
DESIGN COGNITIVO APLICADO AO TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA: UMA PROPOSTA SOCIOCONSTRUTIVISTA DE DESENVOLVIMENTO DO MUSEU VIRTUAL DO QUILOMBO DO CABULA.

Luciana Conceição de Almeida Martins

Doutoranda em Difusão do Conhecimento - DMMDC.

E.mail: luckianas@gmail.com

Francisca de Paula Santos da Silva

Universidade do Estado da Bahia - UNEB.

E.mail:fcapaula@gmail.com

Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Universidade do Estado da Bahia - UNEB.

E.mail: alfredo@matta.pro.br

RESUMO

Este trabalho apresenta o design cognitivo para o desenvolvimento do turismo de base comunitária no antigo quilombo Cabula, cuja difusão dar-se-á por meio de museu virtual. Trata-se de uma proposta de pesquisa aplicada, utilizando-se da metodologia do Design Based Research (DBR) para a criação de um museu virtual com fundamentação epistêmica socioconstrutivista. O contexto histórico é fundamental para se chegar a essa etapa do desenvolvimento do projeto de design cognitivo, e embora seja a investigação historiográfica fundamental para o processo, neste artigo estar se dando ênfase ao aspecto da modelagem do museu e do design cognitivo a ser adotado pela solução digital, desenvolvida a partir do que se selecionou modelar a partir da base da pesquisa em História. O Museu em desenvolvimento deve corresponder e funcionar a partir da base de estratégias para elaboração e caminhos para a socialização de um design de cunho socioconstrutivista resultante dos estudos históricos. Unem-se, portanto, a História, a Modelagem Computacional, e os estudos culturais, para dar um novo formato e desenvolver a difusão dos roteiros e possibilidades do Turismo de Base, contribuindo para que se perceba que a gestão desta modalidade só pode se dar interdisciplinarmente.

Palavras-chave: Design Cognitivo, Socio-construtivismo, Pesquisa aplicada, Design Based Research, Museu virtual, Quilombo do Cabula, História da Bahia, Turismo de Base Comunitária.

COGNITIVE DESIGN APPLIED TO COMMUNITY-BASED TOURISM: A SOCIOCONSTRUCTIVIST PROPOSAL FOR THE DEVELOPMENT OF THE VIRTUAL MUSEUM OF THE CABULA QUILOMBO.

Luciana Conceição de Almeida Martins

Doutoranda em Difusão do Conhecimento - DMMDC.

E.mail: luckianas@gmail.com

Francisca de Paula Santos da Silva

Universidade do Estado da Bahia - UNEB.

E.mail:fcapaula@gmail.com

Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Universidade do Estado da Bahia - UNEB.

E.mail: alfredo@matta.pro.br

ABSTRACT

This work presents the cognitive design for the development of community-based tourism in the old quilombo Cabula, whose diffusion will occur through a virtual museum. It is a proposal of applied research, using the methodology of the Design Based Research (DBR) for the creation of a virtual museum with a socio-constructivist epistemic foundation. The historical context is fundamental to reach this stage of the development of the cognitive design project, and although it is the fundamental historiographical investigation for the process, in this article emphasis is being placed on the aspect of museum modeling and cognitive design to be adopted by the Digital solution, developed from the one that was selected to model from the base of the research in History. The Museum under development must correspond and function from the basis of strategies for elaboration and paths to the socialization of a socio-constructivist design resulting from historical studies. History, Computational Modeling, and cultural studies are therefore united, to give a new format and to develop the diffusion of the routes and possibilities of Base Tourism, contributing to the realization that the management of this modality can only take place Interdisciplinary.

Keywords: Cognitive Design, Socio-Constructivism, Applied Research, Design Based Research, Virtual Museum, Cabula Quilombo, History of Bahia, Community Based Tourism.

1. Introdução

É constatável na historiografia contemporânea importantes avanços nas pesquisas e estudos de historiadores que fundamentam e contribuem para conscientizar sujeitos sociais da importância em conhecer a história da qual são não somente participantes, mas também agentes, parte mesmo do processo. Neste sentido, ganha força a perspectiva de história regional e local, articulada com os contextos mais amplos. Ao tempo em que se verifica que tais estudos necessitam de algo além da difusão e socialização do conhecimento, assim, defende-se neste trabalho a investigação do processo histórico concreto, do ponto de vista dos sujeitos que atuam coletivamente para a construção da história. Segundo Gramsci (1978), todo ato histórico não pode deixar de ser realizado pelo homem coletivo na busca de uma concepção de mundo.

O desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação, com sua lógica de rede fortalece a necessidade, já manifesta desde o século passado, de redução da presença de propostas mais tradicionais da produção e difusão do conhecimento histórico, ao tempo em que a adoção de abordagens socioconstrutivistas de organização e difusão deste conhecimento. É a necessidade de fazer com que cada sujeito seja considerado em sua capacidade de pensar sua História (MARTINEAU, 1997) que provoca a adotar esta abordagem para fazer da história pública, elemento fundante capaz de mobilizar as comunidades para a reflexão sobre elas mesmas, e conseqüentemente para avançarem em práticas produtivas como a do turismo de base comunitária.

Nessa perspectiva, é fundamental a utilização de abordagens metodológicas que colaborem para o trabalho na concepção de resolução de problemas concretos, com pesquisas de caráter aplicado, como na metodologia do Design Based Research (DBR). Destarte, apresenta-se como objetivo deste artigo socializar o projeto Turismo de Base Comunitária por meio do museu virtual do quilombo do Cabula pautado em uma metodologia que agrega a pesquisa aplicada ao DBR. A intenção neste texto não é a de desenvolver um análise de conteúdo histórico do quilombo do Cabula, embora afirme que essa contextualização histórica foi essencial para se chegar até essa etapa de desenvolvimento, mas intenciona-se socializar o método utilizado para viabilizar a mediação e veiculação das informações construídas no contexto histórico, assim, algumas questões orientaram na produção deste texto:

- Quais as etapas do design cognitivo aplicado ao Turismo de Base Comunitária?
- Como compreender a pesquisa aplicada no campo da história e sua articulação ao DBR?
- Como entender a metodologia DBR e suas contribuições para os estudos históricos?
- Quais os passos necessários para delinear o museu virtual do quilombo do Cabula a partir da metodologia DBR?

Para atender as questões elencadas, apresenta-se o design cognitivo para ação de base comunitária; discutiu-se a emergência de abordagens aplicadas para os estudos históricos, principalmente diante das demandas contemporâneas de democratização do conhecimento; reflete-se sobre a DBR enquanto abordagem metodológica que oferece ao campo da história a possibilidade de agregar a pesquisa aplicada bem como a resolução de problemas, isso com foco na construção de uma solução ou conteúdo digital. Neste trabalho de pesquisa, a produção é um museu virtual do quilombo do Cabula, visando a difusão do turismo de base comunitária na localidade.

2. Design Cognitivo Aplicado ao Turismo de Base Comunitária

No exercício de sua função social, a UNEB, localizada, segundo Fernandes (2003), no miolo de Salvador, vem estreitando as relações com comunidades do entorno por meio de ações de pesquisa, ensino e extensão, dentre estas a instituição apoia o projeto Turismo de Base Comunitária no Cabula – TBC Cabula.

O projeto TBC Cabula, realizado pela UNEB e pelo grupo de pesquisa Sociedade Solidária, Educação, Espaço e Turismo - SSEETU, com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia - FAPESB, do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, vem sendo desenvolvido em dezessete bairros populares de Salvador-Bahia-Brasil - Arenoso, Arraial do Retiro, Beiru/Tancredo Neves, Cabula, Doron, Engomadeira, Estrada das Barreiras, Fazenda Grande do Retiro, Mata Escura, Narandiba, Novo Horizonte, Pernambués, Resgate, São Gonçalo do Retiro, Saboeiro, Saramandaia e Sussurana -, cujo objetivo principal é mobilizar as comunidades para conhecer e se apropriar do legado histórico-cultural e ambiental visando a autogestão desse por meio de rede solidária de produção local.

Turismo de Base Comunitária no Cabula e Entorno

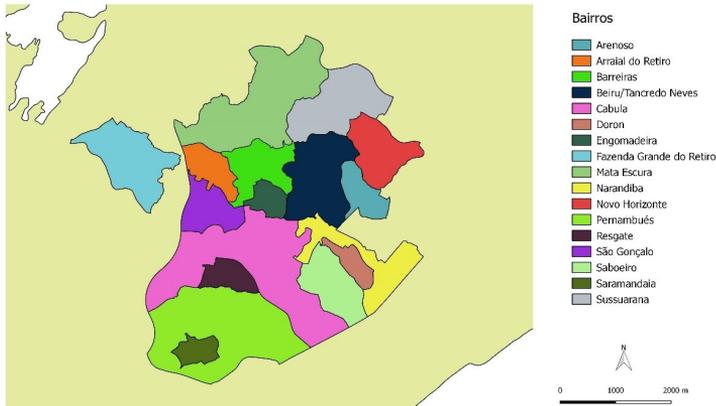


Figura 1. Elaborado por João Soares Pena (2016).

Tal projeto adota a metodologia participativa com e nas comunidades dos bairros mencionados na Figura 1, acima:

de modo que todos sejam protagonistas do processo que envolve diálogos e reflexões feitas junto aos moradores das comunidades, para que haja apoderamento social, cultural, ambiental e empoderamento político e econômico das pessoas; a valorização da cultura comunitária; a sabedoria dos moradores mais antigos; a dinâmica comunitária representada pelos saberes, sabores e fazeres dessa gente; que são e estão acima do valor financeiro da atividade turística, ela é complementar à renda dos envolvidos. Este é o maior legado que a universidade enquanto gestora da educação superior poderia deixar para estas comunidades (VILAS BÔAS; SILVA, 2013, p.95).

No processo de design cognitivo do turismo de base comunitária na localidade do antigo quilombo Cabula, algumas etapas são necessárias para a mobilização da população dos 17 bairros - que vivem realidades semelhantes ao que se refere à vulnerabilidade socioambiental - para essa forma de organização produtiva.

Na abordagem metodológica adotada, as comunidades participam de todas as etapas da construção colaborativa de soluções para os problemas do contexto onde (sobre) vivem, a exemplo de alguns mencionados por Santos (2016) como desmatamento, invasão do Horto florestal, ausência de espaços para lazer e interação, insuficiência de creches, serviços de saúde não atendem adequadamente a região, dentre outros.

No Quadro 1, a seguir, apresenta-se na coluna Soluções Cognitivas: Tema; Objetivação; Qual a proposta de articulação comunitária de sua prática?; Qual estratégia garantirá a mobilização da comunidade para sua prática?; Quais princípios de constituição da rede colaborativa da prática proposta?; Quais são as estratégias para garantir o engajamento dos sujeitos?; Como a prática vai conceber os princípios da autonomia, apoderamento, sustentabilidade, colaboração, solidariedade, auto-gestão? Como possibilitar ou potencializar que a comunidade expresse seus princípios para sua prática?; Estratégias de mapeamento e soluções de problemas; Informações úteis para construção de um informativo (Cartilha, Jornal, Manual, outros). E na coluna Soluções Técnicas: Qual a solução de comunicação social da sua prática?; Produção de algum tipo de evento? Como será?; e Observações.

No tema, deu-se o desenvolvimento de uma prática de base comunitária que possibilitasse a participação de sujeitos que desejassem se articular em rede colaborativa buscando solução para os problemas coletivos do seu cotidiano. No caso foi trabalhado com a conscientização para o valor histórico e cultural da localidade onde habitaram grupos de etnias indígenas, povos de origem africana e afrobrasileiros.

Em relação à objetivação, descreveu-se os propósitos dessa prática para construção do conhecimento, na qual o foco da produção é a comunidade. Isto significa um propósito da comunidade ao realizar a prática em construção, que no caso, optou-se pela formação sobre história local. E na sequência, identificou-se as lideranças e representantes das comunidades, e verificou-se como seria a ligação deles com o desenvolvimento do turismo de base comunitária, que passou a ter a história e a cultura como alicerces.

Uma vez identificado as representações locais, agendou-se encontros para a apresentação da proposta e com isto suas alterações, mediante às demandas das comunidades. Observou-se a necessidade de ações que elevassem a auto-estima das pessoas, seja pelas carências dos bairros, ou pela imagem negativa difundida pelas mídias impressa e televisiva, e redes sociais.

A partir desse espaço de diálogo, organizou-se alguns princípios essenciais para articulação dos participantes e configuração em rede colaborativa, por meio da elaboração de roteiros com e nas comunidades recortando os lugares que as comunidades consideraram potencialmente turísticos. Esta experiência revelou o quanto os participantes desconheciam seu bairro, as pessoas que vivem nele e, predominantemente, o valor das práticas desses sujeitos.

Foi, portanto, uma ação centrada na construção cognitiva e de concepção sobre um museu virtual que reunisse informações sobre o passado comunitário que serviu para organizar e participar de uma auto-gestão da comunidade no sentido de reunir-se e elaborar a demanda da organização da idéia sobre a sua história.

Essa ação gerou diagnósticos feitos pelos participantes, nos quais foram analisados e compartilhados os interesses individuais e coletivos, e organizadas as propostas de práticas colaborativas. Dentre estas, organizou-se encontros entre os moradores, realizou-se pesquisas e estudos sobre os bairros, de forma que identificassem problemas comuns.

Tais ações resultaram na identificação da necessidade de interação entre moradores do mesmo bairros e estes com os de outros bairros, configurando-se aí uma rede de sustentação da proposta coletiva e de fortalecimento das comunidades de práticas existentes. Com isto verifica-se a importância do capital social da confiança, e da necessidade de terem lideranças comunitárias legitimadas pela maioria da população de cada bairro.

A organização dos grupos foi se dando paulatinamente dentro da disponibilidade dos sujeitos, que não tiveram como prioridade ações relacionadas à organização do turismo de base comunitária, tendo em vista o atendimento de suas necessidades básicas, afora a dificuldade para driblar intervenções de políticos que favorecem o paternalismo e privilégios, que por sua vez, geram fragmentações nas comunidades. Este contexto fragiliza a mobilização, permanência e continuidade das ações com os mesmos grupos.

Sendo assim, permanentemente a equipe redesenha estratégias que possibilitem encontros para debates, identificação de problema, mapeamento das tecnologias sociais existentes na comunidade para que juntos busquem solução dos mesmos. Ao longo de seis anos de vivências nos dezessete bairros, buscou-se soluções técnicas de comunicação social e comunitária por meio da criação de Portal, rádio *web*, vídeos institucional e de eventos, jornal, rodas de conversa, reuniões e outros de suporte a esta.

Cabe destacar a realização do Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – ETBCES, que ocorre desde 2011, sendo os três primeiros realizados na UNEB, e os três últimos nos bairros de Pernambués, em 2014, Beiru/Tancredo Neves, em 2015, e Mata Escura, em 2016. Nestes eventos são realizadas mostra de cultura e produção associada ao turismo e à economia solidária, feiras de meio ambiente e de saúde, e roteiros turísticos alternativos, responsáveis, sustentáveis e solidários – RTUARSS. Neles, tem-se possibilidade de troca de experiências, formação, visibilidade da produção local, constituição de grupos produtivos, dentre outras benesses.

Quadro 1. Design Cognitivo para o Turismo de Base Comunitária.

SOLUÇÕES COGNITIVAS	SOLUÇÕES TÉCNICAS
<p>Tema: Conscientização da comunidade acerca do valor do legado histórico e cultural, e potencial turístico do lugar onde vivem.</p> <p>Objetivação : Conhecer a história local, onde possam saber as suas origens e compreender-se enquanto sujeito.</p>	<p>Qual a solução de comunicação social da sua prática? Blog <marcos.wordpress.com>; Portal <www.fbc.unpb.br>; <www.fbc.cabula.com.br>; rádio web juvenilde; museu virtual do quilombo Cabula; jogos <i>Role Play Game</i> - RPG; e outros.</p>
<p>Qual a proposta de articulação comunitária de sua prática? Identificação dos representantes de associações e organizações da sociedade civil.</p> <p>Qual estratégia garantirá a mobilização da comunidade para sua prática? Apropriação de conhecimentos sobre o contexto onde vivem, identificando o potencial e valorizando o património material e imaterial da localidade. Deusa a constituição do Coletivo Cultural.</p>	<p>Produção de algum tipo de evento? Como será? Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária – ETBCES, evento anual que ocorre há seis anos.</p>
<p>Quais princípios de constituição da rede colaborativa da prática proposta? Identificação da necessidade dos participantes terem conhecimento sobre o bairro onde vive, incluindo as pessoas e as produções locais.</p> <p>Quais são as estratégias para garantir o engajamento dos sujeitos? Mobilização para construção colaborativa de solução para problemas comuns.</p> <p>Como a prática vai conceber os princípios de autonomia, apoderamento, sustentabilidade, colaboração, solidariedade, auto-gestão? Constituição de rede colaborativa.</p>	<p>Observações:</p> <p>Design permanentemente sendo modificado em função das necessidades, demandas e interesses das comunidades.</p>
<p>Como possibilitar ou potencializar que a comunidade expresse seus princípios para sua prática? Surgimento do capital social da confiança, e representações legítimas.</p>	
<p>Estratégias de mapeamento e soluções de problemas: criação de espaços para diálogos, formação e outras ações que mobilizem para a construção de soluções dos problemas ao tempo em que estabeleçam relacionamentos e com isto, a constituição de grupo operativo.</p> <p>Informações úteis para construção de um informativo (Cartilha, Jornal, Manual, outros):</p> <p>Diagnósticos, pesquisas, estudos, produção e publicação de textos, participação em eventos com os participantes dos encontros nos bairros.</p>	

Fonte: Elaborados pelos autores.

Esse *design* vem sendo feito paulatinamente na medida em que são identificados interesses dos participantes. Historicamente, idealizava-se a organização de receptivo popular especializado em roteiros alternativos, quando a necessidade premente era a criação de espaço para produção e comercialização dos produtos e serviços existentes, mas que não tinham visibilidade. Com isso, criou-se o Coletivo Cultarte constituído predominantemente por mulheres dos dezessete bairros, que permanecem até os dias atuais se fortalecendo e ganhando notoriedade.

Por influência do Coletivo Cultarte e de grupos culturais situados nos bairros do antigo quilombo Cabula, vem-se aprimorando o Portal para que nele sejam sitiadas as produções desses, dando visibilidade ao que os bairros possuem de valioso. Estes são estimulados a produzirem blogs, e participarem de redes sociais vinculadas ao Portal do TBC Cabula, permitindo que visitantes e turistas disponham de dados, informações e referências sobre os bairros, seus atrativos, atrações e produções locais.

Em paralelo a essas ações, os espaços educacionais demandaram por conhecimentos sobre a história local, originando cursos de formação em história da Bahia com enfoque nos períodos da colônia, império e república contextualizando-se os dezessete bairros. A partir desta demanda, emerge a necessidade de realização de pesquisa historiográfica e história pública, visando a construção de conhecimento sobre o antigo quilombo Cabula, e com isso ferramentas pedagógicas para o ensino de história nas escolas das redes do município e do estado situadas nos bairros de atuação do projeto TBC Cabula.

Dessa forma, deu-se início ao processo de criação de um museu virtual com fundamentação epistêmica sócio-construtivista que contemple o contexto histórico por meio de investigação historiográfica.

3. A pesquisa aplicada no campo da história como possibilidade de construção e democratização do conhecimento.

Estudos contemporâneos apontam para a necessidade da democratização dos conhecimentos acadêmicos a partir de demandas advindas do meio social. Burnham (1999) afirma em seu estudo que a produção do conhecimento se estende para além dos muros das instituições formais e dos centros e grupos de pesquisa, trata-se de uma sociedade do conhecimento em rede, em que:

Lugares tradicionais de disseminação da informação e do conhecimento tais como bibliotecas e centros de referência ampliam suas funções e sem respeitar limites físico-geográficos se expandem, articulando-se em redes, virtualizando-se interfaciando âmbitos públicos e privados, individuais e coletivos (BURNHAM, 1999).

Nessa perspectiva, fica claro que a sociedade caminha para uma abordagem de construção coletiva, colaborativa e de intensa interatividade social do conhecimento, sendo potencializada pelas tecnologias da informação e comunicação, que responde a demanda de otimização, eficácia e maior integração das relações humanas na contribuição para a construção da práxis e do conhecimento coletivizados. Salientando-se que, esse potencial é notório quando há um diálogo concreto entre as necessidades dos sujeitos e coletividades e a capacidade das tecnologias de atender a estas necessidades,

isto é, pensar as tecnologias como expansão da mente humana, e que surgem e são aperfeiçoadas a partir das necessidades coletivas da sociedade (MATTA, 2005).

Complementando essa idéia, destaca-se algumas características apresentadas por Castells (1999) que estão presentes na relação entre tecnologias da informação e sociedade: como a penetrabilidade dos efeitos das tecnologias no âmbito social, ressaltando que essas tecnologias são desenvolvidas a partir de atividades humanas e que também moldam a vida social; possibilidade de concretização da lógica de redes, intensificando seu viés informacional e a integração com desenvolvimentos tecnológicos de outros setores, como por exemplo, o biológico; alto grau de flexibilidade, que considerando o dinamismo social viabiliza modificações rápidas; dentre outras. Tais características orientam a produção de pesquisas direcionadas para a articulação dialética entre meio acadêmico e contexto social mais amplo, visando não só a solução de problemas concretos, como a co-participação das comunidades no processo das pesquisas.

Nesse sentido, mesmo com o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação contribuindo para difundir as construções científicas por meio de publicações em sites, blogs, periódicos, dentre outros meios, evidencia-se que as avançadas pesquisas no campo da história ainda se encontram restritas aos domínios dos especialistas e estudiosos do campo. Significa afirmar que são os historiadores iniciados, aqueles com certificado universitário ou algum outro reconhecimento acadêmico, ou ainda aqueles reconhecidos de alguma forma como historiadores, que permanecem validados socialmente à interpretarem a história vivida e vivenciada por outros, sem necessidade de validação ou colaboração daqueles que têm sua história e processo social interpretados e que afinal vivenciaram e são parte daquele processo.

Diante de tal constatação, defende-se a emergência em trabalhar os contextos e temas históricos como produção de sentido, considerando que a produção de sentido na interpretação da História ocorre quando há a construção e experimentação do conhecimento por parte dos sujeitos sociais, que assim passam a entender a história como parte da construção deles mesmos e como sendo capaz de explicar os processos históricos dos quais se sentem partícipes. Não obstante, trabalha-se na perspectiva da modalidade da pesquisa história de caráter aplicada, já que a história passa a ser parte do processo de construção do sujeito coletivo e singular, que se interpreta e reflete enquanto cidadão e sujeito histórico.

Verifica-se que esta não é uma modalidade comum nos estudos históricos, cuja predominância é pelo desenvolvimento de métodos de pesquisas para fins teóricos, ou para a construção de interpretação teórica não validada e nem em diálogo com os sujeitos que foram seus autores. Estes recebem as interpretações de suas práticas e vivências, já pronta, construída por métodos e

pesquisadores que normalmente não testemunharam o que teria acontecido, não sendo parte daquilo que se ensaia interpretar historicamente, e muitas vezes se transformam em objeto de pesquisa e em comunidades interpretadas sem nem ter a consciência de que isso aconteceu.

As pesquisas de caráter teórico têm por finalidade construir conhecimentos e estabelecer um espaço para discussão ou análises (VILAÇA, 2010). Isto significa: investigar fontes históricas documentais, bibliográficas e/ou orais, analisar as fontes coletadas, construir uma síntese interpretativa a partir do trabalho de investigação e tecer as considerações ou chegar a resultados, sem qualquer integração ou compartilhamento de construção com aqueles que partilham ser sujeitos históricos do processo em questão. Na maioria dos casos, o tema que instiga o pesquisador parte de uma vivência da pesquisa deste no meio acadêmico por meio de grupos de estudos, atividades de iniciação científica e outros, ou de inquietações adquiridas no processo de vivência também no meio acadêmico, os sujeitos da história, seus herdeiros, os interessados no resultado, são sempre clientes passivos da construção de outrem.

A pesquisa aplicada é diferente. Embora não exclua o viés teórico, ou outro viés de estudo, tem seu foco totalmente implicado na busca pela resolução de problemas concretamente existentes, e validados por alguma comunidade ou dimensão de coletivo humano – uma metodologia aplicada à investigação científica com foco na resolução de problemas. A sua principal motivação é construir conhecimentos a partir de problemas ou necessidades concretas e imediatas que emergem do âmbito acadêmico, mas principalmente social, com objetivos direcionados a uma aplicação prática, seja no processo ou de seus resultados (VILAÇA,2010). Corroborando com a perspectiva apresentada, Matta (2001) afirma que:

O conhecimento, portanto, não é composto somente por idéias, mas pela aplicação destas idéias aos problemas vivenciados pelo sujeito em seu ambiente. Apenas a convivência do sujeito com seu contexto específico, pode construir o significado daquilo que experimentou (MATTA, 2001).

Segundo MATTA, trata-se de uma relação dialética e interativa, em que o pesquisador ao perceber a necessidade de empreender uma pesquisa, o faz, mas em contrapartida apresenta desde a proposta a intencionalidade de aplicabilidade da mesma, isso requer uma abordagem metodológica mais complexa e bem delineada, que para o campo da história, sugere-se a metodologia do Design Based Research (DBR).

4. A metodologia do DBR e sua contribuição aos estudos históricos

A metodologia do Design Based Research (DBR) ou Pesquisa Baseada em Design (PBD) é uma linha de investigação cujos princípios são: a práxis, a interdisciplinaridade e a resolução de problemas de contextos reais pautada no esforço coletivo, portanto, pode ser adotada pelas variadas áreas do conhecimento. Essa abordagem metodológica, ainda que recente, já está sendo amplamente disseminada em estudos voltados para educação e sua articulação aos ambientes mediados pelas tecnologias da informação e comunicação, além de, mais recentemente, estar sendo utilizada para pesquisa aplicada em outras ciências humanas, e neste estudo a fazemos dialogar com a História e com os métodos históricos de pesquisa e interpretação (MCKENNEY; REEVES, 2012).

Considera-se ser um desafio adotar o DBR em uma proposta de desenvolvimento de solução para mediar e difundir o conhecimento histórico sobre o quilombo do Cabula. Destarte, é imprescindível conhecer as principais características da abordagem DBR, apresentadas no Quadro 2, abaixo.

Quadro 2. Síntese das características presentes na metodologia do *Design Based Research*

CARACTERÍSTICAS	EXPLICAÇÃO
- Praxiológica	Conforme interpreta-se a necessidade de contexto histórico ao usar DBR, esta abordagem considera a práxis, ou seja, articulação entre teoria e prática, reflexão-ação. Nesse sentido, provocará o diálogo entre as bases teóricas do pesquisador e a prática da comunidade. (SLARUTTIN, 2009)
- Responsiva	A proposta de desenvolvimento de uma solução-produto, é pensada para uma efetiva ação, que visa intervir e investigar novas formas de construções para aprendizagem demandadas concretamente por um sujeito ou conjunto de sujeitos. Na DBR, o sujeito e a busca da solução de problemas passam a ser o foco da pesquisa.
- Aplicada	Busca-se a resolução de problemas reais e para tal, faz-se necessário o desenvolvimento de pesquisas relevantes, em que a investigação é direcionada a contextos reais, e aplicada ao desenvolvimento de "novos casos, métodos resolvendo problemas reais" (RAMOS et alii, 2009), logo a relevância da pesquisa é para a vida prática. Não se trata de uma pesquisa desenvolvida apenas pelo pesquisador, como sendo considerando o detentor do conhecimento. Trata-se de um trabalho de autoria e co-autoria, de completo engajamento do pesquisador com seus grupos de estudo. Segundo Santos (2014), para a DBR tanto o aporte teórico do pesquisador quanto o embasamento de vivência da comunidade são mesmo parâmetros, e "de acordo com o resultado prático atingido pelo conjunto engajado no processo, surge uma nova ecologia cognitiva, que inaugura uma nova fase na interação entre pesquisador universitário e seus parceiros pesquisadores comunitários". Niemi (2012), define a interatividade no viés sócio-construtivista, aqui trabalhado, como "a interseção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum". Esse conceito mais amplo de interatividade revela uma perspectiva mais contextualizada e dialética das soluções humanas, porque nesse caso, a interatividade é consequência das necessidades e práticas humanas.
- Interativa e colaborativa	
- Integradora	Na DBR o pesquisador pode utilizar variados métodos e técnicas de pesquisa, dependendo da fase do planejamento, desenvolvimento ou implantação, mas segundo Cobb, Confrey, Disessa, Lehrer, Schauble (2003), com coerência, consistência e disciplina.
- Flexibilidade	O projeto, seu desenvolvimento e a solução-produto da intervenção estão sujeitos em todo processo a alterações. Como na DBR, a proposta de construção é coletiva, a pesquisa nunca está acabada, podendo sofrer redizigns constantes, logo, cada etapa de pesquisa é uma preparação para a próxima, não sendo uma concepção linear, uma vez que o processo desta próxima pode ocasionar a necessidade de alterações na anterior (LOBO DA COSTA; POLONI, 2011).
- Contextual	Complementando a lógica da flexibilidade, entende-se que os resultados da pesquisa presentes em cada etapa, contribuem para informar e analisar o desenvolvimento e implantação, segundo Ramos (2009), essa dinâmica possibilita descobertas que transcendem o contexto imediato da investigação, e que podem potencializar o encaminhamento de novos projetos e investigações.

Fonte: Elaborado pelos autores a partir dos estudos realizados por Assis (2014); Cobb; Confrey; Disessa; Lehrer; Schauble (2003); Lobo da Costa; Poloni (2011); Matta (2012); Ramos et. all (2009).

De acordo com as características apresentadas, verifica-se que não é uma tarefa fácil

adotar a metodologia DBR no campo dos estudos históricos, uma vez que por tradição, essa área do conhecimento adota o viés de pesquisas de forte abordagem teórica. Contudo, nota-se que mudanças estão ocorrendo, e as demandas da contemporaneidade tem exigido constantemente a difusão, integração e democratização do conhecimento em uma abordagem mais ampla. Sendo assim, já se encontram trabalhos em história sendo difundidos e socializados com a mediação das tecnologias, como: blogs, sites, games, simulações em 3D, revistinhas em quadrinhos, livros digitais, sites de grupos de pesquisa ou programas de pós-graduação, dentre outros.

Para o desenvolvimento de um elemento ou solução que possa mediar os conhecimentos adquiridos por meio das pesquisas históricas agregadas aos conhecimentos advindos das comunidades tácitas, sendo embasada por uma abordagem sócio-construtivista, é essencial o desenvolvimento de um design cognitivo.

5. Aplicabilidade da metodologia do design cognitivo sócio-construtivista na modelagem do museu virtual do quilombo do Cabula.

Conforme explicitado desde o início deste artigo, o design cognitivo que se pretende modelar é aquele a ser aplicado no museu virtual do quilombo do Cabula. Sabe-se que a atividade de design está diretamente relacionada ao desenvolvimento de uma solução, objetos ou conteúdos digitais didáticos, considerando que a concepção de didática aqui adotada não implica somente em uma linguagem construída para atender ao ensino formal, mas para facilitar a compreensão e acessibilidade, proporcionar a construção de significado e interação de todo e qualquer sujeito social que intencione um aprendizado.

Esta proposta articula-se bem e corrobora com os resultados esperados de uma pesquisa aplicada conduzida por metodologia DBR, que no caso deste Museu tem a opção de adoção de uma epistemologia socioconstrutivista, desenvolvida pelo grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais e Educacionais – REDE EDUCA, coordenado por Alfredo Matta.

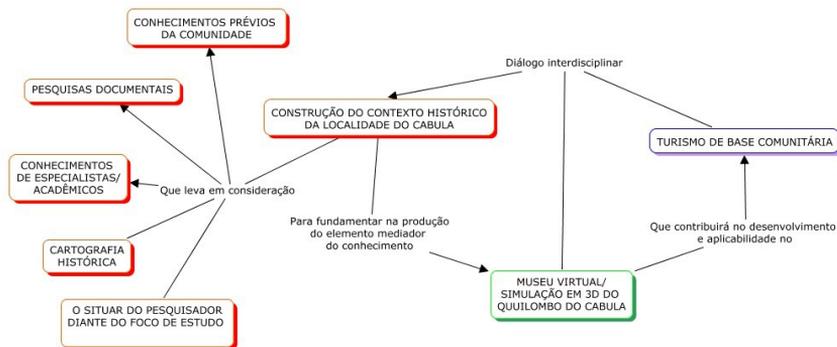
Esse método contribui como instrumento cognitivo orientador para projetar o design que se pretende desenvolver, mas é importante ressaltar que não se trata de um modelo engessado, podendo assim sobre um processo de adequação e diálogo segundo as necessidades de cada área do conhecimento, na perspectivas dos princípios de interpretação da História ou educacionais adotados, mas também a depender dos sujeitos engajados na investigação, sejam da universidade ou da comunidade, dentre outros aspectos capazes de prover uma dinâmica de construção da investigação, em meio à bricolagem proveniente do contato ativo e produtivo com os sujeitos envolvidos.

Segundo Matta (2012), a modelagem de uma solução ou conteúdos digitais de

aprendizagem pautado em um design socioconstrutivista, deve atender à necessidade de concepção de lócus para a realização da interatividade, ou seja, projetar as situações de mediação que vão possibilitar a intersecção dos relacionamentos do sujeito singular com seus múltiplos contextos que caracterizam sua vivência. Outro fator prioritário, é que o pensar no design surge da necessidade de resolução de problema dos sujeitos engajados no processo, nesse caso, não se trata de um desenvolvimento realizado por uma única pessoa, mas que emerge de atividades colaborativas, que intencionam gerar modelos aplicados que deverão ser submetidos a validação, alteração e até negação pela comunidade de prática. Para o caso específico do desenvolvimento do museu virtual do quilombo do Cabula, é imprescindível apresentar o contexto que situa este projeto. Esta perspectiva dá ao especialista em História, a responsabilidade de conduzir levantamento das fontes e sistematização da interpretação histórica, mas substitui sua leitura exclusiva pela validação colaborativa da comunidade envolvida, no caso pessoal pertencente ao bairro do Cabula e entorno. A história resultante passa a ser fruto do diálogo, consenso e interpretação conjunta dos envolvidos, ainda que a condução do Historiador, engajado e parte do coletivo, inegavelmente detentor do conhecimento e discussão próprios da História, sirva para construir o resultado historiográfico correspondente ao que a comunidade deseje. Com esta perspectiva metodológica, que abre a história à interdisciplinaridade, à interculturalidade e ao diálogo, permeável inclusive à contribuição não acadêmica, a construção do conhecimento em História ganha a dimensão do diálogo com os participantes e o Museu Virtual pode ser considerado um exemplo de resultado articulado com este tipo de proposta.

A proposta desta investigação objetiva, com base em estudos e pesquisas da historiografia sobre a localidade do Cabula, que se desenvolva um Museu Virtual que contribua para mediar com a construção de conhecimento da comunidade do Cabula e entorno, e interessados, engajados no turismo de base comunitária na localidade. Esta construção atende ao mapa cognitivo a seguir, na Figura 2:

Figura 2. Mapa cognitivo com a ideia principal do museu virtual



Fonte: Elaborado pelos autores.

Nesse sentido, o museu virtual passa a ser mais que uma parte do estudo, e deverá ser projetado para ser um elemento mediador da aprendizagem sobre a história local, e sobre as relações desta com complexidades mais amplas da História, que possam aparecer na medida da necessidade daqueles engajados com seu uso. **O design deste museu virtual carrega o desafio de construir mediação de relação entre os variados sujeitos locais, nacionais ou internacionais possam a partir do compartilhamento de praxis elaborado, visualizar e interagir com a história de lutas e tensões da localidade do Cabula em seu momento de quilombo, isso ao interagir com o museu virtual a ser construído.**

A elaboração de um artefato digital com esta densidade de interação e compartilhamento de praxis diversas, desafia novas fronteiras para o entendimento e a construção da história, agora melhor compartilhada. A história passa a poder interagir e ter interpretação compartilhada por vários sujeitos, com habilidade e conhecimento próprios da sociedade e de seus processos, ficando o profissional historiógrafo com uma responsabilidade de organização e arrumação das possibilidades e perspectivas daqueles que interagem, utilizando seu conhecimento específico e especializado para produzir as apresentações e articulações históricas, desta vez fazendo com que sua interpretação sofra validação e interferência das comunidades complexamente implicadas, o que significa ter as comunidades na coautoria da interpretação da história, e porque não dizer de sua escrita.

A aplicação desta construção de museu virtual, e a verificação de sua efetividade na mediação de sujeitos engajados em sua interpretação e construção histórica, se constitui o problema de pesquisa a ser conduzido por metodologia de pesquisa DBR

(MATTA;SILVA; BOAVENTURA, 2014). É uma investigação de caráter interdisciplinar, que envolve investigação e interpretação historiográfica, desenvolvimento de design cognitivo e de imagem estritamente relacionado ao conhecimento em história, além de estudos e desenvolvimento de soluções próprias da psicologia da cognição e da mediação das relações de construção cognitiva, e ainda construções de solução digital apropriada e capaz de atender as propostas advindas do conhecimento elaborado a partir das humanidades. O entendimento que temos da sociedade em rede contemporânea, nos permite apontar como uma tendência do conhecimento em História, este aporte interdisciplinar, capaz inclusive de tornar a História um campo de conhecimento menos erudito, menos exclusivamente apropriado por elites de historiadores, e mais próximo de participar da sociedade mais ampla, tendo o historiador como responsável pela apresentação e articulação própria do conhecimento especializado, mas agora respondendo À validação das comunidades interessadas que ganham capacidade de diálogo sobre a história a partir do avanço das apresentações em meio digital.

O problema tem origem em um programa de investigação e extensão universitária de legítimo interesse popular, pois que tem origem em rodas de conversas com as comunidades por meio do projeto TBC Cabula. A inquietação da investigação em História que conta com pertencimento e engajamento local, e na necessidade de toda a comunidade envolvida dos bairros e da universidade, em conhecer momentos históricos importantes para a formação da atual comunidade, nomeadamente, saber sobre a formação de antigos quilombos, e de cenários de resistência negra na trajetória histórica, existentes pelo menos desde o século XVIII. A investigação foi disparada, portanto, por um projeto que inter-relaciona, universidade, população dos bairros, e engajamento legítimo no interesse pela História. Ao que parece, embora isso deva ser investigado ainda, este tipo de pesquisa deve ser precedido deste tipo de interesse legítimo.

Percebe-se aí uma vantagem imediata no fato deste tipo de investigação historiográfica, relacionado a sua forma de apresentação e diálogo com os interessados, devolve à comunidade o pensar histórico sobre ela mesma, reduzindo a força de concepções externas e exclusivamente universitárias, ou por vezes aquelas advindas da televisão, do governo, ou de outras fontes de conhecimento centralizado, possibilitando aos sujeitos engajados na construção comunitária e de conhecimento local, participar, junto com o historiador, e outros especialistas, da construção da concepção de si mesmos.

Após a fase de pesquisa histórica, na qual realizou-se um estudo histórico e historiográfico sobre o Cabula e seu momento de quilombo. Foi possível realizar uma construção histórica identificando as lentas alterações espaciais da localidade e delineando a trajetória de personagens comuns em seu processo de construção coletiva. Essa etapa conduziu ao momento seguinte de desenvolvimento do

projeto de design cognitivo, que tenta responder **como a história será abordada e em que bases servirá para mediar o diálogo entre os sujeitos implicados?**

Os passos elencados para atender a essa questão são:

1. Inicialmente utiliza-se os mapas e plantas que representam várias fases da ocupação da área que historicamente foi delimitada o espaço do quilombo, segundo dados apresentados em fontes documentais e em cartas cartográficas de metade do século XIX e da primeira metade do século XX. Considerando que foram poucas, pequenas e lentas as mudanças no espaço físico da localidade do Cabula, desde o século XVIII, até os anos 1940, e até 1950, os mapas históricos certamente revelam arraiais e comunidades antigas, centros de ocupação, que pretende-se cruzar com outros dados históricos, para tentar encontrar os núcleos de povoamento antigo, incluindo os quilombolas.

2. Georreferenciar esses espaços antigos, afim de compreender as suas modificações ao longo do processo histórico, encontrando o que está ocupando estes antigos lugares atualmente, e assim verificar a ocupação do solo pela sociedade atual, buscando entender os vínculos históricos deste processo. As visitas ao antigo espaço, que hoje é ocupado pelo novo espaço, se transformado em princípios de design, encaminha uma solução dialógica e polifônica de design cognitivo.

3. Pautado no estudo do contexto histórico realizado previamente, construído a partir de levantamentos em fontes documentais, bibliográficas e com o auxílio, contribuição e validação da comunidade, pretende-se:

- destacar a organização e disposição das moradias no espaço. Para tal, foram realizadas leituras sobre quilombos e suas organizações sócio-espaciais, também foram investigadas fontes iconográficas para uma aproximação visual do quilombo que se pretendeu simular.

- identificar os principais tipos da flora primária do local, para realizar a simulação do meio de vivência dos habitantes do quilombo do Cabula. Para isso, serão necessárias investigações no 19º Batalhão de Caçadores, quartel de ordem federal, no qual não se sabe ao certo a data exata da sua fundação. Segundo Vasconcelos (2002), o quartel foi implantado desde o início dos anos 1950, mesmo afirmando que no mapa de 1946 já aparece o quartel. No processo de pesquisa, também em mapas, verifica-se que antes dessa data já se notava a presença da representação do quartel, desde 1940, ou antes. O fato é que o quartel abriga uma das mais importantes reserva florestal urbana, de Mata Atlântica. A partir das informações adquiridas no local, pretende-se realizar o levantamento e modelagem de algumas espécies que compôs o habitat da localidade desde seus primórdios.

Para esta atividade, além das pesquisas no local, realiza-se diálogos com profissionais que realizam estudos no campo da biologia, os que trabalham com biodiversidade.

- destacar alguns personagens e situações que apareceram e atuaram no contexto histórico do quilombo. Estes emergiram das fontes documentais e bibliográficas pesquisadas, são eles: homens e mulheres negros (as) libertos (as), homens e mulheres negras escravizados na condição de fugitivos do sistema escravista, homens e mulheres brancos (as) livres e pobres.

Para identificar as nações de pertencimento dos habitantes, e assim modelar personagens com características peculiares a sua nação, e sua condição perante a sociedade escravista, estão em processo pesquisas nos livros de batismo da freguesia que abrigou o Cabula, isto é, Santo Antônio Além do Carmo.

Sobre as situações a serem simuladas: festejos na localidade, com práticas e ritos religiosos de matrizes africana. Não foi denominado de Candomblé pelas autoridades que registraram tal manifestação, mas segundo as características apresentadas com práticas de batuques e danças, roupas caprichosas, comida farta e consultas a curandeiros e vidência, provavelmente jogando búzios ou prática semelhante, pode significar os primórdios do que hoje denominamos de religiões de matrizes africana.

- outra situação a ser modelada, diz respeito a organização espacial do local, em que foi descrito pelas autoridades a construção dos imóveis e a divisão de trabalho no quilombo, ainda que de forma superficial.
- no processo do passeio virtual ao museu do quilombo do Cabula, o visitante obterá informações ao clicar no espaço, situações, personagens e etc. Da mesma forma, como um processo dialógico, ele poderá complementar ou realizar análises nesses links, na busca por uma escrita da história coletiva, com participes do meio acadêmico e das comunidades de prática. Vale ressaltar, que para melhor visualização, a escrita original do museu virtual deverá ser apresentada de uma cor padrão, enquanto que a escrita fruto do compartilhamento e colaboração dos visitantes, deverá aparecer com uma cor ou destaque diferenciado.

Através destes princípios de modelagem e design cognitivo foram organizados os elementos do museu virtual, um protótipo inicial, socializado em rede, a alguns integrantes da comunidade local e acadêmica para que seja submetido a validação, ou não, e também as possíveis melhorias. Com isso, afirma-se que a interdisciplinaridade está presente no momento em que esta não é uma proposta que exige e socializa apenas conhecimentos históricos, e através da construção de elementos mediadores do diálogo e do compartilhamento cognitivo promove-se a interação do historiador com a comunidade na direção de uma discussão e construção conjunta de interpretação

da história na qual a comunidade e o historiador passam a engajar-se por práxis imersas na construção do processo cognitivo.

O Museu desenvolvido pode ser baixado para teste e utilização em computadores pessoais com sistema operacional Windows. E para tanto o leitor pode abrir a página Web a seguir, carregar o sistema em seu computador, e via Museu participar do diálogo com a comunidade. Acesse então <http://www.museudocabula.com.br/> para participar desta pesquisa aplicada e verificar com sua prática o resultado do design cognitivo e seu diálogo com a comunidade.

Já no processo de levantamento documental, assim como quanto ao desenvolvimento do design, foram necessários diálogos com variadas áreas do conhecimento científico, além da história, como: geografia, biologia, ciência da computação, turismo, dentre outras, e o diálogo explícito e contínuo com a comunidade, a partir de voluntários ou sujeitos escolhidos como representativos do contexto. O desenvolvimento do museu virtual do quilombo do Cabula atuará como um elemento mediador na construção de conhecimentos. Sendo assim, as estratégias de mediação são utilizadas durante todo o processo, como se pode perceber no delineamento do que já foi trilhado até esse momento de elaboração do design.

A necessidade de realizar uma pesquisa sobre o momento histórico mais remoto da localidade do Cabula partiu da comunidade, conforme foi visto neste texto, a solução a ser construída retornará para a comunidade sendo veiculado na internet, por meio do portal já ativo, do turismo de base comunitária do Cabula, para ser utilizada e melhorada nos variados setores, seja no turismo de base comunitária, seja pelas instituições de educação formal, dentre outros.

Conclusão

Este estudo é parte de uma investigação mais ampla relacionada à gestão de um projeto que articula pesquisa, ensino e extensão, que tem como escopo a socialização do Turismo de Base Comunitária no Cabula por meio do museu virtual do quilombo Cabula pautado em uma metodologia que agrega a pesquisa aplicada ao DBR. Trata-se exatamente de pensar a articulação entre o levantamento e estudo historiográfico e o processo de construção do Museu Virtual e da solução prática a servir como mediadora dos diálogos entre a comunidade implicada, investigadores e equipe universitária envolvida, e potenciais outros interessados e sujeitos de alguma maneira relacionados com o bairro de Cabula e entorno, na cidade do Salvador.

Faz-se uma análise da relação entre o conhecimento sobre História, sua interação e integração a outros campos de conhecimento, em uma articulação interdisciplinar, assim como de uma articulação com os saberes e processo de construção do conhecimento comunitário na direção da construção do museu virtual do quilombo do Cabula,

afim de contribuir com o desenvolvimento do turismo de base comunitária local. Com esta condição percebe-se a necessidade desta discussão que parece trabalhar a concepção de história e de conhecimento historiográfico para este momento de construção de uma sociedade em rede, parte que nos parece importante do que vivemos na contemporaneidade.

Utilizando a pesquisa aplicada, em uma abordagem metodológica DBR, atualmente encontra-se na etapa de desenvolvimento do design cognitivo de natureza socioconstrutivista da solução computacional de apresentação e de mediação entre sujeitos participantes da História do referido quilombo, isso após anos de pesquisas históricas e historiográficas. A discussão trata dos vínculos potenciais e possíveis desenvolvimentos do conhecimento em História na medida de sua integração na sociedade em rede hora presente na sociedade humana.

É um momento desafiador, que está na fase do projeto, mas que já comprova a necessidade e teor de interatividade da pesquisa, uma vez que para a construção e efetivação do conteúdo digital serão necessários esforços coletivos, dos pesquisadores em articulação com os conhecimentos advindos de integrantes da comunidade de prática, quanto dos especialistas acadêmicos. Desafiador também por envolver a historiografia e a interpretação da História, que necessita ser pensada nesta dimensão de integração com a sociedade informatizada e interligada em rede internet que se vive.

Referências

- Burnham T. Fróes.** Sociedade da Informação, Sociedade do Conhecimento, Sociedade da Aprendizagem: Implicações Ético-Políticas no Limiar do Século. In: BRANDÃO, Lídia Maria Batista; LUBISCO, Nídia Linaert. (Org.). Informação e informática. Salvador: Edufba, 1999, v. , p. 130-150.
- Castells, Manuel.** A sociedade em rede. Tradução de Roneide Venâncio Majer. 6. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- Cobb, P.; Confrey, J.; Disessa, A.; Lehrer, R.; Schauble, L.** Design experiments in education research. Educational Researcher, v.32, n.1, p. 9-13, 2003.
- Fernandes, Rosali Braga.** Las políticas de la vivienda en la Ciudad de Salvador y los procesos de urbanización popular en el caso del Cabula. Feira de Santana:

Universidade Estadual de Feira de Santana, 2003.

Gramsci, Antônio. Concepção dialética da história. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. 3. Ed. Rio de Janeiro: Civilização brasileira S. A. 1978.

Lobo Da Costa, Nielsen Meneguelo; Poloni, Marinês Yoli. Design based research: uma metodologia para pesquisa em formação de professores que ensinam matemática. XIII Conferência Interamericana de Educação Matemática - CIAEM. Recife, 2011.

Martineau, Robert. L'Echec de l'apprentissage de la pensée historique à l'école secondaire. Contribution à l'élaboration de fondements didactiques pour enseigner l'Histoire. 1997. Tese (Doutorado em Educação) - Université Laval. Quebec.

Martins, Luciana Conceição de Almeida. Colaboração, Tecnologia e Ensino de História: o pensar histórico e a autoria de hipermissão em rede. Salvador, 2009. Dissertação de mestrado (Educação e Contemporaneidade) - Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

Matta, Alfredo; SILVA, Francisca de Paula Santos da; BOAVENTURA, Edivaldo Machado. Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. In Revista da FAEEBA, Salvador: v. 23, n° 42, p.23-36, 2014.

Matta, Alfredo Eurico Rodrigues. Procedimentos de autoria hipermissão em rede de computadores: um ambiente mediador para o ensino aprendizagem de História. Salvador, 2001. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia.

_____ Tecnologias para a colaboração. Revista FAEEBA, Salvador. V. 13, n° 22, p.431-440, 2005.

—————
Mckenney, Susan; Reeves, Thomas. Conducting educational design research. New York, Routledge, 2012.

Pena, João Soares. Mapa Área Antigo Quilombo Cabula. Salvador, 25 de setembro de 2016.

Ramos, Paula; Giannella, Tais Rabetti; Struchiner, Miriam. A pesquisa baseada em design em artigos científicos sobre o uso de ambientes de aprendizagem mediados pelas tecnologias da informação e da comunicação no ensino de ciências: uma análise preliminar. VII Enpec - Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciência. Florianópolis, 08 de novembro de 2009.

Santos, Luciane Cristina Ribeiro dos. Gestão Urbana na Perspectiva da Ecosocioeconomia: análise dos arranjos institucionais para a governança do território do Cabula, Salvador – Ba. Curitiba, 2016. Dissertação de mestrado (Programa de Pós-Graduação em Gestão Urbana – PPGTU da Escola de Arquitetura e Design) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR

Vasconcelos, Pedro de Almeida. Salvador: transformações e permanências (1549 - 1999). Ilhéus: Editus, 2002.

Vilaça, Márcio Luiz Corrêa. Pesquisa e Ensino: considerações e reflexões. E-escrita Revista do Curso de Letras da UNIABEU Nilópolis, v. I, Número2, Mai. -Ago. 2010.

Vilas Bôas, Caio Henrique da Silva; Silva, Francisca de Paula Santos da. Metodologia Participativa Aplicada ao Turismo de Base Comunitária, uma análise do processo de inventariação da oferta e da demanda turística do Cabula e entorno, Salvador-Bahia, Brasil. In: SILVA, Francisca de Paula Santos da (Org.). Turismo de Base Comunitária e Cooperativismo: articulando pesquisa, ensino e extensão no Cabula e entorno. Salvador: EDUNEB, 2013, p. 93-104.