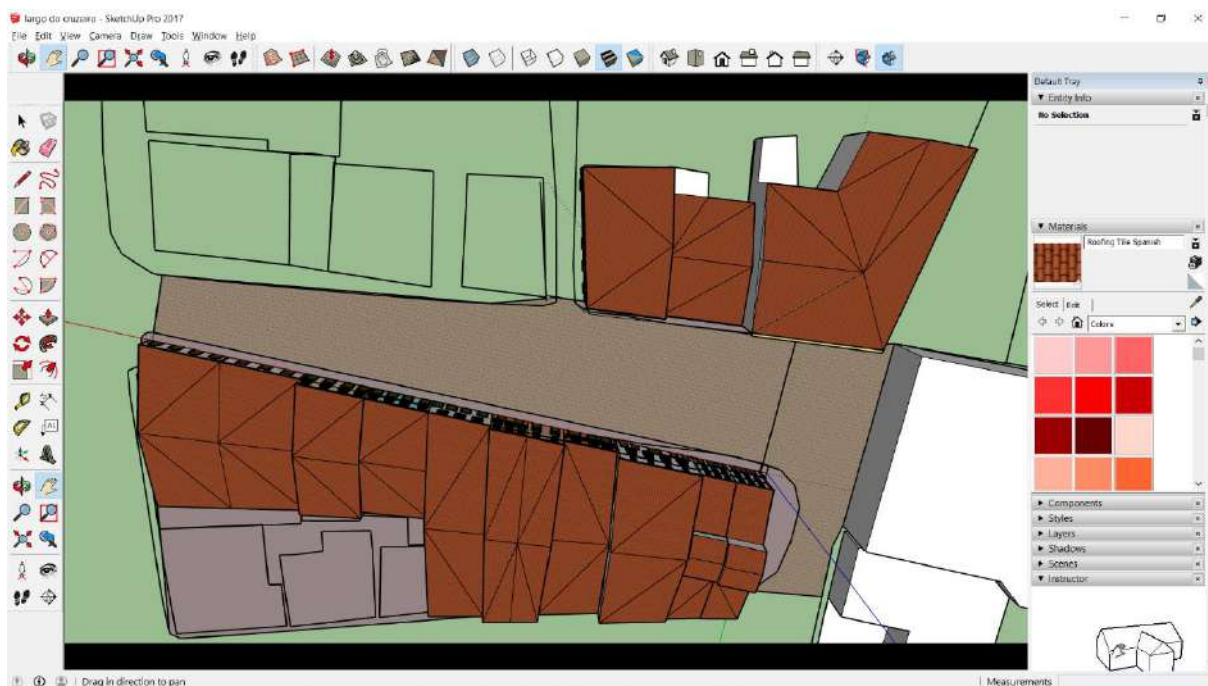


Figura 20 - Vista Superior da construção tridimensional do Largo do Cruzeiro em 1638.
Fonte: Do próprio autor, elaborado no programa SketchUp.



Figura 21 - Perspectiva dos casarões históricos do Largo do Cruzeiro em 1638.
Fonte: Do próprio autor, elaborado no programa SketchUp.

A seguir, abordaremos de modo esquemático sobre a plataforma Web do museu virtual, a exposição do acervo modelado e de que modo ocorrerá a visitação e as interações do usuário com o conteúdo didático existente dentro do AVA socioconstrutivista.

4.3.3 – Panorama esquemático do Museu Virtual Salvador 1638

Conforme abordamos e ilustramos no subcapítulo 3.4.2, o museu virtual socioconstrutivista terá o seu acesso de visitação através de um *website* construído na plataforma Wix, em que o usuário poderá interagir no AVA desde que tenha algum dispositivo eletrônico (como computador, *notebook* ou *smartphone*) com algum navegador de internet instalado (como o Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla FireFox ou Opera, por exemplo). Na primeira página do museu, o usuário terá as informações preliminares de acesso, participação, do acervo existente e a opção de iniciar a visitação através do botão de seleção “Começar a visitação”, conforme vemos na imagem a seguir:



Figura 22 - Ilustração esquemática da página inicial do Museu Virtual do Salvador de 1638.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

Ao selecionar a opção de “Iniciar a visitação”, o usuário é encaminhado para uma página *web* com o primeiro quadro de acervo (Quadro 15) sintetizado em um vídeo hospedado no YouTube que narra sobre os acontecimentos prévios da cidade através do seguinte texto:

Texto cutscene 1

A chegada do fidalgo Thomé de Sousa em 1549 para a construção de uma nova cidade sob a imensa Baía da América Portuguesa, representava os

novos passos da Coroa Lusitana para a colonização do Brasil. A presença dos europeus já não era tão estranha para os nativos Tupinambás, já que havia ainda na região a antiga comunidade indo-europeia da Vila Velha, mas o fato de portugueses e tupinambás estarem juntos não queria dizer que ambos viviam em harmonia. A primeira capital surge sob suor e sangue derramado do massacre as tribos que se opuseram a dominação europeia e rapidamente Salvador prospera, tornando-se uma das principais cidades das Américas e um dos portos mais importantes do mundo, recebendo tripulações e embarcações de diversos cantos do continente Europeu. A prosperidade também gera interesse de outras nações com a colônia lusitana, até que o desaparecimento de D. Sebastião resulta na junção da Coroa Portuguesa e Espanhola: A União Ibérica. Com ela, Salvador se torna alvo de invasões com dos Ingleses e principalmente do Holandeses, que além de saques, destroem parcialmente a cidade e tomando para si por um período. A retomada da cidade, traz de volta para entre muros os povos ibéricos, tupinambás e os escravos da etnia Bantus e também as opressões de um sistema senhorial e escravista, as contradições de uma Igreja que não acolhe a todos e que reprime, as injustiças sociais de uma cidade que é diferente para cada povo e a miséria, a fome e a desigualdade que assola fortemente uma cidade com apenas quase 100 anos de fundação.

Em seguida, com as informações sobre como transitar entre os acervos e de que modo o usuário poderá controlar as interações (Quadro 14 – Tópico de Mobilidade) através dos *hiperlinks* que serão representados pelos seus símbolos característicos. No final das instruções, haverá o botão de seleção “Salvador 1638” que direcionará o visitante a modelagem da cidade histórica (Quadro 16), similar a representação abaixo:



Figura 23 - Ilustração esquemática da página de início de visitaç o.
Fonte: Elaborado pelo pr prio autor.

1. Primeira Pra a



Figura 24 - Esquema ilustrativo da modelagem da Primeira Pra a.
Fonte: Elaborado pelo pr prio autor.

O primeiro ambiente da cidade, composta pelos acervos do quadro 16, insere o visitante (representado na figura acima como um c rculo azul) em uma perspectiva que consegue observar a Casa do Governador, o Tribunal de Rela o, a Casa de Pris o, a Primeira Pra a, a

Santa Casa de Misericórdia e os NPC's (círculo vermelho) já supracitados no quadro cujos os diálogos presentes retratam sobre a relação de poder e também sobre a desigualdade existente na cidade, conforme vemos a seguir:

Diálogos NPC's – Soldados Militares

Soldado Militar 01: Soube o que está ocorrendo em Lisboa? Há uma movimentação contra a Coroa Espanhola na busca de retornar o Reino de Portugal para as mãos dos Portugueses. Dizem que estão sendo liderados por um tal de João da Casa de Bragança.

Soldado Militar 02: Deve se preocupar com o que ocorre nesta cidade, pois a sombra dos holandeses ainda ronda nesta terra! Não há muito tempo que eles destruíram quase tudo aqui!

Diálogos NPC's – Ouvidor e Promotor Geral

Ouvidor Geral: Os possíveis atos contra a Coroa em Portugal já estão presentes nos ouvidos e nas bocas das pessoas dessa cidade, há quem diga que alguns portugueses e apoiadores da antiga Coroa estão entusiasmados e torcendo para a tirada dos Castela do trono português, será que o Governador-Geral, o Conde de São Lourenço está ciente disso? Seria importante saber dos possíveis traidores da Coroa nestas terras.

Promotor Geral: Sim! É muito importante e o Tribunal de Relação precisa investigar isso, mas a cidade está vivendo grandes problemas com a miséria. As altas taxas que esta colônia paga para custear a ajuda da Coroa Espanhola no combate contra os Holandeses, deixou em situação precária. Tem se tornado cada vez mais frequente ver pessoas largada nas ruas pedindo comida.

Diálogos NPC's – Mendigo e Escrava

Mendigo: Já faz dois dias que não sei o que é comida! Mulher, me dá só um pedaço do que você está vendendo, ninguém vai saber.

Escrava: Oxe! O meu senhor está aí dentro da Santa Casa, se ele souber que eu te dei, nem que seja um pequeno pedaço, ele vai tirar todo o meu couro.

Queria muito poder te ajudar, mas ele fiscaliza tudo que eu vendo, justamente para eu não dar a ninguém e nem mesmo para que eu coma.

Para a interação dentro deste espaço, abaixo do gráfico da modelagem é disponibilizado os *hiperlinks* de interação com o AVA do tópico de Mobilidade (Quadro 14), dando as opções de avançar para o próximo ambiente, voltar a página anterior e também as opções de interatividade com algumas edificações históricas, assim como os NPC's presentes, onde são possíveis ter acesso às informações históricas e diálogo dos personagens, assim como as suas referências. Este formato será o padrão para os demais ambientes, justamente para estabelecer um padrão de ações para usuário de modo que a ferramenta cognitiva não se torne um obstáculo no seu processo de imersão e de aprendizado. Tanto a Primeira Praça, quanto o Largo do Terreiro de Jesus, são os únicos ambientes do museu a disponibilizar mais de uma possibilidade de visitação a mais de um ambiente no roteiro, já que o Largo da Sé é uma passagem opcional dentro do museu virtual.

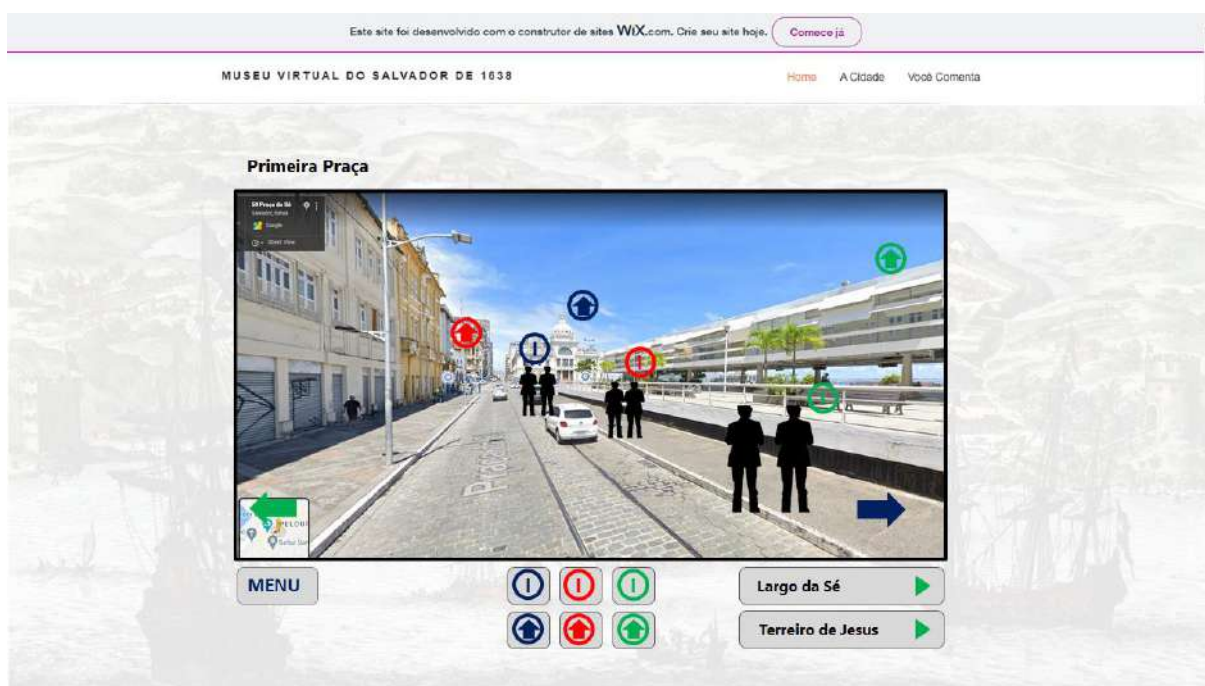


Figura 25 – Ilustração esquemática da página da modelagem da Primeira Praça.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

2. Largo da Sé



Figura 26 - Esquema ilustrativo da modelagem da Largo da Sé.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

O Largo da Sé, cujo os acervos foram abordados no quadro 17, coloca o visitante no antigo largo religioso da cidade, em frente a Sé Primacial, a Arquidiocese da Bahia e os NPC's. Na aba de interações que se situa abaixo do gráfico da modelagem, permanecem os *hiperlinks* de interação com o AVA extraídos do tópico de Mobilidade. Por se tratar de um ambiente “opcional” na visitação do museu, o Largo da Sé só oferece as opções de voltar para a Primeira Praça, ou seguir para o Largo do Terreiro de Jesus.

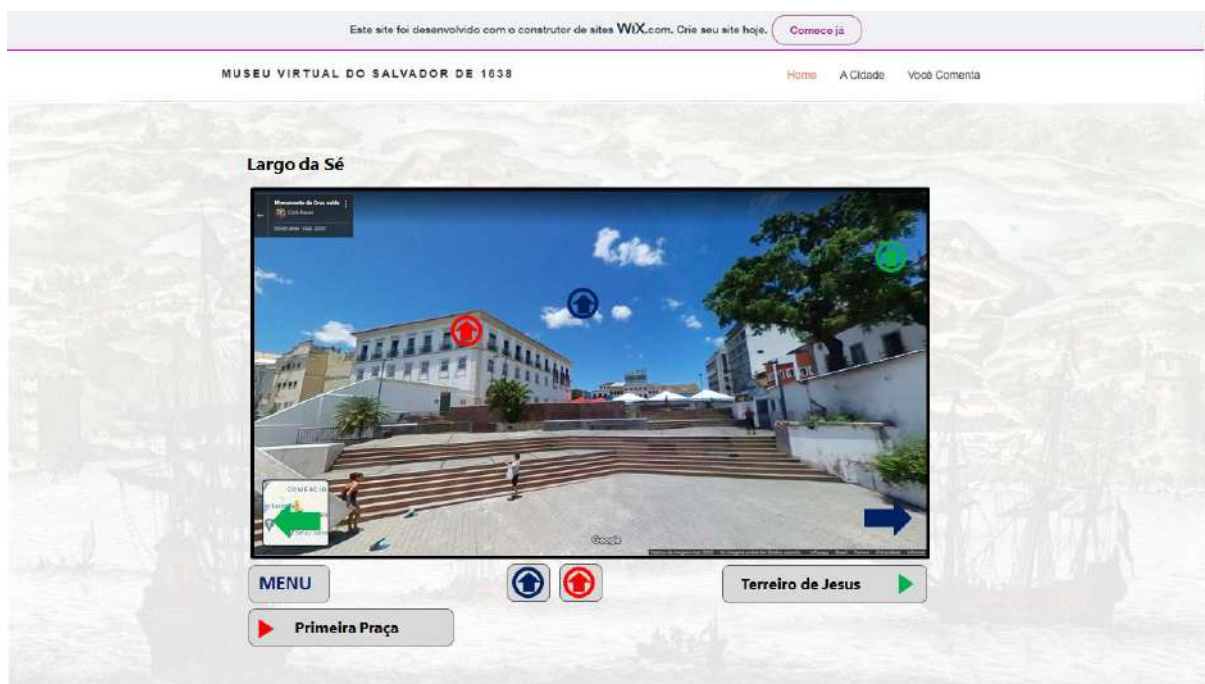


Figura 27 – Ilustração esquemática da página da modelagem do Largo da Sé.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

3. Largo do Terreiro de Jesus



Figura 28 - Esquema ilustrativo da modelagem da Largo do Terreiro de Jesus.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

No Terreiro de Jesus, o visitante começa a visitaç o do ambiente tendo a visualizaç o do *Coll gio da Bahia*, a partir do centro do largo do Terreiro de Jesus, pr oximos dos NPC's que

representam a presença da Igreja, a oferta da educação dos jesuítas para a classe dominante e as atividades comerciais de rua com a presença do escravo de ganho e do tupinambá, conforme presente no do quadro 18, cujo os diálogos retratados, são estes a seguir:

Diálogos NPC's – Senhor, Padre Antônio Vieira e estudante

Senhor: Sua benção Padre Antônio Vieira! Gostaria de saber de Vossa Mercê sobre o progresso do meu filho no Collégio. E também preciso tratar de outros assuntos referente ao investimento e doações que a nossa família tem feito em prol da causa e também em prol dos estudos do meu filho.

Padre Antônio Vieira: Que Deus esteja sempre convosco! No que se refere as doações, Deus sempre se alegra a ver seus filhos a ajudar na vinha, mas não é comigo que deve tratar deste assunto. Sobre seu filho, ele tem aprendido bastante lendo as escrituras e aprende muito rápido a como colaborar para esta terra e para essas pessoas. Penso que depois ele poderia muito bem ser levado para Lisboa e concluir seus estudos lá.

Estudante: Agradeço Padre por depositar em mim a confiança no meu desenvolvimento e espero poder continuar os estudos em Lisboa e colaborar no serviço de Deus!

Diálogos NPC's – Jovem escravo de ganho

Jovem Escravo: Quantos uns podem estudar, a mim cabe somente a servir ao meu senhor vendendo estes vinhos! Queria poder ser livre e escolher o que querer ser e poder estudar, mas dizem que não preciso estudar, pois isso não é para mim. Mas o que eles sabem de mim? Não sabem nem de onde eu vim, nem de onde meus pais vieram. Essa cidade não me pertence, por isso que eu e muitos à noite, saímos mata a dentro e encontramos com os nossos irmãos, com a nossa cultura, com a nossa língua para lembrarmos da nossa terra e da nossa liberdade.

Diálogos NPC's – Tupinambá vendedora

Tupinambá: Olá! O que queres hoje? Temos farinha de mandioca, farinha de tapioca, temos inhame, tudo da nossa terra. Na verdade, tudo isso aqui é nosso (ou era nosso), mas mesmo “eles” dizendo que esse lugar pertence a

eles e levam o nome da língua deles, nós é que sabemos os segredos dessa terra.

A opção de interações além de promover as ações com o ambiente visitado, direciona o usuário para o último cenário da cidade histórica.



Figura 29 – Ilustração esquemática da página da modelagem do Largo da Terreiro de Jesus.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

4. Largo do Cruzeiro



Figura 30 - Esquema ilustrativo da modelagem da Largo do Cruzeiro.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

Último ambiente de visitação da construção digital da Salvador de 1638, o usuário tem a visualização do Largo do Cruzeiro com as primeiras casas do largo, a Igreja e Convento de São Francisco de Assis. O espaço traz ao visitante o último elemento sobre as relações senhoriais, escravistas e do uso da educação para a manutenção da dominação colonial, com a visualização dos NPC's dos franciscanos e da senhora com a sua escrava de ganho (todos os elementos do Quadro 19), conforme diálogo abaixo:

Diálogos NPC's – Os franciscanos

Franciscano 01: Olha lá quem está no Largo em frente ao Colégio dos Jesuítas meu irmão! É aquele escravo que uma vez nos perguntou se poderia estudar o que os outros estudam.

Franciscano 02: Ele ainda não entende que Deus tem o propósito para tudo e o dele não é para estudar o que os outros estudam. O ofício dele é aprender as habilidades para servir ao seu Senhor. Se ele nasceu nesta condição de negro e escravo, ele deve fazer o que é a sua função e não as funções dos outros. Que Deus tenha misericórdia dele e o faça entender o seu lugar.

Diálogos NPC's – A Senhora e a escrava

Senhora: Recebi reclamações do seu serviço essa semana. Domingos relatou ao meu marido que você não estava disposta, reclamou de enjoo e que ele quase desistiu de continuar a pagar pelos seus serviços. Não me faça perder esse cliente, na próxima vez que ele te chamar, esteja bem bonita, perfumada e disposta a satisfazer ele, entendeu?

Escrava: Sim, minha senhora.



Figura 31 – Ilustração esquemática da página da modelagem do Largo do Cruzeiro.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

5. Final da exposição

Na página final da visitação, assim como na introdução, o visitante é direcionado a uma página com o vídeo criado a partir das informações presentes no quadro 20, acerca da última tentativa de invasão holandesa e dos futuros acontecimentos próximo ao período representado, assim como a relação daquela cidade colonial com a contemporaneidade, narrando o texto abaixo:

Texto – Cutscene 02

Ainda em 1638, uma frota de trinta navios adentra a Baía de Todos os Santos lideradas pelo Conde Maurício de Nassau, contudo, diferentemente de 1624, a população baiana liderada pelos comandantes Luís Barbalho, Francisco Rabelo, André Vidal Negreiros e Ascenso da Silva resistiram e expulsaram de vez os Holandeses da cidade. A vitória da cidade do Salvador se junta dois anos depois com a Guerra da Restauração, onde Portugal restaura a Coroa, desta vez tendo João IV como Rei e que muda o Governador-Geral da Bahia. Personalidades presentes na resistência contra os Holandeses se tornam relevantes para a Coroa Portuguesa, como o Padre Antônio Vieira, contudo,

a cidade permanece como uma propriedade pelos olhos da Coroa, explorando o quanto pode e oprimindo aqueles que a resistem. A cidade de Salvador cresce em território e em população (sobretudo a escrava) do mesmo modo que a desigualdade cresce na região. O que cresce também é o sentimento de indignação entre os vulneráveis e escravizados, na busca de serem livres, livres dos abusos, livres dos senhores e das senhoras que os exploram. Criada pelos Portugueses como uma cidade para proteger a sua exploração na colônia, a cidade de Salvador e seu povo começam a possuir característica própria, seja nos costumes, seja na construção identitária e cultural que aglutina valores dos três continentes: Americano, Europeu e Africano. Fazendo desta cidade eternamente a cidade portuária em que traz nela a multiculturalidade vinda de cada canto do mundo e que está hoje presente em cada canto da cidade, assim como os problemas urbanos e sociais que infelizmente também se fazem presentes.

Ao fim do vídeo, é informado ao visitante que a exposição ali se encerra que deixe o seu comentário sobre a exposição, dando a sua opinião e colaboração para o enriquecimento do museu virtual. Por isso, neste espaço para interações, há o *hiperlink* para a inserção do comentário, como vemos na imagem em seguida:

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites WIX.com. Crie seu site hoje. [Comece já](#)

MUSEU VIRTUAL DO SALVADOR DE 1638 [Home](#) [A Cidade](#) [Voa! Comenta](#)

Deixe a sua opinião

Nome Completo:

Cidade:

Ocupação:

Sua opinião:

ENVIAR

Figura 32 – Ilustração esquemática da página da final da visitação.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

6. Painel de Interação

O Painel de interação corresponde as ferramentas do AVA que permitem ao usuário realizar ações e de interagir com o acervo presente no museu, para isto, conforme explicamos e demonstramos tópico de mobilidade do quadro 14, o uso de símbolos em conjunto com a significação do mesmo, serve justamente para a assimilação e familiaridade do signo com o seu significado e com a sua função, de modo que o usuário possa se acostumar na manipulação e acesso ao espaço virtual. Deste modo, desenvolvemos previamente o painel deste modo:



Figura 33 – Ilustração esquemática painel de interação.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

Este panorama esquemático do nosso museu virtual será o guia para a construção do AVA a ser aplicada com os alunos da modalidade da Educação de Jovens e Adultos nas disciplinas de história, geografia e sociologia, cuja aplicações serão fundamentais para a percepção do efeito desta ferramenta cognitiva na difusão do conhecimento, no processo de ensino/aprendizagem entre docente e discentes e para os futuros aprimoramentos a serem feitos, seguindo a nossa metodologia de pesquisa.

Para entender sobre estas aplicações e as etapas de cada processo de refinamento do Museu Virtual Salvador 1638, o capítulo a seguir, visa tratar sobre a abordagem metodológica do Design-Based Research – DBR (ou também conhecida como Pesquisa Aplicação em Educação) e de que modo a sua sistematização auxilia também no processo de desenvolvimento científico da temática, na construção do museu virtual e também no processo de construção coletiva e dialógica do conhecimento e na relação em campo com os estudantes da EJA.

5.0 METODOLOGIA

5.1 – A ABORDAGEM QUALIQUANTITATIVA DO DESIGN-BASED RESEARCH (DBR), A PESQUISA APLICAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Neste capítulo, abordaremos sobre a metodologia deste nosso trabalho que estrutura todo o processo de levantamento de dados, da construção contextual através da interlocução entre pesquisador e objeto de estudo, na elaboração do museu virtual e a sua partilha com a comunidade ligada a esta pesquisa. O *Design-Based Research* (DBR ou conhecida também como Pesquisa Aplicação em Educação) tem um perfil quali-quantitativo de metodologia, que usa da investigação, socialização e da aplicação/refinamento como meios para o aprofundamento sobre o objeto de estudo escolhido e também para o aperfeiçoamento da ferramenta pedagógica a ser desenvolvida, fazendo deste trabalho, uma pesquisa aplicada. (PLOMP *et al.*, 2018)

No que tange as potencialidades desta metodologia na seara da educação, o DBR em conjunto com epistemologias que incentivam a construção coletiva e dialógica entre pesquisadores e sujeitos engajados no mesmo projeto como o socioconstrutivismo, torna-se uma grande aliada por explorar e trabalhar justamente em cima dos princípios vygotskianos de colaboração, engajamento e interatividade. Assim como o uso deste método no desenvolvimento de AVA no formato de museu virtual, que é o nosso caso, o mesmo permite através dos ciclos de aperfeiçoamento, analisarmos se a ferramenta cognitiva desenvolvida é efetiva na solução das necessidades dos sujeitos participantes.

Apesar da recente presença da Pesquisa Aplicação em Educação nas pesquisas científicas brasileiras, a metodologia surge no final do século XX, tendo Ann Brown (1992) e Allan Collins (1992) como precursores de uma abordagem para as pesquisas educacionais que utilizavam tanto métodos qualitativos quanto quantitativos, aglutinando características de ambas em prol na construção de soluções reais e práticas que atendam às necessidades da educação. Para Matta (2014, p. 24), o educador norte-americano John Dewey, conhecido por ser um dos criadores da escola filosófica do pragmatismo, pode ser considerado como o precursor mais remoto da DBR, com o pensamento acerca da educação como “conhecimento prático, com estudos e pesquisas voltados para o desenvolvimento de soluções aplicáveis à prática concreta dos ambientes de ensino-aprendizagem”.

O uso deste método nos Estados Unidos e na Europa no início do século XXI, possibilitou tanto na criação de soluções e práticas pedagógicas inovadoras para as

problemáticas educacionais a partir da interlocução dos pesquisadores com os contextos reais do local trabalhado, quanto no debate e desenvolvimento acerca das potencialidades e características do DBR. Autores como Barab e Squire (2004 apud MATTA, SILVA e BOAVENTURA, 2014, p. 24) contribuem para o entendimento sobre o método e é dele a definição de que esta abordagem é “uma série de procedimentos de investigação aplicados para o desenvolvimento de teorias, artefatos e práticas pedagógicas que sejam de potencial aplicação e utilidade em processos de ensino-aprendizagem existentes”. Esse pensamento permite observar que a metodologia deve colaborar para a construção e aplicação efetiva de uma pesquisa que de fato promova inovação e impacto na *práxis* pedagógica, para isto, segundo Mckenney e Reeves, a DBR se ancora em cinco características: (MATTA, 2014)

1 – Teoricamente orientada: Matta, Silva e Boaventura (2014, p.26) abordam que nesta característica, “as teorias são ponto de partida, de chegada e de investigação da DBR”, embasando a construção da proposta pedagógica da pesquisa ao mesmo tempo que esta teoria é analisada, explorada e melhorada de acordo com os resultados. No DBR, o embasamento teórico é usado “como fundamento para a construção do design educacional proposto”.

2 – Intervencionista: A aproximação do DBR com o seu objeto de estudo e os seus participantes, tem por objetivo a identificação da situação problema que necessite de uma solução aplicável e prática, que através da fundamentação teórica escolhida e a interlocução com o contexto daquele espaço de estudo, a pesquisa possa desenvolver uma aplicação que possa intervir e qualificar a *práxis* pedagógica no campo educacional. (MATTA, 2014)

3 – Colaborativa: O DBR insere os sujeitos que participam e que estão ligados ao objeto de estudo como parte da equipe de pesquisa, colaborando em cada etapa de desenvolvimento. O aspecto dialógico do DBR faz que os demais participantes possam contribuir para o avanço teórico do contexto, seja através da partilha de saberes (científicos ou não), seja na validação da pesquisa desenvolvida. O pesquisador, para além da análise investigativa e na elaboração de uma aplicação prática como resultado da pesquisa científica, cabe também a atuação enquanto mediador na participação destes indivíduos e na colaboração conjunta com a pesquisa, cujo resultado, deve voltar e permanecer com a comunidade envolvida.

4 – Fundamentalmente responsiva: Para Matta, Silva e Boaventura (2014, p.27), no DBR, “o conhecimento é desenvolvido em estreito diálogo com a prática, em iterações”, por isso, para além da inserção dos sujeitos na pesquisa, estes também contribuem através da relação dialógica com a pesquisa/pesquisador e também dos seus saberes com o conhecimento

científico em produção na pesquisa, tendo como ponto em comum o objeto de estudo e a situação problema identificados no contexto e que está presente na vida destes sujeitos, o que estimula o engajamento participativo destes indivíduos que enxergam na pesquisa a sensibilidade em buscar uma solução dentro da perspectiva *praxiológica*.

5 – Iterativa: O aspecto iterativo do DBR, faz da pesquisa um projeto “não-finalizado” e isto se dá justamente pela necessidade de estar em contato constante com os sujeitos envolvidos, o que resultam em novas percepções, necessidades, ajustes e melhorias da solução pedagógica desenvolvida. A interação é entendida como a característica mais importante do DBR, se fazendo presente nos seus ciclos de interação e refinamento da pesquisa, o que permite nos casos da criação de AVA como o museu virtual, que ele seja atualizado e modificado de acordo com as demandas dos sujeitos participantes.

Em conjunto com estas cinco características que moldam o perfil metodológico da Pesquisa Aplicação em Educação, Santiago e Matta (2017) elaboraram o *framework* a partir das discussões temáticas nos grupos de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais e no Sociedade Solidária, Educação, Espaço e Turismo. Ambas utilizam o DBR como abordagem metodológica nas pesquisas dos seus participantes e a colaboração do *framework* para o DBR consiste na criação de um instrumento pedagógico que auxilia o pesquisador no entendimento e no cumprimento de cada etapa presente nesta metodologia. Para a nossa pesquisa, ela se torna importante por ser fundamentada no socioconstrutivismo, o que se torna familiar dentro do aspecto epistemológico deste trabalho.

Composto por um quadro que se subdivide em seis etapas, o *framework* sistematiza todo o processo de desenvolvimento da pesquisa e, por conseguinte, da solução ser aplicada e torna-se também didático para o leitor tem uma visão panorâmica da estruturação do trabalho e de que modo o DBR o direciona para cada processo. No nosso caso, o quadro a seguir ilustra as etapas desta pesquisa e, por conseguinte, o detalhamento de cada etapa:

Etapas da Pesquisa	Procedimentos Metodológicos	Reflexões Propostas pelo <i>Framework</i> sobre o “o que fazer”	Ação refletida
1ª Etapa: Percepção dos contextos da pesquisa nos quais estão o Pesquisador X	1) Levantamento histórico da formação étnica, social e identitária do soteropolitano; 2) As relações e participações dessa ancestralidade no	A. Dos levantamentos e questionamentos realizados na coluna anterior, foram extraídos os eixos	A = História Urbana, Cidadania, Cultura e Identidade;

<p>Sujeitos</p> <p>Participantes;</p>	<p>desenvolvimento da cidade do Salvador no século XVII;</p> <p>3) As implicações do sistema senhorial, patriarcal e escravista para a sociedade soteropolitana em 1638;</p> <p>4) Como a cidade de Salvador pode representar o testemunho histórico da construção cultural, identitária e das relações de poder existente em sua história?</p> <p>5) Como as tensões das relações entre os povos bantus, tupinambás e ibéricos impactam na formação urbana e social da cidade de Salvador na contemporaneidade?</p>	<p>temáticos norteadores da pesquisa;</p> <p>B. Em conjunto com o levantamento bibliográfico, cartográfico, o perfil dos sujeitos participantes e os seus tensionamentos, o contexto histórico é construído como uma interlocução histórica entre o pesquisador, a cidade do Salvador e os sujeitos participantes.</p>	<p>B = Construção do acervo preliminar como consequência do contexto construído.</p>
<p>2ª Etapa: Submissão dos contextos analisados segundo os princípios teóricos do pesquisador para validação dos sujeitos participantes;</p>	<p>1) A construção do contexto e do acervo do Museu Virtual foi aplicado entre os docentes das disciplinas de História, Geografia e Sociologia das escolas estaduais, municipais e institutos federais da modalidade da EJA. A apresentação virtual também conta com o formulário onde os professores participantes deram as suas contribuições e validações do contexto e acervo;</p> <p>2) Em paralelo foi realizado um levantamento entre os estudantes da EJA das Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves sobre os dispositivos usados para conectar-se ao ensino remoto, qual internet usada, os Ambientes Virtuais que eles</p>	<p>C. A identificação dos eixos temáticos da proposta pesquisada, a construção do acervo preliminar e a sua apresentação aos docentes das disciplinas de História, Geografia e Sociologia, permitiu também inserir outras questões que influenciarão na construção da AVA. Desde da forma como serão abordados os eixos temáticos, como a interface e linguagem adotada na interação dos sujeitos com a ferramenta cognitiva.</p>	<p>AxB = Validação do contexto histórico e do acervo preliminar, tornado assim o acervo oficial do AVA a ser construído.</p>

	usam e quais estão mais familiarizados.		
<p>3ª Etapa:</p> <p>Levantamento de problemas de pesquisa e das referências teóricas;</p>	<p>1) Foi observado tanto nesta pesquisa, quanto no levantamento realizado (presente no capítulo 3.3.3) como a formação cidadã e social do sujeito está correlacionada com o conhecimento sócio-histórico e cultural do seu espaço e da sua ancestralidade. Assim como a identificação e o combate de determinadas problematizações presentes na vida do sujeito da EJA estão ligadas ao conhecimento supracitado;</p> <p>2) Também foi solicitado por parte dos docentes que o museu virtual adote uma linguagem mais coloquial no conteúdo de modo que o processo de difusão do conhecimento e o desenvolvimento de novas habilidades dos estudantes da EJA não seja prejudicada pela dificuldade no letramento.</p> <p>3) Com a adoção do ensino remoto em virtude da pandemia iniciada em 2020, para além das dificuldades de comunicação, acesso e difusão do conhecimento através das TIC por parte dos sujeitos da EJA, a existência de ferramentas cognitivas e AVA voltadas para o público da EJA são poucas e a construção deste museu virtual se torna uma ferramenta que</p>	<p>D. Das questões presente na segunda coluna, entendemos a questão problema norteadora desta pesquisa como a discussão sobre história urbana, cidadania, cultura e identidade pode ser feita nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem e como essa discussão pode ser efetiva (seja na modalidade presencial ou remota) para a formação crítica e social do sujeito da EJA enquanto cidadão e sujeito social do seu espaço urbano.</p>	<p>D = Para além do espaço de exposição do acervo, o Museu Virtual também se torna um espaço de interlocução entre a história e o tempo presente destes sujeitos através da sua participação e colaboração na AVA.</p>

	também visa contribuir para o processo de ensino/aprendizagem dentro da sala de aula da EJA.		
4ª Etapa: Proposta de solução problema;	<p>1) Criação de um museu virtual socioconstrutivista, pautada na abordagem da História Pública e na História Urbana para retratar sobre a cidade do Salvador em 1638 e as relações sociais entre os povos que viviam na cidade;</p> <p>2) O formato colaborativo do museu virtual, visa justamente estimular de modo assíncrono os registros e impressões dos sujeitos acerca da história da cidade, dos personagens e da sociedade setecentista da época. Nas atividades síncronas, o museu virtual visa ser um instrumento simbólico para o debate sobre a história urbana, cultura, construção identitária e cidadania, observando tanto a cidade do passado, como também estabelecendo interlocuções com o tempo presente.</p>	<p>E. Possibilidades consideradas para a resolução do problema proposto:</p> <p>a. A criação de um museu virtual 3D para o uso off-line em computadores e <i>notebooks</i>.</p> <p>b. Criação do museu virtual 3D em Realidade Virtual a ser reproduzido em <i>smartphones</i>.</p> <p>c. Criação de um museu virtual em uma plataforma web a ser acessada seja por computadores, <i>notebooks</i>, seja por <i>smartphones</i>.</p> <p>F. A criação deste AVA seguindo o resultado da apresentação contextual e da <i>survey</i> feita com os alunos sobre acesso e dispositivos, será desenvolvida em</p>	<p>E = Realização de uma <i>survey</i> com os estudantes das Escolas onde a AVA será primeiramente aplicado para conhecer as plataformas que eles são familiarizados, por quais dispositivos eles acessam e qual tipo de internet eles tem acesso.</p> <p>F = A escolha por esta modalidade se deu pelo resultado da <i>survey</i> e por ter um baixo custo de desenvolvimento para o pesquisador, já que o mesmo ficará encarregado pela construção da modelagem e pela criação da plataforma web.</p>

		plataforma web (em formato PWA) justamente visando o acesso em dispositivos de diferentes telas como <i>notebooks</i> e <i>smartphones</i> .	
5ª Etapa: Ciclos iterativos de testes e refinamentos da solução gerada;	<p>A. Aplicação remota com os estudantes da EJA das Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves (G1);</p> <p>B. Coleta e análise dos dados da primeira aplicação;</p> <p>C. Discussão e ajustes da solução criada para o primeiro refinamento;</p> <p>D. Aplicação remota com os estudantes da comunidade da Fazenda Grande do Retiro (G2);</p> <p>E. Coleta e análise dos dados da segunda aplicação;</p> <p>F. Discussão e ajustes da solução criada para o segundo refinamento;</p>	<p>G. A aplicação com o G1 ocorreu virtualmente sendo mediados pelos instrumentos do Museu Virtual Salvador 1638, Google Meet e WhatsApp. As observações constam no capítulo VI.</p> <p>H. A aplicação com o G2 ocorreu virtualmente sendo mediados pelos instrumentos do Museu Virtual Salvador 1638, Google Meet e WhatsApp. As observações constam no capítulo VI.</p>	<p>G = As iterações através do museu virtual serão avaliados pelo pesquisador observando as categorias de acompanhamento e referências presentes no subcapítulo 5.4.</p> <p>H = As iterações através do museu virtual serão avaliados pelo pesquisador observando as categorias de acompanhamento e referências presentes no subcapítulo 5.4.</p>
6ª Etapa: Reflexão para produção de princípios de design.	1) Observar e Elaborar os princípios da construção de um museu virtual socioconstrutivista para o público da EJA, abordando as suas características que tornem a aplicação desta ferramenta cognitiva, eficaz para a difusão do conhecimento e para a <i>práxis</i> pedagógica.	I. As iterações obtidas durante o experimento didático, balizado nas CA e CR abordados no subcapítulo 5.4 atingiram êxito tanto no G1, quanto no G2, podendo observar o desenvolvimento de	I = O Museu Virtual Salvador 1638 é uma ferramenta cognitiva que conseguiu desenvolver as seguintes

		<p>habilidades nas etapas de pré-visitação e pós-visitação, construção do conhecimento e sobretudo, interlocução do conteúdo apresentado no Museu com a sua realidade sócio-espacial..</p>	<p>habilidades nos participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interação; - Colaboração Digital; - Interpretação; - Interatividade; - Mediação; - Contextualidade; - Colaboração; - Memória; - Patrimonialidade - Criticidade; - Engajamento.
--	--	--	--

Quadro 21 - Sistema procedimental de aplicação do framework do Museu Virtual Salvador 1638 em pesquisa DBR. Fonte: Baseado na proposta de Santiago e Matta (2017).

A abordagem da Pesquisa Aplicação em Educação nos possibilita o uso da modelagem digital para a construção de ambientes históricos virtuais para o ensino sobre a história da Bahia sob a ótica da História Pública, da História Urbana, abarcando questões como a cultura, ancestralidade, sociedade e relações de poder de modo virtual, mediado pelo museu virtual elaborado. Em conjunto com os princípios socioconstrutivistas, o DBR tanto nos estimula ao intrínseco processo colaborativo e dialógico entre pesquisador e participantes para a construção do design pedagógico, quanto também na aplicação, observação e validação destes princípios desenvolvidos.

As seis etapas apresentadas a seguir e que foram sintetizadas no quadro anterior (Quadro 21), trazem as informações acerca das etapas de pesquisa, com os recursos e instrumentos utilizados para a elaboração da ferramenta cognitiva e os princípios de design pedagógicos nelas revestidas, conforme determina a proposta metodológica da Pesquisa Aplicação em Educação (DBR).

5.2 – CATEGORIAS DE ANÁLISE PRELIMINAR – FASE 01

A primeira fase deste trabalho, consistiu na percepção e análise das motivações sócio históricas que estão presentes e que são sensíveis na vida do pesquisador e dos sujeitos participantes, influenciando no seu processo de construção do conhecimento e entendimento

enquanto sujeito histórico e social do seu espaço urbano. Para isto, a interlocução entre pesquisador e as temáticas históricas resultaram na construção contextual presente no capítulo II deste trabalho, onde se aprofunda no estudo sociometabólico dos povos nativos, ibéricos e africanos (quadros de 01 a 03), as suas interações e tensões, a conjuntura sócio-espacial da cidade ao longo até o século XVII (quadros 04 e 05), a relação entre sujeito x cidade e por ventura os conceitos norteadores que viriam a auxiliar na construção do museu virtual (quadros de 06 a 09), justamente também para correlacionar com os saberes presentes no cotidiano dos sujeitos da EJA, suas práticas e interações sociais, sua visão cidadã, seus hábitos e culturas que se replicam dentro da sala de aula.

O contexto histórico construído não nos municia somente no entendimento da história da cidade e dos seus atores sociais do décimo sétimo século, mas também no entendimento de que sujeito histórico temos hoje na periferia da cidade do Salvador, em específico no chão da sala de aula da EJA, cuja as tensões e vivências contemporâneas, são consequência direta das problematizações e interações presentes no século XVII. Deste modo, o levantamento histórico de modo analítico presente na primeira fase deste trabalho busca estabelecer uma ponte com os sujeitos participantes através das temáticas norteadores que se fazem presentes tanto no conteúdo didático, quanto na vida destes estudantes, conforme o quadro abaixo:

Temática Norteadora	Presente no conteúdo didático	Presente na vivência do sujeito
História Urbana	A fundação e formação da cidade do Salvador, as suas características urbanas, arquitetônicas e a sua dinâmica social. As influências dos povos tupinambás, ibéricos e bantus para a cidade do Salvador.	O crescimento da cidade e a formação das comunidades nos quais os estudantes se fazem presentes. A percepção de que povo e grupo social possivelmente influenciou na criação e desenvolvimento da sua comunidade e as suas características estruturais e urbanas.
História Pública	Os atores sociais presentes na colônia em 1638, o sistema de sociedade vigente e a hierarquização social existente na população soteropolitana. As relações sociais e sócio-espaciais entre as classes e povos presentes em Salvador no século XVII.	As tensões e abusos sofridos por determinadas classes e povos da cidade foram base para a consequência das problemáticas sociais, econômicas e urbanas destes sujeitos periféricos, mas que também a luta em prol da sua ascensão social, da reparação de direitos e na construção de uma sociedade mais justa e inclusiva também se faz

		presentes nos atores que historicamente foram esquecidos nos livros e aulas de história.
Cultura	As contribuições de cada povo presente na arquitetura, na gastronomia, na prática social e na formação cultural soteropolitana.	Como comportamentos, costumes, práticas e interações sociais presentes no cotidiano estão ancorados com os povos presentes na sociedade soteropolitana do século XVII.
Cidadania	A observação nas relações de poder, na participação social (ou não), nas relações entre a coroa e a sociedade soteropolitana.	A invisibilidade social presente no público da EJA e a marginalização da sua participação nas tomadas de decisão das questões presentes na sociedade é fruto de anos de negação de direitos e de uma participação ativa dos povos e classes mais vulneráveis.

Quadro 22 - Eixos Temáticos norteadores da dissertação e de que modo eles estão inseridos no conteúdo didático e na vida dos sujeitos participantes.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

Conforme vemos acima, os eixos temáticos presentes durante a construção do contexto histórico, também influencia na elaboração do acervo do museu virtual, haja vista que será através deste acervo e da interação do visitante com a ferramenta cognitiva que estes fatores se dialogam durante o processo de aprendizado na visita, proporcionando a estes sujeitos a compreensão do conhecimento histórico ancorado na sua realidade social, fomentando e incentivando o mesmo no pensamento crítico e de resolução da suas problemáticas através da *práxis*. Isto faz do Museu Virtual Salvador 1638 uma ferramenta pedagógica que estimula na ZDI a construção de novos saberes e habilidades direcionado à necessidade e tensões existentes na vida de cada visitante, e é neste ponto que a segunda fase deste trabalho se insere, justamente para a fundamentação e direcionamento destas questões.

5.3 – CATEGORIAS DE ANÁLISE PRELIMINAR – FASES 02 E 03

Para a segunda fase desta pesquisa, após a construção dos princípios de contextualização sócio-histórica presente no capítulo II e, por conseguinte, na modelagem e acervo desenvolvido no tópico 4.2 do capítulo IV, a etapa de submissão do contexto para validação dos sujeitos participantes no desenvolvimento inicial do museu virtual socioconstrutivista. Contando inicialmente com a partilha e colaboração dos docentes e discentes da EJA participantes desta

etapa, a socialização do contexto com o primeiro grupo tende a validar o conteúdo didático desenvolvido nesta pesquisa e a sua ferramenta cognitiva, a partir das experiências em sala de aula dos docentes, estabelecendo conexões da sua prática pedagógica e de que modo o conteúdo e o museu virtual torna-se apropriado para a difusão do conhecimento com os sujeitos da EJA assim como também na capacidade do docente na escuta sensível dos seus alunos acerca da vivência dos mesmos em sala de aula e das suas experiências de vida. A validação contextual (presente no item 4.1 do capítulo IV) permitiu a adição de outras necessidades para a construção do museu virtual e isso só se foi possível através do processo dialógico e coletivo da metodologia da Pesquisa Aplicação em Educação, que nos induz ao processo colaborativo.

Além do alinhamento temático do Museu Virtual Salvador 1638 com o ensino de história e com questões sociais dos estudantes da EJA, esta etapa também nos introduz a campo, observando através da socialização desta pesquisa, as necessidades existentes e as características da modalidade educacional ofertada para jovens e adultos, sobretudo durante a crise pandêmica da COVID-19 em que a modalidade enfrentou dificuldades na virtualização do ensino, seja por questões técnicas como conectividade e espaço virtual para as atividades síncronas e assíncronas, seja por questões socioeconômicas como a ausência de internet ou de dispositivos de acesso por parte dos alunos, o que resultavam na falta de participação contínua ou mesmo na evasão escolar durante este período.

A etapa de submissão nos permite justamente analisar as alterações que ocorrem no objeto de estudo, os seus impactos e de que modo isto pode dinamicamente alterar a pesquisa a fim de propor novas soluções. Com a pandemia, entender as motivações, as formas de acesso e o tipo de conectividade disponível para os discentes da EJA tornou-se primordial para andamento deste trabalho (que se iniciou antes da pandemia da COVID-19) e em observar a nova demanda que surge e de que modo a pesquisa possa solucionar essas dificuldades encontradas no processo da prática pedagógica e de difusão do conhecimento no ensino virtual da EJA durante este período. Para isto, a socialização dos alunos inicialmente sobre o ensino remoto e de que modo eles têm acessado e tido contato com os professores são importantes para a elaboração deste ambiente virtual de aprendizagem (conforme a construção do tópico 4.3.1 – análise de caso e do 4.3.2 – panorama esquemático) e de que modo o design didático atenderá as suas necessidades durante o seu desenvolvimento em aula.

Deste modo, a socialização nos possibilitou identificar três categorias de análise a serem atendidas durante a construção da solução problema deste trabalho, as suas descrições e onde foi observado esta categoria, conforme observamos a seguir:

Categorias para análise	Descrição	Origem
Contextualização	A escolha temática de abordar sobre a história da cidade do Salvador em 1638, sob a ótica da História Pública e Urbana, trazendo para o cenário a inserção de personagens que representem a ancestralidade e a base da formação cultural e cidadã do soteropolitano como parte do ensino sobre a história da Bahia.	Foi observado durante a fase socialização o entendimento do conteúdo didático e os eixos temáticos como relevante para o ensino sobre a história da Bahia, assim como o caráter multidisciplinar do conteúdo, podendo ser correlacionado com outras disciplinas e também como a abordagem torna-se mais próxima da realidade e da visão de mundo dos estudantes da EJA.
Linguagem	Adoção de uma linguagem coloquial no acervo presente no museu virtual e no conteúdo didático presente em toda interface do Museu Virtual Salvador 1638.	Conforme relatado por um dos professores participantes da socialização (tópico 4.1), em virtude do processo de exclusão à educação formal que sofreram ao longo do tempo, muitos ainda apresentam algum grau de dificuldade no processo de letramento pleno e de interpretação do conteúdo didático de acordo com a linguagem adotada.
Conectividade	Para quais dispositivos o museu virtual seria disponibilizado, a adaptação do PWA para diversos dispositivos e exigência de tipo de conexão de internet (possível acesso somente com banda larga ou também através de redes 4G ou 5G)	Em conversa com os docentes participantes sobre a virtualização do ensino da EJA e também em socialização com os alunos (que resultou na <i>survey</i> presente no tópico 4.2) sobre ensino remoto, dispositivos de acesso e plataformas utilizadas, observamos o uso total de <i>smartphones</i> para o acesso, o que também inclui o uso de dados móveis para a conexão com a internet.

Quadro 23 - Quadro de Categorias de Análise.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

Com a submissão do contexto deste trabalho para os docentes e discentes participantes e a observação destas categorias de análise durante o processo de socialização e *feedback*, a fase seguinte visa justamente analisar os problemas identificados e buscar na epistemologia escolhida e nos fundamentos teóricos, ferramentas que nos possibilitem a criação da solução-problema observado.

A terceira fase preliminar refere-se ao levantamento de problemas de pesquisa e das referências teóricas, onde são inseridos os princípios didáticos e epistemológicos que auxiliam na ação analítica e *praxiológica* da pesquisa e do museu virtual. Após a socialização do contexto e as categorias para análise, nesta etapa, inserimos como base de fundamentação os quatro princípios: o sócioconstrutivismo, a história pública, história urbana e o museu virtual.

Referente ao primeiro princípio, o sócio construtivismo, presente no tópico 3.1 do capítulo III, o estudo sobre os princípios vygostkyanos (quadro 11), o desenvolvimento do aprendizado e como em conjunto com a abordagem cognitivista (quadro 12) contribui para a criação de um AVA colaborativo e dialógico que possibilite pensar em um ensino de história abarcado questões como a História Urbana, a História Pública e a cultura para a modalidade da Educação de Jovens e Adultos, trazendo também para este espaço questões sócio-históricas que são sensíveis a sua formação. Portanto o design socioconstrutivista do museu virtual (quadros 13 e 14), torna-se oportuno para o público heterogêneo presente no chão da sala da EJA, conforme abordamos no tópico 3.2.

O entendimento acerca da memória coletiva presente na abordagem da História Pública é responsável pelo entendimento e construção histórica a partir dos sujeitos e isso repercute na inserção dos atores sociais que compõem a cidade soteropolitana de 1638 no museu virtual, personificando estes grupos em acervos e NPC do espaço modelado. A História Urbana contribui para a correlação das relações sociais com os espaços urbanos da cidade do Salvador, enxergando as relações de poder e institucionalização presentes na capital, como o núcleo administrativo, o religioso e o educacional, assim como os seus contrastes e as tensões já existentes dentro da urbanidade da colônia setecentistas. O segundo e o terceiro princípio presente nesta fase, formam o *background* no desenvolvimento do acervo presente no museu virtual, tanto na constituição dos sujeitos modelados, quanto no espaço urbano e arquitetônico presente.

O último princípio da terceira fase é justamente o museu virtual, que no caso deste estudo, trata-se de um museu virtual original digital cujo modelo e ferramenta cognitiva escolhida (quadro 12) busca ser um espaço de memória e patrimonialização, assim como um ambiente mediador da difusão do conhecimento e de desenvolvimento de novas habilidades cognitivas, desta forma, o princípio do museu virtual que se constitui no tópico 3.4, torna-se base para a análise de caso e do panorama esquemático que constrói a interface do museu virtual socioconstrutivista que abrigará o acervo digital.

Estes quatro princípios que compõem todo o capítulo III deste trabalho, também refletem no processo de criação da ferramenta cognitiva do museu virtual socioconstrutivista da cidade do Salvador no ano de 1638 enquanto protótipo para a sua aplicação em campo, conforme veremos nos tópicos a seguir.

5.4 – PROPOSTA DE SOLUÇÃO PROBLEMA E OS CICLOS ITERATIVOS DE APLICAÇÃO – FASES 04 E 05

Na busca pela construção da solução problema que visa construir um Ambiente Virtual de Aprendizagem que promova a discussão sobre história urbana, cidadania e cultura da cidade do Salvador, sendo também uma ferramenta pedagógica efetiva para a formação crítica e social do estudante da EJA, enquanto cidadão e sujeito social do seu espaço urbano, as respostas obtidas em etapas anteriores a esta, como a socialização e a *survey* feita com os estudantes, são relevantes para a finalização do protótipo didático do museu virtual socioconstrutivista a ser aplicado, sobretudo as contribuições dos discentes da EJA que são justamente estes que validarão a AVA durante os ciclos iterativos de aplicação.

Com a criação da ferramenta cognitiva, conforme visto em todo o capítulo IV, o mesmo estará permanentemente disponível aos inúmeros ciclos de aplicação, alteração e *redesign* da ferramenta, de acordo com as necessidades da comunidade participante, por isso, cabe ressaltar nestas linhas que o Museu Virtual Salvador 1638 apresentado em conjunto com a finalização desta dissertação, não se denomina-se como “versão final”, haja vista que por questões metodológicas da Pesquisa Aplicação em Educação (DBR) e o caráter socioconstrutivista do espaço virtual, esta estará sempre em caráter de experimentação e adaptável as necessidades pedagógicas e sócio-históricas dos sujeitos envolvidos.

Com isto posto, os ciclos iterativos de testes e a reflexão para a produção dos princípios de design, que são justamente as duas últimas fases metodológicas deste trabalho e que também são os responsáveis pelo que será exposto no capítulo VI serão balizados por duas categorias presentes nesta metodologia e que vale dissertar sobre ambas antes de abordarmos sobre os princípios presentes na nossa análise, o nosso campo de aplicação e as ferramentas utilizadas.

A primeira é a Categoria de Acompanhamento (CA), que é a causa originária ou o fator determinante para a manifestação de outros fenômenos ou tensões que estão imbricados ao problema identificado em seu objeto de estudo. Já as Categorias de Referência (CR) são as ações ou comportamento dos sujeitos participantes durante a dinâmica de experimentação.

Nesta pesquisa, as categorias de acompanhamento estão pautadas nas características e princípios da ferramenta cognitiva socioconstrutivista, Museu Virtual Salvador 1638, presentes no capítulo III, tópico 3.4.2 cujo *workflow* criado auxiliam na criação do quadro a seguir, que descreve os objetivos de cada processo e a sua aplicação no cenário de aprendizagem:

Categorias de Acompanhamento			
Princípios		Descrição do Objetivo	Aplicação no cenário de aprendizagem
Objetivo de processo I	Baseados nas características e princípios da ferramenta socioconstrutivista discutida no capítulo III, tópico 3.4.2 (presentes também nos quadros 12 e 13)	Encontro virtual com os discente participantes da EJA, matriculados nas Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves e interessados na visitação ao Museu Virtual Salvador 1638 e sobre a História da Bahia.	Processo participativo envolvendo os estudantes que aceitem estar na pesquisa em conjunto com o docente responsável para discutir inicialmente sobre o desejo em participar, a disponibilidade e o horário para os encontros via videoconferência do Google Meet com interações assíncronas através do WhatsApp.
Objetivo de processo II		Realização da visita guiada iniciando com o compartilhamento do primeiro acervo que trata-se do contexto histórico que ambientaliza os estudantes para a cidade virtual modelada e também aos eixos temáticos presentes no AVA.	Apresentação da ferramenta pedagógica socioconstrutivista Museu Virtual Salvador 1638, o seu manuseio e em seguida, a discussão sobre o desenvolvimento da cidade do Salvador, o período histórico e os grupos étnicos e sociais presentes até o momento modelado no museu.
Objetivo de processo III		Vivência imersiva e interativa com o espaço virtual modelado e com o lugar, a temporalidade e os personagens existentes da cidade do Salvador no séc. XVII.	Simulação e interação intertemporal entre estudante e o contexto histórico presente, assim como a seguir, a interlocução a ser feita entre a cidade de 1638 com a cidade na contemporaneidade.

Quadro 24 - Quadro de categorias de acompanhamento da pesquisa.

Fonte: Elaborada pelo próprio autor.

Essas categorias de acompanhamento da pesquisa traçam as ações do processo de aplicação da fase 05, cujo os objetivos acima retratados, estão correlacionados com o quadro 14 do capítulo III, onde no *workflow* foram estruturados os princípios do design pedagógico socioconstrutivista do museu virtual, no qual serão observados durante a experimentação dos estudantes da EJA dentro do AVA.

Desta forma, o que balizará a efetividade das ações retratadas na CA, são justamente as referências estabelecidas a serem desenvolvidas ou responsivas através dos sujeitos participantes, que no caso deste trabalho, visa o desenvolvimento de habilidades cognitivas acerca da história da Bahia e dos eixos temáticos como história urbana, história pública e cidadania dentro da perspectiva socioconstrutivista. Vale ressaltar que é através do processo analítico destas referências durante a aplicação que poderemos mensurar a efetividade da ferramenta pedagógica e o seu embasamento teórico e metodológico ou as questões que ainda precisam ser ajustadas no *redesign* do museu e em seguida reaplicada.

A construção das Categorias de Referência se ancoram nas características e significados dos eixos temáticos presentes no museu virtual e descritos no quadro 13 no capítulo III, assim como o tópico 4.2 do capítulo IV que tratam dos acervos modelados, que são consequências das articulações conceituais desta dissertação e o contexto histórico construído, respectivamente. Destarte, este trabalho tem como Categorias de Referência a cidade como tecnologia de ensino, registro histórico e estudo patrimonial, o socioconstrutivismo e a abordagem cognitivista enquanto estratégia de ensino, a cidadania como estratégia de ensino e museu virtual como ferramenta pedagógica de ensino/aprendizagem.

O quadro a seguir traz as categorias de referências com os seus princípios e suas subcategorias, nos quais foram referenciadas ao longo deste trabalho, mas que cabe sintetizar os seus pontos:

O princípio de História Urbana será balizado através dos princípios sintetizados dos quadros 05 a 08 do capítulo II acerca da contextualização histórica e as relações sócio-espaciais existentes em Salvador em 1638.

O princípio do Socioconstrutivismo será balizado pelos princípios e categorias presentes nos quadros 10 e 11 presentes no tópico 3.1 do capítulo III que aborda sobre a base epistemológica que norteia o design pedagógico deste trabalho.

O princípio da Cidadania tem como referência dos quadros 06 a 08 do capítulo II e toda a construção do tópico 3.3 do capítulo III cujos apontamentos são transversais a temática.

O princípio do Museu Virtual é balizado pelos conceitos norteadores do quadro 09, presente no capítulo III, pelas características e design cognitivo sintetizados nos quadros 13 e 14 do capítulo IV.

Categorias de referência				
Princípios		Subcategorias		Onde estará inserido?
História Urbana	Com base nas interlocuções feitas e conceituações trabalhadas no capítulo II, objetivamos comprovar as seguintes questões:	Memória	Analisaremos a relação de identificação histórica e dos sujeitos inseridos no museu virtual com os estudantes e de que modo os mesmos se enxergam como parte desta construção histórica.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp; • Museu Virtual Salvador 1638; • Google Forms.
		Patrimonialidade	Será analisado a motivação para a valoração e preservação do patrimônio histórico, arquitetônico e urbano da cidade do Salvador.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp; • Museu Virtual Salvador 1638; • Google Forms.
Socioconstutivismo	Com base nas conceituações e características trabalhadas no tópico 3.1 do capítulo III, objetivamos comprovar as seguintes questões:	Interatividade	Serão analisadas o desenvolvimento de habilidades do sujeito dentro da ferramenta cognitiva, estabelecendo o controle no avanço sobre o acervo e criando de modo independente a sua correlação com o conteúdo exposto para a construção do conhecimento.	<ul style="list-style-type: none"> • Museu Virtual Salvador 1638; • Google Forms.

		<p>Contextualidade</p>	<p>Serão analisados as ações entre sujeitos acerca do partilhamento de suas contextualidades e visão de mundo, as correlações entre os conteúdos dos acervos presentes com as problematizações e tensões sociais vividas por estes sujeitos, assim como a capacidade de dialogicidade entre sujeitos e o museu virtual para a construção de novos saberes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp; • Google Forms.
		<p>Mediação</p>	<p>O museu virtual socioconstrutivista será analisada enquanto ferramenta cognitiva que possibilite a construção dialógica do conhecimento, assim como a interlocução entre a cidade histórica e a cidade real, do mesmo modo que as ações possíveis dentro do AVA possam estimular o desenvolvimento da habilidade, significados e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Museu Virtual Salvador 1638; • Google Forms.

			sentidos na práxis social dos sujeitos.	
		Colaboração	A aplicação do museu virtual será observado a capacidade de cooperação e companheirismo entre sujeitos acerca do uso da ferramenta cognitiva e na construção do saber mútuo.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp;
Cidadania	Com base nas conceituações e características trabalhadas no capítulo II e no tópico 3.3 do capítulo III, objetivamos comprovar as seguintes questões:	Criticidade	Serão analisados a capacidade dos sujeitos identificarem as problematizações sociais existentes na modelagem histórica, correlacionando com as tensões existentes na sua contextualidade e identificando como situações sociais que ferem a sua cidadania.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp; • Museu Virtual Salvador 1638; • Google Forms.
		Engajamento	Serão observados as motivações e o interesse dos sujeitos acerca da temática da cidadania e a importância para o seu bem estar social.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp; • Google Forms.
Museu Virtual	Com base nas conceituações e características	Interação	Serão observados o processo de independência e de tomada de decisão	<ul style="list-style-type: none"> • Museu Virtual Salvador 1638;

	trabalhadas no capítulo III e no capítulo IV, objetivamos comprovar as seguintes questões:		nas ações dos sujeitos no processo de construção do conhecimento e de seu aprendizado através da ferramenta cognitiva.	
		Colaboração Digital	Presente e definido no Quadro 13, Será analisado a atuação dos sujeitos no processo de familiarização com a ferramenta cognitiva, no aprimoramento de habilidade de usabilidade do AVA e contribuindo para a construção do espaço digital, sendo validadores e coautores do espaço virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp; • Museu Virtual Salvador 1638; • Google Forms.
		Interpretação	De que modo o museu virtual socioconstrutivista auxilia no processo de interpretação da história da Bahia e na correlação imagética da modelagem visitada com as alterações existentes na cidade contemporânea.	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet; • WhatsApp; • Museu Virtual Salvador 1638; • Google Forms.

Quadro 25 - Quadro de categorias de referência.
Fonte: Elaborada pelo próprio autor.

Os tópicos a seguir, detalham o campo e o público onde realizaremos os ciclos de interações, com base nas CA e CR estabelecidas nesta dissertação, além dos instrumentos e categorias de análise escolhidas para o levantamento e interpretação dos dados, respectivamente,

de modo que possamos assim retratar nos capítulos finais os resultados obtidos e as conclusões alcançadas neste trabalho.

5.4.1 – Campo de aplicação

Como sumariamente dissertamos na introdução, este trabalho compromete-se com a proposta de uma pesquisa aplicada, sendo assim, cabe aqui retratarmos sobre o campo em que será aplicado a solução construída, haja vista que a experimentação *in loco* do nosso AVA é parte importante para a validação do experimento didático proposto, socialização, contribuição e diálogo com aqueles que além de participantes, são coautores e corresponsáveis no propósito de criar uma solução que afete qualitativamente o processo de ensino/aprendizagem e da práxis pedagógica e social.

Na Pesquisa Aplicação em Educação (DBR), a investigação e análise prática do processo de experimentação, busca justamente agir em espaços “naturais” (não controlados), cuja contribuição pedagógica a ser desenvolvida, além de estar epistemologicamente fundamentada, possa ter a capacidade de ser adotada e adaptada em outros espaços e outros sujeitos. Isso só possível exatamente pelo processo dialógico e coletivo entre pesquisador e a comunidade, cuja interlocução entre as contextualidades existentes de cada um possam ser levadas em conta na experimentação e no alcance da solução educacional necessária. Por isso, para a Pesquisa Aplicação em Educação, a escolha do campo de aplicação e a participação dos sujeitos participantes nunca é um processo passivo, mas sim ativo e coautorial, no qual cabe o pesquisador observar as condições e as tensões que ligam a pesquisa e a comunidade. (PLOMP *et al.*, 2018)

Os campos de aplicação escolhidos para a experimentação desta dissertação e, por conseguinte do museu virtual socioconstrutivista foram, os discentes da EJA das Escolas Estaduais Professor Nelson Barros no bairro de Cajazeiras 10 e o Batista Neves, localizado em Cajazeiras 5, ambos na cidade do Salvador. Para além do que fora abordado no tópico 3.2.1 do capítulo III, a definição por estes dois locais dar-se justamente também pela identificação de tensões e significados nos sujeitos destas instituições observados em um estudo de caso sobre educação e cidadania realizado em 2019, no qual, a proposta agora discutida nesta dissertação e a ferramenta cognitiva desenvolvida, dialoga de modo sensível com as problemáticas sociais identificadas nesta comunidade escolar. (SOUZA; MATTA; AMORIM, 2021)

Em paralelo a este grupo, a observação feita durante a contextualização histórica acerca da formação de territórios e comunidades como consequência da criação de espaços que reproduziam uma ordem social antagônica ao sistema senhorial (dedução presente ao final do subcapítulo 2.3), também foram selecionados estudantes oriundos de bairros remanescentes de antigos quilombos a fim de analisar as correlações entre os personagens e o contexto histórico presente no museu, com as práticas sociais destes sujeitos em suas comunidades.

Com a definição dos campos de aplicação e as suas motivações retratadas, assim como as conexões presentes destes espaços com esta pesquisa, a seguir detalharemos sobre os grupos participantes dos ciclos de interação e experimentação da dissertação e do Museu Virtual Salvador 1638.

5.4.2 – Os sujeitos participantes

No que se refere aos sujeitos participantes, assim como foi supracitado no subcapítulo 4.1, a crise pandêmica da COVID-19 fez o desenvolvimento desta pesquisa adotar novas estratégias em prol da criação do museu virtual e a capacidade adaptativa da abordagem metodológica as situações adversas e a intrínseca característica *praxiológica* na inserção da comunidade em participar de todo o processo de estudo, incluímos o grupo de oito docentes da modalidade da EJA de cinco cidades do estado da Bahia na etapa de validação contextual e também um grupo de estudantes da EJA das Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves na etapa de diagnóstico, no qual, também participarão da experimentação e uso da ferramenta cognitiva enquanto solução problema proposta.

A faixa etária dos estudantes participantes varia entre 16 e 40 anos, matriculados na modalidade da Educação de Jovens e Adultos dos colégios supracitados e ao segundo grupo, aqueles que sejam residentes de bairros remanescentes de antigos espaços quilombolas. Além destes dois pré-requisitos, o processo de seleção dos grupos atende a mais dois critérios e um extra para o primeiro grupo: 1 – Identificação ou engajamento aos eixos temáticos presentes no museu virtual; 2 – Interesse em ferramentas digitais e em museu virtual. O requisito extra é a participação prévia no estudo sobre educação e cidadania realizada pelo autor em 2019, a fim de observar o impacto da proposta didática nos resultados obtidos no estudo de caso anterior.

O processo de aplicação ocorreu durante os meses de outubro e novembro de 2021 de modo virtual, onde além de participantes, os estudantes também são coautores deste trabalho,

cujas contribuições estabelecidas no ciclo de interação foram fundamentais para o alcance dos resultados presentes no capítulo seguinte.

5.4.3 – Primeiro ciclo iterativo de aplicação

Tendo por base os tópicos 3.4.1, 3.4.2 do capítulo III e o capítulo IV em que para além da descrição da modelagem do acervo do museu, foram organizadas as características e as soluções cognitivas planejadas para a ferramenta cognitiva, nesta etapa de ciclo de interação, além de observarmos as categorias de acompanhamento e de referência dos quadros 24 e 25, também será levando em conta as categorias de análise do quadro 23 durante o processo de experimentação.

O ciclo iterativo de aplicação iniciará com a execução do primeiro objetivo de processo, que consiste na seleção dos estudantes e participantes que tenham interesse na temática da História da Bahia no século XVII, a cidade do Salvador e os seus atores sociais, do mesmo modo que será organizado através do WhatsApp, como ocorrerá a visitação do museu, as informações iniciais de acesso a plataforma de vídeo conferência e ao Ambiente Virtual de Aprendizagem.

O segundo objetivo de processo, trata justamente da partilha dialógica de vivências e experiências entre pesquisador e participantes da experimentação, buscando identificar previamente as motivações e as conexões que existam entre os estudantes com a temática a ser vista no Museu Virtual. Também apresentaremos a interface do museu e seu acesso ao primeiro acervo que também é a contextualização histórica do tema de estudo, de modo que ambientalize estes visitantes com as questões sócio-históricas e ancestrais do povo soteropolitano.

Por fim, o terceiro e último objetivo de processo no ciclo de iteração, busca através da imersão na visita à cidade histórica do Salvador em 1638, desenvolver uma vivência temporal e colaborativa acerca das relações sociais e urbanas da capital da colônia brasileira, analisando de que modo que a ferramenta cognitiva socioconstrutivista possibilita mediar o aprendizado do estudante com as temáticas sobre a História da Bahia, assim como as ações realizadas dentro do espaço virtual, o auxiliem no desenvolvimento de habilidades que permitem interpretar a história, correlacionando personagens e situações sociais do séc. XVII com a sua ancestralidade, sua formação cidadã e as problemáticas sociais presentes na contemporaneidade.

Ao final da visitação, será socializado com todos, as impressões, opiniões e colaborações acerca do museu e se o espaço virtual proporcionou para o estudante uma experiência histórica e relevante para o seu aprendizado e para a sua visão de mundo. Tais informações serão colhidas e analisadas para o processo de *redesign* do museu e para as futuras aplicações.

É interessante também observar, de que modo cada estudante estabelece o seu processo de aprendizado, de que modo a ferramenta cognitiva consegue mediar as suas interações com o conteúdo didático, assim como se o acervo (desde o contexto até a sua linguagem) existente no museu, estabelece sentido e significado para o aspecto formativo e social dos participantes.

5.5 – INSTRUMENTOS DE LEVANTAMENTO DE DADOS

Os instrumentos utilizados para a obtenção e catalogação de dados a serem colhidos durante o processo de experimento didático do museu virtual socioconstrutivista girará em torno de quatro plataformas, sendo subdivididas em três categorias: AVA, Comunicação e Processamento.

Conforme já supracitado durante esta dissertação, a crise pandêmica da COVID-19 conduziu o sistema educacional do país (e sobretudo a EJA) ao processo volumoso e abrupto de virtualização, no qual, instituições e profissionais ainda não estavam pedagogicamente instrumentalizados para a educação on-line, já que o próprio investimento neste método de ensino ainda não alcançara números expressivos no país. Nesta pesquisa em específico, o processo de contato com a comunidade participante da experimentação se dá através dos recursos digitais de comunicação, de modo que a experimentação didática ocorresse sem expor a saúde de todos os participantes.

Sendo assim, as plataformas escolhidas objetivam atender os propósitos metodológicos e também os critérios estabelecidos neste trabalho, observando a efetividade do uso do museu virtual enquanto ferramenta pedagógica de ensino sobre a História da Bahia para os estudantes da EJA, a sua capacidade na difusão do conhecimento e na preservação da memória e do patrimônio histórico, assim como as possibilidades de desenvolvimento de novas habilidades através do uso da ferramenta pedagógica.

A seguir, abordaremos acerca dessas plataformas que nos auxiliarão na ação de colhimento, armazenamento e análise de dados durante a fase dos ciclos de interação:

5.5.1 – AVA – Museu Virtual Salvador 1638

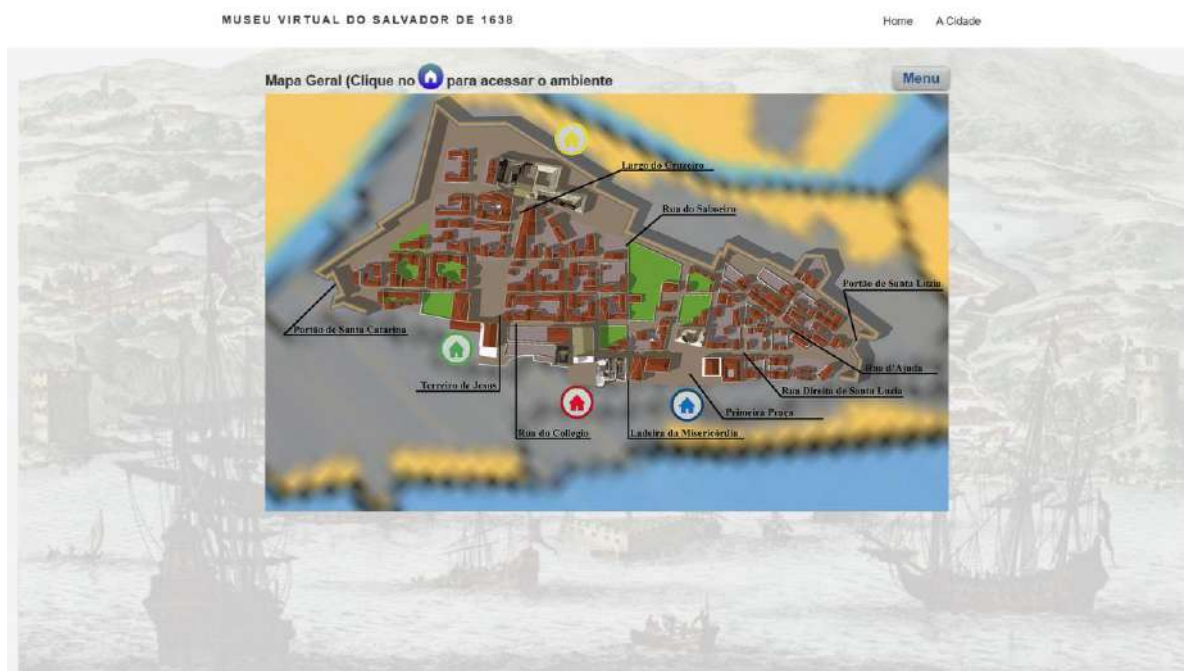


Figura 34 - Mapa Geral da cidade do Salvador de 1638 no Museu Virtual.
Fonte: Elaborada pelo próprio autor.

Conforme retratamos no tópico 3.4.2 do capítulo III e no subcapítulo 4.3 do capítulo IV, o Museu Virtual Salvador 1638 será a ferramenta cognitiva em que ocorrerá a experimentação didática e que também acompanharemos os princípios e categorias ilustradas nos quadros 13, 14 e 24. Construído e hospedado na plataforma Wix, o museu virtual conta com a modelagem do acervo presente no subcapítulo 4.2 do capítulo IV, que consiste na contextualização da história da Bahia no século XVII e em seguida no passeio virtual realizado na freguesia da Sé, passando pelos quatro núcleos da cidade: Primeira Praça, Largo da Sé, Terreiro de Jesus e Largo do Cruzeiro.

As ações de diálogo com os NPC's, o acesso a informações sobre as edificações e a transição entre os ambientes modelados são operados exclusivamente pelos visitantes, podendo também contribuir coletivamente com o AVA ao registrar as suas impressões sobre o acervo do museu ou até mesmo fornecer informações e dados que ajudem na validação e na construção do conhecimento, ficando armazenados na própria plataforma Wix com o *backup* para o e-mail do pesquisador.

5.5.2 – Comunicação – Google Meet e WhatsApp

O uso das plataformas de comunicação Google Meet e o de mensagens instantâneas WhatsApp, atenderão a demanda de diálogos, definições e esclarecimentos acerca da visitação do museu virtual.

Cabe ressaltar a diferenciação no uso das duas plataformas, pois o Google Meet será restringido a videoconferência durante as visitações guiadas a serem feitas com os participantes, enquanto o WhatsApp será recorrido como agendamento, dúvidas, socialização das impressões acerca da visitação e a organização para os dias que venham a ocorrer a experimentação didática.

Entendemos também que o uso combinado do Google Meet com o WhatsApp nos facilitará no processo de armazenamento de dados e de registrar os resultados dos objetivos traçados nas categorias de acompanhamento de aplicação do nosso experimento, sendo uma plataforma no qual o visitante poderá inicialmente compartilhar dialogicamente com os demais e com o pesquisador a sua contextualização, assim como após a visitação desenvolver a habilidade de interlocução do conteúdo didático com a sua vivência e sua *práxis* social.

5.5.3 – Processamento – Google Forms

No que tange o registro de informações e processamento de dados, o Google Forms será o aplicativo de questionários e tratamento de dados on-line utilizados para colher após a visitação do museu, as impressões, críticas e comentários dos participantes no ciclo de interação do experimento didático.

Será através da plataforma de formulário disponibilizado pelo Google que observaremos se a ferramenta cognitiva conseguiu lograr êxito no desenvolvimento de habilidades cognitivas, na difusão do conhecimento e se a temática (para além do conteúdo didático) é capaz de estabelecer sentido e significado para a vida dos participantes.

5.6 – PROCESSO DE REFLEXÃO E A ESCOLHA DOS CRITÉRIOS DE ANÁLISE – FASE 06

O processo de reflexão que se trata da avaliação acerca do êxito e da efetividade do que foi elencado nas Categorias de Acompanhamento e de Referências deste trabalho visa nesta

etapa, analisar as ações e os comportamentos cognitivos dos visitantes durante o uso do museu virtual, assim como a sua capacidade (ou não) de ser uma ferramenta didática e colaborativa no ensino/aprendizagem na EJA em prol de uma educação crítica e efetiva na transformação social e cidadã dos estudantes, assim como, verificar se este experimento didático consegue solucionar a questão problema identificada acerca da discussão sobre história urbana, cidadania e cultura dentro dos espaços virtuais de aprendizagem de modo eficaz na formação crítica e social do sujeito da EJA.

Nesta fase “final”, o critério de análise escolhido será o quantitativo, observando através das ações, interações e *feedbacks* dos participantes se estão em consonância com os princípios definidos nas Categorias de Acompanhamento (CA) e nas Categorias de Referências (CR) apresentados neste capítulo. Os instrumentos utilizados neste processo de experimentação didática em que abordamos no subcapítulo 5.5 serão nas próximas linhas explicados de como ocorrerá a análise.

5.6.1 – Museu Virtual Salvador 1638

O uso do Museu Virtual Salvador 1638 para a análise do experimento, serão observados de modo síncrono as interações entre os ambientes do museu virtual, como as escolhas dos ambientes a serem acessados, as ações com os NPC'S e as edificações, do mesmo modo que também será analisado de forma assíncrona, as contribuições e mensagens deixadas na caixa de mensagens do Museu Virtual.

Estas ações nos ajudarão a analisar se os visitantes atingiram as seguintes subcategorias definidas na CR: memória, patrimonialidade, interatividade, mediação, criticidade, interação, colaboração digital e interpretação. Como média de avaliação, definiremos que se 50,00% + 1 dos participantes tenham as suas ações e interações condizentes com as subcategorias da CR atreladas ao instrumento, entenderemos que o Museu Virtual Salvador 1638 como uma ferramenta cognitiva para a prática pedagógica “efetivo” no seu objetivo. Em cada CR que representa as habilidades e características desenvolvidas pelos estudantes, caso o valor atinja entre 50% e 60%, consideraremos como parcialmente efetivo. Entre 60,00% + 1 e 79,99%, o mesmo será considerado como efetivo, acima de 80% como muito efetivo. Caso o valor seja abaixo de 50,00% o mesmo será definido como ferramenta de pouca efetividade, buscando observar os pontos mais críticos para avaliação contextual e posteriormente o seu *redesign*.

Os resultados, parcialmente efetivo, efetivo e muito efetivo, apesar do êxito, também serão observados os pontos de menor pontuação a fim de avaliar as possíveis mudanças que possam melhorar o desempenho da ferramenta cognitiva. Do mesmo modo que, atingindo o parâmetro de “muito efetivo”, serão observados e considerados os aspectos que ainda possam fazer o museu virtual socioconstrutivista progredir qualitativamente, pois a expressão “muito efetivo” escolhida dentro do nosso critério de avaliação não é sinônimo de perfeição da ferramenta ou da ação impecável da mesma dentro da CR avaliada.

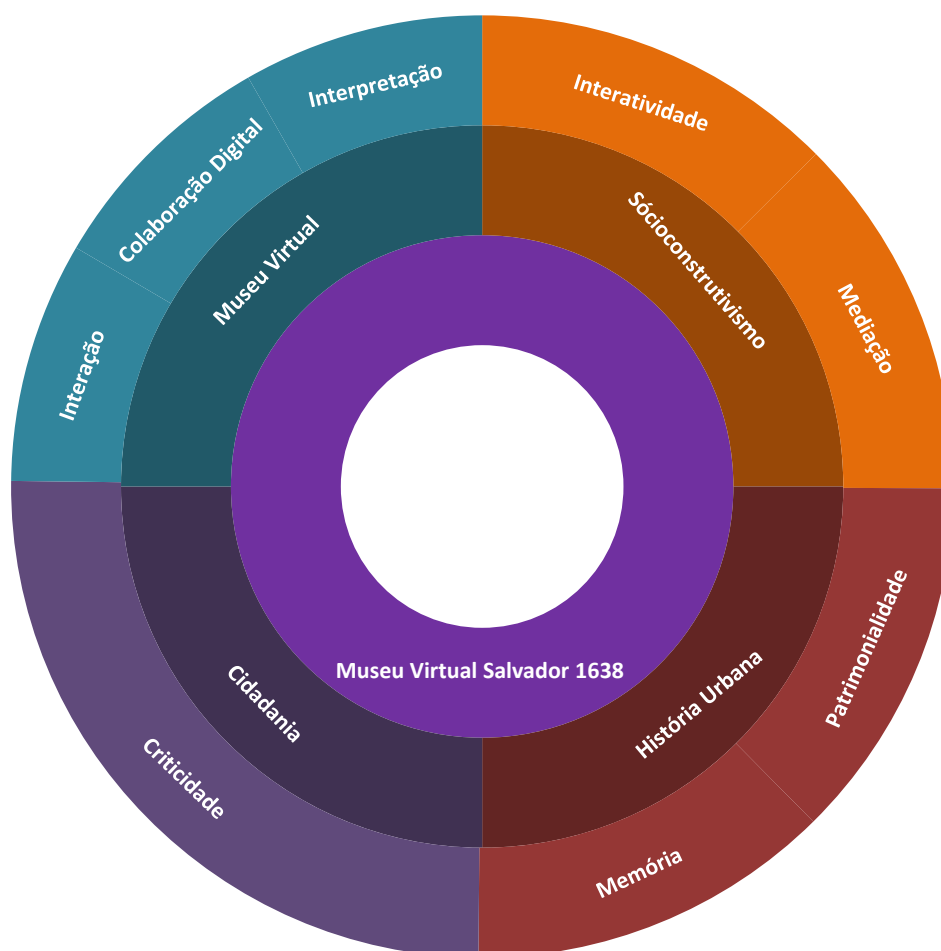


Gráfico 4 - Categorias de Referência a serem avaliadas no Museu Virtual Salvador 1638.
Fonte: Do próprio autor.

5.6.2 – Google Meet e WhatsApp

Na plataforma do Google Meet e do WhatsApp serão analisadas as interações, colaborações e diálogo dos participantes durante as atividades síncronas e assíncronas da visita ao Museu Virtual Salvador 1638. As ações dentro desta plataforma serão observadas

a fim de identificar as possíveis correlações com as seguintes subcategorias definidas nas CR: memória, patrimonialidade, contextualidade, colaboração, criticidade, engajamento, colaboração digital e interpretação.

Assim como será feito no primeiro instrumento do critério de análise, será definido que se 50,00% + 1 das ações interações dos participantes estejam correlacionadas com subcategorias da CR atreladas, entenderemos que o experimento didático do Museu Virtual Salvador 1638 é efetivo. Os resultados entre 50,00% e 60,00% serão considerados como parcialmente efetivos, entre 60,00% + 1 e 79,99%, ambos serão definidos como efetivos e acima de 80% como muito efetivo. Abaixo de 50,00% o instrumento dentro do experimento didático será definido como pouca efetividade, buscando observar os pontos mais críticos para avaliação contextual e posteriormente o seu redesign.

Cabe ressaltar que, apesar do Google Meet, WhatsApp e o Google Forms (no qual retrataremos a seguir) serem instrumento de análises do experimento didático, os seus resultados estarão atrelados ao Museu Virtual Salvador 1638, haja vista que estas plataformas atendem o objetivo de auxiliar o pesquisador em observar as ações, interações, diálogos e operações dos participantes da aplicação em caráter virtual.

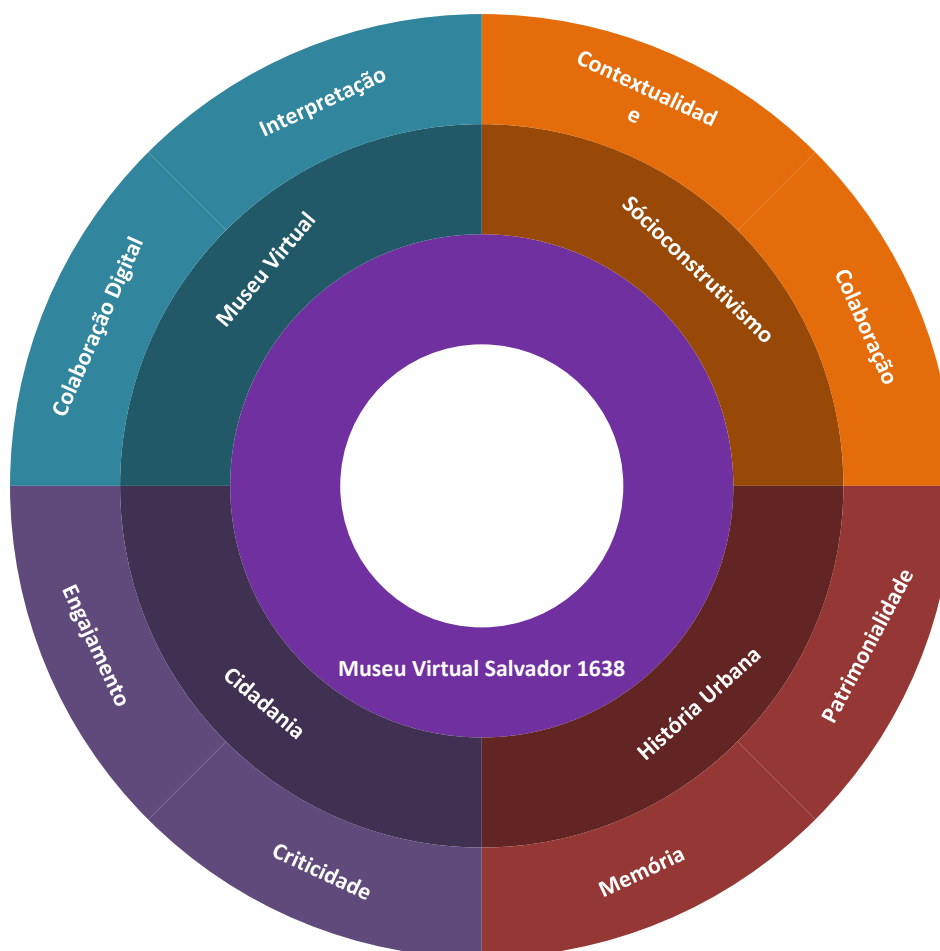


Gráfico 5 - Categorias de Referência a serem avaliadas no Google Meet e WhatsApp.
Fonte: Do próprio autor.

5.6.3 – Google Forms

O último instrumento de análise será a plataforma de formulário e processamento do Google, o Google Forms, no qual, através dele serão observados as críticas, comentários e impressões dos participantes pós-visitação do Museu Virtual. Nele, analisaremos a socialização dos visitantes sobre a ferramenta cognitiva e observaremos as possíveis correlações com as seguintes subcategorias definidas nas CR: memória, patrimonialidade, interatividade, contextualidade, mediação, criticidade, engajamento, colaboração digital e interpretação.

Para o instrumento do Google Forms, se 50,00% + 1 dos participantes tiverem nas interações, diálogos, questionamentos e comentários dos participantes que estejam correlacionadas com subcategorias da CR atreladas ao Museu Virtual, definiremos como uma experiência “efetiva”. Os resultados entre 50% e 60% serão classificados como parcialmente efetivo e 60,00% + 1 e 79,99% como efetivos. Resultados acima de 80% serão classificados

como muito efetivo. Obtendo índice abaixo de 50,00% o Museu Virtual será classificado como pouca efetividade.

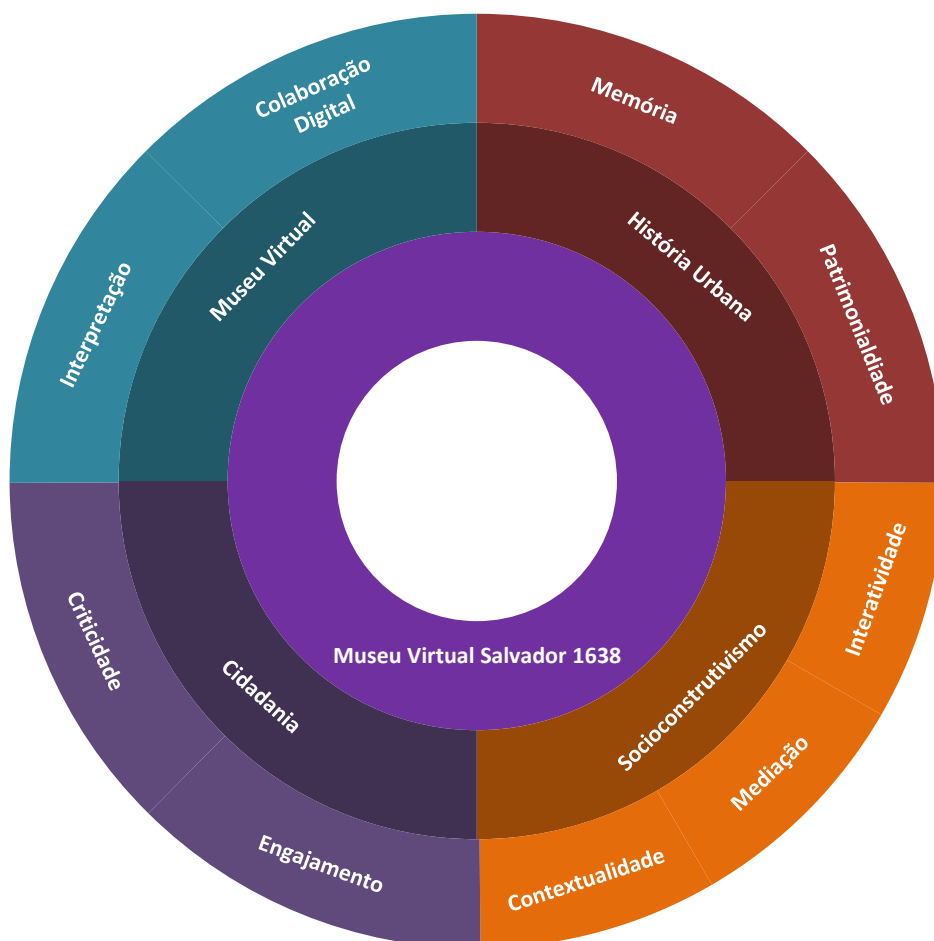


Gráfico 6 - Categorias de Referência a serem avaliadas no Google Forms.
Fonte: Do próprio autor.

Ambos os instrumentos listados nos tópicos 5.6.2 e 5.6.3, mesmo atingindo o parâmetro de “muito efetivo”, como outrora citado neste trabalho, este critério não representa a perfeição da ferramenta, o que fará durante o nosso processo de análise, identificar os pontos e aspectos necessários para a *redesign* mesmo quando atingir este índice dentro da CR avaliada.

O capítulo a seguir trará o resultado dos ciclos de iteração do experimento didático do Museu Virtual Salvador 1638, tendo como parâmetro as Categorias de Acompanhamento (CA), as Categorias de Referências (CR), assim como os instrumentos de análise aqui abordados no capítulo V, que permitirá analisar os dados e classificar a eficácia e os desdobramentos atingidos com a criação e aplicação do museu virtual socioconstrutivista.

6.0 RESULTADOS DO EXPERIMENTO DIDÁTICO

Neste capítulo será discutido os resultados alcançados e observados através dos ciclos de iteração do experimento didático do AVA socioconstrutivista, o Museu Virtual Salvador 1638, tendo por base as diretrizes presentes e nas categorias estabelecidas no capítulo anterior, assim como os objetivos dissertados na introdução deste trabalho.

A proposta da ferramenta cognitiva desenvolvida neste trabalho e o acervo construído no capítulo IV, segue como o resultado da interlocução contextual presente no capítulo II e as articulações teóricas do capítulo III.

Conforme abordamos anteriormente, as aplicações foram feitas em dois grupos de participantes, o primeiro grupo (G-01) composto de estudantes da Educação de Jovens e Adultos matriculados nas Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves e o segundo grupo (G-02) composto de estudantes residentes em bairros de antigos espaços quilombolas. Os resultados obtidos foram balizados pelas Categorias de Acompanhamento (CA) e as Categorias de Referências (CR) determinadas no subcapítulo 5.4 que nos permite mensurar as potencialidades e os pontos qualitativos da ferramenta cognitiva desenvolvida, de acordo com os eixos temáticos propostos e presentes no Museu Virtual.

Abaixo, delinearemos as ações do processo de iteração que seguiram os ditames metodológicos da Pesquisa Aplicação em Educação supracitados no capítulo anterior, assim como a análise dos dados obtidos e instrumentalizados pelas ferramentas retratadas no subcapítulo 5.5. A socialização dos relatos e *feedbacks* feitos durante as aplicações também estão presentes na análise e que contribuem para o aprimoramento e *redesign* do museu virtual socioconstrutivista aqui desenvolvido.

6.1 – ANÁLISE COGNITIVA DA APLICAÇÃO DO MUSEU VIRTUAL NO PRIMEIRO GRUPO

Apesar da aplicação ter ocorrido no início do último trimestre de 2021, as atividades escolares ainda se encontravam majoritariamente remotas ou híbridas em virtude da pandemia da COVID-19, sendo assim, tanto neste primeiro grupo quanto no segundo, as aplicações ocorreram virtualmente através dos instrumentos de aplicação citados no capítulo anterior. Dito isto, a experimentação didática realizada nas Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves foram realizadas através da mediação da professora, mestranda do MPEJA e

pesquisadora do grupo de pesquisa SSETUU, Cristiane Carvalho e da coordenadora da Escola Estadual Professor Nelson Barros e mestrandas da UNEB, Vanessa, que em conjunto com a docente, tivemos a participação de 09 (nove) alunos da sua disciplina de história. Os alunos participantes dispuseram do uso dos *Chromebooks*, que são cedidos pela Secretaria de Educação do Estado da Bahia como ferramenta de estudo e acesso as plataformas digitais de ensino, isso também nos permitiu avaliar o uso destes dispositivos e também a qualidade do mesmo. Inicialmente, a aplicação ocorreu virtualmente, mas com a presença dos alunos na Escola, haja vista que no dia marcado para a aplicação, a escola tinha retomado com as aulas presenciais, mas uma semana depois, as aulas retomaram ao modo remoto.

Contando com o auxílio da docente da disciplina de História, as etapas de pré-visitação e início da visita ao museu começaram com 06 (seis) alunos, contando posteriormente com a chegada de mais 03 (três) na sala de aula durante a fase de visita ao museu virtual socioconstrutivista. Para a etapa final, em virtude da retomada do ensino virtual, usamos a plataforma do WhatsApp para contatar e reunir o primeiro grupo para prosseguimento da etapa de pós-visitação (este processo não foi possível realizar de modo síncrono e no mesmo dia das primeiras etapas em virtude do horário de aula dos alunos que havia se encerrado e não podendo ser prorrogado a fim de não prejudicar a segurança dos mesmos na saída da escola para as suas casas).

Os estudantes participantes estavam cursando o eixo VI do Tempo de Formação III da Educação de Jovens e Adultos, equivalente à uma parte do 3^a ano do Ensino Médio. O primeiro contato com os estudantes foram intermediados pela professora da disciplina de História e Geografia do Eixo VI, Cristiane Assis, no qual foi apresentado para os estudantes, a proposta sumária do experimento didático para o ensino sobre a História da Bahia no século XVII através da modelagem digital da cidade do século XVII presente no Museu Virtual Salvador 1638 disponibilizado gratuitamente e publicamente na internet (<http://www.museusalvador1638.com>), cumprindo o Objetivo de Processo I da Categoria de Acompanhamento (Encontro virtual com os discentes (...) e interessados na visita ao Museu Virtual Salvador 1638 e sobre a História da Bahia).

Com a volta híbrida do ensino da EJA em Salvador, o encontro de aplicação do primeiro grupo foi agendado para o horário de aula e os estudantes interessados foram reunidos em sala para o uso dos *Chromebooks* fornecidos pela Secretaria de Educação do Estado da Bahia e neste ponto observamos que alguns dispositivos não funcionavam, o que impediu a possibilidade de

cada integrante usar o seu próprio *Chromebook* durante a visitação, sendo necessário assim a criação de duplas e trios na aplicação.

Apesar do ensino híbrido, como forma de segurança sanitária, mantivermos para ciclo de iteração do experimento didático o uso da plataforma de vídeo conferência do Google Meet, no qual, nos serviu para a socialização dos estudantes participantes sobre o ensino remoto durante a pandemia da COVID-19, as impressões acerca da comunidade de Cajazeiras e sobre a cidade do Salvador.

Além desta etapa, o Google Meet possibilitou a realização do Objetivo de Processo II das Categorias de Acompanhamento (Realização da visita guiada iniciando com o compartilhamento do primeiro acervo que trata-se do contexto histórico que ambientaliza os estudantes para a cidade virtual modelada e também os eixos temáticos presentes no AVA), no qual foi debatido e compartilhado com os estudantes sobre a história da cidade do Salvador em 1638, a formação da sociedade soteropolitana neste período histórico, assim como as estruturas de poder e as relações sócio-espaciais dos cidadãos com a cidade.

Ao final, foi mostrado aos sujeitos a plataforma do museu virtual e explicado o manuseio do painel de iteração (presente no tópico 4.3.3) que permite o acesso e interação com a ferramenta cognitiva socioconstrutivista e que faz iniciarmos o Objetivo de Processo III (Vivência imersiva e interativa com o espaço virtual modelado com o lugar, a temporalidade e os personagens existentes da cidade do Salvador no séc. XVII) e a aplicação do Museu Virtual Salvador 1638.

6.1.1 – Análise do ciclo de interação do Grupo 01

A partir desta parte desta dissertação, relataremos sobre a análise realizada através dos dados obtidos durante a aplicação do experimento didático socioconstrutivista com o primeiro grupo, tendo como parâmetro avaliativo os objetivos de processos das categorias de acompanhamento e as informações das categorias de referência levantadas no capítulo V para esta aplicação. Como foi supracitado no texto acima, todos os estudantes do grupo 01 acessaram a plataforma do Museu Virtual Salvador 1638 através dos *Chromebooks*, dito isto, nas próximas linhas apresentaremos os resultados obtidos observando por cada Objetivo de Processo determinado.

6.1.2 – Objetivos de Processo 01 e 02: Resultados do Grupo 01

Os resultados obtidos e analisados na etapa de pré-visitação do primeiro grupo através dos instrumentos do Google Meet e encontram-se a seguir no quadro 26:

INSTRUMENTO USADO – Google Meet			
Objetivo de Processo I: Encontro virtual com os discentes participantes da EJA, matriculados nas Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves e interessados na visita ao Museu Virtual Salvador 1638 e sobre a História da Bahia.			
Objetivo de Processo II: Realização da visita guiada iniciando com o compartilhamento do primeiro acervo que trata-se do contexto histórico que ambientaliza os estudantes para a cidade virtual modelada e também os eixos temáticos presentes no AVA.			
Categorias de Referência		Avaliação	Resultado
Museu Virtual	Colaboração Digital	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Interpretação	todos os participantes	
Socioconstrutivismo	Contextualidade	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Colaboração	todos os participantes	
História Urbana	Memória	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Patrimonialidade	todos os participantes	
Cidadania	Engajamento	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Criticidade	todos os participantes	

Quadro 26 - Resultado de análise dos Objetivos de Processo 01 e 02 do Grupo 01 de aplicação.

Fonte: Do próprio autor.

Com base nestes dados, percebemos as seguintes ações correlacionadas as categorias de referências deste trabalho:

1) Museu Virtual:

No primeiro grupo, apesar do uso limitado aos *Chromebooks* disponíveis para a aplicação, todos os estudantes demonstraram as habilidades de colaboração digital e interpretação durante a socialização de impressões na videoconferência com o Google Meet, propondo contribuições e acréscimos à ferramenta cognitiva, assumindo a coautoria no

aperfeiçoamento do AVA e na construção do conhecimento e a sua difusão em um espaço público como o museu virtual.

Apesar das habilidades citadas, todos os estudantes relataram sobre a dificuldade no acesso e uso das plataformas virtuais de aprendizagem durante o ensino remoto. Tais problemas estão alicerçados em questões socioeconômicas destes estudantes, como a não disponibilidade de um serviço de acesso à internet ou a falta de algum dispositivo de acesso as plataformas digitais e também dificuldades correlacionadas na falta de uso de AVA como mais um espaço de aprendizado, conforme retratam os comentários abaixo:

“Pesquisador: Qual a sensação de voltar presencialmente depois deste tempo todo?”

Grupo 01 – Participante 01 (G.01-P.01): Eu achei legal.

Pesquisador: E tem alguém sentindo falta do ensino remoto, de ficar em casa ou todo mundo tá curtindo voltar presencialmente?”

Grupo 01 – Participante 02 (G.01-P.02): A aula presencial é outra coisa né? É totalmente diferente, o desenvolvimento também, a participação de aula, o aprendizado de conhecimento é totalmente diferente, por que a gente pode expor nossa opinião (sic), nossos pensamentos, sem haver interferência momentânea. O ambiente também produz mais conhecimento né? O diálogo entre os colegas e professores.

Pesquisador: Uma coisa que eu queria perguntar a vocês, já que está voltando hoje presencialmente. Pra vocês, esse período de virtualidade, de ensino remoto, foi muito difícil a adaptação para vocês?”

Grupo 01 – Participante 03 (G.01-P.03): Foi.

Grupo 01 – Participante 04 (G.01-P.04): (balança a cabeça de modo afirmativo).

Pesquisador: Vocês podem listar pra mim, quais foram as dificuldades que tiveram?”

G.01-P.04: A conexão...

G.01-P.02: A questão de se conectar pela internet, a falta de acessibilidade pra poder entrar nas salas de aulas para alguns. Outros foram até mais fáceis por praticar né (o uso das ferramentas digitais)? Por praticar todos os dias, o mundo virtual, o mundo digital e para outros que não sabe né? E tinha aqueles que não tinha condições de ter um aparelho ou um computador pra poder assistir a aula. Muitas pessoas perderam de ano ou repetiram por que não teve como se conectar.”

As interlocuções entre a cidade histórica modelada com o espaço urbano contemporâneo de Salvador em que os estudantes do grupo 01 se inserem, foram observados e relatados pelos mesmos durante a experimentação, sendo condizente com a habilidade de interpretação e correlação imagética entre o espaço virtual e o espaço real.

Os resultados obtidos nesta experimentação acerca da CR e do instrumento utilizado, caminham para a alta efetividade do museu virtual socioconstrutivista, haja vista que para além do uso da plataforma sem dificuldades, o acervo existente, para além da formação didática acerca da História da Bahia, também estabeleceu sentido e significado para a realidade sócio-espacial dos participantes.

2) Socioconstrutivismo:

Dentro da aplicação do primeiro grupo, foi observado em todos os estudantes, as ações cognitivas correlacionadas a contextualidade e colaboração durante a etapa de pré-visitação no Google Meet, sobretudo nas conexões feitas pelos participantes entre o contexto histórico presente no museu, com os seus contextos individuais de vida e coletivos do bairro de Cajazeiras, como demonstram os relatos a seguir:

“Pesquisador: Quais são os problemas que vocês mais veem em Cajazeiras e quais destes problemas mais te afetam? O que vocês acham mais grave que te incomodam no dia a dia?”

G.01-P.03: Muito crime aqui.

G.01-P.04: Os meninos estão demais... (risos)

G.01-P.02: Professor, a criminalidade tá muito embasada entendeu? Tá muito atuante. Cajazeiras é um bairro muito bom, mas na área periférica, principalmente onde eu moro, é muito difícil de conviver entendeu? As vezes a gente tem que sair da nossa casa e ir para um outro local, pra poder ter um pouco mais de tranquilidade ou pra prolongar os dias de vida, por que a gente não sabe se vai, mas não sabe se volta. No meu caso, já fui trabalhar e na volta já tava tendo troca de tiro, guerra de facção, polícia entrando na rua abordando, oprimindo. Também opressão, tanto da parte da instituição militar, quanto da parte de ladrões né?

Grupo 01 – Participante 05 (G.01-P.05): A gente consegue observar em alguns aspectos, a falta de acessibilidade nas ruas e a condição de transporte também está muito ruim. A gente tinha antes muitas opções de locomoção, várias

linhas de ônibus para poder se locomover pela cidade toda e hoje já não tem. Só tem hoje uma opção de se locomover. Fica muito ruim a gente ter que se locomover é... do bairro de Cajazeiras pra Barra ou Campo Grande, o Centro, sendo que antigamente nos anos 2000, 2010, a gente tinha esse meio de locomoção para chegar ao local mais rápido. Hoje em dia a gente tem que sair de casa 03, 02 horas antes pra chegar no local no horário.

G.01-P.02: Professor, eu tiro por mim (concordando com a fala do G.01-P.05), eu trabalho em mercado, pego as vezes às 06h00 da manhã, bato meu ponto as seis, mas eu tenho que sair de casa às 03h00 da manhã, entendeu? Sendo que é em Stella Maris, eu tenho que sair esse horário, então fica muito ruim.

G.01-P.01: A falta de saneamento básico também, nas áreas mais pobres do bairro. Nem todo mundo tem saneamento em casa né? Tem gente que paga na conta de água, mas não tem...

G.01-P.02: ...Tem muitas coisas ruins Professor, se a gente for cita, a gente fica até mais tarde aqui falando.”

As dificuldades acerca de alguns dispositivos disponíveis que não funcionavam na aplicação com o grupo 01 conforme foi supracitado, a formação de duplas e trios durante o ciclo de iteração, resultou no desenvolvimento da relação colaborativa e cooperativa entre participantes para o auxílio operacional acerca da ferramenta cognitiva, como também na exploração e discussão acerca dos acervos e das temáticas didáticas que eles representam, socializando em conjunto as inquietações percebidas na história e debatendo entre eles com as possíveis correlações com as problemáticas sociais existentes na Salvador atual.

Sendo assim, com base nas ações e na partilha dos contextos individuais e coletivos dos estudantes na fase de pré-visitação dentro da plataforma do Google Meet e de como estas ações colaboraram para a etapa de visitação na plataforma, tais atitudes notadas no primeiro grupo estão correlacionadas ao conceito acerca da psicologia sócio-histórica de Vygotsky, no qual as interações entre sujeitos moldam o seu processo de desenvolvimento e formação, da mesma forma que essa interlocução entre saberes e vivências os instrumentalizam na ação de aprendizagem e construção do conhecimento durante a interação do Museu Virtual, em que veremos no tópico 6.2.3.

3) História Urbana:

Percebemos em todo o primeiro grupo, as características relacionadas a memória e patrimonialidade durante a discussão sobre a cidade do Salvador, sua história e sua urbanidade

na etapa de pré-visitação no Google Meet. Em discussão com os estudantes acerca da história da cidade do Salvador, a formação da sociedade soteropolitana, o surgimento e crescimento da cidade, os participantes relataram sobre como alguns problemas que existem hoje na cidade aparentam ter origens históricas, assim como a cidade, apesar de ter um patrimônio material e imaterial rico, também há desigualdade e falta de infraestrutura em sua comunidade, sobretudo quando comparado com os bairros mais nobres e o centro da cidade do Salvador. O primeiro grupo demonstrou um reconhecimento e identificação com o patrimônio da cidade e que também lhe faz parte enquanto soteropolitano, mas todos também demonstraram senso crítico de apontar como as ações do Estado e das relações de poder causaram opressões, negligências e problemas sociais e urbanos em Salvador.

4) Cidadania:

Referente a categoria de referência de cidadania, o engajamento e a criticidade foram observados em todos os estudantes. A identificação e entendimento acerca dos problemas presentes no seu espaço social, as discrepâncias urbanas e sociais entre a sua comunidade e em bairros valorizados pela especulação imobiliária e historicamente ligadas às classes dominantes da sociedade soteropolitana, se faz presente nos relatos a seguir:

G.01-P.02: Antes de trabalhar de carteira assinada, eu fazia bicos, eu trabalhava de garçom, então eu me locomovia muito, eu trabalhava com pintura, então me locomovia muito, porém, era muito ruim, pois eu tinha que sair de casa muito cedo e eu saía do trabalho de lá cedo, para não chegar em casa muito tarde.

Pesquisador: Esses problemas que vocês veem em Cajazeiras, nos bairros como a Barra e o Campo Grande como vocês citaram, vocês conseguem ver alguma similaridade ou pra vocês são bairros totalmente diferentes?

G.01-P.02: Similaridade professor? Eu na minha visão, não sei dos meus colegas, mas similaridade eu não vejo nenhuma, é totalmente oposto.

G.01-P.04: É muito diferente pô!

G.01-P.03: Não tem nem o que comparar...

G.01-P.02: Professor, a gente pega a região da Barra, Avenida Oceânica... Amaralina em diante, a gente vê totalmente diferente né? Os apartamentos enormes, saneamento também é outra coisa, a segurança é outra coisa, as ruas também, são bem pavimentadas, algo que em bairros periféricos a gente não acha isso. É totalmente diferente.

Grupo 01 – Participante 06 (G.01-P.06): Se aqui em Cajazeiras, fosse 50% igual ou 70% igual, a gente poderia ter até alguma similaridade... Mas de similaridade com Cajazeiras, deve estar em 10% similar.”

A relação desigual por parte do Estado entre as classes sociais da sociedade soteropolitana além de percebida por estes estudantes, os mesmos expõem sobre o estado de vulnerabilidade vivida por eles, por estarem marginalizados pelo Poder Público e em consequência disso, como se tornam “refêns” do poder paralelo exercido pelo tráfico:

“Pesquisador: (...) É... mas uma que eu queria conversar contigo (G.01-P.02), tem frase sua logo no início que me marcou um pouquinho. Você falou que em Cajazeiras, você que sofre uma pressão dos dois lados, sofre uma pressão tanto, infelizmente, do Poder Paralelo, como também dos policiais. Você acha que os policiais, se você fosse um morador da Barra, você acha que a abordagem que você receberia seria diferente sendo um morador de Cajazeiras?

G.01-P.02: A abordagem da Polícia Militar nos bairros de classe média e alta são totalmente diferente. Eles chamam o branco lá de “senhor”, né? A gente que mora na área periférica chamam eles (os policiais) de senhor, mas lá, são eles (os policiais) que chamam os outros de Senhor, o branquinho, filho de rico, é o “senhor”, o “patrão”, é totalmente diferente. Eu, eu já fui chamado de ladrão na porta da minha casa por esses filhos da... esses filhos do Estado. É totalmente diferente.

Pesquisador: Ou seja, a gente pode dizer que em linhas gerais, pela sua fala, que o Estado trata um de uma forma e trata os outros de modo completamente diferente. De uma forma completamente desigual.

G.01-P.02: Exatamente. Isso, é desigual.”

Apesar disso, todos os estudantes se entendem como parte importante da mudança social do seu espaço urbano e a presença destes (mesmo durante a pandemia) dentro da escola, é um exemplo na *práxis* da busca de engajar-se e apoderar-se de mecanismos e saberes para a transformação individual e coletiva do território de Cajazeiras, sendo co-responsáveis e pertencentes a este espaço. (SANTOS, 2011)

6.1.3 – Objetivos de Processo 03: Resultados do Grupo 01

O quadro 27 situado abaixo expõe os dados analisados acerca do resultado da aplicação e uso da ferramenta cognitiva socioconstrutivista, o Museu Virtual Salvador 1638, executados pelos participantes através dos *Chromebooks*:

INSTRUMENTO USADO – Museu Virtual Salvador 1638			
Objetivo de Processo III: Vivência imersiva e interativa com o espaço virtual modelado com o lugar, a temporalidade e os personagens existentes da cidade do Salvador no séc. XVII.			
Categorias de Referência		Avaliação	Resultado
Museu Virtual	Interação	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Colaboração Digital	todos os participantes	
	Interpretação	Reproduzindo em 06 de 09 participantes	Efetivo
Socioconstrutivismo	Interatividade	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Mediação	todos os participantes	
História Urbana	Memória	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Patrimonialidade	todos os participantes	
Cidadania	Criticidade	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo

Quadro 27 - Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 01 de aplicação no Museu Virtual Salvador 1638.
Fonte: Do próprio autor.

Com base nestes dados, concluímos que o Museu Virtual Salvador 1638 proporcionou no primeiro grupo, as seguintes características das categorias de referência:

1) Museu Virtual:

Na aplicação feita dentro do Grupo 01, observamos o desenvolvimento da habilidade de interação e colaboração digital em 100% do grupo e interpretação em 66,67%, alcançando neste último o grau de efetivo. Quanto os dois primeiros atributos desta CR, a postura dos estudantes acerca da habilidade de colaboração digital, constatamos que a familiarização com a plataforma ocorreu sem nenhuma dificuldade e notamos também que a visita realizada em

duplas e trios, possibilitou a troca de experiências no uso do espaço virtual entre eles, enriquecendo a interação e o uso do museu virtual, assim como o seu processo de aprendizagem.

Acerca da interpretação, percebemos durante a experimentação com o primeiro grupo com o Museu Virtual Salvador 1638, que a ferramenta estimulou em 06 (seis) dos 09 (nove) estudantes, a identificação das tensões vividas no período histórico e interlocução entre a cidade histórica modelada com a Salvador contemporânea. Em virtude das descaracterizações arquitetônicas ocorridas após 1638, alguns estudantes tiveram inicialmente a dificuldade de identificar alguns patrimônios históricos, conseguindo seguidamente ao acessar mais informações do acervo, observando a foto atual do local visitado no museu virtual.

Mesmo assim, concluímos que a solução pedagógica socioconstrutivista, permite uma vivência histórica, cultural e ancestral aos estudantes de modo virtual, conhecendo através dos atores sociais inseridos no espaço virtual, o contexto histórico da capital da colonial setecentista e os seus impactos na contemporaneidade.

2) Socioconstrutivismo:

Os estudantes demonstraram autonomia e independência no processo de aprendizagem dentro do Museu Virtual Salvador 1638, observando em todos os estudantes as ações de interatividade e mediação provocadas pela ferramenta cognitiva socioconstrutivista, estimulando em sua Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI) tanto habilidades técnicas de manuseio ao AVA, quanto na interlocução da história da cidade do Salvador com a sua realidade social contemporânea e as problemáticas que residem na comunidade de Cajazeiras.

O Museu Virtual Salvador 1638 possibilitou aos estudantes enquanto mediador, a difusão de um conhecimento histórico mais próximo da sua realidade, instrumentalizando no processo de interpretação dos acontecimentos históricos com a forma em que a cidade hoje se configura, tanto no aspecto urbano, quanto no aspecto social, vendo que a desigualdade e abusos que estes estudantes compartilharam durante a etapa de pré-visitação tem raízes seculares e ancestrais.

Enquanto uma ferramenta cognitiva e um museu virtual socioconstrutivista, o Museu Virtual Salvador 1638 se demonstra muito efetivo para o desenvolvimento de aprendizado na disciplina de história e geografia no eixo VI na Educação de Jovens e Adultos sendo um espaço virtual dialógico, colaborativo e multidisciplinar para o processo de formação do estudante dentro da EJA.

3) História Urbana:

Todos os estudantes do Grupo 01 demonstraram durante o uso do museu virtual socioconstrutivista os atributos de memória e patrimonialidade, criando conexões entre a cidade histórica e os personagens que formavam o tecido social da Salvador de 1638 com o processo de formação cultural, ancestral e sócio-histórica que resulta na cidade e no soteropolitano da atualidade. A relação memorial e de patrimônio estimulada pelo acervo urbano e arquitetônico do espaço virtual e também contextualizada pelos personagens modelados, trazendo para o espaço, as problematizações e tensões daquele período, contribui para que os estudantes tenham uma entendimento mais concreto e preciso sobre a história da sua cidade, vendo este também enquanto elemento e testemunho histórico das relações de poder existentes, os seus impactos e os seus efeitos, físicos e sociais da capital baiana.

4) Cidadania:

O Museu Virtual Salvador 1638, proporcionou em 100% dos estudantes, o processo de criticidade social do espaço modelado, auxiliando na identificação das problemáticas sociais do século XVII vivida pelas classes mais vulneráveis deste período e estimulando nos estudantes, a sua visão crítica acerca das desigualdades e abusos existentes na Salvador histórica fazendo sentido e significado para os participantes dentro da sua realidade social.

Para além da identificação dos conflitos sociais da cidade do Salvador de 1638, observamos durante a visita dos alunos ao Museu Virtual Salvador 1638 a contemporização dos contextos e problemáticas presentes na AVA com os cenários em que eles relataram em pré-visitação, como a opressão, violência, desigualdade social e racismo. Essa interlocução entre o tempo histórico modelado no museu virtual com a atualidade, reforça ainda mais a eficácia do museu virtual socioconstrutivista no processo de mediação e estimulação do senso crítico do estudante da EJA.

Com o uso do Google *Forms* para a sintetização dos relatos e impressões dos participantes na etapa de pós-visitação, que de certa forma, fazem parte da construção do conhecimento acerca da História da Bahia exposta no Museu Virtual, o quadro 28 sintetiza os resultados obtidos e explanados logo a seguir:

INSTRUMENTO USADO – WhatsApp e Google Forms			
Objetivo de Processo III: Vivência imersiva e interativa com o espaço virtual modelado com o lugar, a temporalidade e os personagens existentes da cidade do Salvador no séc. XVII.			
Categorias de Referência		Avaliação	Resultado
Museu Virtual	Interpretação	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo
	Colaboração Digital		
Socioconstrutivismo	Contextualidade	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo
	Mediação		
	Interatividade		
História Urbana	Memória	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo
	Patrimonialidade		
Cidadania	Criticidade	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo
	Engajamento		

Quadro 28 - Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 01 de aplicação no Google Forms.

Fonte: Do próprio autor.

Através deste quadro, percebemos que o processo de ação, observação e interpretação do acervo em pós-visitação que foram reproduzidas entre os estudantes, estão vinculadas nas seguintes características das categorias de referência:

1) Museu Virtual:

Na etapa de pós-visitação, a socialização dos relatos e sugestões dos estudantes do primeiro grupo que foi sistematizado dentro da plataforma do Google Forms tem como resultado desta CR, o alcance de 100% dos alunos acerca das habilidades de interpretação e colaboração digital dentro do Museu Virtual Salvador 1638.

Neste primeiro grupo, também observamos como o museu virtual socioconstrutivista estimulou a interpretação dos estudantes, sobretudo a capacidade de correlacionar os NPC's com os retratos do seu cotidiano ou da sua realidade social, como o NPC do Jovem Escravo do ambiente do Terreiro de Jesus, em que alguns estudantes se viram no personagem:

“Pesquisador: Qual personagem vocês mais se identificaram?

G.01-P.02: Professor, eu me vi muito no escravo que estava no Terreiro de Jesus, pois ele demonstra muito das dificuldades que eu e meus colegas passamos para estudar. Nós enfretamos muita coisa, muita dificuldade para ter

a possibilidade de concluir os nossos estudos e ele retrata como isso ainda é presente hoje em dia né?”

Acerca da colaboração digital, os estudantes elogiaram o museu e acharam fácil o acesso ao acervo através do seu Painel de Iteração (demonstrado no tópico 4.3.3, sendo construído com base no quadro 14), mas acharam a resolução das imagens dentro dos ambientes pequenas na versão do museu para desktops/notebooks, como retratam os relatos abaixo:

“Pesquisador: Pessoal, o que vocês gostaram e o que pode ser melhorado neste museu que acabaram de visitar?”

G.01-P.01: As imagens podiam ser maiores professor. Eu gostei do museu, mas as imagens dos lugares como era antigamente, podia ser maior, para ver mais coisas.

G.01-P.02: Professor, esses ícones aqui que a gente usa para ver os diálogos, ir para outro lugar no museu, eu achei legal, me lembrou aqueles RPG de videogame do Super Nintendo.”

As sugestões trazidas pelos estudantes serão incorporadas para o *redesign* do Museu Virtual Salvador 1638, mas cabe ressaltarmos como o Painel de Iteração, pensado e construído seguindo os princípios vygotskianos, a abordagem cognitivista e os estudos de Matta (2006), demonstrou-se eficiente no processo de interação e mediação do estudante com o conteúdo didático, mostrando-se em uma linguagem simples e intuitiva para a visitação do mesmo dentro da AVA.

2) Socioconstrutivismo:

Na CR do socioconstrutivismo, em etapa de pós-visitação, 100% dos estudantes reproduziram as habilidades de contextualidade, mediação e interatividade, demonstrando a consciência crítica enquanto sujeito sócio-histórico, tendo a percepção e interpretação dos problemas históricos que estão presentes na sua contemporaneidade, estabelecendo em ZDI a interlocução entre a história e a sua realidade, como observamos a seguir:

“Pesquisador: E que conclusão vocês tiram depois de ver a cidade de Salvador em 1638?”

G.01-P.01: Que 1638 está igual a 2021 professor, não mudou muita coisa não.

G.01-P.03: A gente vê que a miséria e a desigualdade existe nessa cidade e não é de hoje, principalmente com a gente que é preto.

G.01-P.02: Professor, o Estado que é desigual com a gente até hoje, começou aí né? Pois visitando a cidade dá pra ver que nem todo mundo tinha os mesmos direitos, assim como é hoje.”

Referente as habilidades de mediação e interatividade, as duplas e trios de estudantes estabeleceram uma forma independente de acesso e interação com o museu socioconstrutivista sem prejudicar o seu processo de aprendizagem e construção do conhecimento, nisto observamos como o Museu Virtual Salvador 1638 demonstra ser adaptativo de acordo com as necessidades de ensino/aprendizagem do usuário, proporcionando uma autonomia didática na sua usabilidade, sem prejudicar o conhecimento existente e a sua capacidade de correlação entre a história e a realidade social da cidade de Salvador.

3) História Urbana:

Neste primeiro grupo, para observar acerca do desenvolvimento das habilidades de memória e patrimonialidade, utilizamos a ferramenta do *Google Forms* para a análise de dados e geração de gráfico desta CR, a fim concluirmos sobre o que mais lhe chamou atenção dentro do museu e quais foram as temáticas mais presentes dentro da ferramenta cognitiva. Quanto ao primeiro, recorremos ao recurso de nuvem de palavras para evidenciar a intensidade do que mais foi chamado atenção no Museu Virtual Salvador 1638, conforme vemos abaixo:

Defina em uma palavra o que mais lhe chamou atenção no museu virtual



história
racismo
pelourinho
desigualdade

Figura 35 - Nuvem de palavras realizado através das temáticas observadas pelo Grupo 01.
Fonte: Do próprio autor.

Conforme vemos acima, as palavras: racismo, história, pelourinho e desigualdade foram as citadas como o que chamou atenção dentro do museu, isto evidencia a efetividade do museu virtual em ser um espaço de estimulação da memória e do patrimônio histórico do Salvador, retratando o cotidiano do século XVII da cidade, mas trazendo através da dinâmica social os problemas decorrentes de uma cidade colonial de sociometabolismo senhorial, o que também justifica a palavra racismo como a mais citada. Cabe ressaltar também a presença da palavra “Pelourinho”, que neste caso representa o Centro Histórico do Salvador, o conjunto arquitetônico e urbanístico primaz da cidade. A alcunha dada para a região histórica da cidade, entendemos, que a mesma ressalta o museu como um espaço virtual de patrimonialização da arquitetura existente neste período. Para as temáticas presentes no museu socioconstrutivista, pedimos para eles falarem livremente e de modo individual, quais temáticas eles viram dentro do AVA, o resultado podemos observar no gráfico a seguir:

Quais temáticas foram vistas no Museu Virtual?

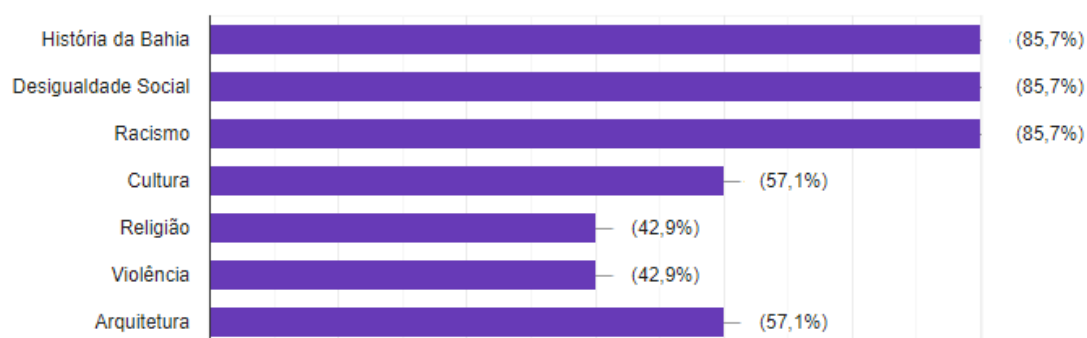


Gráfico 7 - Resultado do Grupo 01 acerca das temáticas vistas no Museu Virtual.
Fonte: Do próprio autor.

Conforme vemos no gráfico anterior, as temáticas escolhidas pelos estudantes como presentes no museu virtual foram a história da Bahia, desigualdade social, racismo, cultura, religião, violência e arquitetura, destacando os temas da história da Bahia, desigualdade social e racismo como os mais observados por eles dentro do AVA, o que corrobora a efetividade da ferramenta cognitiva em retratar sobre a dinâmica urbana e social da cidade do Salvador.

4) Cidadania:

No primeiro grupo, observamos que as habilidades da CR de Cidadania tiveram 100% de efetividade na aplicação, no qual todos os estudantes demonstraram criticidade e engajamento após visita ao museu virtual.

Quanto a primeira habilidade, todos os estudantes observaram a cidade modelada e conseguiram identificar as suas problemáticas e tensões sociais existentes, assim como também contemporizaram, realizando comparações com as dificuldades e desigualdades presentes na Salvador atual e na sua comunidade. Este processo reforçou para eles o processo de engajamento entendendo que estar em sala de aula, debatendo estas questões e passando pelo processo formativo de aprendizado, tanto os instrumentalizam para ascender socialmente, como também dão base para entender os problemas da sua comunidade e de que forma eles podem ser resolvidos.

Isto também se embasa com um questionamento feito para eles após visita, no qual, pedimos após as escolhas das temáticas, que eles escolhessem dois temas que para eles foram os mais notados e importantes no museu virtual, cujo resultado encontra-se no gráfico a seguir:

Das temáticas citadas, quais seriam as duas mais presentes?

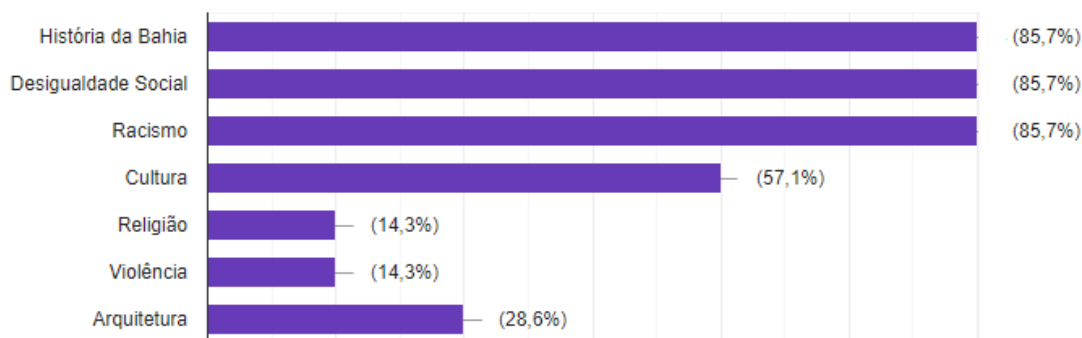


Gráfico 8 - Resultado do Grupo 01 referente às duas temáticas mais presentes no Museu Virtual.
Fonte: Do próprio autor

A desigualdade social e o racismo como os dois temas mais notados no museu virtual por eles em conjunto à História da Bahia, demonstram o quanto as temáticas são presentes na realidade social destes estudantes a ponto de serem questões sensíveis e identificáveis, assim como a eficácia do Museu Virtual Salvador 1638 em explorar e aprofundar o debate ao trazer a historicidade destas problemáticas como em apresentar como as estruturas de poder que eram

responsáveis pela exploração e opressão social foi um dos principais fatores para as distorções sociais que os afetam até hoje.

6.1.4 – Análise global do Grupo 01

A conclusão que obtemos após as análises realizadas da aplicação no primeiro grupo é que o Museu Virtual Salvador 1638 de design didático socioconstrutivista, enquanto ferramenta cognitiva e de mediação socioconstrutivista para o aprendizado sobre História da Bahia, em uma perspectiva da história pública e urbana é efetivo para o debate sobre a cidade do Salvador, a sua ordem social durante o século XVII (e os efeitos que estão na contemporaneidade), a construção cultural soteropolitana e principalmente para a formação escolar dentro da disciplina de história e geografia na modalidade da Educação de Jovens e Adultos e na formação sócio-histórica destes estudantes, sendo uma ferramenta cognitiva colaborativa e dialética no processo de ensino/aprendizagem e difusão do conhecimento. As ferramentas do Google Meet e WhatsApp para o processo de pré-visitação e o Google Forms para a sistematização dos dados em pós-visitação, foram efetivos e atingiram também os objetivos aqui traçados neste trabalho.

Além dos aspectos de efetividade, percebemos dentro da aplicação do primeiro grupo algumas questões a serem considerados para o seu *redesign* (no qual também abordaremos no subcapítulo 6.3 de Análise Global), de modo que o Museu Virtual Salvador 1638 possa avançar mais nos eixos temáticos em que se propõe e sobretudo, ser uma ferramenta cognitiva pedagógica que atenda a heterogeneidade do público da Educação de Jovens e Adultos das escolas de Salvador, portanto, a seguir, listamos alguns pontos a serem examinados e melhorados:

1. Apesar da interface e o museu virtual não ter sido um impeditivo no processo de interação e mediação entre o estudante e o conhecimento, a falta do uso constante de dispositivos tecnológicos como auxiliares no processo de ensino/aprendizagem na EJA, além de ter se tornado um empecilho para o aprendizado dos estudantes no ensino remoto durante a Pandemia, isso gerou um efeito de distanciamento e/ou desinteresse por parte dos estudantes no uso de AVA como ferramenta de difusão do conhecimento, deste modo, cabe-nos a analisar, de que maneira o museu virtual possa se tornar mais amigável ao estudante de modo que ele use, permaneça dentro da plataforma e o considere como um auxiliar no seu processo de aprendizagem;

2. Apesar de não constar dentro dos alunos participantes durante o experimento didático pessoas com deficiência, concluímos que o Museu Virtual Salvador 1638 não pode ser considerável acessível, por não dispor de ferramentas que possam incluir alunos cegos e com baixa visão, tanto por não oferecer na interface, recursos que auxiliem o seu acesso, quanto a falta de audiodescrição nos acervos. Com isto, também observamos que para a inclusão desse público, o Painel de Iteração precisa considerar no quadro 14, mecanismos que possibilitem a interação desse público com o conteúdo didático dentro da plataforma;
3. Ainda no que se refere a interface para *notebooks/desktops*, a resolução dos ambientes modelados no museu virtual precisa ser aumentada, a fim de que esteja otimizada para tela maiores e que o visitante possa ter um melhor aproveitamento do processo de imersão na cidade modelada, observando maiores detalhes do ambiente, dos casarões e dos personagens do período histórico representado;
4. Mesmo conseguindo promover entre os alunos o debate sobre a História da Bahia, através da abordagem da História Pública, Urbana e tratar também da temática sobre a cultura e cidadania, o AVA pode incluir mais cenários da cidade do Salvador, como os portões da cidade e o atual Largo do Pelourinho, de modo que aprofunde ainda mais dentro da temática proposta no museu;
5. Mesmo alcançando o resultado de “muito efetivo”, observamos que dentre os principais eixos temáticos e CR do museu virtual socioconstrutivista, a Cidadania é uma temática que precisa ser melhor trabalhada no *redesign*, a fim de que se faça mais presente e que a ferramenta cognitiva possa estimular mais os visitantes nos aspectos de criticidade e engajamento.

Como princípio metodológico da Pesquisa Aplicação em Educação (DBR), o experimento didático realizará futuras aplicações, aglutinando as observações feitas nesta análise e também das ponderações finais (que estarão no subcapítulo 6.3) durante o *redesign* do museu virtual, assim como as futuras observações do segundo grupo que serão dissertadas a seguir.

6.2 – ANÁLISE COGNITIVA DA APLICAÇÃO DO MUSEU VIRTUAL NO SEGUNDO GRUPO

A criação do segundo grupo de estudantes para participarem do experimento didático do Museu Virtual Salvador 1638, para além do critério explicitado no tópico 5.4.2 de estes sujeitos serem residentes de um espaço territorial pertencente ao antigo quilombo, outra característica presente nesta aplicação, se dá na heterogeneidade dos participantes, no qual o grupo de 04 (quatro) participantes, todos são estudantes, contudo, contamos com estudantes do ensino fundamental, outro da EJA e também contamos com estudante de graduação. Contando com as experiências que obtivemos com a primeira aplicação com os estudantes da EJA das Escolas Estaduais Nelson Barros e Batista Neves, neste grupo, aproveitamos para observar como o museu virtual socioconstrutivista contribui também para estes estudantes no desenvolvimento cognitivo e na construção e difusão do conhecimento acerca da História da Bahia dentro de uma perspectiva da História Pública e da História Urbana, assim como se a ferramenta cognitiva proporciona para estes estudantes a imersão e interação dentro do conteúdo didático, do mesmo modo que se houve a correlação da cidade do Salvador na contemporaneidade e as suas problemáticas, com a cidade histórica modelada.

A primeira etapa se deu através do contato com os estudantes para a apresentação sumária acerca da proposta do experimento didático sobre a História da Bahia no século XVII e sobre a modelagem digital da cidade do século XVII presente no Museu Virtual Salvador 1638 disponibilizado gratuitamente e publicamente na internet (<http://www.museusalvador1638.com>).

Neste segundo grupo, os estudantes interessados foram reunidos primeiramente através da plataforma de grupos de WhatsApp para o cumprimento do Objetivo de Processo I da Categoria de Acompanhamento (Encontro virtual com os discentes (...) e interessados na visita ao Museu Virtual Salvador 1638 e sobre a História da Bahia) com as interações iniciais entre o pesquisador e estudantes, para o mapeamento do perfil do grupo (nome, faixa etária e escolaridade), e também a organização para a realização do ciclo de iteração do Museu Virtual.

O ciclo de iteração do experimento didático realizou-se através da plataforma de vídeo conferência do Google Meet, no qual, inicialmente, o instrumento nos serviu para a socialização dos estudantes participantes sobre as impressões acerca sobre a cidade do Salvador, da sua comunidade e também sobre o uso dos AVA durante a pandemia. Além desta etapa, o Google

Meet possibilitou a realização do Objetivo de Processo II das Categorias de Acompanhamento (Realização da visita guiada iniciando com o compartilhamento do primeiro acervo que trata-se do contexto histórico que ambientaliza os estudantes para a cidade virtual modelada e também os eixos temáticos presentes no AVA), no qual foi discutido e compartilhado com os participantes sobre a história da cidade do Salvador em 1638, a formação da sociedade soteropolitana neste período histórico, assim como as estruturas de poder e as relações sócio-espaciais dos cidadãos com a cidade. Ao final, foi mostrado aos sujeitos a plataforma do museu virtual e explicado o manuseio do painel de iteração (presente no tópico 4.3.3) que permite o acesso e interação com a ferramenta cognitiva socioconstrutivista e que faz iniciarmos o Objetivo de Processo III (Vivência imersiva e interativa com o espaço virtual modelado com o lugar, a temporalidade e os personagens existentes da cidade do Salvador no séc. XVII) e a aplicação do Museu Virtual Salvador 1638.

6.2.1 – Análise do ciclo de interação do Grupo 02

A seguir, abordaremos acerca da análise feita através da colheita de dados realizados durante a aplicação do experimento didático socioconstrutivista com o segundo grupo, seguindo os objetivos de processos das categorias de acompanhamento definidos e balizando as informações com as categorias de referência levantadas no capítulo V para esta aplicação. É imperioso ressaltar antes dos resultados que no grupo 02, dos 04 (quatro) estudantes que acessaram a plataforma do Museu Virtual Salvador 1638, 02 (dois) realizaram através do *notebook* e 02 (dois) através do *smartphone*. Dito isto, nas próximas linhas apresentaremos os resultados obtidos observando por cada Objetivo de Processo determinado.

6.2.2 – Objetivos de Processo 01 e 02: Resultados do Grupo 02

A seguir o quadro 29 traz os dados analisados na etapa de pré-visitação realizados no WhatsApp e no Google Meet:

INSTRUMENTO USADO – WhatsApp e Google Meet			
Objetivo de Processo I: Encontro virtual com os discentes participantes da EJA, matriculados nas Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves e interessados na visitação ao Museu Virtual Salvador 1638 e sobre a História da Bahia.			
Objetivo de Processo II: Realização da visita guiada iniciando com o compartilhamento do primeiro acervo que trata-se do contexto histórico que ambientaliza os estudantes para a cidade virtual modelada e também os eixos temáticos presentes no AVA.			
Categorias de Referência		Avaliação	Resultado
Museu Virtual	Colaboração Digital	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Interpretação	todos os participantes	
Socioconstrutivismo	Contextualidade	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Colaboração	todos os participantes	
História Urbana	Memória	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Patrimonialidade	todos os participantes	
Cidadania	Engajamento	Reproduzido em 02 de 04 participantes	Parcialmente Efetivo
	Criticidade	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo

Quadro 29 - Resultado de análise dos Objetivos de Processo 01 e 02 do Grupo 02 de aplicação.

Fonte: Do próprio autor.

Baseado nestes dados, observamos os seguintes acontecimentos correlacionados as categorias de referências deste trabalho:

1) Museu Virtual:

Neste segundo grupo, todos os participantes demonstraram as habilidades de colaboração digital e interpretação durante a socialização de impressões na videoconferência com o Google Meet, propondo algumas soluções nas interações de acordo com as necessidades do grupo, assumindo uma postura de coautoria e de colaboração no aperfeiçoamento da ferramenta cognitiva com a objetivação de aprimorar qualitativamente o processo de aprendizagem dentro do Museu Virtual.

As interlocuções entre a cidade histórica modelada com o espaço urbano contemporâneo de Salvador em que os participantes do segundo grupo fazem parte, foram observados e

abordados pelos mesmos durante a experimentação, sendo condizente com a habilidade de interpretação e correlação imagética entre o espaço virtual e o espaço real.

Os resultados obtidos nesta experimentação acerca da CR e do instrumento utilizado, caminham para a classificação de “muito efetivo” do museu virtual socioconstrutivista, haja vista que para além do uso da plataforma sem dificuldades, o acervo existente, para além da formação didática acerca da História da Bahia, também estabeleceu sentido e significado para a realidade sócio-espacial dos participantes.

2) Socioconstrutivismo:

No segundo grupo, percebemos em todos os participantes as ações cognitivas correlacionadas a contextualidade e colaboração durante a etapa de pré-visitação no Google Meet, sobretudo nas conexões feitas pelos participantes entre o contexto histórico presente no museu, com os seus contextos comunitários e de vida, através dos relatos feitos por eles, tendo por exemplo, o trecho a seguir:

“Pesquisador: Vocês acham que os problemas e tensões citados por cada um e que atualmente afetam vocês, tem alguma correlação com a Pandemia?

Grupo 02 - Participante 01 (G.02-P.01): O bairro ficou mais violento, mas não dou esse “crédito” para a Pandemia (...), mas para mim, os problemas do nosso bairro são históricos, já estavam aí bem antes da Pandemia e o seu crescimento seria algo óbvio.

Grupo 02 - Participante 02 (G.02-P.02): Eu concordo basicamente com o que “G.02-P.01” (...) sobretudo a violência, pois antes não era muito comum eu escutar barulho de tiro às 10h00 da noite, 08h00 da noite e hoje a gente dorme ouvindo o barulho de tiro do lado da Bom Juá, então, realmente algumas coisas aumentaram em termo de violência.”

Também foi observado durante o experimento didático a relação colaborativa e cooperativa entre participantes, no auxílio operacional acerca da ferramenta cognitiva, como também na exploração e discussão acerca dos acervos e das temáticas didáticas que eles representam, socializando em conjunto as inquietações percebidas na história e debatendo entre eles com as possíveis correlações com as problemáticas sociais existentes na Salvador atual.

Deste modo, observando as ações e a partilha entre os contextos sociais e individuais dos participantes entre si nas fases de pré-visitação dentro da plataforma do Google Meet, no

WhatsApp e de como estas ações colaboraram para a visitação na plataforma, assim como no primeiro grupo, isto nos rememoram ao conceito acerca da psicologia sócio-históricas de Vygotsky.

3) História Urbana:

Dentro do segundo grupo, observamos em sua totalidade a relação de memória e de patrimonialidade ao discutirmos sobre a cidade do Salvador, sua história e sua urbanidade durante a etapa de pré-visitação no Google Meet. Cabe ressaltar, neste grupo, que percebemos um comportamento em três dos quatro participantes, intrínseco e indissociável acerca de memória e patrimonialidade. O entendimento da cidade enquanto patrimônio e legado histórico, também está ligado a formação cultural (de costumes e posturas), à ancestralidade (na conscientização da participação dos demais povos no desenvolvimento e construção da cidade) e ao senso de preservação do bem patrimonial e urbano, como observamos nos trechos transcritos a seguir:

“Pesquisador: Quando vocês visitam o Centro Antigo de Salvador, qual a sensação que vocês têm?

Grupo 02 - Participante 03 (G.02-P.03): Eu tenho a sensação muito maravilhosa de conexão com os meus ancestrais. (...) Todas as arquiteturas de Salvador foram erguidas pelos negros e isso me mostra, quão trabalhadores nós somos. (..) E eu também me sinto meio que... é como se eu fosse até a raiz da minha identidade.

Grupo 02 - Participante 04 (G.02-P.04): O Pelourinho no carnaval fica completamente imundo e sujo, tirando a beleza do local. O Carnaval atrai pessoas, mas também isso prejudica o local com sujeira e bagunça, com cheiro de cerveja para todo lado.

G.02-P.01: Eu acho, tem um pouco do que “G.02-P.03” falou (...), quando eu chego no Pelourinho, eu sinto como se tivesse viajado para um lugar diferente da história, por que o Pelourinho destoa completamente do resto da cidade do Salvador, então assim, você vê prédios e tal, mas quando chega no Pelourinho são aquelas casinhas...

G.02-P.03: Parece Lisboa...

G.02-P.01: Aham (concordando com a fala de G.02-P.03) e tipo assim, é uma “outra cidade”, o calçamento de paralelepípedo, todo visual, a paisagem, as ruazinhas apertadas, tipo, você sente que “não é Salvador”, por que a gente

que nasceu aqui, não consegue descolar, mas as vezes eu sinto que ali eu entrei em uma cápsula do tempo e eu pulei para o passado, lá em 1600 e 1700...

G.02-P.02: Eu acho legal, por que ele lembra uma coisa que aqui em Salvador a gente tem, mas ele tem uma forma diferente né? Eu vejo muito mais a parte da boemia, por exemplo, que eu acho muito legal. (...) É um tipo de cultura que eu acho legal e no ponto de vista da arquitetura eu acho muito bonito também, é uma arquitetura diferente que a gente não vê sempre.

G.02-P.01: Eu queria falar uma outra coisa que eu me lembrei aqui, lá no Pelourinho tem um costume que em geral boa parte dos outros bairros de Salvador não tem mais. Lá o pessoal tem o costume de colocar o banco na porta de entrada do casarão e ficam vendo a rua e fofocando o dia todo! Hoje em dia a gente só ver mais esse costume no interior²².”

É importante perceber e destacar as contribuições dessas impressões para o *redesign* do museu, pois, além da inserção dos mais diversos atores que compunham o tecido social da sociedade soteropolitana em 1638, os participantes (ainda em fase de pré-visitação) trazem contribuições importantes da dinâmica social, no qual nós não observamos durante o contexto, como o reconhecimento da população Tupinambá e Bantus na construção das edificações da capital, assim como na reprodução de comportamentos de socialização e interação sócio-espacial, como o ato de “colocar a cadeira na porta da edificação” para observar a cidade e interagir com os demais sujeitos.

4) Cidadania:

Referente a categoria de referência de cidadania, o engajamento foi observado em 02 (dois) dos 04 (quatro) participantes, quanto a criticidade foi percebida em todos. A classificação de parcialmente efetivo (50,00%) atingido pelo grupo na etapa de pré-visitação acerca do engajamento está estritamente ligado as frustrações relatadas na resolução das problemáticas sociais e urbanas em suas comunidades. A identificação e entendimento acerca dos problemas presentes no seu espaço social, e o conhecimento acerca de como e a quem recorrer para a resolução destes problemas é visto na percepção totalitária acerca da criticidade e também nos relatos a seguir:

²² Expressão comumente usada para referenciar cidades ou vilarejos mais longínquos da capital ou menores dentro do Estado da Bahia.

“Pesquisador: Eu tenho um determinado problema no meu bairro e que posso acionar a SUCOM²³ ou falar com a Associação de Moradores e eu não faço, por que, eu sei que não vai dar em nada. O “Estado” não vai estar presente, não vai resolver o meu problema. Então, o fato de o Estado, não se fazer presente, te inibe de você reivindicar por algumas melhorias que vocês veem no bairro de vocês e que são necessários?”

G.02-P.01: Uhm (balançando a cabeça afirmativamente), é uma total desesperança das instituições.

G.02-P.03: Queria dizer assim, né..., a mesma coisa basicamente que “G.02-P.01.”, por que, sabe, é... a gente tentava ligar, a gente até já tentou ligar, a gente já ligou uma vez e nunca chegou (risos), até hoje eles ainda não chegaram. Então, assim, parece que as instituições, a SUCOM e as demais instituições estão dormindo furiosamente, por que não é possível. Ouve o pessoal da Barra, ouve o pessoal da Pituba, ouve o chamado dos “mais ricos”, agora os “daqui”... não sei, cadê? cadê? Por que assim, uma coisa interessante, quando houve o tiroteio lá na Barra, todo mundo ficou falando, cadê que falaram do que houve no Bom Juá? Eles não vão falar do Bom Juá. Essa falta de assistência estadual e municipal é avassaladora em todos os níveis”

A percepção do trato desigual do Estado entre as classes sociais presentes dentro da sociedade soteropolitana por parte dos membros do segundo grupo, traz à tona na *práxis* destes sujeitos, o conceito de território cunhado por Milton Santos (2011, p.14) em que este é o chão da identidade e a “identidade é o sentimento de pertencer aquilo que nos pertence”, ou seja, mais do que se sentir parte da comunidade, os sujeitos se sentem co-responsáveis pela melhora do seu local, mesmo tendo a frustração como um dos resultados.

6.2.3 – Objetivos de Processo 03: Resultados do Grupo 02

O quadro 30 situado abaixo, expõe os dados analisados acerca do resultado da aplicação e uso da ferramenta cognitiva socioconstrutivista, o Museu Virtual Salvador 1638, executados pelos participantes através do *notebook* e do *smartphone*:

²³ SUCOM – Secretaria Municipal de Urbanismo da cidade do Salvador é um órgão público vinculado à Prefeitura Municipal do Salvador, em que dentre as ações, é a secretaria responsável por supervisionar, acompanhar, fiscalizar e planejar o cumprimento das normas do uso e ordenamento do solo da cidade.

INSTRUMENTO USADO – Museu Virtual Salvador 1638			
Objetivo de Processo III: Vivência imersiva e interativa com o espaço virtual modelado com o lugar, a temporalidade e os personagens existentes da cidade do Salvador no séc. XVII.			
Categorias de Referência		Avaliação	Resultado
Museu Virtual	Interação	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Colaboração Digital	todos os	
	Interpretação	participantes	
Socioconstrutivismo	Interatividade	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Mediação	todos os participantes	
História Urbana	Memória	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Patrimonialidade	todos os participantes	
Cidadania	Criticidade	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo

Quadro 30 - Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 02 de aplicação no Museu Virtual Salvador 1638.
Fonte: Do próprio autor.

Nestes dados, constatamos que o Museu Virtual Salvador 1638 proporcionou as seguintes características das categorias de referência:

1) Museu Virtual:

Neste segundo grupo, observamos em todos os participantes o desenvolvimento da habilidade de interação, colaboração digital e interpretação, adaptando-se a interface de interação do museu virtual socioconstrutivista, acessando os acervos modelados da ferramenta cognitiva, a ponto de identificar questões a serem aprimoradas na dinamicidade e na execução de ações dentro do AVA, como a sugestão feita por um dos participantes no trecho a seguir:

“G.02-P.01: Uma coisa Fábio, é... aqui nas imagens, algumas... tipo assim, eu estou aqui no Terreiro de Jesus, aí você tem um padre conversando e a bolinha é azul, depois você tem um índio que a bolinha é verde e depois você tem um negro escravo e a bolinha é vermelha. E aqui em baixo não está nessa mesma ordem, sacou (sic)? E as vezes a gente vai em tal e clica e o diálogo não é aquele que você esperava sacou (sic)?”

A postura dos participantes durante a habilidade de colaboração digital, permite observarmos e constatarmos a familiarização por parte dos sujeitos com a plataforma, usando-a como solução didática para a construção do conhecimento, mas também desenvolvendo uma postura de apoderamento sobre a ação de aprendizagem e de crítica com o museu virtual, percebendo novas soluções de acordo com as suas necessidades, tornando-se também coautores do AVA construído.

No que se refere a interpretação, durante a experimentação do segundo grupo com o Museu Virtual Salvador 1638, os participantes estabeleceram constantemente interlocuções entre a cidade histórica modelada com a Salvador contemporânea, antes mesmo de acessarem as informações das edificações que fazem esta correlação temporal. Com isto, observamos nas ações dos sujeitos a associação imagética do ambiente setecentista com o cenário em que eles conhecem e convivem, como foi relatado a seguir:

“G.02-P.02: Eu estou vendo aqui que o Palácio Rio Branco era muito diferente antigamente, era a Casa do Governador.”

“G.02-P.03: Demoliram cara (Igreja da Sé Primacial). Que triste.”

Assim sendo, o AVA socioconstrutivista, proporcionou uma imersão histórica, cultural e ancestral dos sujeitos, permitindo estabelecer uma relação dialógica entre o contexto histórico construído com a contemporaneidade, dando aos participantes a capacidade de criar conexões entre as problemáticas e tensões presentes no passado modelado, com as existentes na sociedade soteropolitana atual.

2) Socioconstrutivismo:

A interatividade e mediação foram observadas em 100% dos participantes do segundo grupo durante a visita ao museu virtual socioconstrutivista. Os estudantes demonstraram controle e autonomia no processo de aprendizagem, assim como o Museu Virtual Salvador 1638 demonstrou-se responsivo e colaborativo durante as interações dos participantes, contribuindo para o desenvolvimento sócio-histórico dos sujeitos em ZDI e nas novas habilidades cognitivas acerca do uso da plataforma digital como ferramenta didática de aprendizagem e difusão do conhecimento.

O Museu Virtual Salvador 1638, auxiliou os participantes no processo de mediação, instrumentalizando na ação de interlocução entre a cidade histórica modelada com a cidade contemporânea, tanto aspecto arquitetônico e urbano, quanto no aspecto social, permitindo

conectar signos do passado com a atualidade, fazendo sentido e significado para a sua visão sócio-espacial da cidade do Salvador e a sua formação sócio-histórica, como no relato a seguir:

“G.02-P.03: O diálogo do jovem escravo, O modo em que ele citou os estudos e como ele disse: “Por que eu não posso estudar? Eles não conhecem nada sobre mim, ele não conhece os meus pais (sic)”, isso me veio a sensação de, eu não sei nada sobre os meus ancestrais sabe? Eu não sei sobre quem veio antes de mim. (...) O meu avô, não se lembra dos seus tataravôs, por exemplo, então acaba que eu não consiga saber e isso me doe bastante. E também por que ainda hoje, o estudo ainda é uma coisa muito precária, pelo menos para quem estuda em escola pública, principalmente na pandemia, que antes já era complicado e agora piorou. Também a forma que ele citou o modo como se reúnem para celebrar a sua ancestralidade e sua história, isso me lembrou bastante sobre as rodas de samba que a gente tem no Pelourinho mesmo que “G.02-P.01” falou.

O Museu Virtual Salvador 1638, enquanto uma ferramenta cognitiva e um museu virtual socioconstrutivista, no que tange as características de alcance planejadas para esta categoria de referência, o mesmo se demonstrou muito efetivo, auxiliando no desenvolvimento de aprendizado dos participantes e alcançando também outros pontos presentes nas outras categorias de referência, como veremos no tópico adiante e potencialmente um AVA dialógico e multidisciplinar para a formação do sujeito.

3) História Urbana:

Na categoria de referência da História Urbana, todos os participantes reproduziram durante o uso do Museu Virtual Salvador 1638 os princípios de memória e patrimonialidade. Assim como em relatos outrora já citados nesta análise (como o relato do P.03 no tópico 2 deste instrumento de análise), os participantes estabeleceram interlocuções entre a cidade e alguns personagens presentes em Salvador do 1638 com a contemporaneidade e com a sua formação cultural, ancestral e sócio-histórica. Essa relação memorial estimulada pelo museu virtual socioconstrutivista, possibilitou aos participantes a inserção da “sua história dentro da História”, enxergando a sua ancestralidade enquanto elemento presente e construtivo da história da cidade do Salvador, como observamos a seguir:

“Pesquisador (após o relato sobre a fala do jovem escravo do G.02-P.03): Olhe é... só uma coisa, primeiro, eu vou te fazer uma pergunta e depois eu vou falar de uma curiosidade que disse que ia falar agora a pouco para “G.02-P.04”. Você falou que seu avô não conhece as origens dele, que é algo que você viu na fala do jovem escravo, como se fosse resgatar as origens. Você então, de certa forma, entende ou você acha que o museu virtual, esse museu ele te deu essa oportunidade de se conectar com a sua ancestralidade, com o seu antepassado?”

G.02-P.03: Bastante, por que assim... não é que meu avô não se lembre direito dos seus avôs e etc... ele só não se lembra a partir dos seus tataravôs, deles ele não se lembra direito, mas dos outros, ele se lembra. (...) E sim, eu tive essa sensação de ligação com os meus antepassados, principalmente com a mulher escravizada também. A frase da Sinhá me deixou.. nossa... com muita agonia.”

Referente a patrimonialidade, cabe ressaltar o processo de correlação e identificação com os espaços históricos do século XVII, desde as características arquitetônicas do período modelado, quanto as texturas e materiais usados no quais alguns, permanecem até hoje e que foram percebidos pelos participantes.

“G.02-P.03: Nossa, tá muito realista, muito realista, principalmente os diálogos, forma como o diálogo clássico-europeia está abordada, o vós mercê e a também o modo como as classes mais baixas e mais pobres eram tratadas, pra mim ficou claro. Os diálogos também... e as imagens, as ruas e etc. tá tudo muito realista, tem até os paralelepípedos, velho! Tem até os paralelepípedos galera. Tá muito incrível”

“G.02-P.01: Eu gostei muito do Largo do Cruzeiro. Por quê, hoje em dia é um dos lugares do Pelourinho que eu mais gosto de andar, eu acho muito legal aquele corredor ali com a Igreja lá no fundão, então... eu fiquei até surpreso de saber que a igreja era diferente daquilo ali, eu não tinha essa informação na cabeça então, quando vi foi uma surpresa sim e aí você tem os diálogos, você tem as informações também, explicando o que é que rolou. Foi a parte que eu achei mais interessante”

Para além da identificação ao patrimônio histórico e arquitetônico representado no museu virtual, a modelagem dos ambientes da cidade contextualizada pelos personagens inseridos e as suas problematizações e tensões deste período, permitiu um entendimento amplo

dos participantes acerca do patrimônio e da cidade enquanto elemento de ação e reprodução das relações de poder existentes e de testemunho histórico da construção arquitetônica, urbana, histórica e cultural de um lugar, que neste caso, Salvador.

4) Cidadania:

O Museu Virtual Salvador 1638, agiu em 100% dos participantes no processo de criticidade social do espaço representado, servindo como elemento facilitador e mediador para a identificação das problemáticas sociais do século XVII por parte dos sujeitos. Estimulando a sua visão crítica acerca das desigualdades e abusos existentes na Salvador histórica, como vemos a seguir:

“G.02-P.03: Outra coisa que me marcou foi o diálogo da mulher escravizada, não me lembro direito onde (Largo do Cruzeiro), mas sei que a Sinhá tava reclamando que, o cliente não tinha gostado muito do serviço dela (da escrava de ganho), da mulher e aí a Sinhá pediu para ela se vestir melhor, ficar perfumada para satisfazer o tal do cliente. Isso me deixou muito, mexida, principalmente por eu ser mulher e não... Toda vez que você vê alguma coisa assim, tipo, isso reafirma há muito tempo aquilo que eu sempre pensei, as mulheres negras, são usadas para servir, apenas para servir em questão sexualmente para os homens brancos. Nossa isso ficou muito explícito naquele diálogo, me deu uma agonia de ler e ao mesmo tempo uma verdade de.. é muito esquisito que isso não é uma coisa de agora e sim de antes, isso começou a muito, muito tempo atrás. A própria Sinhá tava falando isso, tipo... uma mulher falando para outra mulher!”

Além da identificação dos tensionamentos sociais da capital colonial no século XVII, conforme consta em citação acima, observamos por parte dos participantes a ação de contemporização destes problemas com o que eles se deparam na sociedade, como a desigualdade social, o racismo, a opressão, o machismo e o trabalho forçado. A interlocução entre o tempo representado no museu virtual com a contemporaneidade reforça a eficácia do museu virtual socioconstrutivista no processo de mediação e estimulação do senso crítico do visitante.

Na etapa pós-visitação, com o uso do Google *Forms* para a obtenção dos relatos e impressões dos participantes, que de certa forma, fazem parte da construção do conhecimento

acerca da História da Bahia exposta no Museu Virtual, o quadro 31 sintetiza os resultados obtidos e explanados logo abaixo:

INSTRUMENTO USADO – Google Forms			
Objetivo de Processo III: Vivência imersiva e interativa com o espaço virtual modelado com o lugar, a temporalidade e os personagens existentes da cidade do Salvador no séc. XVII.			
Categorias de Referência		Avaliação	Resultado
Museu Virtual	Interpretação	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Colaboração Digital	todos os participantes	
Socioconstrutivismo	Contextualidade	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Mediação	todos os	
	Interatividade	participantes	
História Urbana	Memória	Reproduzido em	Muito Efetivo
	Patrimonialidade	todos os participantes	
Cidadania	Criticidade	Reproduzido em todos os participantes	Muito Efetivo
	Engajamento	Reproduzido em 02 de 04 participantes	Parcialmente Efetivo

Quadro 31 - Resultado de análise do Objetivo de Processo 03 do Grupo 02 de aplicação no Google Forms.

Fonte: Do próprio autor.

Por meio deste quadro, percebemos através do que foi preenchido pelos participantes, no processo de reprodução, assimilação e interpretação do conteúdo em pós-visitação as seguintes características das categorias de referência:

1) Museu Virtual:

Na pós-visitação, durante a socialização e o preenchimento do questionário semiestruturado pelos participantes da visita, o Museu Virtual Salvador 1638 possibilitou em todos os participantes as habilidades referentes a interpretação e colaboração digital.

Acerca da interpretação (em que dissertamos em análises anteriores deste grupo), cabe destacar neste grupo, não houve um ambiente ou personagem do acervo escolhido como “o favorito”, cada participante escolheu o ambiente e personagens diferentes um dos outros dando

a eles uma interpretação única e particular, cuja relação, observamos estão intrinsicamente ligadas com a sua convivência e relação com estes espaços na contemporaneidade.

Sobre a colaboração digital, além do *feedback* positivo, eles observaram e sugeriram questões técnicas e didáticas do museu virtual conforme destacamos nas citações abaixo:

“O que pode ser melhorado no Museu Virtual que você visitou?

- As imagens possuem marcadores coloridos que indicam interações, os botões para essas interações poderiam seguir a mesma ordem de cor das imagens, para facilitar o acesso.
- Poderiam ser adicionados alguns diálogos a mais, para dar mais pontos de vista.”

Disto, destacamos dois comportamentos bastante positivos para o museu virtual, o primeiro refere-se ao entendimento e aperfeiçoamento do Painel de Iteração (demonstrado no tópico 4.3.3, sendo construído com base no quadro 14) por parte dos participantes durante a visita, com as contribuições necessárias de melhoria. O segundo, dentro do aspecto didático, os sujeitos sugeriram a inserção de mais diálogos, expandindo o acervo da cidade modelada, trazendo mais informações acerca do período histórico retratado, apoderando-se assim do conteúdo didático presente na AVA e estabelecendo diretrizes e requisitando informações que sejam necessárias para a sua formação escolar e social.

2) Socioconstrutivismo:

Dentro da categoria de referência do socioconstrutivismo, todos os estudantes reproduziram na etapa de pós-visitação as características de contextualidade, mediação e interatividade através do questionário realizado.

No que tange a contextualidade, as respostas dos participantes demonstram a percepção dos mesmos enquanto crítico social e sujeitos sócio-históricos, cuja sua vivência é consequência dos tensionamentos existentes outrora e que se desdobram ainda na contemporaneidade e que esta percepção nos mostram como as interações com a ferramenta cognitiva, promoveu através da ZDI as interlocuções entre o passado e o presente, fomentando o desenvolvimento do seu conhecimento histórico, como podemos ver abaixo:

“Qual conclusão e impressão você tira após a visita ao museu virtual?

- Que mesmo após anos de existência, Salvador não mudou muito no seu aspecto social. Algumas edificações se modificaram com o tempo, mas a essência ainda vive.
- Estamos evoluindo muito lentamente. Ainda temos pautas para debater como racismo, a desigualdade financeira, o machismo, a educação de qualidade, e etc...”

Dentro da mediação e interatividade, através dos argumentos feitos pelos participantes do segundo grupo, concluímos que o Museu Virtual Salvador 1638 é muito efetivo em proporcionar ao visitante a autonomia no seu processo de aprendizado e construção do conhecimento e na correlação entre a história e a realidade social da cidade de Salvador:

“Quais similaridades entre a Salvador de 1638 e a Salvador de hoje vocês identificaram?

- A desigualdade social.
- Desigualdade, gente pedindo na rua, gente vendendo na praça, arquitetura.
- A cidade em si, e o modo em que a desigualdade vive até hoje.”

“Quais situações existentes no museu te fez lembrar alguma situação na contemporaneidade?

- As negras com o balaio de comida na cabeça são comuns de ver, os mendigos na rua, a dificuldade de acesso à educação pela população negra.
- O senhor pedindo na porta da Igreja, pois tem muito morador de rua que pede comida e dinheiro lá.
- O mendigo pedindo esmola na rua... E engraçado que mesmo que ele seja branco, ele ainda é pobre.”

3) História Urbana:

Na análise de dados feito pelo *Google Forms* na etapa de pós-visitação, no segundo grupo observamos que museu virtual atinge o objetivo em ser um espaço memorial e de fomento a patrimonialidade da cidade do Salvador quando observamos as respostas do questionário. Foi solicitado para cada participante, que dentre as diversas temáticas presentes no questionário, que eles marcassem quais eles perceberam que o museu virtual abordou e os resultados foram sistematizados no gráfico abaixo:

Marque as opções sobre qual assunto você viu no Museu Virtual

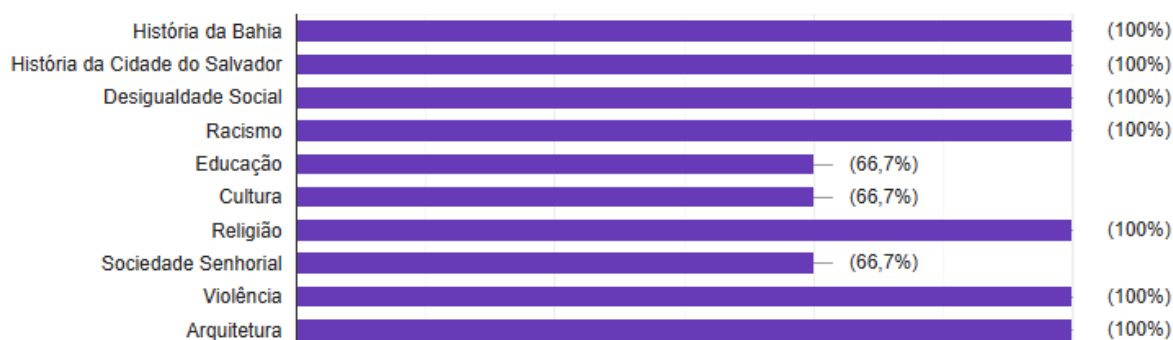


Gráfico 9 - Resultado do Grupo 02 acerca dos assuntos presentes no Museu Virtual Salvador 1638.
Fonte: Do próprio autor

Conforme vemos neste gráfico, as temáticas referentes à desigualdade social, racismo, religião, violência, arquitetura, história da Bahia e história da cidade do Salvador, foram selecionados por todos os participantes, sobretudo os três últimos temas que objetivavam justamente serem relevantes dentro da ferramenta cognitiva e através dela abordar sobre a dinâmica urbana e social da cidade do Salvador.

4) Cidadania:

As duas características presentes dentro da categoria de referência de Cidadania, obtiveram resultados diferentes, sendo o primeiro, muito efetivo e o segundo, parcialmente efetivo, o que demonstra para nós, a necessidade de buscar outras soluções que ajudem no alcance ideal estimado.

O primeiro, referente à criticidade que o museu virtual socioconstrutivista proporcionou aos participantes, além das citações presentes nos tópicos do Socioconstrutivismo em que eles traçam o paralelo entre a cidade histórica modelada e a atual, observando justamente as tensionalidades e problematizações sociais de ambos, no presente questionário realizado, os participantes selecionaram os eixos temáticos que o Museu Virtual Salvador 1638 abordou, em seguida, pedimos que fosse escolhidos até quatro temas que mais estiveram presentes no AVA, dos quatro, os dois mais votados pelo segundo grupo foram questões que são transversais ao debate sobre cidadania.

A escolha da desigualdade social e o racismo como os dois temas mais presentes no museu virtual (conforme veremos no gráfico a seguir), representam a eficácia da ferramenta

cognitiva no auxílio do desenvolvimento cognitivo e crítico dos participantes em identificar os problemas presentes na sociedade e as distorções resultadas pelas estruturas de poder que regem a cidade, assim como em entender e assimilar a cidade (mesmo enquanto modelagem) como meio de reprodução dessas estruturas e palco das dinâmicas e tensões sociais resultantes do sociometabolismo existente no século XVII.

Dos assuntos que você marcou na questão anterior, escolha quatro que mais foram presentes no Museu para você

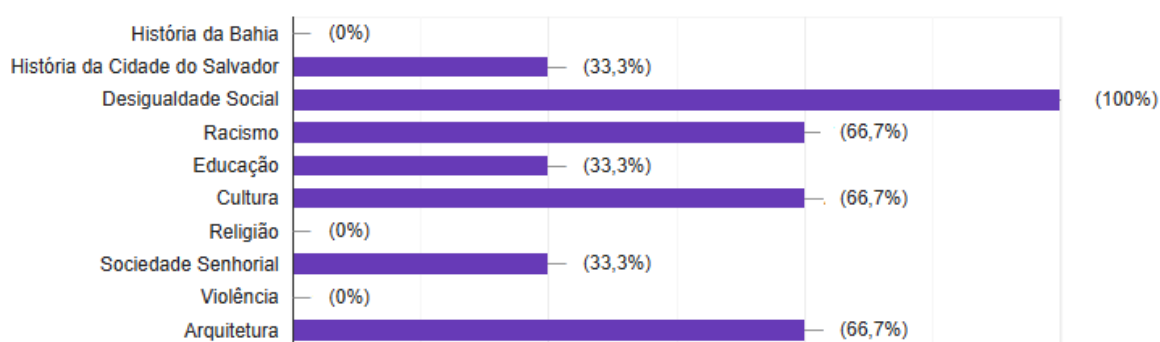


Gráfico 10 - Resultado do Grupo 02 acerca das quatro temáticas mais abordadas pelo Museu Virtual Salvador 1638. Fonte: Do próprio autor.

No que tange ao engajamento que o Museu Virtual Salvador 1638 estimulou nos visitantes do grupo 02, o mesmo mostrou-se parcialmente efetivo (50,00%) nos participantes, atingindo o mesmo número desta mesma característica na etapa de pré-visitação. Este resultado, nos demonstra que o museu virtual socioconstrutivista contribui para formação crítica social do visitante e de certo modo o instrumentaliza para ser ativo socialmente em sua comunidade, mas naqueles que já demonstram esse anseio, ou seja, a ferramenta cognitiva desenvolvida (em sua primeira versão) não correspondeu acima de 80,00% no que se refere ao aumento e estímulo dos estudantes acerca da temática da cidadania e da sua ação ativa no processo de transformação social do seu espaço.

6.2.4 – Análise global do Grupo 02

Mediante as análises aqui discutidas e demonstradas do segundo grupo, concluímos que o uso das ferramentas do Google Meet e WhatsApp para o processo de pré-visitação, o Museu Virtual Salvador 1638 enquanto ferramenta cognitiva e de mediação socioconstrutivista para o aprendizado sobre História da Bahia, trazendo a perspectiva da História Pública e Urbana, o

debate sobre a cidade e a sua cultura e o Google Forms enquanto instrumento de sistematização de informações em pós-visitação, foram efetivos e atingem os objetivos aqui traçados neste trabalho. Reiteramos acerca do museu virtual construído, que este, mesmo ainda em primeira versão, além de atender dentro da proposta do design didático socioconstrutivista, o AVA corrobora enquanto espaço pedagógico de ensino/aprendizagem e difusão do conhecimento, auxiliando no processo de formação sócio-histórica e cidadã dos participantes e estudantes.

Assim como no primeiro grupo, durante o experimento didático realizado no grupo 02, observamos determinados parâmetros que são necessários aprimorar durante o *redesign* do Museu Virtual Salvador 1638 (que também estarão presentes no subcapítulo a seguir). Diferentemente do primeiro grupo que contou somente com estudantes da EJA, neste segundo grupo, o leque abrangente dos tipos de estudantes, nos permitiu observar o alcance do museu virtual para os demais estudantes e os pontos que precisam ser aperfeiçoados:

1. A CR de Cidadania foi o que atingiu o menor índice de desenvolvimento no segundo grupo, tanto na etapa de pré e pós-visitação, isso demonstra que o museu virtual não conseguiu para este público ser um AVA que estimule qualitativamente a criticidade social e o engajamento, mantendo o mesmo parâmetro antes e depois da visita. Isso nos obriga a repensar a estratégia de abordagem didática da temática de Cidadania dentro do AVA de modo que possa ter um desempenho melhor do que o apresentado;
2. Apesar da facilidade no uso da plataforma, o Painel de Iteração precisa de algumas correções dentro de alguns ambientes de modo que mantenha a ação intuitiva de interação do visitante com o AVA;
3. O segundo grupo trouxe contribuições acerca das relações sociais existentes na cidade que não foram contempladas dentro do contexto histórico e conseqüentemente no museu virtual, como comportamentos e costumes que são típicos da sociedade soteropolitana e que possuem raízes históricas que possam estar atreladas ao período histórico modelado. Isso em conjunto com as sugestões deste segundo grupo e as observações do primeiro grupo, nos direcionam a ampliação do museu virtual com novos acervos da cidade histórica abarcando estas contribuições após a validação;
4. Com a ampliação, isso nos possibilita aprofundar algumas temáticas que são características do período histórico representado e que não foram tão notados por

todos do segundo grupo, como os temas “Sociedade Senhorial”, “Educação do período colonial”, “Religião no período colonial” e a “Violência”;

Além destas observações feitas, o subcapítulo a seguir traz a análise final do nosso experimento didático contando com as ponderações finais e o design didático final do Museu Virtual Salvador 1638.

6.3 – ANÁLISE FINAL DA APLICAÇÃO

Como resultado do processo de análise da aplicação realizada nos dois grupos construídos para a experimentação didática da ferramenta cognitiva socioconstrutivista, o Museu Virtual Salvador 1638, concluímos que o espaço virtual é uma solução pedagógica efetiva e qualitativa para o processo de formação escolar, de desenvolvimento cognitivo acerca da criticidade social e da conscientização histórica para o estudantes da modalidade da Educação de Jovens e Adultos de Salvador, assim como através da abordagem da História Pública e Urbana, oferece um acervo e conteúdo para um ensino de história e geografia popular, polifônico, colaborativo e problematizadora, estimulando os sujeitos a questionarem como a História da Bahia é retratada dentro de uma educação bancária e dando os alicerces para a interlocução histórica entre o passado e a contemporaneidade. O design didático proposto neste museu virtual, estimula o sujeito a conhecer a sua ancestralidade e a formação cultural e cidadã da sociedade soteropolitana através da interação com personagens comumente excluídos no método bancário de ensino, aproximando-o das suas origens e entendendo comportamentos e costumes presentes na Salvador atual que são na verdade, heranças dos seus antepassados.

Assim sendo, o AVA construído e apresentado neste trabalho soluciona a sua questão problema presente na introdução, assim como consegue atingir os objetivos gerais e específicos, sobretudo durante a pandemia da COVID-19 em que a educação brasileira encontrou dificuldades no processo de adaptação para o ensino remoto e híbrido, do mesmo modo que careceu de ferramentas e propostas de ensino/aprendizagem dentro do espaço virtual que fossem efetivas para a difusão do conhecimento e a formação escolar do sujeito.

Mas a aplicação também nos trouxe outros desafios e questões não planejadas ou pensadas durante a construção deste trabalho, questões estas que vão para além do aspecto didático e tecnológico, mas que o pesquisador e educador precisa, através destes meios, buscar uma solução que se viabilize para os estudantes, como a questão socioeconômica dos alunos no

qual o prejudicaram ou até mesmo inviabilizaram o seu acesso à educação, desde a ausência de dispositivos como *smartphones* ou *notebooks*, até a falta de acesso à internet. Em paralelo a isto, não podemos desconsiderar os fatores psicológicos que afetaram emocionalmente o processo de aprendizado e também o bem-estar dos estudantes para se manter no seu processo de formação escolar. Pensando nisso (haja vista que muitos desses fatores também afetaram o próprio pesquisador), durante o desenvolvimento do museu virtual, fizemos alterações que buscassem atender as estas novas demandas, seja a sua criação como um *website*, no qual qualquer um pudesse acessar em qualquer dispositivo, sem a mínima necessidade de *download* e também a adoção de uma estrutura mais lúdica e linguagem mais simples e acessível, sendo esta última, uma demanda trazida pelos próprios docentes da modalidade da EJA que participaram da socialização do contexto e da proposta de criação do museu virtual socioconstrutivista.

O Museu Virtual Salvador 1638, fundamenta-se no design cognitivo socioconstrutivista através dos estudos de Vygotsky (2009 e 2007) e Matta (2006 e 2012), na abordagem da História Pública e Urbana através das obras de Rovai (2018) e Rossi (2001) e em tecnologias de aprendizagem na obra de Matta (2006). A seguir, construímos, como síntese e resultado das aplicações feitas, o design didático final do museu virtual proposto:

Sujeitos Participantes
Estudantes da Educação de Jovens e Adultos, no tempo formativo 3, Eixo VI das escolas públicas da cidade do Salvador, cuja formação da sociedade é resultado das tensões e problemáticas oriundas do sociometabolismo existente no período colonial que contribuiu para o processo de exclusão dos povos mais vulneráveis (como os Bantus e Tupinambás) para regiões mais periféricas da cidade, onde essas escolas estão inseridas e que reproduzem as práticas culturais herdadas pela sua ancestralidade.
Qual a necessidade desta ferramenta cognitiva?
A ferramenta atende à necessidade dos estudantes da EJA em conhecer a história da cidade do Salvador, identificar as problemáticas da dinâmica social e urbana da capital da colônia e estabelecer interlocuções com a cidade atual, discutindo sobre a sua cultura, sua cidade e sua cidadania.
Objetivos de Aprendizagem:
Objetivo Global
Promover aos estudantes a interlocução com a Salvador do ano de 1638 com a contemporaneidade, provocando a valoração cultural da sua ancestralidade e observando as

dicotomias sociais existentes no século XVII, comparando-as com as do século XXI no qual possam ser viventes, de modo que se sintam engajados na resolução das suas problemáticas, reivindicando o seu espaço enquanto cidadão e transformador da sua realidade.

Objetivos Secundários ou Intermediários

- Proporcionar ao participante, uma simulação virtual da vivência social e histórica da cidade do Salvador no ano de 1638, observando através da interação e do diálogo com as personalidades históricas e com a estrutura urbana e arquitetônica de uma cidade que reproduz o sociometabolismo senhorial, patriarcal e escravista, onde a identidade do colonizador se faz presente, mas a mistura de povos e culturas (mesmo entre tensões) resultam em características e bases para a construção identitária e cultural do soteropolitano;
- Estimular através da construção colaborativa do museu antes e durante a sua aplicação a difusão do conhecimento sobre história urbana, cidadania, cultura e identidade, mas correlacionando com a sua vivência e observando as interlocuções entre a história e a sua realidade;
- Reconhecer a história da sua cidade e a ancestralidade que forma a sua identidade, de modo que promova o pertencimento e defesa da memória e preservação do seu patrimônio histórico, urbano e arquitetônico, observando a história para além das grandes personalidades, mas através das demais que contribuíram para esta cidade e sobretudo para estes estudantes da EJA que compartilham as vulnerabilidades sociais e marginalidades que os povos dominados em 1638 viveram;
- A aproximação da história da cidade, da formação popular do soteropolitano, observando as relações de poder, as forças de resistência e os personagens existentes, que trazem para Salvador a sua cultura, os seus valores e os seus costumes, possibilita ao visitante, enxergar o território e a cultural para além do elemento histórico, mas, como forma de comunicação deste indivíduo com o universo e perceber a herança cultural que se faz presente justamente nas nossas ações, crenças e valores na contemporaneidade.

Objetivos de Processo

1. Reunir-se virtualmente com os estudantes para discutir sobre a História da Bahia no século XVII;

<ol style="list-style-type: none"> 2. Disponibilização do contexto histórico sobre a cidade do Salvador em 1638, as temáticas norteadoras presentes nos estudos para os estudantes e em seguida a apresentação do Museu Virtual Salvador 1638; 3. Realização da visita guiada pela cidade modelada, passando pelos ambientes estabelecendo interações com as edificações e personagens presentes no museu virtual, promovendo aos estudantes uma vivência imersiva, dialógica e colaborativa com a Salvador do ano de 1638.
Inserção do Conteúdo
Temáticas Norteadoras
<ul style="list-style-type: none"> • História da Bahia; • História Urbana; • História Pública; • Cultura; • Cidadania.
Palavras Chaves
<ul style="list-style-type: none"> • Salvador; • Cidade; • Cultura; • Desigualdade Social; • Racismo.
Procedimento didático
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação do tema sobre a História da Bahia no século XVII, sistema senhorial e formação cultural da cidade do Salvador; 2. Apresentação e acesso ao Museu Virtual Salvador 1638 para inicializar a visitação pela cidade; 3. Socialização e debate sobre o que foi visto na cidade histórica e quais as similaridade com a Salvador da contemporaneidade.
Estímulos causados pelo procedimento
<ul style="list-style-type: none"> • O estudante problematizou acerca da história da cidade retratada e correlacionou com a cidade atual? • Estabeleceu uma postura analítica e crítica no processo de identificação da temáticas abordadas?

- Desenvolveu pesquisa e realizou a interlocução entre o que está presente no museu e o que há hoje na cidade do Salvador?
- O assunto e o museu o auxiliou na socialização das práticas existentes na sua comunidade que estão presentes no museu?

Descrição do acervo

Acervo 01: Introdução à cidade do Salvador de 1638

Antes do acesso ao Museu Virtual Salvador 1638, recomenda-se iniciar um momento de debate com os estudantes através do Google Meet (plataforma recomendada) ou outro aplicativo de videoconferência para uma discussão inicial sobre a cidade do Salvador no século XVII, apresentando o contexto histórico realizado e depois sobre o impacto da capital da colônia setecentista para a contemporaneidade.

Ao acessar o Museu Virtual Salvador 1638, orientar os alunos sobre como acessar o AVA e explicar sobre as Informações Preliminares de Interação.

Em seguida, iniciar em conjunto com os estudantes o vídeo introdutório sobre o período histórico para facilitar aos alunos a correlação do acervo presente no museu a ser visitado por ele com o conteúdo histórico presente no contexto.

Acervo 02: Primeira Praça

Após o vídeo, todos realizarão a iniciação da visita observando o mapa geral da cidade do Salvador, recomendamos iniciar a visita pela Primeira Praça, por ser o marco principal da cidade e o principal ponto de ligação da cidade alta com a cidade baixa (conforme consta no capítulo II).

A inserção do estudante na Primeira Praça como marco inicial busca promover a imersão dentro de um dos locais mais importantes e centrais da cidade, no qual, ao passar pelo Portão de São Bento ou subir a ladeira da Misericórdia, as pessoas e moradores chegavam neste ponto, dando assim aos alunos a mesma sensação que os sujeitos do século XVII tinham de como chegar à cidade.

Este primeiro ambiente também traz a intencionalidade de observar as diferenças temporais da cidade histórica do Salvador em 1638 com a do século XXI, estabelecendo uma interlocução da cidade antiga com a contemporânea.

Acervo 03: Largo da Sé

Apesar de ser opcional, recomendamos a visita em todos os ambientes da cidade, de modo que os estudantes possam ter uma experiência completa com a cidade do Salvador de 1638.

O ambiente da Sé Primacial proporciona ao estudante a contextualização histórica do local, como oferece o resgate memorial com a visualização de uma edificação inexistente na contemporaneidade, graças as características de patrimonialidade do Museu Virtual.

A Arquidiocese, além de cumprir a composição da paisagem urbana do ambiente, ela se torna um elemento de interlocução com a contemporaneidade, facilitando em estabelecer a correlação temporal do ambiente do século XVII com o do século XXI.

Acervo 04: Terreiro de Jesus

O ambiente do Terreiro de Jesus reúne em um único cenário, toda a dinâmica urbana da cidade, as identidades dos povos formadores e também a reprodução do sistema senhorial e colonial do Salvador, possibilitando ao visitante a imersão na contextualidade presente deste museu, como também observar as interações sociais do século XVII, vendo não só um recorte histórico, mas sim a historicidade urbana de uma capital colonial da América Portuguesa no ano de 1638.

Acervo 05: Largo do Cruzeiro

O Largo do Cruzeiro se torna uma extensão do Terreiro de Jesus, compondo em conjunto a este o núcleo religioso e educacional da colônia, possibilitando ao estudante observar a contextualidade sobre a educação neste período e a que instituição ela estava atrelada e para quem ela servia;

Este ambiente permite observar as diferenças sociais e também as relações sociais entre os povos que aqui residiam e as instituições que ordenavam a cidade.

Acervo 06: Salvador após 1638

O vídeo final da visita busca auxiliar na contextualização histórica do estudante com as informações pós o período visitado de forma que o auxilie na correlação entre o período histórico e a contemporaneidade;

Ao final da visita ao museu, é retomado o processo de socialização a fim de observar e saber dos estudantes as suas impressões acerca da visita e do conteúdo e também se o uso do AVA resultou nos estímulos esperados e contribuiu para a difusão do conhecimento.

Referências:

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019. Edição Kindle.

MATTA, Alfredo. **História da Bahia: licenciatura em história.** Salvador. Eduneb, 2013. 100p

PAIVA, Vanilda. **História da Educação Popular no Brasil: educação popular e educação de adultos.** 7ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015. 527p.

RIBEIRO, Maria Luisa Santos. **História da Educação Brasileira: a organização escolar.** 21ª ed. São Paulo: Autores Associados, 2010. 176p.

RISÉRIO, Antonio. **Uma História da Cidade da Bahia.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Versal Editores, 2004.

ROSSI, Aldo. **A Arquitetura da Cidade.** 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 310 p.

SALVADOR, Frei Vicente do. **História do Brasil.** Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 1627. 179 p. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bn000138.pdf>. Acesso em: 25 set. 2019.

SANTOS, Milton. **O Centro da Cidade do Salvador: Estudo de Geografia Urbana.** 2ª ed. Salvador: EDUFBA, 2008.

_____, Milton. **O espaço do cidadão.** 7ª ed. São Paulo: EDUSP, 2007. 176p.

TAVARES, Luís Henrique Dias. **História da Bahia.** 11ª ed. rev. e ampl. (1ª ed., 1959), Salvador: EDUFBA, 2008.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, Centro de Estudos da Arquitetura na Bahia. **Evolução Física de Salvador.** Salvador. Fundação Gregório de Matos, 1998. 181p.

VASCONCELOS, Pedro de Almeida. **Salvador: transformações e permanências (1549-1999).** 2ª ed. Salvador: EDUFBA, 2016. Edição Kindle.

WEIMER, Günter. **Arquitetura popular brasileira.** São Paulo: Martins Fontes, 2012. 334 p.

Quadro 32 - Design didático socioconstrutivista do Museu Virtual Salvador 1638.

Fonte: Do próprio autor.

Apesar da efetividade e do êxito alcançado, o Museu Virtual Salvador 1638 aplicado está em sua primeira versão e carece (como observamos e relatamos nas análises dos dois

grupos) de aprimoramentos a serem feitas no seu *redesign* para as próximas aplicações a serem realizadas após a conclusão deste trabalho através do grupo de pesquisa “Sociedade em Rede, Pluralidade, Cultura e Conteúdos Digitais nas Escolas”. As ponderações pontuadas vão desde questões técnicas até as didáticas, nos quais relatamos a seguir:

1. Melhorar a resolução dos ambientes na versão para computadores;
2. Quando possível, adotar áudiodescrição nos ambientes e outras ferramentas de acessibilidade de modo que atendam os estudantes com deficiência visual e analisar de se o museu virtual é efetivo para alunos com deficiência;
3. Inserir dentro da legenda dos diálogos, as falas em português falado em 1638 e o atual de modo mais popular e próximo aos estudantes soteropolitanos;
4. Corrigir o Painel de Iteração para que ele esteja condizente aos ícones de interação dos ambientes modelados (como no caso do acervo do Terreiro de Jesus);
5. Estudar a possibilidade de criação de mais cenários, introduzindo mais personagens e situações presentes da vida cotidiana da Salvador do século XVII, assim como lugares já existentes nessa época e que são marcos arquitetônicos da cidade atualmente (como o largo do Pelourinho) e que já foram descaracterizados ou destruídos (como os Portões de Santa Luzia e São Bento);
6. Explorar mais as questões sobre cidadania dentro do museu virtual de modo que se torne mais efetivo na experiência do usuário;
7. Aplicar o museu virtual dentro da disciplina e sociologia do Eixo VI e observar a sua efetividade;
8. Propor uma interação do museu virtual com outras plataformas de aprendizados do grupo de pesquisa como o RPG, a fim de que o Museu Virtual Salvador 1638 seja *background* de campanhas do jogo de RPG e que os alunos possam explorar e vivenciar a sociedade soteropolitana do século XVII e a sua história através da interatividade do RPG.

Além destas recomendações citadas neste trabalho e que visam ser atendidas, tanto pelos pesquisadores, quanto pelos membros do grupo de pesquisa, ressaltamos a importância de outros professores, pesquisadores, alunos e demais que tenham interesse, em acessar e utilizar

o site do Museu Virtual Salvador 1638 para fins de estudo, levantando sugestões e outras ponderações que possam haver para aprimorar ainda mais a solução pedagógica desenvolvida nesta dissertação.

7.0 (IN)CONCLUSÃO

Neste nosso último capítulo, cabe nestas primeiras linhas justificarmos a escolha pela nomenclatura (in)conclusão, que define a síntese do trabalho a ser feita nos próximos parágrafos e também as conjecturas do pesquisador, pós conclusão desta dissertação. A (in)conclusão (com o prefixo “in” entre parênteses) é inserido neste trabalho, por entender que dentro da proposta pensada da pesquisa em desenvolver uma ferramenta pedagógica colaborativa, dialógica e socioconstrutivista através da modelagem tridimensional em formato de museu virtual que trouxesse parte da história da cidade do Salvador inserindo a discussão sobre história urbana, cidadania e cultura para o ensino/aprendizagem e difusão do conhecimento dentro da sala de aula da Educação de Jovens e Adultos foi concluída, mas a sua conclusão é a primeira etapa de outras que ainda terão continuidade, haja vista que a pesquisa não tende a se encerrar até que todas as demandas da comunidade sejam atendidas e a cada nova aplicação, surgem novas questões a serem trabalhadas, portanto, o “in” traz justamente a resposta de que a temática e a própria proposta didática da ferramenta cognitiva não está em sua “versão definitiva”.

Dissertando ainda sobre a o museu virtual construído, o entendimento e identificação da questão problema deste trabalho, em conjunto com os objetivos gerais e específicos desenvolvidos ainda em fase do anteprojeto de pesquisa, ajudaram na estruturação dos capítulos presentes na dissertação, sendo norteadores no processo de interlocução do pesquisador com o objeto de estudo e principalmente na construção de hipóteses e conclusões de cada capítulo:

A questão sobre *como a discussão sobre história urbana, cidadania e cultura nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem pode ser efetiva para a formação crítica e social do estudante da EJA, enquanto cidadão e sujeito social do seu espaço urbano*, proporcionou como passo inicial o estudo de qual espaço urbano estaríamos abordando, o seu tempo histórico, a dinâmica social e os aspectos materiais (arquitetônicos e urbanos) e imateriais (sociometabólicos) que são característicos da cidade do Salvador e que despertam na realidade dos sujeitos da EJA na contemporaneidade, cujo o ensino de disciplinas como história, geografia e sociologia podem abarcar no processo de ensino/aprendizagem destes estudantes. Deste modo, o capítulo II se delinea objetivando trazer a construção da sociedade soteropolitana até o ano de 1638, o sítio urbano, as relações de poder, as contradições, abusos e opressões sociais existentes entre os atores que formavam a sociedade soteropolitana do século XVII.

O estudo de *como o Museu Virtual pode ser uma solução pedagógica colaborativa no auxílio ao ensino/aprendizagem ao tratar sobre história urbana, cidadania e cultura na EJA* presente como o objetivo deste trabalho, auxiliou nas articulações conceituais que fundamentaram a construção do Museu Virtual Salvador 1638, seja com a apresentação da base epistemológica do socioconstrutivismo, assim como seu design socioconstrutivista e a abordagem cognitivas para as tecnologias de ensino/aprendizagem, seja com a inserção de lastros teóricos que contribuíram para o entendimento das temáticas que são trabalhadas no museu virtual, como a História Pública, História Urbana e o uso de hipermídias como ferramentas cognitivas para a difusão do conhecimento.

A análise do *uso das TIC enquanto solução pedagógica para a construção do conhecimento, estudar as possibilidades pedagógicas de uma modelagem virtual socioconstrutivista para o ensino de história urbana e a formação cidadã*, nos traçaram a necessidade de primeiramente dialogar com os docentes da EJA sobre soluções pedagógicas para a modalidade de ensino, assim como apresentar a proposta pedagógica e acervo que seria construído, de modo que as experiências no chão da sala de aula e os novos desafios impostos pela pandemia da COVID-19 vivenciados pelos professores e alunos seriam incluídos na nossa pesquisa, para que por seguinte, pudéssemos inserir e detalhar todo o processo de construção e interação do Museu Virtual Salvador 1638 presente no capítulo IV.

Compreender a modelagem tridimensional da cidade do Salvador do século XVII pode contribuir para a construção crítica e social do estudante soteropolitano da EJA em sua contemporaneidade, foi construído inicialmente estudando e estruturando as fases da proposta didática seguindo os princípios metodológicos da Pesquisa Aplicada em Educação (ou *Design-Based Research*) retratados no capítulo V e em seguida, analisando em conjunto com os estudantes participantes das Escolas Estaduais Professor Nelson Barros e Batista Neves, assim como estudantes oriundos da comunidade da Fazenda Grande do Retiro, cuja aplicação do museu virtual socioconstrutivista possibilitou observarmos e analisarmos a efetividade do design pedagógico proposto e as colaborações dos participantes para a melhoria do espaço de ensino/aprendizagem e difusão do conhecimento sobre a história e a cidade do Salvador no século XVII, cujos resultados foram escritos no capítulo VI.

Deste modo, assim como o capítulo II foi iniciado através da inquietação da questão problema identificada, os demais capítulos desta pesquisa seguiram também no processo de resolvê-lo, no qual a ferramenta cognitiva desenvolvida conseguiu promover de forma colaborativa e dialógica o debate sobre história urbana, cidadania e cultura da cidade do

Salvador para os estudantes da EJA, sendo uma solução pedagógica viável e gratuita para o ensino de História através de *notebooks* ou *smartphones*.

O resultado deste nosso trabalho, foi se mostrando cada vez mais necessário e urgente (no que tange a criação de AVA para a EJA e de designs pedagógicos para o uso de plataformas de ensinos virtuais) com o surgimento e avanço da crise pandêmica da COVID-19, no qual trouxe-nos novos desafios e necessidades. Os desafios foram desde questões vinculadas ao próprio pesquisador, como a inicial interrupção das atividades acadêmicas e do grupo de pesquisa, seguindo para a sua retomada de modo virtual, até os fatores relacionados ao andamento desta pesquisa, como o contato presencial com os estudantes, professores e as escolas para a discussão e aplicação deste trabalho. Não podemos deixar de citar os desafios dentro do espectro psicológico durante a pandemia que afetaram tanto o autor, quanto os demais envolvidos no processo do Museu Virtual Salvador 1638 (desde docentes participantes e estudantes) e inclusive, os obstáculos socioeconômicos, como a falta de internet e de dispositivos de acesso para muitos estudantes e profissionais, o que exigiu de nós, pensarmos em soluções que abarcassem estas demandas.

A pandemia que se alastrou globalmente no final de 2019 até o ano de finalização deste trabalho, catapultou a tecnologia para a nossa rotina, principalmente na educação, o que nos fez perceber o quanto ainda se faz necessário o investimento em infraestrutura, plataformas, soluções e práticas pedagógicas na educação pública brasileira (de modo geral) para o uso de hipermídias e TIC, de modo que o ensino dialogue com as necessidades de uma sociedade em rede.

Este cenário acabou proporcionando uma experiência enriquecedora para esta pesquisa, primeiro, no desenvolvimento de um conteúdo dialógico e relevante para os estudantes, trazendo parte da história da cidade do Salvador, mas através da cidade e dos seus atores sociais (que muitas vezes não são retratados ou propositadamente esquecidos no ensino de História), que não só contribuíram para a formação cultural do soteropolitano, mas que também estão presentes na vida destes sujeitos, tanto pela ancestralidade, quanto pelas práxis da sua vida em comunidade. Em segundo, na criação de um museu virtual que não exigisse dos participantes um custo adicional de uma internet de alta velocidade ou de dispositivos mais avançados e robustos e conseqüentemente mais caros. Essa adaptação (no qual dissertamos no capítulo IV) só foi possível através da colaboração e diálogo com os docentes e principalmente os estudantes que se engajaram no aprimoramento do Museu Virtual Salvador 1638 para que se tornasse um

espaço de difusão do conhecimento e de memória, mas com o fácil acesso para todos, sem eles, a pesquisa e a proposta didática não atingiriam a eficiência que alcançou.

Partindo para as considerações e sugestões finais deste trabalho, apesar do objetivo e resultado alcançado com o Museu Virtual Salvador 1638, se faz importante trazer neste último capítulo os agradecimentos e sugestões feitas na banca de qualificação pelas professoras Dra. Jocenildes Zacarias Santos da Universidade do Estado da Bahia – UNEB e a Dra. Sara Marisa da Graça Dias do Carmo Trindade da Universidade de Coimbra – UC que foram importantes para a finalização desta dissertação e serão ainda fundamentais para a continuidade deste estudo. Das sugestões feitas, duas destacamos aqui como aquelas que daremos seguimento na evolução desta pesquisa:

1. Aprofundamento do socioconstrutivismo na pesquisa – Contribuição sugerida pela Dra. Jocenildes Zacarias Santos – Os princípios acerca do desenvolvimento e o processo de aprendizado realizado por Lev Vygotsky que nortearam a construção deste nosso trabalho tendem ainda a contribuir bastante na continuidade deste estudo. O avanço nos estudos do pensamento vygotskyano é consideravelmente importante para o aprimoramento qualitativo do museu virtual para o ensino/aprendizagem na EJA.
2. A inserção do estudo sobre memória e patrimônio para o ensino da História Local – Contribuição sugerida pela Dra. Sara Dias Trindade – O uso da História Local para o ensino de história, sobretudo a história da cidade do Salvador, abre-nos um leque de possibilidades, sobretudo na inserção do patrimônio arquitetônico, urbano e dos costumes locais que se perpetuam através da *práxis* da comunidade. Obras e estudos como Glória Solé, Helena Pinto e Sandra Donner trazem contribuições neste aspecto.

Além das contribuições da banca, a seguir, registro as minhas considerações e sugestões para o andamento deste trabalho como um todo:

1. O uso do socioconstrutivismo como base epistemológica e a Pesquisa Aplicação em Educação como metodologia, proporcionou inicialmente estabelecermos uma abordagem de interlocução do pesquisador com a história da cidade do Salvador, presente no capítulo II. O contexto histórico se tornou importante para entendermos a formação e construção da sociedade e a cidade do Salvador, das tensionalidades que ligaram os povos ancestrais do soteropolitano, dos conflitos e problemáticas existentes que formam o cenário da cidade no século XVII, mas

que também ainda emergem na contemporaneidade, com elementos e símbolos que fazem sentido e trazem significado na vida dos estudantes da EJA. Desta forma, conseguimos entender e observar a história a partir da ótica das tensões e problemáticas que afetam os sujeitos na contemporaneidade, resgatando no tempo passado os seus fatores e causas.

2. A contextualização foi a pedra fundamental para a elaboração do acervo a ser modelado no museu virtual, inserindo personagens, edificações e temáticas que enriquecem o cenário sobre a história do Salvador em 1638 e conseqüentemente o processo de aprendizagem dos sujeitos sobre a história da Bahia através de uma perspectiva em que os sujeitos observem a dinâmica social deste período e através da interpretação deste contexto, enxerguem as suas práticas comunitárias, sua cultura e seus costumes.
3. Durante a aplicação, a contextualização possibilitou durante a socialização com os estudantes e participantes sobre a sua vivência a correlação com a história e com os atores que fazem parte da sua ancestralidade, processo este percebido pelos próprios participantes. Neste momento percebemos tanto a efetividade do contexto histórico construído e também o desenvolvimento do pensamento e conscientização histórica por parte destes estudantes em contato com a história e com os demais relatos.
4. O efeito positivo e relevante do socioconstrutivismo, tanto no contexto citado no início, quanto no desenvolvimento do museu virtual (presente no capítulo IV) e sua aplicação, nos permite pensar nas demais possibilidades que podemos alcançar de acordo com o avanço nos estudos de Vygotsky e no *redesign* para as futuras aplicações.
5. Acerca do *redesign*, é importante destacar sobre a estrutura e os mecanismos oferecidos pela metodologia da Pesquisa Aplicação em Educação, que possibilitou a construção do museu virtual para além de uma plataforma de ensino/aprendizagem e um espaço de memória e patrimônio. O desenvolvimento colaborativo, dialógico e pautado na *práxis* pedagógica desta metodologia, possibilitou enxergar os estudantes da EJA para além de um simples objeto de estudo, eles foram (e ainda são) coautores e corresponsáveis pelo aprimoramento do museu virtual socioconstrutivista e por contribuir para a criação de uma solução pedagógica eficiente. A ação mediadora do

pesquisador no qual a metodologia nos insere, faz-nos “interpretes” da realidade social e escolar destes sujeitos para assim não estabelecer somente hipóteses, mas de fato fazer a diferença na *práxis* da comunidade.

Nestas linhas finais, prestos os agradecimentos a todos os envolvidos na construção deste estudo, assim como a banca pela fraterna e precisa colaboração para o refinamento desta proposta temática que visa justamente contribuir para um ensino eficaz, crítico, libertário, dialógico e sobretudo relevante para a formação escolar e social dos estudantes da EJA, cujo reingresso escolar vai para além do diploma, mas sim para o apoderamento de um direito em um espaço de transformação social destes sujeitos e de transformação urbana do seu espaço de vivência. Cabe lembrar o título deste último capítulo, no qual esta pesquisa ainda continua o seu desenvolvimento e que nestas páginas, não tivemos como proposta o esgotamento total das suas temáticas, mas apresentar mais uma solução para um processo de ensino/aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos de modo que mantenhamos a modalidade de ensino cada vez mais presente, atual e eficiente as necessidades dos seus estudantes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Martha Gouveia de Oliveira (Org.). **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2018. 232 p.

AUGUSTO, Thaís. Assassin's Creed Unity será usado na reconstrução da Catedral de Notre-Dame. **Canaltech**. São Paulo. 16 abr. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/assassins-creed-unity-sera-usado-na-reconstrucao-da-catedral-de-notre-dame-137335/>. Acesso em: 10 mar. 2021.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich; VOLOSHINOV, Valentin Nikolaevich. **Marxismo e filosofia da linguagem: Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. São Paulo: Editora 34, 2017. 376 p.

BARROS, J. Teixeira. Extinctas Capellas da Cidade do Salvador. In: INSTITUTO GEOGRÁFICO E HISTÓRICO DA BAHIA (Bahia). **Revista do Instituto Geográfico e Histórico da Bahia**. 56. ed. Salvador: Seção Graphica da Escola de Aprendizes Artífices, 1930. p. 333-352.

BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML: Guia do usuário**. 2ª ed. 12ª reimpr. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 184p.

BRASIL. Congresso Nacional. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. **Estatuto de Museus: Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências**. Brasília, DF, 14 jan. 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/111904.htm. Acesso em: 23 fev. 2021.

BRUSCHI, Sandro. **Campo e Cidades da África Antiga**. Maputo: Centro de Estudos e Desenvolvimento do HABITAT, 2001. 180 p.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **A Cidade**. 4ª ed. São Paulo: Editora Contexto, 2018. 98p.

CARVALHO, Ana Verena; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Interatividade – Definindo o conceito para educação contextualizada e sócio-construtivista**. In: 14º Congresso Internacional de Educação a Distância da ABED, 2008, Santos. Mapeando o impacto da EAD na cultura do ensino aprendizagem. São Paulo: Associação Brasileira de Educação a Distância, 2008. 9p. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/57200810101AM.pdf>. Acesso em: 26 jan. 2021.

CASTELLS, Manuel. **Cidade, Democracia e Socialismo**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

_____, Manuel. **O Poder da Identidade**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018. 601p.

_____, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 244p.

_____, Manuel. **A sociedade em rede**: volume 1. 21ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013. 630p.

DELLON, Charles. **Nouvelle relation d'un voyage fait aux Indes Orientales**: contenant la description des isles de bourbon [et] de madagascar, de surate, de la côte de malabar, de calicut, de tanor, de goa. Amsterdam: Chez François Marret, 1699. 319 p.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto**: Sistema de Leitura Visual da Forma. 8 ed. rev. e ampl. São Paulo: Escrituras Editora, 2008. 133 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019. Edição Kindle.

_____, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019. Edição Kindle.

_____, Paulo. **Medo e Ousadia**: O cotidiano do professor. 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014. Edição Kindle.

_____, Paulo. **Cartas a Cristina**: Reflexões sobre minha vida e minha práxis. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2012. 416 p.

_____, Paulo. **Educação e Mudança**. 41 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2020. 112 p.

_____, Paulo. **Extensão ou Comunicação?** 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREITAS, Kleber Almeida. **Modelagem sob uma perspectiva sócio-interacionista da antiga muralha de Salvador e seu entorno no século XVI para o ensino de História**. Dissertação (Mestrado em Modelagem Computacional e Tecnologia Industrial) – Programa de Pós-Graduação em Modelagem Computacional e Tecnologia Industrial, SENAI. Salvador, p.144. 2012.

GOHN, Maria da Glória. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. **Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação**, Rio de Janeiro, v.14, n.50, p. 27-38, jan./mar. 2006.

GOMES, Maria Antonia Lima. **Modelagem da Cidade de Salvador durante o Século XVI (1549-1551) através de uma abordagem sócioconstrutivista**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em modelagem computacional e tecnologia industrial) - Faculdade de Tecnologia SENAI-CIMATEC. Salvador, 2011. 208p.

_____, Maria Antonia Lima. **Museu Virtual para o antigo Teatro São João da Bahia, através de uma abordagem socioconstrutivista**. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia. Salvador, p.427. 2017.

HARVEY, David. **Cidades Rebeldes**: do direito à cidade à revolução urbana. 1ª ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2014.

LEFEBVRE, Henri. **A Revolução Urbana**. 1ª ed. 2ª reimp. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019. 212p.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Unicamp, 1990.

MARTINS, Lilian Cássia Bacich; CASTANHO, Marisa Irene Siqueira; BARONE, Leda Maria Codeço. **Psicopedagogia: teorias da aprendizagem**. 2ª ed. São Paulo: Casa do Psicólogo. 2011. 255p.

MARTINS, Luciana Conceição de Almeida. **História Pública do Quilombo Cabula: Representações de resistência em museu virtual 3D aplicada a mobilização do turismo de base comunitária**. Tese (Doutorado Multi-Institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento) – Faculdade de Educação da Bahia, Universidade Federal da Bahia. Salvador, p.312. 2017.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia Alemã**. 3ª ed. 2ª tiragem. São Paulo: Martins Fontes. 2008. 119p.

_____, Karl. **Manuscritos Econômico-filosóficos**. 1ª ed. São Paulo: Boitempo. 2004. 176p.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para produção do conhecimento. In: GURGEL, Paulo; SANTOS, Wilson. (Org.). **Saberes plurais, difusão do conhecimento e práxis pedagógica**. Salvador: EDUFBA, 2012, v. 1, p. 237-258.

_____, Alfredo Eurico Rodrigues; SILVA, F.; BOAVENTURA, E. M.. **Design-based research ou pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa de desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI**. Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade, v. 23, p. 23-36, 2014.

_____, Alfredo. **História da Bahia: licenciatura em história**. Salvador. Eduneb, 2013. 100p.

_____, Alfredo Eurico Rodrigues. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história: utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição**. Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

MÉSZÁROS, István. **A Educação para além do capital**. 2ª ed. São Paulo: Boitempo Editorial, 2008. 128p.

_____, István. **Para além do capital**. 1ª ed. reimp. São Paulo: Boitempo Editorial, 2011. 1096p.

PAIVA, Vanilda. **História da Educação Popular no Brasil: educação popular e educação de adultos**. 7ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2015. 527p.

PLOMP, Tjeerd *et al.* **Pesquisa-aplicação em Educação: uma introdução**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018. 361 p. Disponível em: <http://www.abed.org.br/arquivos/Pesquisa-Aplicacao.pdf>. Acesso em: 15 out. 2021.

PREFEITURA MUNICIPAL DO SALVADOR (Município). Lei nº 9105, de 03 de agosto de 2016. **Plano Municipal do Salvador**: Aprova o Plano Municipal de Educação de Salvador e dá outras providências. Salvador, BA, 03 ago. 2016. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/plano-municipal-de-educacao-salvador-ba>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 25ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014. 140p.

RIBEIRO, Maria Luisa Santos. **História da Educação Brasileira**: a organização escolar. 21ª ed. São Paulo: Autores Associados, 2010. 176p.

RISÉRIO, Antonio. **Uma História da Cidade da Bahia**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Versal Editores, 2004.

ROIG, Gabriel Martin. **Fundamentos do Desenho Artístico**. 2º ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014. 256p.

ROSSI, Aldo. **A Arquitetura da Cidade**. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 310 p.

ROVAL, Marta Gouveia de Oliveira. Publicizar sem simplificar: o historiador como mediador ético. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; MENEZES, Sônia (org.). **História pública em debate**: patrimônio, educação e mediações do passado. São Paulo: Letra e Voz, 2018. p. 185-196.

SALVADOR, Frei Vicente do. **História do Brasil**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 1627. 179 p. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bn000138.pdf>. Acesso em: 25 set. 2019.

SANTA MARIA, Frei Agostinho de. **Santuário Mariano e História das Imagens milagrosas de Nossa Senhora**: e das milagrosamente aparecidas, em a índia oriental, & mais conquistas de portugal, asia insular, africa e ilhas filipinas. Lisboa: Oficina de Antonio Pedrozo Galram, 1720.

SANTOS, Milton. **O Centro da Cidade do Salvador**: Estudo de Geografia Urbana. 2ª ed. Salvador: EDUFBA, 2008.

_____, Milton. **O espaço do cidadão**. 7ª ed. São Paulo: EDUSP, 2007. 176p.

_____, Milton, *et al.* **Território, territórios**: ensaios sobre o ordenamento territorial. 3ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2011. 416p.

SANTOS, Débora Regina Oliveira. **Formação Continuada e Prática Pedagógica**: Possibilidades e Desafios do Uso das TIC e do Ambiente Virtual de Aprendizagem no Contexto da Educação de Jovens e Adultos. 2016. 240 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação de Jovens e Adultos, Departamento de Educação - Campus I, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2016. Disponível em: <<https://portal.uneb.br/mpeja/wp->

content/uploads/sites/118/2018/12/DISSERTA%C3%87%C3%83O-D%C3%89BORA-REVIS%C3%83O-P%C3%93S-BANCA-2.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2021.

Secretaria de Educação a Distância. **Museu e Escola**: educação formal e não-formal. Rio de Janeiro: Tv Brasil, 2009. 36 p. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012191.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2021.

SILVA, Marty. Assassin's Creed Unity: review. **Ign**. São Paulo. 11 nov. 2014. Disponível em: <https://br.ign.com/assassins-creed-unity/1618/review/review-assassins-creed-unity>. Acesso em: 10 mar. 2021.

SOUZA, Fábio Pereira de; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues; AMORIM, Antonio. A Educação De Jovens E Adultos pautada na cidadania e na construção do sujeito social: um estudo de caso nas escolas estaduais professor nelson barros e batista neves. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.L.], p. 703-719, 1 fev. 2021. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação. <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v16i2.13604>. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/13604/10433>. Acesso em: 11 mar. 2021.

TAVARES, Luís Henrique Dias. **História da Bahia**. 11^a ed. rev. e ampl. (1a ed., 1959), Salvador: EDUFBA, 2008.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, Centro de Estudos da Arquitetura na Bahia. **Evolução Física de Salvador**. Salvador. Fundação Gregório de Matos, 1998. 181p.

_____, Projeto Vertentes. **Vertentes do Português Popular do Estado da Bahia**. 2021. Disponível em: <http://www.vertentes.ufba.br/>. Acesso em: 05 mar. 2021.

V CONFITEA, Conferência internacional sobre educação de adultos. **Declaração de Hamburgo**: agenda para o futuro. Brasília: SESI/UNESCO, 1999. 67 p.

VASCONCELOS, Pedro de Almeida. **Salvador**: transformações e permanências (1549-1999). 2^a ed. Salvador: EDUFBA, 2016. Edição Kindle.

VYGOTSKY, Lev S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2009. 496 p.

_____, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 224 p.

_____, Lev S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 569 p.

WEIMER, Günter. **Arquitetura popular brasileira**. São Paulo: Martins Fontes, 2012. 334 p.

ANEXOS



Anexo A - Fotografia da Casa do Governador cuja fachada é datada do Séc. XVII.
Fonte: Salvador Turismo (2019)



Anexo B - Sede do Tribunal de Relação da Bahia.
Fonte: Conjur (2020)



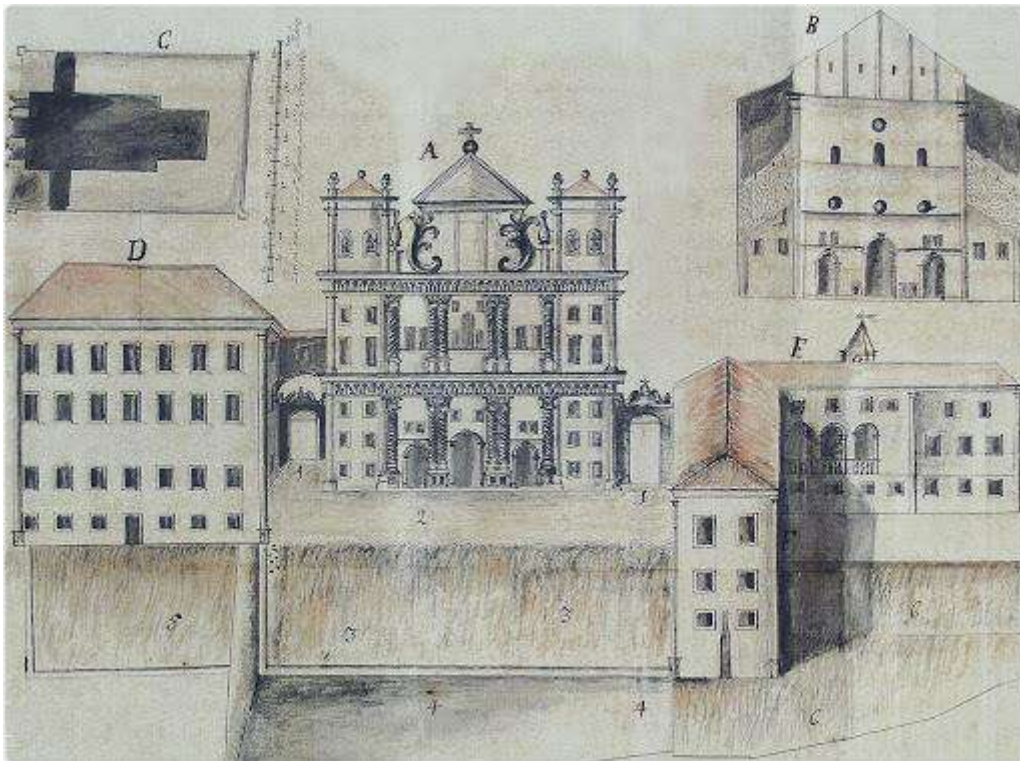
Anexo C - Ilustração dos soldados presentes no Brasil Colônia do Séc. XVII.
Fonte: RODRIGUES (1977, p. 21 e 25)



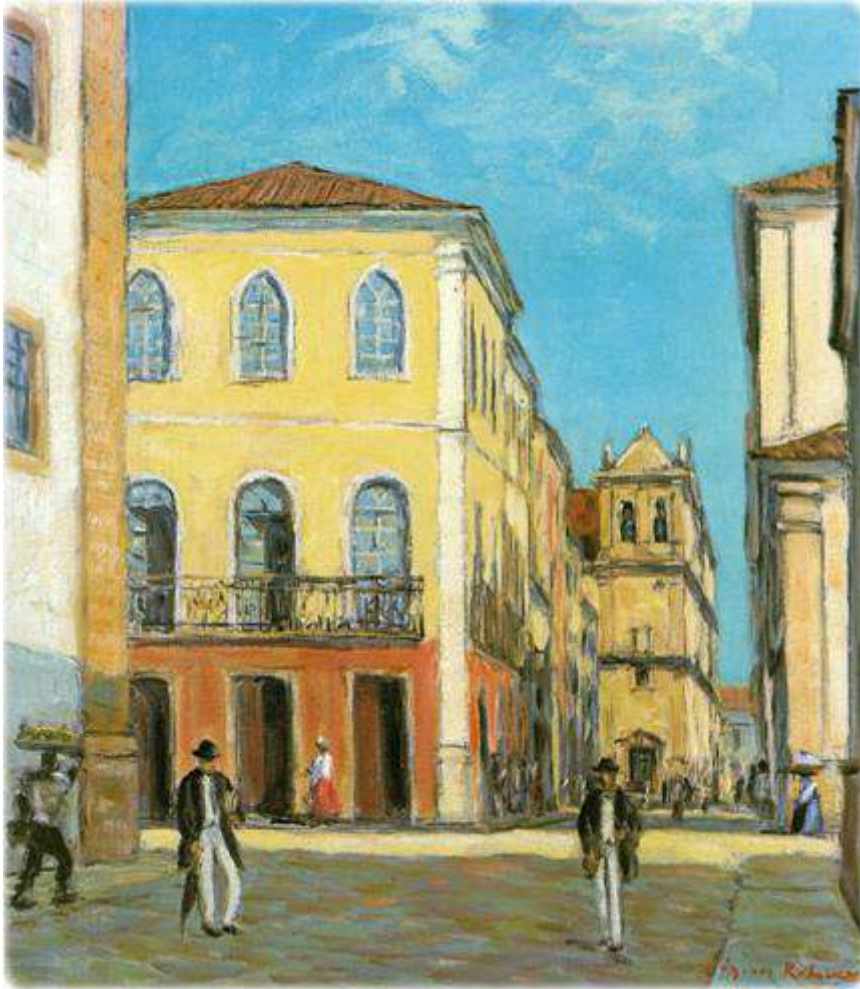
Anexo D - Vestimentas do Séc. XVII.
Fonte: akgimages.com (2020)



Anexo E - Cesto de palha.
Fonte: Google (2021)



Anexo F - Desenho da Sé Primacial feita por Luís Santos Vilhena.
Fonte: Salvador Turismo (2019)



Anexo G - Pintura da antiga Rua do Colégio feita por Diógenes Rebouças.
Fonte: Salvador Antiga (2019)



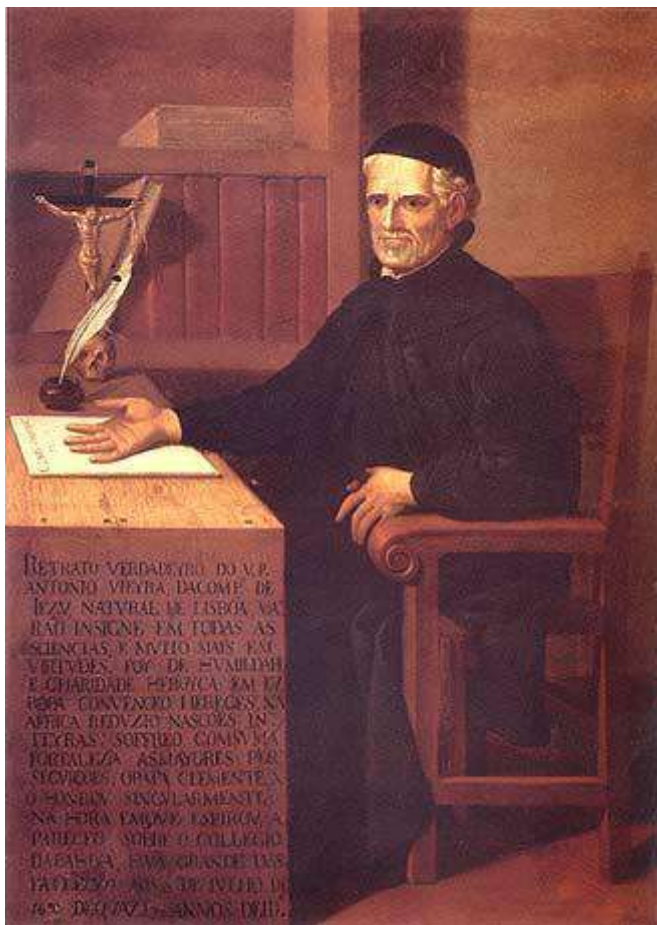
Anexo H - Salvador em 1627 - invasão holandesa - Hessel Gerritsz
 Fonte: Salvador Antiga (2019)



Anexo I - Representação da Tupinambá e do escravo de ganho.
 Fonte: RODRIGUES (1977, p. 25 e 37)



Anexo J - Ilustrações em aquarela da coleção "Pessoas do Brasil em 1640" de Albert Eckhout.
 Fonte: Khan Academy (2020)



Anexo K - Retrato do Padre Antônio Vieira pintado por autor desconhecido.
 Fonte: Wikipedia.com (2021)



Anexo L - Ilustração do povo brasileiro no século XVII ao século XX, autor desconhecido.
Fonte: Pinterest (2020)



Anexo M - Conjunto de imagens da esteira de palha, vinho e mandioca.
Fonte: Google (2021)



Anexo N - Ilustração da vestimenta dos monges franciscanos.
Fonte: Alamy (2021)



Anexo O - Salvador em 1641 - O Centro Urbano da Cidade de Salvador - Arnoldus Montanus.
Fonte: Salvador Antiga (2019)



Anexo P - Ilustração do Missionário Jesuíta.
Fonte: RODRIGUES (1977, p. 16)



Anexo Q - Ilustração da escrava de ganho.
Fonte: RODRIGUES (1977, p.25)

Formulário sobre o Contexto do Museu Virtual Salvador 1638

Questionário acerca do contexto apresentado da pesquisa sobre O Ensino da História Urbana, Cidadania e Identidade em Ambientes Virtuais para a EJA: O uso da Modelagem Virtual como linguagem para o estudo das relações sociais e urbanas entre a cidade do Salvador no Séc. XVII e da Contemporaneidade e o Museu Virtual Salvador 1638

fabiopereira91@gmail.com (não compartilhado) Alternar conta

*Obrigatório

Qual é o seu nome? *

Sua resposta

Qual Cidade e Estado em que você leciona? *

Sua resposta

Nome da Instituição em que leciona? *

Sua resposta

Anexo R - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638. Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Formulário sobre o Contexto do Museu Virtual Salvador 1638

fabiopereira91@gmail.com (não compartilhado) Alternar conta

*Obrigatório

Perguntas sobre o objetivo da Pesquisa

As questões a seguir são relacionadas ao slide e ao tópico do objetivo da pesquisa apresentado em contexto.

Sobre o objetivo: Analisar o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, enquanto solução pedagógica para a construção do conhecimento nas aulas de História, Geografia e Sociologia da EJA. O quão relevante você acha que isto é para a difusão do conhecimento dos alunos da EJA? *

Muito relevante

Relevante

Pouco relevante

Nada relevante

Sobre o objetivo: Analisar o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, enquanto solução pedagógica para a construção do conhecimento nas aulas de

Anexo S - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638. Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Sobre o objetivo: Analisar o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, enquanto solução pedagógica para a construção do conhecimento nas aulas de História, Geografia e Sociologia da EJA. O contexto e os eixos temáticos os contemplam? *

Sim

Não

Sobre o objetivo: Estudar as possibilidades pedagógicas da modelagem virtual e do socioconstrutivismo para a contribuição na formação social dos alunos e também na sua criticidade perante as problemáticas histórico-sociais da sua cidade. O quão relevante você acha que isto é para a formação cidadã dos alunos da EJA? *

Muito relevante

Relevante

Pouco relevante

Nada relevante

Sobre o objetivo: Estudar as possibilidades pedagógicas da modelagem virtual e do socioconstrutivismo para a contribuição na formação social dos alunos e também na sua criticidade perante as problemáticas histórico-sociais da sua cidade. O contexto e os eixos temáticos os contemplam? *

Anexo T - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Sobre o objetivo: Estudar as possibilidades pedagógicas da modelagem virtual e do socioconstrutivismo para a contribuição na formação social dos alunos e também na sua criticidade perante as problemáticas histórico-sociais da sua cidade. O contexto e os eixos temáticos os contemplam? *

Sim

Não

Sobre o objetivo: Compreender como a modelagem virtual da cidade do Salvador séc. XVII pode contribuir para a construção histórica dos alunos, na valoração do patrimônio material e imaterial e na preservação da memória. O quão relevante você acha que isto é para a formação histórica dos alunos da EJA? *

Muito relevante

Relevante

Pouco relevante

Nada relevante

Sobre o objetivo: Compreender como a modelagem virtual da cidade do Salvador séc. XVII pode contribuir para a construção histórica dos alunos, na valoração do patrimônio material e imaterial e na preservação da memória. O

Anexo U - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Nada relevante

Sobre o objetivo: Compreender como a modelagem virtual da cidade do Salvador séc. XVII pode contribuir para a construção histórica dos alunos, na valoração do patrimônio material e imaterial e na preservação da memória. O contexto e os eixos temáticos os contemplam? *

Sim
 Não

Sobre o objetivo: Examinar como a modelagem virtual sócioconstrutivista e o Pensar Histórico contribuem para o debate sobre a cidadania e identidade e cultura popular. Você acha o uso das TIC importante para a difusão do conhecimento dos alunos da EJA? *

Sim
 Não

[Voltar](#) [Próxima](#) [Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.
Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Anexo V - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Sobre o contexto apresentado

As questões a seguir tratarão do contexto histórico apresentado e as suas informações

Sobre a Formação Identitária: No que se refere aos conceitos e informações trazidas sobre os povos Tupinambás. Você acha que o contexto te contempla? *

Sim
 Não
 Em partes

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre a Formação Identitária: No que se refere aos conceitos e informações trazidas sobre os povos Bantus. Você acha que o contexto te contempla? *

Sim
 Não
 Em partes

Anexo W - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre a Formação Identitária: No que se refere aos conceitos e informações trazidas sobre os povos Ibéricos. Você acha que o contexto te contempla? *

Sim

Não

Em Partes

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre a Formação da Cidade: No que se refere as estruturas e os seus conceitos elencados na nossa pesquisa sobre a organização sócio-espacial e histórica de Salvador. Você acha que o contexto te contempla? *

Sim

Não

Anexo X - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre o Salvador do Séc. XVII até a invasão Holandesa: No que se refere as estruturas e os seus conceitos elencados na nossa pesquisa sobre a organização sócio-espacial e histórica de Salvador. Você acha que o contexto te contempla? *

Sim

Não

Em partes

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre a Salvador no ano de 1638: No que se refere as estruturas e os seus conceitos elencados na nossa pesquisa sobre as características e relações sociais de Salvador. Você acha que o contexto te contempla? *

Anexo Y - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Sobre a Salvador no ano de 1638: No que se refere as estruturas e os seus conceitos elencados na nossa pesquisa sobre as características e relações sociais de Salvador. Você acha que o contexto te contempla? *

Sim
 Não
 Em partes

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre a Salvador no ano de 1638: No que se refere as estruturas e os seus conceitos elencados na nossa pesquisa sobre as relações de poder x espaço x sociedade de Salvador. Você acha que o contexto te contempla? *

Sim
 Não
 Em partes

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Anexo Z - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638. Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Perguntas sobre os Eixos Temáticos

As questões a seguir tratarão sobre os eixos temáticos da pesquisa e as correlações do Museu Virtual com o conteúdo didático das disciplinas de História, Geografia e Sociologia

Na disciplina de História: A inserção de atores das classes mais vulneráveis da sociedade soteropolitana da cidade do Salvador em 1638 como os Tupinambás e os Bantus, contribuem para uma visão mais ampla sobre a História do Brasil e da Bahia, Colonialismo e Escravidão? *

Sim
 Não
 Não leciono esta disciplina

Na disciplina de Geografia: A apresentação de um museu virtual histórico de uma cidade com a representação do sistema senhorial e escravista vigente, contribuem para a discussão sobre os impactos históricos e coloniais para os problemas sociais na contemporaneidade como a desigualdade social e como isso afeta também o espaço urbano e as cidades? *

Sim
 Não
 Não leciono esta disciplina

Anexo AA - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638. Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Não leciono esta disciplina

Na disciplina de Geografia: A apresentação de um museu virtual histórico de uma cidade com a representação do sistema senhorial e escravista vigente, contribuem para a discussão sobre os impactos históricos e coloniais para os problemas sociais na contemporaneidade como a desigualdade social e como isso afeta também o espaço urbano e as cidades? *

Sim
 Não
 Não leciono esta disciplina

Na disciplina de Sociologia: A apresentação de um espaço virtual de uma cidade histórica abordando sobre as relações sociais, de poder e a presença dos povos formadores, contribuem para o aprendizado sobre as relações sociais, de poder e sobre identidade e cultura? *

Sim
 Não
 Não leciono esta disciplina

[Voltar](#) [Próxima](#) [Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Anexo BB - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Questões sobre a característica do Museu Virtual e o seu acervo

As últimas questões são acerca das características do Museu Virtual e do seu futuro acervo

Referente as características do Museu Virtual e as suas descrições (Imersão, Criticidade, Patrimonialidade, Historicidade Urbana, Inclusão Digital, Cultura e Cidadania), elas são relevantes para a formação do sujeito na EJA? *

Sim
 Não
 Em partes

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre o acervo do Museu Virtual: Tanto os ambientes, quanto as edificações e personagens te contemplam sobre a história da cidade do Salvador no século XVII e sobre os eixos temáticos? *

Sim
 Não

Anexo CC - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIIfnmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta

Sobre o acervo do Museu Virtual: Tanto os ambientes, quanto as edificações e personagens te contemplam sobre a história da cidade do Salvador no século XVII e sobre os eixos temáticos? *

Sim

Não

Em partes

Caso sua resposta tenha sido "Não" ou "Em partes", o que você julga incorreto da informação dada e qual a sua contribuição para a nossa pesquisa nesse quesito?

Sua resposta


[Voltar](#) [Enviar](#) [Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)



Google Formulários

Anexo DD - Formulário disponibilizado para os docentes da EJA acerca do contexto do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWMVm0IIfmhaTB6xR-R4RiUoeOmRDSawaPiJ76VKcVE25yw/viewform>



Questionário sobre Ensino Remoto

Quais aparelhos e meios de acesso que você utiliza para assistir e participar das aulas

 fabiopereira91@gmail.com (não compartilhado) [Alternar conta](#) 

*Obrigatório

Qual é o seu nome? *

Sua resposta

Sexo *

Masculino

Feminino

Outro

Anexo EE - Questionário disponibilizado para o estudantes da EJA sobre conectividade e ensino remoto.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfQ-nVfEu9Ze-i0RcGCH-OzUgzbxDgyGwCj-SCXwm35GXTmhw/viewform>

Qual a sua idade? *

Entre 16 a 20 anos

Entre 21 a 30 anos

Entre 31 a 40 anos

Entre 41 a 50 anos

51 anos ou mais

Em que colégio você estuda? *

Escola Estadual Professor Nelson Barros

Escola Estadual Batista Neves

Qual aparelho você tem usado para participar das aulas da sua escola? *

Celular/Smartphone

Computador

Tablet

Notebook

Televisão

Nenhum

Anexo FF - Questionário disponibilizado para o estudantes da EJA sobre conectividade e ensino remoto.

Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfQ-nVfEu9Ze-i0RcGCH-OzUgzbxDgyGwCj-SCXwm35GXTmhw/viewform>

Qual é a Internet que você usa para acessar as aulas? *

Internet Banda Larga (Tipo Oi Fibra, Velox, GVT, Vivo, NET ou alguma que opere no seu bairro)

Internet 3G/4G do seu celular

Internet via satélite

Internet 3G/4G cedida pela Prefeitura/Governo do Estado

Nenhuma

Qual aplicativo/site/programa você usa para participar das aulas, assistir ou tirar dúvidas com o professor? *

YouTube

WhatsApp (ZAP)

Google MEET

Google Classroom

ChatClass

Microsoft Teams

Zoom

Moodle

Outro: _____

Anexo GG - Questionário disponibilizado para o estudantes da EJA sobre conectividade e ensino remoto.

Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfQ-nVfEu9Ze-i0RcGCH-OzUgzbxDgyGwCj-SCXwm35GXTmhw/viewform>

Zoom
 Moodle
 Outro: _____

Dos aplicativos que você selecionou acima, qual você tem mais facilidade? *

YouTube
 WhatsApp (ZAP)
 Google MEET
 Google Classroom
 ChatClass
 Microsoft Teams
 Zoom
 Moodle

Limpar formulário

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.
 Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Anexo HH - Questionário disponibilizado para o estudantes da EJA sobre conectividade e ensino remoto.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfQ-nVfEu9Ze-i0RcGCH-OzUgzbxDgyGwCj-SCXwm35GXTmhw/viewform>

Questionário sobre o Museu Virtual Salvador 1638

fabiopereira91@gmail.com (não compartilhado) [Alternar conta](#)

Qual seu nome completo?

Sua resposta _____

Qual sua escolaridade

Ensino Fundamental cursando
 Ensino Fundamental completo
 Ensino Médio cursando
 Ensino Médio completo
 Ensino Superior cursando
 Ensino Superior completo
 Outro: _____

Qual o motivo de sua não identificação?

Anexo II - Questionário disponibilizado para o Grupo 02 acerca da aplicação do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSciOnQqJS6a5otgkPo-WIzbGzs-uFihJq7rxD9RVX_FkQ0chg/viewform

Qual ambiente você mais se identificou?

Primeira Praça

Largo da Sé

Terreiro de Jesus

Largo do Cruzeiro

Por quê?

Sua resposta

Qual personagem você mais se identificou?

Ouvidor Geral e Promotor Geral (Primeira Praça)

Soldado Militar 01 e 02 (Primeira Praça)

Mendigo e Escrava (Primeira Praça)

Senhor, Padre Antônio Vieira e Estudante (Terreiro de Jesus)

Índia Tupinambá (Terreiro de Jesus)

Jovem Escravo (Terreiro de Jesus)

Anexo JJ - Questionário disponibilizado para o Grupo 02 acerca da aplicação do Museu Virtual Salvador 1638.

Fonte: Do próprio autor, disponível em: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSciOnQqJS6a5otgkPo-WIzbGzs-uFihJq7rx9RVX_FkQ0chg/viewform

Por quê?

Sua resposta

Quais situações presentes nos diálogos dos personagens te marcou?

Sua resposta

Quais similaridades entre a Salvador de 1638 e a Salvador de hoje vocês identificaram?

Sua resposta

Quais situações existentes no museu te fez lembrar alguma situação na contemporaneidade?

Sua resposta

Qual conclusão e impressão você tira após a visita ao museu virtual?

Sua resposta

Anexo KK - Questionário disponibilizado para o Grupo 02 acerca da aplicação do Museu Virtual Salvador 1638.

Fonte: Do próprio autor, disponível em: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSciOnQqJS6a5otgkPo-WIzbGzs-uFihJq7rx9RVX_FkQ0chg/viewform

Qual conclusão e Impressão você tira após a visitação ao museu virtual?

Sua resposta

O que pode ser melhorado no Museu Virtual que você visitou?

Sua resposta

Marque as opções sobre qual assunto você viu no Museu Virtual

- História da Bahia
- História da Cidade do Salvador
- Desigualdade Social
- Racismo
- Educação
- Cultura
- Religião
- Sociedade Senhorial
- Violência
- Arquitetura

Anexo LL - Questionário disponibilizado para o Grupo 02 acerca da aplicação do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSciOnQqJS6a5otgkPo-WIzbGzs-uFihJq7rx9RVX_FkQ0chg/viewform

- História da Bahia
- Arquitetura

Dos assuntos que você marcou na questão anterior, escolha quatro que mais foram presentes no Museu para você.

- História da Bahia
- História da Cidade do Salvador
- Desigualdade Social
- Racismo
- Educação
- Cultura
- Religião
- Sociedade Senhorial
- Violência
- Arquitetura

Enviar Limpar formulário

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.
 Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Anexo MM - Questionário disponibilizado para o Grupo 02 acerca da aplicação do Museu Virtual Salvador 1638.
 Fonte: Do próprio autor, disponível em: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSciOnQqJS6a5otgkPo-WIzbGzs-uFihJq7rx9RVX_FkQ0chg/viewform