GAMIFICAÇÃO DA HISTÓRIA: REVOLUÇÃO PERNAMBUCANA EM LINGUAGEM DE RPG

Márcio Antonio Barbosa Duarte Júnior[1]

RESUMO: Através dos desafios do ensino de História, buscando novas metodologias que possam abarcar as novas subjetividades dos estudantes do séc. XXI, surge como proposta adaptar os acontecimentos, projetos de sociedade e ideais que compuseram a Revolução Pernambucana de 1817, com todas as suas peculiaridades e convergências ideológicas, através do conceito teórico da gamificação, que será base importante para que se entenda as necessidades desses alunos e buscando formas satisfatórias de se criar uma consciência histórica e cidadão critico, através do protagonismo na narrativa e participação ativa na fundamentação do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Revolução Pernambucana. RPG.

1 "O PREÇO DOS IDEAIS": A CONSTRUÇÃO DO SABER HISTÓRICO ATRAVÉS DO JOGAR.

O desafio de educar no século XXI se apresenta de diversas formas, professores e estudantes possuem uma barreira educacional, existindo dificuldades de como ensinar em tempos de agilidade da informação e múltiplos estímulos externos. No campo da História esses percalços se apresentam com mais frequência, visto que para uma verdadeira consciência histórica é necessário uma conexão e compreensão para além do conteúdo, partindo de um ponto de reconhecimento e pertencimento da História.

Diante disso, esse trabalho busca discutir o uso do *RPG* no ensino de história e a construção de um jogo que possa auxiliar professores na busca por linguagens e métodos de ensino que tenham um papel mais próximo das formas de entretenimentos e relação com as tecnologias presentes no cotidiano dos alunos. Abordamos a temática da Revolução Pernambucana de 1817 e temos como foco os alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. Este tema e linguagem surgiram diante da minha vivência como jogador, identificando uma oportunidade educacional neste jogo, por isso entendi que este recorte que pudesse se encaixar na proposta.

Após pesquisa e reflexão, o movimento revolucionário de 1817 surge como tema para esse produto, pois, enquanto assunto disciplinar, é superficialmente trabalhado em sala de aula, deixando de lado detalhes importantes na identidade pernambucana e suas influências para a independência do Brasil em 1822.

.

> A revolução protagonizada pelos pernambucanos, de fato, constitui-se como um movimento de grande importância no processo de emancipação política do Brasil: "foi a mais ousada e radical tentativa de enfrentamento até então vivido pela monarquia portuguesa em toda sua história" (BERNARDES, 2001, p. 163).

O jogo em contextos educacionais é cada vez mais frequente por se apresentar como uma linguagem de ensino que possibilita ao relacionamento professor-aluno uma maior proximidade, criando assim uma base para a construção mais solida e emancipatória do conhecimento, permitindo aos estudantes um protagonismo no ato de aprender. Em outras palavras, o aluno tem a oportunidade de construir o seu conhecimento junto com o educador, usando de concepções prévias e de estímulos ao aprender. O *RPG* surge então por incentivar a interpretação de papéis, viabilizando uma maior conexão com o tema abordado ao colocar os estudantes em um local de protagonismo, onde ao invés de se ler ou assistir a narrativa histórica, eles podem vivenciar e modificá-la, dentro daquele espaço de jogo. "Pode-se definir jogo, como um sistema em que jogadores se envolvem em um conflito artificial, regido por regras e resultados quantificáveis" (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 96). Gerando assim, um processo de construção de conhecimento mais solido.

O ensino de História tem como foco integralizar os alunos em uma realidade em que eles possam protagonizar a construção do saber, como conceitua David Ausubel "aprendizagem significativa". De acordo com Juliano da Silva Pereira. "Um conhecimento novo faz mais sentido se o aluno conseguir conectá-lo a outro mais antigo. Podemos pensar os conhecimentos como peças de um quebra-cabeça que ao serem conectados nos fazem aprender significativamente". (PEREIRA, 2013, Pág.2).

Podemos, então, perceber que a construção do conhecimento passa diretamente pela carga subjetiva de saberes pertencentes ao estudante. Nesta caça por linguagens que

abracem essa visão, surge o jogo, uma atividade lúdica e natural a todos os seres, como enfatiza Johan Huizinga, em Homo Ludens (2000), o jogo se apresenta como um momento distante da realidade, com regras e tempo próprio, em que os jogadores se voluntariam para participar e assim obter os resultados esperados: ganhar, transpor obstáculos, acumular pontos e entre outros.

"O jogo não é vida 'corrente' nem vida 'real'. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria" (Huizinga, 2000, p.11). O jogo, que possui como prioridade a diversão, possibilita engajamento, proporciona reações e experiências aos jogadores tão profundas que marcam de forma significativa não só o espaço físico como também o temporal, permitindo que sua transposição para a educação seja bem encaixado, viabilizando a abstração necessária para que os estudantes possam se conectar com temas distantes temporal e conceitualmente, mas que, através da imaginação e do mergulho no ato de jogar, entendam os conceitos de forma bastante clara.

Dentro desse contexto, "Nesse ato de jogar, os estudantes estão na origem dos conceitos, pois que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, aos antigos presentes." (PEREIRA; GIACOMONI, 2012, p. 19).

Através do planejamento de jogos em História, o aluno é levado a atingir outros usos de seus conhecimentos, compartilhar ou repensar estratégias e aprender rapidamente as regras que regem aquele microcosmo.

Devemos então discorrer os três pontos fulcrais deste trabalho, primeiro temos a conceituação teórica da *Gamificação*, que diante de diversos formatos metodológicos para se alcançar a via do ensino, este surge como uma das formas de solução para a dificuldade da relação aluno e História, causado pelo distanciamento dos assuntos e metodologias mais engessadas, que não são adaptadas para uma nova geração de estudantes. No entanto, o que seria a *gamificação*? "(...) a *gamificação* propõe que as bases, os mecanismos e as estratégias pertencentes aos jogos, sejam aplicados diante às resoluções de problemas, a fim de engajar e motivar o indivíduo em qualquer contexto." (MARTINS *et al*, 2016, p. 306).

Dessa forma, essa linguagem propicia que os alunos tenham acesso a uma forma capaz de tornar o ato de aprender em uma atividade lúdica, uma aventura, mas que transpasse a barreira do entretenimento e adentre no campo do saber na História. Ela também viabiliza que os alunos possam dar margem para sua imaginação, se deixando entrar na narrativa de forma mais profunda, construindo bases para um conhecimento mais duradouro, consequentemente tornando-os em sujeitos históricos críticos e conscientes do seu espaço na sociedade.

No segundo ponto, temos a construção do cenário do jogo em questão, baseando-se na Revolução Pernambucana de 1817, acontecimento que vem das consequências da chegada da família real portuguesa ao Brasil. Simultaneamente, a região é castigada por uma seca, que causou uma dificuldade financeira generalizada, gerando descontentamento na elite local, que via seus lucros sendo levados da província para sustentar os privilégios de uma nobreza que vem junto com a família real e ocupa a capital. Condição essa que também não ajudou o comércio do Recife, que possuía já suas próprias rotas comerciais enquanto importava da Europa ideais liberais, republicanos e federalistas, trazidos pelos grandes comerciantes, latifundiários e padres, que desde o final do século XVI já discutiam os processos dentro de clubes clandestinos.

Essas ideologias são fomentadas pela presença de uma loja maçônica[1] independente da vertente lusitana na capital que permitia que essas ideias se espalhassem entre as elites locais que, ao se verem diante de tantas dificuldades e com um forte regionalismo desde a expulsão holandesa em 1640[2], se organizam em um movimento

[1] Segundo Ricardo Mário Gonçalves, a maçonaria é uma "sociedade de pensamento, convívio fraterno e filantropia, de caráter internacional, restrita ao sexo masculino, mais discreta do que secreta, fundada na Inglaterra em 1717, tomando por modelo as agremiações medievais de pedreiros" (GONÇALVES, 1994, p. 505).

[2] "As invasões holandesas no Brasil ocorreram quando os holandeses ocuparam territórios no Nordeste brasileiro no século XVII. Essa invasão estava diretamente relacionada com as questões diplomáticas envolvendo Portugal, Espanha e a própria Holanda naquele período. Os holandeses procuraram construir sua própria colônia na América ao se apropriar de uma das principais praças produtoras de açúcar da América Portuguesa. Os holandeses permaneceram no Brasil de 1630 a 1654, e sua presença aqui ficou profundamente marcada pela administração de Maurício de Nassau, militar alemão enviado pela Companhia das Índias Ocidentais para governar a colônia holandesa. A expulsão dos holandeses aconteceu por meio da mobilização popular contra os holandeses motivada pela Guerra de Restauração, que teve início em 1640". (SILVA, Daniel. "Invasões holandesas no Brasil"; Brasil Escola, Acesso em 27 de maio de 2021).

revolucionário orquestrado pelos militares, latifundiários, comerciantes e clero, tendo como bases os discursos iluministas de igualdade do povo e republicanismo trazidos da Europa e Estados Unidos.

> Em meio a tantos conflitos, Pernambuco assistia à circulação de livros e ideias que incitavam à sedição: da França, as ideias de Condorcet, Mably, Raynal, Rousseau, Volney, Voltaire, entre outros e as constituições revolucionárias de 1791, 1793 e 1795, que eram pregadas em praça pública, em Recife; dos EUA, a Constituição (MOTA, 1972, pp. 31-32).

Possuindo influencias externas claras, o movimento também buscou se inspirar nos movimentos anteriores a ele, como a Inconfidência Mineira e a Conjuração Baiana, que possuíam um discurso anticolonial e uma luta contra a hierarquia portuguesa. Entretanto, os revolucionários pernambucanos radicalizaram o discurso por trazer o sentimento republicano e federalista, baseado na independência da américa inglesa, indo de encontro ao modelo monárquico constitucional pensado por esses dois movimentos.

> A revolução protagonizada pelos pernambucanos, de fato, constitui-se como um movimento de grande importância no processo de emancipação política do Brasil: "foi a mais ousada e radical tentativa de enfrentamento até então vivido pela monarquia portuguesa em toda sua história" (BERNARDES, 2001, p. 163).

Devemos evidenciar que apesar do discurso inicial inflamado, o movimento estava envolto de contradições ideológicas, "escravocrata, descolonizador, aristocrático, mas que trouxe, em seu desenrolar, uma contradição, isto é, uma vertente antiaristocrata" (MOTA, 1972, pp. 143-144). Essas distinções levam ao governo provisório instaurado uma corrida por medidas para obter apoio de elites Luso-Brasileiras e uma busca por diminuir a rixa entre portugueses e brasileiros, tentando construir uma união de apoiadores em volta da causa, porém, criando mais dificuldades, como entender e conceituar o que seria povo, nação ou país na cabeça dos líderes desse movimento revolucionário.

Entretanto, o governo provisório cai, pela da força militar monárquica, que se organiza através do governo baiano, aliado monárquico próximo, que já havia executado o padre Roma, um dos revolucionários, que foi enviado até sua província, buscando aliados. O auxílio dos membros da elite da província pernambucana também é essencial, permitindo a rápida movimentação das tropas realistas no território. Juntando esses fatores, a barreira nos portos de Recife e derrota das províncias amigas, a derrota é rápida e violenta, com os líderes fuzilados, esquartejados e expostos para a cidade, demonstrando a população as consequências de atos contra a coroa.

O movimento acaba demonstrando, mesmo com sua derrota, que as forças lusitanas poderiam ser combatidas, então a independência era um objetivo real, além de demonstrar que em algumas regiões as elites já estavam discutindo sobre a quebra desse modelo monárquico e colonial. A Revolução Pernambucana de 1817 se apresenta, então, como a primeira experiência republicana efetiva, firmando bases governamentais que iriam aparecer na Independência do Brasil.

Na historiografia atual, existem dois expoentes no estudo do movimento, são os pesquisadores, Carlos Guilherme Motta e Evaldo Cabral de Mello, que em suas obras buscam discutir as influências da revolução para a história de nosso país, evidenciando sua importância para a identidade nacional e bases republicanas-federalistas.

Na terceira parte, os dois pontos anteriores se convergem em um formato de jogo, buscando inspirações em sistemas já existentes de *RPG*. Se coloca como foco narrativo os vários projetos de sociedade que se apresentam nesta revolução em que, dentro dos próprios líderes, haviam divergências ideológicas. O jogo busca apresentar determinados grupos sociais, quais ideais representavam e quais eram as suas divergências. Nesse contexto, o jogo tem por objetivo a sobrevivência do movimento, como se articular dentro das diferenças ideológicas? Como lutar pelas suas demandas sem afetar o equilíbrio do Estado recém-formado?

Logo, esse jogo tem como seguimento, discutir os ideais revolucionários, e quais as consequências de um movimento plural e contraditório, como evidencia o Historiador Carlos Guilherme Motta, em “Nordeste, 1817” (1972). Como também, quais são as concessões que cada grupo tem que fazer para se manter o equilíbrio e vida do

próprio Estado em si. A campanha, então, tem uma premissa simples, onde o professor como mestre dos acontecimentos, narra e coloca as discussões em foco para os jogadores, que serão os estudantes, estes irão no decorrer da jogatina discutir as diferenças ideológicas encontradas no movimento revolucionário, que rupturas e permanências existiam e quais os limites e alcances dessa experiência republicana diante do que viria a ser o Estado imperial brasileiro.

Entendendo o papel do jogo, do *RPG* e a temática a ser inserida, a convergência desses aspectos gera o ponto fulcral desse trabalho, a transformação em jogo. Usando de fontes narrativas dos acontecimentos da revolução pernambucana, ainda que possam ser consideradas romantizadas, o exercício foi trazer para aquele espaço do jogo, os conceitos que nortearam aqueles acontecimentos, partindo de duas perguntas principais: quais os ideais norteadores desses grupos envolvidos? E quais foram as consequências por defenderem esses ideais? Então, fomos atrás de entender o papel, de forma simplificada de cada personagem da revolução, suas ações para com aquele acontecimento e o destino de cada um deles, gerando uma outra pergunta: quais eram os projetos de sociedade pensados pelos revolucionários?

Então o trabalho foi se moldando dentro dessas perguntas, com os personagens (jogáveis) representando a imagética e ideais dos personagens reais, tornando o processo de interpretação mais próximo para os estudantes que forem se apropriar dessas personalidades, enquanto que os acontecimentos são as representações dessas indagações, em que, mais que a resposta ao final, o jogador-estudante, tenha se colocado no papel daqueles grupos de tal forma que se sinta compelido a ir além e se aproprie das ideologias e conceitos apresentados. Usando de sua imaginação como canal para que o conteúdo possa não apenas informar, mas permitir uma expansão do entendimento dos acontecimentos históricos. Pois como evidenciado, o *RPG* tende a ser uma ferramenta de mergulho no mundo apresentado, identificado como um espaço capaz de incentivar várias formas de ver as situações e resolver os problemas através da mudança de paradigmas.

> Na perspectiva de uma construção de ensino mais democrático, aberto e constitutivo entre alunos e professores, nos colocamos a tarefa de ter maior clareza do campo da produção do conhecimento nas séries do

> ensino fundamental e médio. Assim, o enredo não se constituiu como uma narrativa linear proposta pelo professor. (MORAIS; ROCHA, 2012, p. 42).

O *RPG* se apresenta então como linguagem capaz de permitir um ensino mais democrático e atrativo para os estudantes e o projeto aqui apresentado se coloca como uma demonstração dos potenciais educacionais de uma maior versatilidade no processo de ensinar.

2 CONCLUSÃO

Portanto, podemos perceber que o *RPG* no ensino de história tem um grande papel como linguagem educativa bastante complexa, sendo este artigo um recorte com a intenção principal de exercer uma visão sobre o jogo criado e um espaço para que outros pesquisadores observem o potencial educacional. Permitindo a nós, como profissionais do ensino, um olhar mais profundo sobre o ato de ensinar, além da busca constante por formas de cativar e chamar esse ensino. A construção do jogo proporcionou o entendimento de que tão importante quanto o conteúdo ser passado é forma pela qual ele é exposto e o que os estudantes retiram daquele aprendizado.

O jogo então se apresenta como uma divisão da sala em quatro grupos, os pequenos conselhos: Comerciantes, Latifundiários, Militares e Clero, cada um desses grupos possui um representante na Junta revolucionaria, espaço em que as grandes decisões são tomadas e as maiores consequências. O jogo é composto por cinco arcos, com reuniões dos pequenos conselhos e um da junta revolucionaria, proporcionando que cada decisão seja tomada em grupo e depois os representantes possam colocar os votos em cheque, porém dependendo das consequências das reuniões dos pequenos conselhos colocam essa dinâmica sempre em movimento.

Os objetivos principais então se apresentam como trabalhar os conceitos de revolução, republica e a importância dos grupos, através de uma linguagem alternativa, possibilitando uma maior imersão no assunto e uma dinâmica capaz de construir a consciência histórica, debatida por Peter Lee.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU E LIMA, J.I**. Bosquejo Histórico, Político e Literário do Brasil.** Niterói: Tipografia Niterói de Rego e Comp., 1835. ____. Compêndio da História do Brasil – Volume Único. Rio de Janeiro: Laemmert, 1843.

BERNARDES, Denis Antônio de Mendonça. **O patriotismo constitucional**: Pernambuco, 1820-1822. São Paulo: Hucitec: Fapesp; Recife: UFPE, 2006.

BORTOLIM, Daniel; MOTTA, Everton; MOTTA JÚNIOR, Ademar; PIGOZZI, Virginia. **A utilização da gamificação no processo de ensino e aprendizagem**. 1º congresso sobre Ambiente, Tecnologia e Educação: CATE-2018, São Paulo, 16 nov. 2021.

BUSARELLO, R. I.; FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. **Gamificação na construção de histórias em quadrinhos hipermídia para a aprendizagem.** In: FADEL, L. A.; ULBRICT, V. R.; BATISTA, C.; VANZIN, T.; Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CERRI, Luís Fernando (org.). **Ensino de História e Consciência Histórica**: Implicações Didáticas de uma Discussão Contemporânea. 1. ed. [*S. l.*]: FGV,

COSTA, Amanda; MARCHIORI, Patricia. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia**: uma matriz de referência. InCID, Ribeirão Preto, v. 6, ed. 2, p. 44-65, 2016.

GIACOMONI, Marcello; PEREIRA, Nilton (org.). **Jogos e Ensino de História.** 1. ed. Porto alegre: Evangraf, 2013. 172 p.

MARTINS, D. M.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; MARQUES, A. A.; SILVA, N. M. **A gamificação no ensino de história**: O jogo "Legendo of Zelda" na abordagem do medievalismo. HOLOS, vol. 7, 2016, pp. 299-321.

MELLO, Evaldo Cabral. **A outra Independência**: o federalismo pernambucano de 1817 a 1824. São Paulo: Ed 34, 2004.

_____. **Rubro Veio:** o imaginário da restauração pernambucana. Rio de Janeiro, Topbooks, 1997.

MORAIS, Sérgio; ROCHA, Rafael. RPG (Role Playing Game): notas para o ensino-aprendizagem de História. **História & Ensino**, Londrina, ed. 1, p. 27-47, 2012.

MOTA, Carlos Guilherme. **Nordeste, 1817**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

PEREIRA, Juliano. **Algumas reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de RPG no Ensino de História**. XXVII Simpósio nacional de História, Natal, p. 1-15, 26 jul. 2013.

RODRIGUES, Thamara de Oliveira. **A Revolução Pernambucana e as Disputas Historiográficas:** Abreu e Lima e Francisco Adolfo de Varnhagen. História e Cultura, [*s. l.*], v. 6, ed. 1, p. 289-308, mar. 2017.

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

_____.**RPG E VIGOTSKI**: PERSPECTIVAS PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA. I seminário internacional de representações sociais, subjetividade e educação - SIRSSE, Paraná, dez 2011.

SILVA, Daniel Neves**. "Invasões holandesas no Brasil"**; *Brasil Escola*. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/historiab/invasoes-holandesas-no-brasil.htm. Acesso em 27 de maio de 2021.

TAVARES. Francisco Muniz. **História da Revolução de Pernambuco em 1817.** Recife: CEPE, 2017.

VARNHAGEN, Francisco A. **História Geral do Brasil antes da sua separação e independência de Portugal.** Tomo II. Rio de Janeiro: Laemmert, 1854.

VILLALTA, Luiz Carlos. Pernambuco, 1817, **"Encruzilhada de desencontros" do Império luso-brasileiro.** Notas sobre as ideias de pátria, país e nação. Revista da USP, São Paulo (58). Jun./jul./ago. 2003.

YANAZE, L. (2012). **Tecno-pedagogia**: os games na formação dos nativos digitais. São Paulo: Annablume, Fapesp.

ZANOLLA, S. R. S. (2010**). Videogame, educação e cultura**: pesquisas e análise crítica. Campinas, SP: Editora Alínea.