



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO CAMPUS I  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E  
CONTEMPORANEIDADE**

**JOSENILDA PINTO MESQUITA**

**ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA  
COM RPGAD PARA O ENSINO DA INDEPENDÊNCIA DO BRASIL  
NA BAHIA.**

**Salvador  
2018**

**JOSENILDA PINTO MESQUITA**

**ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA  
COM RPGAD PARA O ENSINO DA INDEPENDÊNCIA DO BRASIL  
NA BAHIA.**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, do Departamento de Educação, da Universidade do Estado da Bahia, como requisito para obtenção do título de Doutora em Educação, sob a orientação do Prof Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

**Salvador  
2018**

FICHA CATALOGRÁFICA  
Sistema de Bibliotecas da UNEB  
Dados fornecidos pelo autor

M582e

Mesquita, Josenilda Pinto

ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA COM  
RPGAD PARA O ENSINO DA INDEPENDÊNCIA DO BRASIL NA BAHIA  
/ Josenilda Pinto Mesquita.-- Salvador, 2018.

206 fls.

Orientador(a): Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Inclui Referências

Tese (Doutorado) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento  
de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação e  
Contemporaneidade - PPGEDUC, Câmpus I. 2018.

1. Ensino-aprendizagem socioconstrutivista. 2. Jogo RPG.  
3. Independência na Bahia.

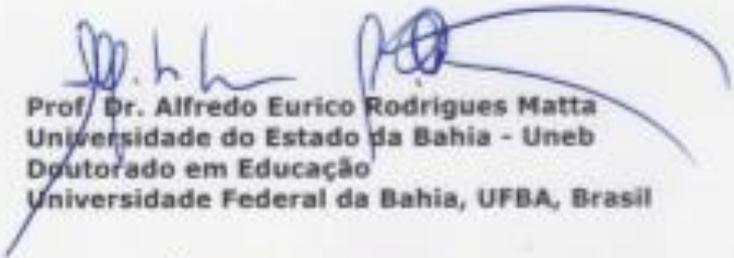
CDD: 370

## TERMO DE APROVAÇÃO

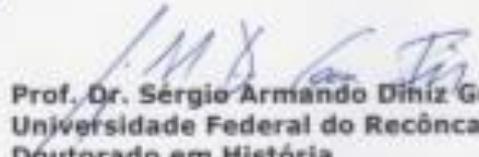
### ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA COM RPGAD PARA O ENSINO DA INDEPENDÊNCIA DA BAHIA

JOSENILDA PINTO MESQUITA

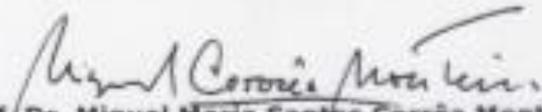
Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, em 25 de outubro de 2018, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:



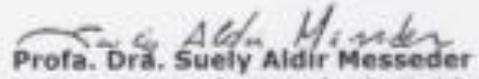
Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta  
Universidade do Estado da Bahia - Uneb  
Doutorado em Educação  
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil



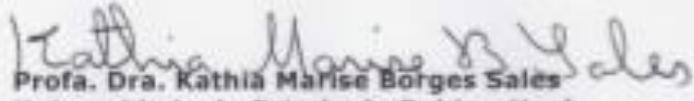
Prof. Dr. Sérgio Armando Diniz Guerra Filho  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB  
Doutorado em História  
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil



Prof. Dr. Miguel Maria Santos Corrêa Monteiro  
Universidade de Lisboa - UL  
Doutorado em Letras  
Universidade de Lisboa, UL, Lisboa, Portugal



Profa. Dra. Suely Aldir Messeder  
Universidade do Estado da Bahia - Uneb  
Doutorado em Questões de Filosofia  
Universidad de Santiago de Compostela, USC, Espanha



Profa. Dra. Kathia Marise Borges Sales  
Universidade do Estado da Bahia - Uneb  
Doutorado em Difusão do Conhecimento  
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil

Dedico este trabalho aos meus pais José de Souza Mesquita (in memoriam) e Rosilda Fonseca Pinto Mesquita pela sabedoria na sugestão dos caminhos e a Iago Airran Mesquita da Silva por fortalecer-me nos momentos mais difíceis.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família, pela compreensão neste momento de distanciamento para elaboração de um trabalho científico;

À Iago Ainran Mesquita da Silva, por ter sido a minha luz para a finalização desta tese e ter acompanhado os quatro anos de seu desenvolvimento;

Aos participantes do grupo teste da aplicação, Daniel Farias Ycaro Santana, Carla Fabiana, Hemeson Sena, Fabricio Moreira, Jenifer Santana por todo cuidado e atenção para elaboração e desenvolvimento do jogo RPG 2 de Julho, com importantes colaborações;

Aos colegas do grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, em especial Joelma Oliveira, Bianca Cardozo e Ana Carla Souza, pelas colaborações durante a aplicação do jogo;

Ao Orientador Alfredo Eurico Rodrigues Matta, pela confiança na elaboração desta tese;

Aos Funcionários do PPGEDUC pela constante colaboração e atenção as dúvidas e solicitações realizadas;

Aos membros da Banca examinadora pelas orientações tanto no período de qualificação quanto na defesa final;

# MESQUITA, Josenilda Pinto. ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA COM RPGAD PARA O ENSINO DA INDEPENDÊNCIA DO BRASIL NA BAHIA.

## RESUMO

A tese Ensino de História e Jogos Digitais: experiência com o RPGAD para o ensino da Independência do Brasil na Bahia é resultado de um estudo de pesquisa aplicada que tem como método de investigação a *Design Based Research* (DBR) ou metodologia por proposta como é mais conhecida e se constituiu a partir da imersão da pesquisadora na elaboração de Design Cognitivo para o uso de Jogos de Representação (JR). Esta experiência foi realizada em meio ao componente curricular História da Bahia, mais especificadamente com a temática Independência do Brasil na Bahia e teve como público-alvo os estudantes da Licenciatura em História de três Instituições de Ensino Superior (IES) da cidade de Salvador-Bahia. A proposta nasceu devido à necessidade de elaboração de um jogo digital, que possibilitasse a participação ativa/interativa dos estudantes no componente curricular História da Bahia. O Jogo funcionando em rede apresenta-se como interface digital que pode ser utilizada como referência simulando a cidade de Salvador-Bahia durante o século XIX. Utilizamos como base epistemológica o método de interpretação e uso do tempo de Lukács (2003) e o dialogismo de Bakhtin; Guerra Filho (2004), Tavares (2012), Matta (2013), Silva (2012), dentre outros, para elaboração do contexto histórico e de uma interpretação da Independência do Brasil na Bahia; Cabalero e Matta (2008); Schmit (2008); Castells (1999) para as discussões de questões fundamentais sobre sociedade em rede e tecnologias da informação e comunicação (TIC), Jogos Digitais e RPG. Russen (2010), Cerri (2011), Vygotsky (2010), Martineau (1997) para centrar na proposta pedagógica que tenha a imaginação e consciência histórica como conceitos fundamentais alicerçando o socioconstrutivismo, o modo de pensar histórico e suas características de trabalho cognitivo com o objetivo de construir uma forma sociointerativa de ensino através dos jogos de simulação.

**Palavras-chave:** Jogo RPG; Ensino-aprendizagem socioconstrutivista; Independência na Bahia.

**MESQUITA, Josenilda Pinto. HISTORY TEACHING AND DIGITAL GAMES: EXPERIENCE WITH RPGAD FOR THE TEACHING OF THE INDEPENDENCE OF BRAZIL IN BAHIA**

**ABSTRACT**

The Teaching of History and Digital Games: experience with RPGAD for the teaching of the Independence of Brazil in Bahia is the result of an applied research study that has as a research method the Design Based Research (DBR) or methodology by proposal as it is more known and constituted from the immersion of the researcher in the elaboration of Cognitive Design for the use of Representation Games (JR). This experiment was carried out in the context of the History of Bahia curriculum component, more specifically with the theme of Independence of Brazil in Bahia, and the students of the Degree in History of three Higher Education Institutions (IES) in the city of Salvador-Bahia. The proposal was born due to the need for the elaboration of a digital game, which enabled the active / interactive participation of students in the curriculum component History of Bahia. The Game running on the net presents itself like digital interface that can be used as reference simulating the city of Salvador-Bahia during century XIX. We use as an epistemological basis the method of interpretation and use of time by Lukács (2003) and Bakhtin's dialogism; Guerra Filho (2004), Tavares (2012), Matta (2013), Silva (2012), among others, to elaborate the historical context and an interpretation of the Independence of Brazil in Bahia; Cabalero and Matta (2008); Schmit (2008); Castells (1999) for the discussion of fundamental questions about network society and information and communication technologies (ICT), Digital Games and RPG. (2010), Martineau (1997), to focus on the pedagogical proposal that has the historical imagination and historical consciousness as fundamental concepts underlying socioconstructivism, the historical way of thinking and its work characteristics cognitive model with the objective of constructing a socio-educational form of teaching through simulation games.

**Keywords:** RPG Game; Socioconstructivist teaching and

# **MESQUITA, Josenilda Pinto. ENSEÑANZA DE HISTORIA Y JUEGOS DIGITALES: EXPERIENCIA CON RPGAD PARA LA ENSEÑANZA DE LA INDEPENDENCIA DE BRASIL EN BAHÍA.**

## **RESUMEN**

La experiencia en la enseñanza de la Independencia de Brasil en Bahía es el resultado de un estudio de investigación aplicada que tiene como método de investigación a la Diseño basado en la investigación (DBR) o metodología a propuesta como es más conocida y se constituyó a partir de la inmersión de la investigadora en la elaboración de Diseño Cognitivo para el uso de Juegos de Representación (JR). Esta experiencia fue realizada en medio del componente curricular Historia de Bahía, más específicamente con la temática Independencia de Brasil en Bahía y tuvo público objetivo los estudiantes de la Licenciatura en Historia de tres Instituciones de Enseñanza Superior (IES) de la ciudad de Salvador-Bahía. La propuesta nació debido a la necesidad de elaboración de un juego digital, que posibilitar la participación activa / interactiva de los estudiantes en el componente curricular Historia de Bahía. El juego funcionando en red se presenta como interfaz digital que puede ser utilizada como referencia simulando la ciudad de Salvador-Bahía durante el siglo XIX. Utilizamos como base epistemológica el método de interpretación y uso del tiempo de Lukács (2003) y el dialogismo de Bakhtin; (2004), Tavares (2012), Matta (2013), Silva (2012), entre otros, para la elaboración del contexto histórico y de una interpretación de la Independencia de Brasil en Bahía; Cabalero y Matta (2008); Schmit (2008); Castells (1999) para las discusiones sobre cuestiones fundamentales sobre sociedad en red y tecnologías de la información y comunicación (TIC), Juegos Digitales y RPG. (1997), Vigotsky (2010), Martínez (1997), para centrarse en la propuesta pedagógica que tenga la imaginación histórica y la conciencia histórica como conceptos fundamentales basándose en el socioconstructivismo, el modo de pensar histórico y sus características de trabajo cognitivo con el objetivo de construir una forma sociointerativa de enseñanza a través de los juegos de simulación.

**Palabras claves:** Juego RPG; Enseñanza-aprendizaje socioconstructivista; Independencia en Bahía.

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Características tradicionais do indígena para o jogo	25
Quadro 2	Características Gerais do Branco Português para o Jogo	26
Quadro 3	Características Gerais dos Negros para o Jogo	28
Quadro 4	Representação étnica de formação da sociedade baiana	29
Quadro 5	Motivações para participação na causa do Brasil	37
Quadro 6	Cenários e Personagens para o Jogo RPG 1ª aventura	42
Quadro 7	Cenários e Personagens para o Jogo RPG – 2ª aventura	47
Quadro 8	Batalhões para 3ª aventura	49
Quadro 9	Cenários e Personagens para o Jogo RPG – 3ª aventura	53
Quadro 10	Cenários e Personagens para o Jogo RPG – 4ª aventura	55
Quadro 11	Elementos de contexto que estarão presentes na modelagem do jogo	57
Quadro 12	Proposta para ensino de história na contemporaneidade	62
Quadro 13	Os quatro tipos de Consciência da História de acordo com Jörn Rüsen	64
Quadro 14	Princípios referente ao pensar sobre a história aplicados ao RPG	66
Quadro 15	Princípios para design teórico-epistemológico aplicados ao RPG	69
Quadro 16	Princípios para design teórico-pedagógico aplicados ao RPG	74/75
Quadro 17	Etapas do Raciocínio Histórico	76

<b>Quadro 18</b>	<b>Design técnico para jogo RPG</b>	<b>80/81</b>
<b>Quadro 19</b>	<b>Background RPG 2 de Julho</b>	<b>84</b>
<b>Quadro 20</b>	<b>Indicadores dos elementos de Campanha RPG 2 de Julho</b>	<b>87</b>
<b>Quadro 21</b>	<b>Elementos de contexto social</b>	<b>89</b>
<b>Quadro 22</b>	<b>Aventuras do RPG 2 de Julho</b>	<b>91/92</b>
<b>Quadro 23</b>	<b>Classes base para RPG 2 de Julho</b>	<b>94</b>
<b>Quadro 24</b>	<b>Classes do RPG 2 de Julho</b>	<b>95/96</b>
<b>Quadro 25</b>	<b>Categorias de referência da abordagem metodológica DBR.</b>	<b>105</b>
<b>Quadro 26</b>	<b>Classes dos Pesquisadores/Jogadores</b>	<b>116</b>
<b>Quadro 27</b>	<b>Classes dos Estudantes/Jogadores</b>	<b>132</b>
<b>Quadro 28</b>	<b>Localização dos PJ</b>	<b>133</b>
<b>Quadro 29</b>	<b>Panorama sobre contato com a Independência na Bahia</b>	<b>135</b>
<b>Quadro 30</b>	<b>História da Bahia na estrutura curricular das IES</b>	<b>137</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	<b>Zona de Desenvolvimento Proximal</b>	<b>72</b>
<b>Figura 2</b>	<b>Interatividade na concepção sócio construtivista</b>	<b>73</b>
<b>Figura 3</b>	<b>Ficha do Personagem Jogador (PJ)RPG 2 de Julho</b>	<b>98</b>
<b>Figura 4</b>	<b>Categorias de estudo da abordagem metodológica DBR</b>	<b>103</b>
<b>Figura 5</b>	<b>Categorias de referência da abordagem metodológica DBR</b>	<b>104</b>
<b>Figura 6</b>	<b>Classe Sacerdote RPG 2 de Julho</b>	<b>118</b>
<b>Figura 7</b>	<b>Classe Sacerdote</b>	<b>118</b>
<b>Figura 8</b>	<b>Mapa para localização dos Personagens Jogadores</b>	<b>119</b>
<b>Figura 9</b>	<b>Imagem Punhal utilizada pela PJ Malu</b>	<b>120</b>
<b>Figura 10</b>	<b>Inclusão de armas e armaduras na descrição</b>	<b>125</b>
<b>Figura 11</b>	<b>Imagem utilizada pelo Mestre para contextualização</b>	<b>130</b>
<b>Figura 12</b>	<b>Logo RPG 2 de Julho</b>	<b>142</b>
<b>Figura 13</b>	<b>Brasão da Milícia Patriótica</b>	<b>142</b>
<b>Figura 14</b>	<b>Punhal Utilizado pelo PJ Domingos</b>	<b>143</b>
<b>Figura 15</b>	<b>Imagem elaborada pelo Mestre para contextualização da jogada</b>	<b>143</b>

## LISTA DE ABREVIATURAS

<b>CONDIGITAL</b>	Conteúdos Digitais
<b>D&amp;D</b>	Dungeons e Dragões
<b>DBR</b>	<i>Design Based Research</i>
<b>NPCs</b>	<i>Non player character</i>
<b>PCs</b>	<i>player character;</i>
<b>RPG</b>	<i>Role-playing Game</i>
<b>TIC</b>	Tecnologias da Informação e Comunicação
<b>TD</b>	Tecnologias Digitais
<b>UCSAL</b>	Universidade Católica do Salvador
<b>UNEB</b>	Universidade do Estado da Bahia
<b>MEC</b>	Ministério da Educação
<b>UAB</b>	Universidade Aberta do Brasil

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE QUADROS .....</b>	<b>10</b>
<b>LISTA DE FIGURAS .....</b>	<b>12</b>
<b>LISTA DE ABREVIATURAS .....</b>	<b>13</b>
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>1 CONTEXTO HISTÓRICO DA INDEPENDÊNCIA NA BAHIA: CONSTRUINDO AS CARACTERÍSTICAS GERAIS PARA O JOGO RPG .....</b>	<b>23</b>
1.1 A FORMAÇÃO DA SOCIEDADE BAIANA .....	23
1.2. INTERPRETANDO O CENÁRIO QUE ANTECEDE A GUERRA PELA INDEPENDÊNCIA NA BAHIA .....	30
1.3 MODELANDO A INDEPENDÊNCIA NA BAHIA .....	36
1.3.1 Ameaça de bombardeio ao forte de São Pedro .....	38
1.3.2 O 25 de Junho.....	43
1.3.3 A Batalha de Pirajá .....	48
1.3.4 Ataque Naval em Itaparica .....	53
<b>2.0 CONSTRUINDO PRINCÍPIOS PARA A MODELAGEM DE JOGO RPG DIGITAL .....</b>	<b>58</b>
2.1 PRINCÍPIOS RELATIVOS À COMPREENSÃO DO ENSINO-	

APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA .....	58
2.2 PRINCÍPIOS TEÓRICOS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA .....	66
2.3 PRINCÍPIOS PARA DESIGN DE JOGO SOCIOCONSTRUTIVISTA .....	70
2.4 O MODO DE PENSAR HISTÓRICO APLICADO AO RPG ...	76
2.5 PRINCÍPIOS REFERE-SE A TECNOLOGIAS DIGITAIS (TD)	77
<b>2.5.1 As redes digitais .....</b>	<b>78</b>
<b>2.5.2 Jogos e Educação .....</b>	<b>79</b>
<b>3 PRINCÍPIOS DE MODELAGEM DO JOGO RPG A SER ADOTADO .....</b>	<b>82</b>
3.1 MODELANDO A CAMPANHA DO RPG 2 DE JULHO .....	85
3.2 MODELANDO AS AVENTURAS DO RPG 2 DE JULHO.....	88
3.3 MODELANDO AS CLASSES DO RPG 2 DE JULHO .....	93
3.4 O SISTEMA DE REGRAS DO RPG 2 DE JULHO .....	97
<b>4 PERSPECTIVA METODOLÓGICA .....</b>	<b>101</b>
4.1 APRESENTAÇÃO DAS VARIÁVEIS DE PESQUISA .....	102
4.2 CAMPO DE PESQUISA OU CAMPO DE APLICAÇÃO .....	106
4.2.1 <b>Caracterização do campo de pesquisa.....</b>	<b>106</b>
4.2.2 <b>Caracterização dos sujeitos da pesquisa.....</b>	<b>108</b>

4.3	INSTRUMENTOS DE COLETA DE INFORMAÇÕES .....	108
4.3.1	<b>Quanto ao Design do Jogo - Campanha, Aventuras e Regras</b>	109
4.3.2	<b>Quanto ao Sistema do Jogo – Ambiente Virtual RPGAD</b>	112
5.	<b>ANÁLISE E ACOMPANHAMENTO DO JOGO RPG 2 DE JULHO</b>	114
5.1	DESCRIÇÃO DO 1º CICLO DE APLICAÇÕES DO RPG 2 DE JLHO – GRUPO TESTE PROTÓTIPO- PESQUISADORES RPG	115
5.1.1	<b>Ambientação.....</b>	115
5.1.2	<b>Quanto ao Design do Jogo.....</b>	116
5.1.3	<b>Quanto ao Sistema do Jogo – RPGAD.....</b>	124
5.2.	DESCRIÇÃO DO 2º CICLO DE APLICAÇÃO DO RPG 2 DE JLHO – GRUPO TESTE ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO PRESENCIAL	129
5.2.1	<b>Ambientação online (Grupo WhatsApp).....</b>	131
5.2.2	<b>Ambientação presencial: elaboração final dos personagens.</b>	132
5.2.3	<b>Análise do 2º Ciclo das aplicações do RPG 2 de Julho.....</b>	135
	CONCLUSÃO.....	157
	REFERÊNCIAS .....	160
	APÊNDICE.....	165

## INTRODUÇÃO

*Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. (...) Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE, 1996, p. 29).*

Autores como Tavares (2008), Guerra Filho (2004), Reis (1989) vêm debruçando-se em estudos sobre Independência do Brasil na Bahia, inclusive, a temática é considerada uma das mais visitadas na historiografia baiana. Seus personagens mais conhecidos Maria Quitéria, Joana Angélica, Maria Filipa, o Caboclo, a Cabocla, Corneteiro Lopes e o General Labatut, são lembrados pela população baiana, em suas ruas e monumentos, bem como no desfile em comemoração ao 2 de Julho, que ocorre todo ano em Salvador-Bahia. Buscamos, então, ampliar a produção sobre Independência na Bahia a partir de uma nova linguagem utilizada na história contemporânea, que são as tecnologias digitais (TD), esta será representada a partir de um Jogo, *Role-playing Game (RPG)* digital sobre Independência do Brasil na Bahia possibilitando simulações dos processos históricos por meio digital, elaboração baseada em documentos e na historiografia conhecida. O uso de simulação digital serve tanto para o estudo e elaboração de problematizações da história, como para o ensino-aprendizagem da história daqueles potencialmente interessados (MATTA, 2014).

A escolha do jogo RPG delineou-se em função de experiências adquiridas em projetos, grupos de pesquisa e na pesquisa desenvolvida no Mestrado em Educação e Contemporaneidade. A minha atuação no projeto Conteúdos Digitais (CONDIGITAL), parceria da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) com o Ministério da Educação (MEC), em resposta ao Edital MEC/MCT 001/2007, para a elaboração de objetos educacionais<sup>1</sup> foi “ponta pé” para aproximação com as potencialidades de softwares e jogos digitais para o ensino em rede. O projeto CONDIGITAL me aproximou do jogo *Role-playing game (RPG)* e suas potencialidades para o ensino, pois atuei no desenvolvimento de design pedagógico para o Jogo, que fazia parte de um dos objetos educacionais a serem produzidos para o Ministério da Educação (MEC). Este projeto fomentou diálogos no grupo de pesquisa REDEEDUCA do qual faço parte desde 2009, e acompanhei

---

<sup>1</sup> Disponíveis na base de objetos educacionais do MEC através <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>  
Acesso em 10/09/2018.

pesquisas de Mestrado e Doutorado que tem por objeto a elaboração de conteúdos educativos para o ensino, sendo uma das linhas de estudo os jogos RPG Digitais.

Neste íterim, trabalhando com o componente curricular Estágio Supervisionado do Ensino de História no curso de Formação de Professores na Universidade do Estado da Bahia (UNEB) em convênio com a Universidade Aberta do Brasil (UAB) e percebendo segundo os dados apresentados pelos estudantes de graduação, que a disciplina História na Educação Básica é uma das disciplinas que mais reprova, identifiquei a necessidade de uma prática de ensino-aprendizagem de história engajada, onde o dialogismo e a práxis, bem como as bases interdisciplinares como a pluralidade, a memória, a história e a educação estejam inseridas.

O conhecer destas experiências possibilitou reflexões sobre o jogo RPG e suas características de trabalho cognitivo, experienciadas desde o projeto CONDIGITAL, que demonstrava ter condições de serem aproximadas ao método de ensino-aprendizagem pretendido, apresentando-se como uma potencialidade para visitar locais e momentos históricos, o que, para fins de ensino da história, demonstra-se como elemento potencial para uma aprendizagem dialética e engajada.

O Jogo RPG é compreendido neste estudo como uma interface concreta para realização de diálogos acerca de temáticas sobre a história. Aportaremos em Schmit (2008) para conceituar RPG, porém, de antemão, alertamos que não é uma tarefa fácil, visto que é um jogo de interpretação e ações de cunho prático, que por melhor descrita, a práxis de uma partida tem uma função mais efetiva para compreensão do mesmo. Poderemos, então, dizer que:

Os jogos de representação (JR), mais conhecidos no Brasil como RPG (do original em inglês role-playing games), são atividades cooperativas nas quais um grupo de jogadores, geralmente em número de quatro a dez, cria uma história de forma oral, escrita ou animada e não-linear, utilizando-se como plano de jogo a imaginação, esboços, gestos, falas, textos e imagens. Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem da história, com características próprias pré-definidas. O jogador restante assume o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados non-player characters ou mais comumente NPC. (SCHMIT, 2008, p. 23).

O RPG possui uma estrutura fundamental que nos ajuda a melhor compreender sua funcionalidade, dentro de uma mecânica simples, a qual se organiza da seguinte maneira:

- a) Cenário: Local em que se passa a narrativa histórica das aventuras. A construção dos cenários: ruas, fortes, ilhas, barcos, conventos, aspectos geográficos do local, dentre outros, serão descritas no capítulo I;
- b) Enredo: Narrativa histórica que envolve todos os personagens, nela ocorre toda a trama da aventura e as ações desafiantes;
- c) Campanha: Uma série de sessões de RPG, com aventuras narrada pelo Mestre ou *game máster* (GM), que vão se desenvolvendo através do tempo;
- d) Aventuras: É uma história fechada com começo, meio e fim. Pode durar uma ou mais Sessões de Jogo;
- e) Mestre: Responsável por narrar a história e estabelecer regras ou leis antes e durante as sessões; os chamados GM – *game máster*;
- f) Classes: Estão diretamente ligados aos personagens do jogo, pois cada um possui características, habilidades e atributos de acordo com a classe que pertence;
- g) Personagens Jogadores (PJ): são todos os personagens inseridos na história e que serão interpretados pelos jogadores; os chamados PCs – *player character*;
- h) Personagens não Jogadores (NPC): são personagens inseridos na história e que serão controlados pelo Mestre, de modo que possa dar jogabilidade a história; os chamados NPCs – *Non player character*;
- i) Raça: no contexto do Jogo RPG, existe um mundo de fantasia, em que seres exóticos podem ser utilizados como personagens. Esses seres são classificados como raças. As mais conhecidas são: Elfos, Goblins e Ogros;
- j) Sistema de regras: são códigos que norteiam os jogadores nas ações para permitir seu acesso ambiente e aos elementos principais que são característicos do sistema de regras;
- k) Dados: fazem parte das regras que compõem o jogo, sendo o rolamento dos dados aliados as regras, o fator que irá definir se um jogador terá ou não sucesso em sua ação;

O RPG tem sido objeto de estudo de pesquisas voltadas para estabelecer sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção do conhecimento. CABALERO e MATTA (2008); SCHMIT (2008), através das suas pesquisas, buscam associar o potencial do RPG, e sua variedade de recursos de entretenimento, às questões ligadas a educação. “Um role-playing game é um jogo situado num mundo imaginário. Os jogadores são livres para escolher como explorar o mundo do jogo, em termos do caminho escolhido através do mundo, e podem revisitar áreas previamente exploradas.” (CABALERO e MATTA, 2008. P.7)

Nesta perspectiva, pensando o desenvolvimento de Jogo RPG Digital para o ensino da Independência na Bahia como suporte viável para a construção de conhecimento, é que se sedimentou o desenvolver desta tese que visa contribuir com o fortalecimento da identidade regional dos sujeitos participantes da pesquisa, demonstrando de forma clara a relação direta dos conceitos de história estudados e a vida prática do sujeito/aprendiz. Sendo assim, apontamos como problema de pesquisa: **Que solução de jogo RPG digital poderá conduzir o ensino/aprendizagem socioconstrutivista sobre a história da Independência do Brasil na Bahia?**

Este problema levou-nos a uma solução prática de jogo RPG digital socioconstrutivista que possa contribuir com o processo de ensino-aprendizagem dialógico, tendo os sujeitos participantes da pesquisa como colaboradores na elaboração do jogo e, portanto, agentes ativos no desenvolvimento da solução pedagógica que está sendo apresentada nesta tese. Os objetivos traçados na pesquisa foram fundamentados a partir de três dimensões básica: Independência do Brasil na Bahia; Ensino/Aprendizagem socioconstrutivista de História e Jogo RPG Digital.

Através destes eixos delineamos o seguinte objetivo Geral: **Desenvolver um modelo de Jogo RPG DIGITAL para o ensino/aprendizagem socioconstrutivista sobre a Independência do Brasil na Bahia.**

**Objetivos Específicos:** 1) Compreender o contexto histórico da Independência do Brasil na Bahia; 2) Elaborar um design pedagógico para jogo RPG com princípios socioconstrutivistas; 2) Estruturar um modelo de RPG que, funcionando em rede digital possibilite o ensino-aprendizagem da história da Independência na Bahia; 3) Identificar habilidades do pensar histórico

desenvolvidas pelos estudantes participantes do experimento; 4) Analisar o ensino-aprendizagem da história da Independência na Bahia por meio do RPG Digital.

Associamos o lúdico, da interpretação de papéis do jogo ao ensino da história, oportunizando aos estudantes/jogadores sentirem-se em meio às batalhas da Independência na Bahia, criando estratégias possíveis para a sobrevivência no jogo ao mesmo tempo em que aprendem acerca do contexto histórico da Independência e desenvolvem habilidades que refere-se ao pensar sobre a história, distante do modelo “estático e velho” comumente associado à essa disciplina. Buscamos conduzir o jogo através da consciência da existência histórica na sua prática cotidiana, entendendo que as ações que são tomadas em um determinado momento da história vão refletir na reprodução da existência dos sujeitos que estão naquela sociedade e em outras, durante um tempo.

Para esta caminhada de pesquisa aplicada, escolhemos no projeto inicial de doutoramento os estudantes da Educação Básica como sujeitos da pesquisa, já tínhamos inclusive as sugestões de unidades escolares do bairro Beiru<sup>2</sup>, que poderiam estar participando da aplicação. No decorrer da pesquisa, a partir de uma palestra que fui convidada na Universidade Católica do Salvador (UCSAL), comecei a identificar o fascínio que o RPG causava entre os estudantes de graduação, que inclusive se colocavam como jogadores e à disposição para colaborar, a partir de suas experiências com outros jogos, com o RPG 2 de Julho.

Esta disposição dos estudantes de graduação apresentou-se naquele momento como terreno fértil, pensando a possibilidade de colaborar com os futuros professores e sua formação para a o fazer docente colaborou para modificação do campo de aplicação do jogo. Ou seja, o campo de pesquisa mudava, mas a escola continuava, pois pretendemos chegar à escola, através da formação dos estudantes da licenciatura em história que serão os futuros professores da educação básica.

Por se tratar de um jogo de história, utilizamos epistemologicamente o método de interpretação da história e uso do tempo de Lukács (2003) para construção de uma interpretação sobre a independência na Bahia que foi utilizada para modelagem das aventuras do jogo e seus personagens. Para Lukács (2003)

---

<sup>2</sup> Bairro da cidade de Salvador-Bahia.

o passado é necessidade e o futuro é liberdade, não existe um vazio entre o passado e o futuro, pois estão dialeticamente interligados, visto que, um sujeito é sujeito-objeto ao mesmo tempo em que é um elemento social que carrega na reprodução de sua existência tanto o passado, quanto uma abertura para o futuro através de uma categoria central, que é o presente. Ou seja, faz-se necessário a compreensão do passado, pois sua essência está representada no presente e nas relações dialéticas que foram construídas, ao longo deste.

Aliado a estes conceitos, a abordagem metodológica utilizada é a *Design Based Research* (DBR), seu método tem como primeiro ciclo a validação interna do pesquisador, que neste caso demonstrar-se-á através da interpretação do contexto histórico da Independência na Bahia, temática que será modelada no jogo RPG e os princípios pedagógicos sobre os quais a modelagem será construída. O segundo ciclo, consiste em após o desenvolvimento do jogo conduzir a novos ciclos de aplicação, validação e refinamento do jogo.

Desta forma, o estudo foi dividido em capítulos, os três primeiros referem-se ao primeiro ciclo da DBR e os dois últimos ao segundo ciclo de aplicação e refinamento do jogo. Apresentaremos no capítulo seguinte intitulado “Contexto histórico da Independência na Bahia: construindo as características gerais para o jogo RPG” o levantamento do contexto histórico da independência na Bahia que servirá de base para todo o jogo RPG, visto que explicita a interpretação sobre o contexto e suas potencialidades para criação de uma narrativa de jogo, respeitando o contexto histórico escolhido para o desenvolvimento das aventuras e suas potencialidades para o ensino, evidenciando a importância desse levantamento para o processo de aprendizagem, além de contribuir como um elemento agregador na construção do conhecimento histórico.

O segundo capítulo, “Construindo os princípios para a modelagem do jogo RPG”, trará os princípios teóricos e pedagógicos que foram utilizados para modelagem do jogo, contribuindo para organização e caminhos, que serão seguidos a partir da nossa proposta de jogo, colaborando para construção de um design pedagógico que possa colaborar para o ensino-aprendizagem por meio de uma interface lúdica que é o RPG Digital.

O terceiro capítulo, “Princípios de modelagem do jogo RPG a ser adotado”, corresponde a modelagem do jogo, explicitando a funcionalidade do RPG Digital, suas características e funcionalidade, bem como a construção do desenho do jogo

RPG 2 de julho, sua campanha, enredo, classes, conteúdos, dentre outros aspectos que estão em estudo nesta tese.

O quarto capítulo, “Perspectiva metodológica”, desenvolverá uma discussão sobre a metodologia aplicada, DBR, adotada na pesquisa e que tem uma característica empírica, assim como, uma discussão sobre os instrumentos de coleta de informações, as categorias de análise e o modo como serão acompanhadas no desenvolvimento do estudo sobre o RPG, e seu caráter dialético/dialógico, caracterizando suas categorias para melhor entendimento do método.

O quinto capítulo, descreverá todas as etapas do jogo, mostrará a análise dos dados obtidos a partir da sua aplicação, evidenciando as dificuldades e modificações que a proposta do jogo passou, devido a identificação na experiência prática e de alguns relatos dessas análises do jogo, as quais precisaram ser revistas em suas interfaces para construção de uma abordagem pedagógica de Ensino de História por meio de um Jogo RPG.

Portanto, reforçamos a necessidade de pesquisas que possam colaborar com práticas pedagógicas para um ensino engajado e dialógico, também na formação de professores, tendo em vista que o estudo poderá contribuir para uma formação fundamentada a partir de uma epistemologia, de fato, comprometida com o processo de ensino e aprendizagem. Acrescentamos que este estudo também nos convida a uma reflexão sobre as metodologias aplicadas para o Ensino de História, na perspectiva de um jogo RPG, e a necessidade de propostas pedagógicas que potencializem a autoria e o trabalho colaborativo em rede.

## **1 CONTEXTO HISTÓRICO DA INDEPENDÊNCIA NA BAHIA: CONSTRUINDO AS CARACTERÍSTICAS GERAIS PARA O JOGO RPG**

Este capítulo tem por objetivo elaborar, a partir do contexto histórico e tensões que levaram ao processo de independência do Brasil na Bahia, os elementos norteadores da campanha, enredo das aventuras e personagens que serão modelados no jogo RPG. Por este motivo, procuramos construir nossa interpretação da história a partir de autores conhecidos, especialistas nesta temática, acrescentando, porém, informações e interpretações sobre ações da independência na Bahia, construídas pela pesquisadora. Além disso, pensando o modelo metodológico adotado para a pesquisa, o capítulo também tem a função de situar o pesquisador na práxis da pesquisa e na temática em que o jogo que será desenvolvido está inserido.

Diante do exposto acima, apresentaremos a seguir o resultado desta interpretação, baseada em informações e diálogos que temos até o momento, suficientes para que o pesquisador tenha uma posição de interlocução sobre o tema para fins de contextualização do cenário e personagens que serão utilizados no jogo RPG. Para tal, buscamos compreender a formação da sociedade baiana do século XIX e as tensões sociais em que estes sujeitos estiveram inseridos, bem como sua participação nos conflitos. Nosso interesse não é apresentar uma discussão definitiva, em termos praxiológicos, trata-se de construir uma interpretação e compreensão do contexto histórico e realizar interlocução diante dos sujeitos/participes da pesquisa.

### **1.1 A FORMAÇÃO DA SOCIEDADE BAIANA**

Para elaboração do ambiente do jogo, apresentaremos a seguir algumas características de povoamento e formação da sociedade mais remota de Salvador-Bahia, visto que estas características permearam a sociedade baiana do século XIX que vivenciou as lutas pela independência na Bahia.

Sabemos que desde a época dos descobrimentos, a região da Bahia de Todos os Santos e, em particular, a cidade da Bahia, foi povoada e ocupada por indígenas, inclusive:

Quando os primeiros portugueses, franceses e espanhóis chegaram aqui, o litoral da Bahia era habitado, da foz do Rio São Francisco até a altura da atual cidade de Ilhéus, pelos índios tupinambás, do grupo Tupi. (RISÉRIO, 2004, p. 25).

Após três séculos de processo histórico formador, a região apresenta como traço marcante a interculturalidade, advinda das heranças indígenas, ibéricas e africanas de várias etnias.

Vamos considerar, baseado em Fernandes (1963), a sociedade indígena, enquanto grupos locais, não classistas, com unidade econômica autossuficiente, produção do necessário para sobrevivência e coleta de recursos naturais em princípios cooperativos, com a distribuição e consumo, realizado de forma interna, em cada grupo familiar, uma coesão social.

As relações sociais emergiam em comunalidades, os saberes estavam ligados a práticas de sobrevivência da tribo e contribuíram para a construção de relações sociais internas, o que explica a resistência indígena à reprodução da existência imposta pelo Ibérico/Colonizador. Esta resistência pode ser identificada ainda na contemporaneidade na festividade do 2 de julho, através da imagem do Caboclo e da Cabocla como heróis simbólicos.

Como informa Manoel Quirino, a figura do caboclo passou a fazer parte destas comemorações em 1826: depois da vitória sobre os portugueses na batalha de Pirajá, os baianos lhes tomaram uma carreta – transformando-a em troféu – a qual enfeitaram com folhas de café, cana, fumo, simbolizando os frutos da terra. Sobre ela colocaram um descendente indígena. Posteriormente este foi substituído pela escultura de um índio, simbolizando a raça brasileira. (ALBUQUERQUE, 1999, p. 89).

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

Tendo em vista que, dialogicamente, consideramos que as influências e as consequências das práticas sociais dos sujeitos ficam presentes em momentos

subsequentes, consideraremos que a participação indígena, mesmo dispersa e, às vezes, sem memória explícita, sobreviveu como herança e nas tradições dos sujeitos presente no século XIX, portanto deve ser considerada parte da contextualização do cenário e do roteiro do Jogo RPG. Assim, sistematizamos no quadro 1 algumas das características tradicionais dos indígenas que servirá de base para construção do capítulo de modelagem do jogo.

**Quadro 1. Características tradicionais do indígena para o jogo**

Grupo étnico	Tupinambá
Atributos	- Organização social: em princípios comunais com cultura de tradição oral; - Habilidades: Construção de edificações, uso de Canoas, conhecimento geográfico das terras em que vivem; - Desenvolvimento de estratégias de guerra e produção de armas para defesa da aldeia contra-ataques inimigos; - Práticas e rituais (como Toré e Jurema) baseado nas forças sagradas de elementos da natureza, uso de feitiços para afastar maus espíritos; - Outros que sejam pensados no momento do jogo
Artefatos	- Arco, flecha, lança, tacape e outros que sejam pensados no momento do jogo

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017 a partir de RISÉRIO ( 2004);TAVARES(2008).

Ainda para configurarmos a origem étnica da sociedade baiana e suas tensões, considerando as tradições e elementos de prática social que resultam na sociedade do século XIX, vamos considerar com base em Tavares (2008) e Matta (2013) a participação do “Europeu Ibérico” para formação desta sociedade.

Chegando em terras onde nada existia de produção sistemática, terras de povos nômades, caçadores e pescadores, o colono português respondeu as exigências da economia capitalista comercial em expansão nos séculos XVI e XVII implantando a economia açucareira. (TAVARES, 2008, p.72)

A chegada de colonos de origem ibérica ao litoral da Bahia para colonização foi marcada, inicialmente, por relações amistosas com os nativos da terra, e conflituosas após a tentativa de escravização destes pelo colonizador. Creio que podemos definir, com base em Matta (2013), que a relação social e de hegemonia advinda a partir dos colonos ibéricos para o Brasil era de natureza senhorial, baseada nas relações de apadrinhamento e patriarcal, em que estavam inseridos, refletindo na organização social e econômica do século XIX, visto que, segundo Tavares (2008), este foi o contingente humano mais expressivo para formação do povo baiano:

[...] o português que naufragava no litoral brasileiro (um João Ramalho, um Diogo Alvares) e aqui se estabelecia e constituía família, ou era o que chegava na condição de sesmeiro em terras das capitâneas ou até mesmo na situação de degredados, fosse para cumprir pena de alguns anos ou de degredo perpetuo. Muitos deles se engrandeceram na Bahia como senhor de engenho e de currais. Ou era o lavrador, o artesão, o pequeno comerciante, o filho de família numerosa, alguém que deixava sua aldeia pobre e embarcava para “fazer o Brasil”. (TAVARES, 2008, p. 75).

Consideramos que estas relações de apadrinhamento e de hereditariedade entre os sujeitos alimentaram o sistema econômico açucareiro e a estrutura social e cultural do século XIX. Estas heranças podem ser identificadas na organização administrativa da cidade em freguesias e nas relações patriarcais que os senhores de engenho e senhores de escravos possuíam com seus pares e aliados. Estas relações sociais influenciaram conflitos na luta pela independência na Bahia, visto que, a escolha pelo lado para lutar na guerra foi estabelecida também a partir da função, situação social e interesses específicos dos sujeitos que se envolveram no levante contra a Coroa Portuguesa. Segundo Guerra Filho (2004) existiram aqueles que mesmo nascidos em Lisboa, Porto ou qualquer outra localidade em Portugal, puderam se integrar a qualquer uma das causas, assim como tiveram baianos que lutaram pelo retorno a situação de colônia.

Compreendendo que a organização administrativa, econômica e social da Bahia no século XIX teve forte influência das heranças Ibéricas, sistematizamos no Quadro 2 algumas características tradicionais dos ibéricos, que chegaram a colônia e mais tarde viraram senhores de engenhos, senhores de escravos, grandes e pequenos comerciantes, dentre outras profissões, portanto deverão fazer parte do jogo, visto que representaram segmentos sociais importantes na Bahia do século XIX, que também irão nutrir a modelagem do jogo RPG.

**Quadro 2. –Características Gerais do Branco Português para o Jogo**

Grupo étnico	Ibérico
Atributos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organização Social patriarcal baseada em arrendamentos de terras e manutenção de agregados;</li> <li>- Responsável pelo povoamento e uso das terras da colônia e sua organização administrativa em freguesias</li> <li>-Católico-romano com elementos ibéricos e afro-mouros;</li> <li>- Sua língua dominou as comunicações e o traçado da arquitetura das casas e da cidade;</li> <li>- Outros que sejam pensados no momento do jogo</li> </ul>
Artefatos	Armas simples (baioneta) e outros que sejam pensados no momento do jogo.

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017 a partir de RISÉRIO ( 2004);TAVARES(2008).

Para concluirmos a formação da sociedade baiana, a partir de sua origem étnica, destacaremos, através de Reis (2008), Abreu & Barros (2008) o sequestro dos Negros em África após a chegada do Ibérico para colonização; trazidos como mão de obra, diante da dificuldade em escravizar indígenas e a “caça” ao islamismo pelos Ibéricos<sup>3</sup>. “A demanda externa levou ao aumento da produção, do número de engenhos, de terras dedicadas ao plantio de cana e consequentemente ao crescimento do tráfico de força de trabalho africana.” (REIS, 2008, p.59).

Malowist (2010), Abreu & Barros (2008) destacam a África como fornecedora de mão de obra e de ouro para a economia mundial em desenvolvimento e para a consolidação da economia colonial, especialmente no Nordeste, onde a agroindústria se concentrou e floresceu a partir do cultivo da cana-de-açúcar.

Os sudaneses eram nativos da região do nordeste da África, de influência muçulmana, foram mandados em grande parte para a Bahia. Os Bantus, nativos oriundos Angola, Congo e Moçambique, foram enviados para o Rio de Janeiro, Minas gerais e para a zona da mata do nordeste. Outros grupos étnicos menores vindos da África são os yorubá, fon, ashanti, Ewe e outros grupos nativos de Gana, Benim e Nigéria. (ABREU & BARROS, 2008, p.37).

Pensando as permanências que são identificadas ao longo dos séculos para compor o jogo RPG, identificamos que o conhecimento dos Negros acerca das técnicas do trabalho nas lavouras de açúcar e outros gêneros, as habilidades com o jogo da capoeira, com guerras, conhecimento dos caminhos (principalmente com os negros fugidos), bem como os aspectos religiosos também deverão aparecer no jogo, pois estes sujeitos, ainda em condição escravagista, compunham os Batalhões Negros do Exército Pacificador na Guerra pela Independência.

Acreditamos que a participação dos negros, mesmo aqueles na condição de cativos para formação da sociedade baiana, sobreviveu como herança e nas tradições ancestrais dos sujeitos presente no século XIX, portanto, estas

---

<sup>3</sup> Os descobrimentos portugueses tinham também um caráter de continuação da reconquista contra o Islã, assim como de fortalecimento do cristianismo contra os tradicionais rivais maometanos. (MATTA, 2013).

características deverão estar no Jogo RPG. O Quadro 3 apresenta-nos as características dos africanos que serão utilizados para fins de modelagem do jogo.

**Quadro 3 - Características Gerais dos Negros para o Jogo**

Grupo étnico	Africano
Atributos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organização social em diferentes perspectivas;</li> <li>- Desenvolvimento de estratégias de guerra;</li> <li>-Habilidades no cultivo de alimentos;</li> <li>- Conhecimento geográfico das matas e seus atalhos;</li> <li>- Habilidade com o jogo da Capoeira;</li> <li>-Tradições religiosas baseada em divindades africanas. Influência ibero-africana: religião muçulmana e cristã católica;</li> </ul>
Artefatos	Jogo da capoeira e outros que surjam no jogo

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017 a partir de RISÉRIO ( 2004);TAVARES(2008).

Embora, de forma resumida e simplificada, os elementos levantados nos quadros 1, 2 e 3 serão úteis e base para a roteirização de simulações da sociedade baiana do século XIX, contexto da Independência, sabendo desde já que, estas aproximações deverão ser levadas em conta e abertamente discutidas com os potenciais jogadores que participarão da simulação do RPG proposto, tendo em vista que as aproximações são necessárias para a construção da solução concreta almejada, o jogo digital que simule a situação da época.

Por outro lado, o que apresentamos em linhas gerais, são os elementos da origem étnica-cultural de formação da sociedade baiana, as heranças e tradições que encontramos vivas nas práticas sociais dos sujeitos do século XIX, advindas do processo de construção social, que não se pretende que sejam completos, mas, que, ao menos, estabeleça pontos de diálogo e reflexões para que cada participante de estudos e simulações, como a que propomos, possa construir seu próprio quadro de interpretação da História.

O quadro 4 sistematiza características gerias que serão utilizadas para a modelagem do jogo digital, que pretende simular o contexto histórico da independência na Bahia e a possibilidade de participação dos jogadores na simulação, compreendendo assim, seus eventos e consequências. No momento destacaremos elementos de acordo com sua origem étnica, baseados no

levantamento que fizemos até o momento, sobre os diversos grupos formadores, e assim dando uma visão geral da formação da sociedade baiana e seus sujeitos, formação esta que precisará nutrir roteiros, cenários e enredo das aventuras do jogo de simulação proposto.

**Quadro 4. Representação étnica de formação da sociedade baiana**

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

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017 a partir de RISÉRIO (2004);TAVARES(2008).

Este mosaico de informações acerca das características gerais das heranças das etnias que compunham a formação da sociedade baiana do século XIX será representada em linhas gerais, com base em nossa interlocução até o momento, na simulação do jogo digital RPG proposto, sendo por isso fundamento importante construído nesta pesquisa. Ele servirá de base para a realização de modelagem, e poderá sofrer modificações ao longo da pesquisa, e/ou com a

participação dos sujeitos da pesquisa. Outro aspecto importante a ser destacado é que, neste momento, pretendemos perceber algumas tradições relacionadas ao cotidiano de reprodução social dos indígenas, ibéricos e africanos que ainda estão vivas no século XIX, as contradições do sistema e o processo de miscigenação serão destacados ao longo da pesquisa. Simular o século XIX em um jogo pressupõe entender e conceber as práticas e processos presentes, tensões e contextos, muitos deles presentes há muito tempo.

## 1.2 INTERPRETANDO O CENÁRIO QUE ANTECEDE A GUERRA PELA INDEPENDÊNCIA NA BAHIA

Segundo a origem, o século XIX é marcado pelas etnias já apresentadas nos quadros 1, 2 e 3 e suas miscigenações. É uma sociedade escravagista, agroexportadora, com uma estrutura social fortemente hierarquizada, dividida entre ricos senhores de diversas províncias, os barões da agropecuária, comerciantes de grande porte, grandes proprietários de terras e de escravos, e, do outro lado, os pequenos agricultores, pequenos comerciantes, homens pobres livres, libertos e escravos. “Terra e escravos, estas duas unidades, equivaliam à base produtiva e à base da riqueza da colônia e das pessoas, em particular.” (MASCARENHAS, 2017, p. 2).

No que se refere à organização territorial, podemos destacar que a província estava dividida em freguesias e que cada freguesia estava relacionada a uma igreja ou paróquia, o que demonstra a importância religiosa na formação administrativa da cidade, herança dos ibéricos já caracterizados em linhas gerais no quadro 2.

A cidade de Salvador, ou simplesmente a Bahia, como era denominada pelos habitantes, contava, no início do século XIX, com dez freguesias urbanas. Podem ser listadas segundo sua ordem de criação: Sé ou São Salvador, Nossa Senhora da Vitória, Nossa Senhora da Conceição da Praia, Santo Antônio Além do Carmo, São Pedro Velho, Santana do Sacramento, Santíssimo Sacramento da Rua do Passo, Nossa Senhora de Brotas, Santíssimo Sacramento do Pilar e Nossa Senhora da Penha. (ANDRADE, 1988, p. 58).

A caracterização desta sociedade leva-nos a concordar com Reis (2005) acerca dos interesses divergentes no processo de independência na Bahia, pois a

própria formação étnica e social dos sujeitos envolvidos, já destacados no tópico anterior, corroborou para interesses divergentes.

A história das lutas da Independência na Bahia não foi apenas a história de um conflito entre brasileiros e portugueses. Se estes últimos formavam grupo com interesses relativamente coesos, entre os primeiros havia divisões étnicas, ideológicas, políticas e sociais. (REIS, 2005, p.79).

Partindo desta compreensão e da formação étnica para a caracterização da sociedade baiana do século XIX, destacaremos agora, tensões que antecederam a Independência do Brasil na Bahia apontando alguns marcos que considero importantes para a construção de uma compreensão inicial sobre a guerra, que serão utilizados para composição do cenário do jogo e campanha.

Nosso **primeiro** marco é a transferência da corte portuguesa (1808), considerada uma retirada estratégica em vista da crise na Europa provocada pela guerra entre Inglaterra e a França napoleônica. Na tentativa de não suspender a parceria com a Grã-Bretanha, Portugal rompeu o Bloqueio Continental, determinação francesa que proibia as nações de comercializarem com a Ilha, ao mesmo tempo em que a França firmou um acordo secreto com a Espanha para conquista, ocupação e partilha do seu Império. Este cenário internacional exerceu influência na formação do Estado Nacional Brasileiro, pois, no meio destas duas potências e suas pretensões imperialistas encontravam-se o reino de Portugal que, para livrar-se deste dilema, transferiu a capital do seu Império para a Colônia sob a proteção da Marinha Inglesa.

Embora a preparação para travessia do Atlântico em direção ao Rio de Janeiro pareça ter sido feita de maneira atabalhoada, o projeto de o Monarca residir na América não era recente e a sua saída, naquelas circunstâncias, não se dera de maneira irrefletida. (SOUSA, 2008, p. 26).

Em 22 de janeiro de 1808, atracaram nos portos da Bahia as embarcações que conduziam a Família Real portuguesa e sua Corte. Mesmo em um período curto de estadia, pois ficaram 35 dias, muito do cotidiano da cidade foi modificado em função da nobreza. Esta chegada foi uma surpresa para o governante da Bahia e para a população local, que pelas janelas observavam curiosos a movimentação para alojamento da corte, pois era a primeira vez que alguém da

realeza chegava a cidade. Ao Conde da Ponte<sup>4</sup> coube providenciar: “iluminação da cidade, procissões, Te-Deum<sup>5</sup>, beija-mão, além das acomodações e alimentação necessárias para tão ilustres visitantes.” (SOUSA, 2008, p.20). Para atendimento aos gêneros de boca, solicitados pela Corte, foi necessário que as autoridades locais ordenassem às Vilas do Recôncavo o encaminhamento de remessas de farinha, grãos (milho, feijão e arroz), galinhas, frangos, patos, leitões e capados para Salvador (SOUSA, 2008).

Com a saída de Portugal, a Coroa estava fragilizada e precisava estar atenta às demandas externas e internas com o objetivo de solidificar sua permanência na América e não colocar seu poder em risco. Fator que corroborou para atendimento das demandas políticas de uma parcela da população local, que ao buscarem o regente, via a oportunidade de terem suas aspirações concretizadas.

Pouco tempo após o seu desembarque, alguns membros das classes proletárias, gozando da prerrogativa de proximidade com o regente, foram portadoras de várias demandas locais expressando desejos individuais e coletivos reavivados neste momento. (SOUSA, 2008, p. 31).

Tavares (2008) destaca que o príncipe Regente deu atenção às representações, principalmente dos comerciantes, porém, uma das petições pedia sua permanência na Bahia, o que demonstra as expectativas políticas e econômicas de alguns membros do Senado e da Câmara local, argumentando sobre a importância das riquezas naturais e suas potencialidades econômicas. Sousa (2008, p.31) nos relata que:

Seus patrícios não tinham dúvidas que a Bahia, por sua reconhecida importância e potencialidades, não poderia ser menosprezada no novo arranjo político do Império português. Além do mais, estavam cientes de o que significaria para a capitania – privilégio que outrora já havia vivenciado –, caso Salvador ostentasse o título de sede administrativa da corte. Assim, uma das primeiras representações encaminhada pelo corpo do comércio a d. João manifestava a aspiração de que ele

---

<sup>4</sup> João de Saldanha da Gama Mello Torres Guedes Brito era, neste momento, o 6 Conde da Ponte. Ver Portugal: Dicionário histórico. Disponível em: <http://www.arqnet.pt/dicionario/ponte6c.html> acesso em 20/08/2018.

<sup>5</sup> “O Te Deum (A Ti, Deus!) é um hino cristão utilizado especialmente como parte do Ofício de Leituras da Liturgia das Horas e em outros eventos solenes de ações de graças. Da autoria de Santo Ambrósio e de Santo Agostinho, o Te Deum foi pronunciado pela primeira vez no ano de 387.” Ver Documentos Oficiais da Arquidiocese de Salvador. Disponível em: [arquidiocesosalvador.org.br](http://arquidiocesosalvador.org.br)

permanecesse em definitivo na cidade. De acordo os peticionários, a capitania dispunha das condições estratégicas necessárias não apenas para uma defesa segura do trono, mas sobretudo para o engrandecimento e a ampliação da riqueza do Império português. (SOUSA, 2008, p. 31).

Foram inúmeras as vantagens alegadas pelos comerciantes, inclusive oferecendo a construção de um palácio condigno no mais rápido tempo, pois viam benefícios na manutenção da cidade da Bahia como capital do Império e a possibilidade de sua autonomia. Este desejo de virar capital do império, será considerado neste estudo como um fator motivador para justificar a participação de algumas lideranças, tais como os comerciantes, no conflito.

As solicitações não foram atendidas e, em março de 1808, a Corte chegou ao Rio de Janeiro, tornando está a capital do Império Português, o que frustrou os projetos dos comerciantes e vereadores baianos.

A Bahia, em especial Salvador, perdeu duplamente: não só os governadores gerais e vice-reis serão nomeados para atuar no Rio de Janeiro, como esta cidade passou a ser a sede do Império português. As principais decisões que eram tomadas em Lisboa passaram a ser tomadas na nova capital. Por outro lado, a Capitania da Bahia ainda recebeu governadores de grande prestígio, como o Conde dos Arcos. (VASCONCELOS, 2011, p.177).

A abertura dos portos<sup>6</sup>, promulgada quatro dias após a Chegada da Família Real, será considerada por nós o **segundo marco** político, visto que representou o fortalecimento de uma nova ordem, eliminando assim o exclusivo comercial<sup>7</sup> que estava imposto à província. A Carta Régia, concedia “provisoriamente”, que fossem admissíveis nas Alfândegas do Brasil todos e quaisquer gêneros e mercadorias transportadas em navios estrangeiros que estavam em paz com a Coroa Portuguesa. Esta sofreu alterações até chegar a versão definitiva de 1814, já com os privilégios concedidos a Inglaterra a partir do tratado de 1810.

Desta forma, a abertura dos portos teve também o objetivo de arrecadação monetária aos portugueses, visto que o solo português estava dominado pela

---

<sup>6</sup> Carta Régia de 28 de janeiro de 1808 que franqueava os portos brasileiros às nações que estivessem em paz com Portugal. Ver Carta de abertura dos Portos na Biblioteca Nacional Digital disponível em <https://bndigital.bn.gov.br/artigos/a-carta-de-abertura-dos-portos/> acesso em 10/08/2018.

<sup>7</sup> O exclusivo comercial era a proibição legal do comércio entre as colônias e as nações estrangeiras, seja através de barcos ou de mercadores dessas nações, seja através de barcos ou de mercadores nacionais que partissem das colônias em direção a outros países. Ver RICUPERO, Rodrigo. O ESTABELECIMENTO DO EXCLUSIVO COMERCIAL METROPOLITANO E A CONFORMAÇÃO DO ANTIGO SISTEMA COLONIAL NO BRASIL. In História (São Paulo) v.35, e100, 2016.

França e fortaleceu a chegada de estrangeiros pelo porto da Bahia, ocasionando mudanças nos costumes e na vida social da província, o que para a Bahia também representou mais possibilidades na busca pela sua autonomia.

O Brasil, de certa forma, sempre representou um espaço onde jovens lusitanos, plebeus ou da baixa nobreza – recém formados, negociantes ou simplesmente aventureiros – buscavam aumentar suas riquezas e um dia voltar para a terra natal, ou permanecer como nobres da terra, constituir família e enriquecer até a morte. Agora as circunstâncias pareciam diferentes: o Brasil desempenhava o papel de ‘tábua de salvação’ aos habitantes daqui e do Reino naqueles tempos de crise na Europa, fonte inesgotável de êxito e prosperidade. Não era apenas a guerra, mas, abrigar a Corte podia significar inegavelmente inúmeras oportunidades de negócios. Enquanto ela aqui permanecesse, seria preciso saber tirar da conjuntura melhor proveito possível. Contudo, mesmo com sua eventual partida, sua presença já havia inaugurado uma trajetória sem volta de felicidades diversas - retroceder não figurava sequer enquanto possibilidade. Por isso que, nessa perspectiva, escreveu Luís Paulino, ‘ainda hei de aproveitar’, demonstrando sua crença em um futuro ilimitado de fortunas. (SOUSA, 2008, p. 45).

A Chegada da Família Real representou momento de grandes festejos por parte da população local, que via nas ações de D. João uma representação de transformações para colônia. Desta forma, a sociedade baiana começou a copiar os costumes da corte, ao mesmo tempo em que o Regente concedia privilégios e títulos a membros da elite, segundo Araújo (201?) D. João chegou a assinar 500 concessões em um período de menos de trinta dias, além do decreto de Abertura dos Portos, criação de uma companhia de seguros<sup>8</sup>, reforma ao forte de São Marcelo, e reforço em homens (soldados), canhões e pólvoras aos fortes<sup>9</sup> para fins de fortalecimento da cidade, que até aquele momento sofria com os ataques de piratas e corsários em seus portos.

A necessidade de arrecadação também acarretou carregados impostos sobre o açúcar produzido na província. Estas transformações sociais, políticas e econômicas corroboraram para a escolha do nosso **terceiro marco**, a Revolução

---

<sup>8</sup> Companhia de Seguros Comércio Marítimo, destinada a cobrir todas as perdas e sinistros que os navios e suas cargas sofressem na ida e volta do porto da cidade de Salvador e dos portos de embarque africanos destinados a ao trabalho escravo no Brasil. Ver (TAVARES, 2008).

<sup>9</sup> Foi ordenado a criação de 25 barcas canhoneiras, uma fábrica de pólvora e uma fundição capaz de refundir canhões fora de uso. Determinou aumento do continente de soldados nos regimentos de infantaria para 1.200 homens, além da criação de dois esquadrões de cavalaria. Ver CASTRO, Adler Homero Fonseca de. A pré-indústria e o governo no Brasil: iniciativas de industrialização a partir do Arsenal de Guerra do Rio de Janeiro, 1808-1864. Tese de Doutorado em História Comparada. Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ): Rio de Janeiro, 2017.

Liberal do Porto em 1821, considerado por nós elemento político estruturante para compreensão sobre o momento que antecede a guerra, e que será utilizado para fins de construção da campanha do jogo RPG.

Consideraremos a Revolução Liberal do Porto como movimento militar iniciado pelo grupo Sinédrio<sup>10</sup> em agosto de 1820 ao norte de Portugal, na cidade de Porto, sendo logo espalhada até chegar a Lisboa, formando juntas provisionais de governo. O movimento tomou proporções, sendo capitaneada por uma classe mercantil lusitana, política e economicamente abandonada pela Família Real, que exigia o retorno do Regente D. João e da Corte Imperial a Portugal. Não obstante, acrescentamos que às ideias liberais que ganharam força em diversas partes da Europa corroboraram para o fortalecimento do sentimento nacionalista e aspirações para impor limites ao poder dos monarcas.

Dentre os motivos para a Revolução do Porto, estava a perda de privilégios, abandono político e as precárias condições econômicas que Portugal ficou após a saída da Família Real. Sendo assim, convocaram as Cortes para uma reunião, com participação de cem deputados de Portugal, para decidir sobre os caminhos a serem tomados e a elaboração de uma constituição que defendesse os direitos dos portugueses (SOUSA, 2008).

D. João tratou de declarar a reunião ilegal, e tentou fortalecer o caráter consultivo e não deliberativo da corte. Porém, o movimento espalhou-se rapidamente sem resistência para outros centros urbanos, sendo consolidada com a adesão de Lisboa. No Brasil, o Pará aderiu ao movimento em janeiro de 1821, sendo logo seguido pela Bahia, local em que “a iniciativa do movimento de adesão ao constitucionalismo português partiu dos oficiais da tropa de linha sob o comando, entre outros, do tenente-coronel Manuel Pedro de Freitas Guimarães no dia 10 de fevereiro de 1821.” (SOUSA, 2008, p. 214).

Ainda no dia 10, foi oficializada a adesão da Bahia à revolução portuguesa e a criação de uma Junta Provisória que pretendia conduzir a província, até que o monarca jurasse a constituição portuguesa, pois acreditavam que os males que o reino português sofria após a saída da Família Real também eram conhecidos da Bahia, que teve o seu comércio e navegação arruinados pelos altos tributos,

---

<sup>10</sup> Grupo secreto criado em Portugal, fortemente influenciado pelo liberalismo espanhol. Ver GOMES, Jônatas Roque. A revolução liberal do Porto e as concepções de pacto social no parlamento brasileiro (1826-1831). In Passagens. Revista Internacional de História Política e Cultura Jurídica Rio de Janeiro: vol. 10, no1, janeiro-abril, 2018, p. 24-42.

pobreza da população e miséria dos soldados. Somado a isso, a expectativa de autonomia e a influência das ideias liberais também influenciavam a formação de um levante favorável ao reino português na Bahia (TAVARES, 2008).

Meses seguintes, os deputados eleitos na província da Bahia foram a Portugal e percebem o caráter conservador do movimento, inclusive com o objetivo de recolonização do Brasil. Atendendo as exigências do movimento, D. João retornou a Europa e deixou D. Pedro como Regente, e a Corte institucionalizou o caráter nacional colonialista que defendia a continuidade do império português sobre a América, ocasionando na necessidade de deposição da Junta Provisória que, até aquele momento, estava representando a Bahia nos diálogos com a corte. TAVARES (2012)

A partir desta tensão entre os baianos, e a possibilidade de retorno a condição de colônia, consideraremos estes três marcos para contextualização que servirá de base para o contato inicial dos jogadores com a temática através da campanha do jogo, na tentativa de compreensão dos momentos históricos que antecedem ao fato que compõe a narrativa da guerra pela independência na Bahia.

### 1.3 MODELANDO A INDEPENDÊNCIA NA BAHIA

Para fins de construção do contexto da independência, vamos considerar com base em Castro (201?) quatro motivações para a guerra: o **primeiro** foi a ameaça de recolonização, através da Revolução do Porto culminada pela fuga da Família Real e fim do exclusivo colonial, já descritos no item anterior. O **segundo foi** a publicitação por parte do partido dos praístas baianos e de Lisboa acerca da necessidade de uma nova gestão da escravidão no Brasil, pois:

Na lógica militar de carreira europeu, um escravo era inimigo perigoso a ser abatido. Na lógica dos senhores de engenho e das tropas locais, um escravo era uma peça valiosa que pertencia a um proprietário e que devia ser sub julgado para o cativoiro. (CASTRO, 201?, p. 15)

Os portugueses apontavam a possibilidade de um levante escravo, como a insurreição negra no Haiti, e, automaticamente, ameaçavam a autonomia dos senhores de escravos. O **terceiro** motivo foi o projeto de lusitanizar a administração local, principalmente as forças armadas, fortalecendo a rivalidade

que já existia entre os militares brasileiros e os europeus, estes eram prestigiados pela administração tanto no fardamento quanto nas promoções que conseguiam alcançar. Além disso, para os europeus, as tropas formadas por homens inferiores, de cor, deveriam ser substituídas pelo verdadeiro exército português (CASTRO, 201?). O **quarto** foi a crise econômica que se encontrava a população pobre livre, liberta e escrava, com potencial rebelde, que já vinha de mobilizações decorrentes do desabastecimento público – vinculados aos períodos de alterações climáticas e/ou às especulações comerciais promovidas pelos negociantes locais. Este contexto era propício para que os ânimos se acirrassem contra a dominação colonial representada pelas autoridades públicas e pelos comerciantes portugueses. (LINDLEY, 1969)

Às vésperas da guerra, os principais gêneros de subsistência em Salvador apresentavam-se em alta de preços constante, gerada por um processo de escassez, não acompanhada pela alta dos salários, o que certamente se repetia do entorno do recôncavo. (GUERRA FILHO, 2004, p. 19).

Estas motivações, sistematizadas no quadro 5 deverão permear a formação dos personagens jogadores, visto que pretendemos que cada classe tenha uma motivação real se comparada ao período em estudo, de modo que, os sujeitos participantes da aplicação possam compreender a dinâmica social dos sujeitos histórico que estavam vivenciando a luta pela Independência na Bahia, e que situações sociais estavam vivenciando para colaborar ativamente nos conflitos da época.

**Quadro 5 – Motivações para participação na causa do Brasil**

Personagens – Sujeitos	Motivação
Todos	Recolonização
Senhores de escravos e Senhores de Engenho	Receio do novo modelo de gestão da escravidão. Com base na compreensão dos lusitanos sobre a relação senhor x escravos.
Militares brasileiros	Receio de uma administração local nos moldes lusitanos e substituição dos militares pelo que consideravam verdadeiro exército português.
Pobres livres e libertos	Pobreza em decorrência da crise econômica
Escravos	Aspirações com a liberdade

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017 a partir de Tavares (2012).

Dividiremos, para fins didáticos, o contexto da guerra, com base em Tavares (2008), em duas fases: a primeira sob o comando do Conselho Interino, momento em que as disputas estão mais na região na província da Bahia e Recôncavo e a segunda a partir da chegada do exército pacificador do general Pedro Labatut, que mudou o curso das batalhas. Além disso, buscamos, a partir do contexto, nutrir quatro aventuras (enredos) para o jogo, escolhidas inicialmente a partir dos seguintes critérios: 1) as tensões consideradas importantes para compreensão pedagógica sobre a guerra; 2) momentos que favoreçam a jogabilidade, interação e engajamento entre os jogadores.

A partir dos critérios listados, iniciaremos uma contextualização de quatro momentos históricos da independência na Bahia, a serem modelados no jogo RPG, porém, salientamos que estes serão narrados a partir de uma interpretação sobre a independência na Bahia de forma que possa conduzir-nos para elaboração de elementos basilares tais como: cenários para o jogo, enredos para compor os roteiros das aventuras e classes para personagens jogadores e não jogadores. Inicialmente, consideraremos os quatro momentos listados a seguir: 1) **Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro**; 2) **O 25 de junho**; 3) **Ataque a Ilha de Itaparica** e 4) **Batalha de Pirajá** como os momentos que serão modelados no jogo.

### **1.3.1 Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro**

Na segunda década do século XIX, período em que ocorreram as agitações pela independência, a província da Bahia era o centro político, local de acúmulo dos ricos comerciantes lusitanos que desagradavam aos proprietários de escravos, terras, engenhos e currais de gado com juros altos de agiotagem e pelas cobranças no fornecimento de escravos e utilidades, tais como: azeite do Reino, sal, bacalhau, carne seca, vinho e tecidos. Já no Recôncavo, encontravam-se os engenhos, a comida e o braço trabalhador que representava, naquele momento, um centro de abastecimento para a província (TAVARES, 2012, p.25).

Os abusos dos comerciantes e as motivações já descritas no quadro 5 corroboraram para que as agitações na província da Bahia se acirrassem.

Do lado português contavam-se as tropas (1.700 homens) e os civis de Portugal que controlavam a quase totalidade do comércio da província. Uma combinação de armas e negócios. A banda brasileira era bem maior e mais heterogênea. Dela faziam parte

militares, o povo pobre urbano, os proprietários médios, os profissionais e a alta elite representada pelos endividados senhores de engenho e uns poucos grandes comerciantes baianos. (REIS, 2005, p. 82).

Consideraremos o episódio de novembro de 1821, como primeiro conflito entre aqueles favoráveis a preservação da unidade do Império e os que motivados pelos deputados baianos sobre as aspirações da Revolução Liberal do Porto, não pretendiam a recolonização. Neste episódio: “pouco antes do meio-dia civis e militares armados subiram a ladeira da praça dirigiam-se para o prédio da câmara, ocuparam-no e tocaram o sino convocando o povo.” (TAVARES, 2008, p. 232).

Em seguida, com o estandarte da Câmara erguido, foram para a casa dos governadores exigir imediata deposição da junta provisória, que atuava na Bahia submissa a Lisboa e aos seus oficiais. De forma rápida, o Brigadeiro Inácio Luís Madeira de Melo ocupou com seus soldados as ruas, conseguiram prender os manifestantes, estes foram levados para o Forte do Barbalho e em seguida transferidos para Lisboa, sob acusação de tentar separar o Brasil de Portugal (TAVARES, 2008).

Os conflitos entre os que defendiam a monarquia representativa e constitucional e que se colocaram contra as medidas recolonizadoras propostas pelas Cortes de Lisboa e aqueles que assumiram uma postura simpática aos interesses da Corte motivados pela Revolução do Porto acirraram-se ainda mais, após a chegada da Carta Régia de 9 de dezembro de 1821, nomeando o Brigadeiro Inácio Luís Madeira de Melo Governador das Armas. Trazida no navio correio Leopoldina, em 15 de fevereiro de 1822, segundo Tavares (2012), a correspondência veio direto para Madeira de Melo, não se fez acompanhar de cópias, nem de correspondências para a Junta de Governo Provisório, para a câmara e/ou o Governador das Armas interino, o Brigadeiro Manoel Pedro de Freitas Guimarães.

O brigadeiro Inácio Luís Madeira de Melo tomou conhecimento de sua nomeação e a comunicou no mesmo dia 15 à junta de governo, a Freitas Guimarães, aos comandantes do Forte de São Pedro e das fortalezas do Barbalho e de Santo Antônio Além do Carmo, e aos comandantes da legião lusitana (chegara a Bahia com 1.100 homens) e dos corpos de 1ª e 2ª Linhas (tropas pagas e milícias). Também solicitou o reconhecimento de sua nomeação no ofício enviado a junta. Ao mesmo tempo pediu ao brigadeiro Freitas Guimaraes que lhe entregasse o governo das armas. (TAVARES, 2012, p.31).

Ainda segundo Tavares (2012), os militares portugueses comandantes da Legião Constitucional Lusitana, das fortalezas do Barbalho e Santo Antônio Além do Carmo reconheceram a autoridade de Inácio Luís Madeira de Melo, antes da resposta da Junta e de Manoel Pedro de Freitas Guimarães. As tropas locais reagiram aclamando o Brigadeiro Manoel Pedro de Freitas Guimarães que, segundo alguns autores, recusou-se a passar o comando para Madeira de Melo.

Em início de 1822 aconteceram importantes manifestações e conflitos de rua envolvendo setores populares, a partir da nomeação do General Madeira de Melo para o cargo de Governador das Armas da Bahia por parte das cortes de Lisboa. Alguns “notáveis”, encontrando eco nas tropas locais e nas ruas, esboçaram uma tentativa de não aceitar a nomeação do General Madeira de Melo com uma impugnação de seu diploma pelo senado da Câmara de Salvador. (GUERRA FILHO, 2004, p. 20).

Diante da crise, a Junta Provisória reuniu-se em 18 de fevereiro de 1822 na Câmara com representantes militares para apresentar uma proposta que pudesse contornar a situação de instabilidade, como relata Bento da França Pinto de Oliveira em carta a seu pai Luís Paulino de Oliveira Pinto da França<sup>11</sup>, representante da Bahia às cortes portuguesas: “Houve votos se devia entregar o comando a Madeira, mas depois de grandes debates que duraram até 4 horas da manhã, decidiu-se que se formasse uma junta com 7 membros e que Madeira fosse presidente.” (FRANCA, 1822, p. 89).

Madeira de Melo recusou a proposta. No dia seguinte, utilizando-se da autoridade junto às tropas ao seu dispor, ordenou o ataque ao Forte de São Pedro, espaço de resistência de militares e milicianos a favor da causa da Bahia, cenário principal de nossa primeira aventura. A partir da ordem de Madeira de Melo, sentinelas do primeiro Regimento da Legião de Caçadores foram postos nas ruas do Castanheda e do Tinguí, e nas ladeiras das Hortas, do Gravatá e da

---

<sup>11</sup> Luís Paulino de Oliveira Pinto da França nasceu em Cachoeira, no Recôncavo da Bahia. Filho de um comerciante português com uma senhora de engenho brasileira. Ingressou na carreira militar e, ao longo dos anos, gradualmente galgou os cargos e patentes naquela corporação, onde começou como cadete e participou de importantes batalhas pelo exército português, como nos combates contra as tropas napoleônicas. Foi escolhido em 1821 como outros deputados baianos para representar às Cortes Constituintes, partindo da província e deixando sua esposa Maria Bárbara Madureira Pinto Garcez e filhos. Maria Barbara e Bento da França Pinto de Oliveira, destacaram-se por ser “testemunha ocular” dos acontecimentos ocorridos na Bahia. As cartas enviadas ao marido faziam com que Luís Paulino soubesse dos principais assuntos e fatos dos turbulentos anos de 1821 a 1822. CAVALCANTE, Danielle Machado. ENTRE O BRASIL E PORTUGAL: A TRAJETÓRIA DE LUIS PAULINO DE OLIVEIRA PINTO DA FRANÇA (1771 – 1824). 2016. Dissertação (Mestrado em História Regional)- Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Santo Antônio de Jesus, 2016.

Palma com intenções de conter qualquer movimentação em apoio aos militares e milicianos que estavam aquartelados no Forte de São Pedro.

Rodrigo Argolo Vargas Cirne, tenente-coronel da Legião de Caçadores, foi informado por Civis e milicianos, que as tropas portuguesas se movimentavam para atacar o Forte de São Pedro. Os soldados agitados armaram-se, mas, o tenente-coronel Rodrigo Argolo conseguiu detê-los inicialmente, mas após a chegada do ajudante, o Capitão Manoel Gomes Barreto, que se dirigiu aos soldados para transmitir ordens de Manuel Pedro de Freitas Guimarães, segundo este: as tropas deveriam seguir em direção ao Forte de São Pedro.

Antes de chegarem ao Forte de São Pedro, as tropas dirigiram-se ao Campo da Pólvora para aguardar novas ordens, lá ouviram tiros de canhão para o lado do Forte de São Pedro, que eles acreditavam que já representava um ataque. Se instalou nova agitação entre os soldados e duas companhias de granadeiros se rebelaram. Segundo Tavares (2012, p. 42):

O alferes brasileiro Francisco de Farias gritou: 'Camaradas! Acompanhem-me! Já não temos comandante. Vamos para o forte defender a Pátria e os nossos irmãos de artilharia, porque não queremos levar surra dos marotos'. Foi secundado pelo alferes Gaspar Lopes Villas-Boas: 'Camaradas! Vocês querem ser forros ou cativos?'

Assim, oficiais e soldados abandonaram o Campo da Pólvora e seguiram pelas roças das Fazendas Tororó e Barris até chegarem ao Forte de São Pedro. Segundo Tavares (2012), eles entraram em um fosso que circulava o forte e alcançaram uma escada e cordas que foram jogadas pelos soldados que estavam no forte e os levaram muralhas acima. Começou, então, um intenso movimento no pátio interno do Forte de São Pedro, com a chegada dos que lutavam contra os ideais da Corte. Do lado de fora, os portugueses cercavam o forte com canhões e os soldados do regimento 12.

O dia 19 de fevereiro amanheceu com a ofensiva das tropas portuguesas. Atacaram o forte de São Pedro, onde se encontravam oficiais e soldados brasileiros das tropas regulares e de milícias, e os quartéis da Palma e Mouraria. (TAVARES, 2008, p. 234).

Com a movimentação no forte, em pouco tempo estes conflitos se alastraram para outras imediações tais como: Mercês, Piedade e Campo da Pólvora, pois os soldados procuravam militares e /ou milicianos que estavam contra a nomeação de Madeira de Melo. No ataque ao quartel da Mouraria, as

tropas lusitanas enfrentaram militares, invadiram casas e atacaram civis. O mais conhecido episódio relatado pela historiografia foi a invasão ao recolhimento das concepcionistas. Ao forçarem o ataque feriram com golpes de baioneta a abadessa Sórora Joana Angélica, que não estava envolvida com o levante contra Madeira de Melo, mas naquele momento protegia o claustro. Também foi atingido o capelão Daniel Nunes da Silva Lisboa, com coices das armas. No jogo, pretendemos que Joana Angélica seja um personagem não jogador, assim como Madeira de Melo, Manuel Pedro de Freitas Guimarães e outros.

Na tarde deste mesmo dia, Madeira de Melo ordenou o bombardeio ao Forte de São Pedro, obrigou as religiosas do convento das Mercês a se retirarem para o convento da Soledade. O forte foi intimado a se render, internamente realizaram reuniões das quais saiu a decisão de abandonar o Forte de São Pedro e marchar até Itapuã, com o projeto de reunir-se com os índios milicianos comandados pela Casa da Torre e voltar com reforços para tomar a cidade.

Os soldados saíram do forte disfarçados na noite de 19 e madrugada de 20, vestindo roupas comuns, utilizando cordas e escadas colocadas ao lado do forte pela Gamboa. Uma parte seguiu para abrigar-se nos brejos do dique, depois seguiu para Brotas e por fim em direção a Itapuã. Acredita-se que, na passagem de Brotas para Itapuã, poderiam ter passado pelo Cabula, mas, será aqui colocada como hipótese a ser utilizada no jogo. Uma segunda parte dos soldados seguiu para Graça para alcançar o Forte de Santo Antônio da Barra, chamado Forte Grande.

Através deste contexto, podemos destacar a possibilidade de alguns elementos de cenário e de personagens para o jogo descritos agora no quadro 6. Estes serão utilizados no momento de elaboração das aventuras e campanha, também servirão de base para orientações que serão exclusivas ao Mestre do jogo, visto que pretendemos uma compreensão sobre a dinâmica e tensões do contexto histórico que estará sendo representado.

**Quadro 6 – Cenários e Personagens para o Jogo RPG 1ª aventura**

Cenários de Salvador século XIX	No jogo RPG
---------------------------------	-------------

<p>Ruas de praças da cidade de Salvador, traçadas no contexto: Mercês, Tingui, Piedade, campo da pólvora, dentre outras que poderão ser inseridas no momento da criação do jogo.</p> <p>Possíveis Personagens: Comerciantes, Alfaiates, Boticários, carpinteiros, negociantes, dentre outros.</p>	<p>Utilizados para contextualização territorial pelo mestre, para fins de compreensão sobre a localidade em que os jogadores estarão inseridos.</p> <p>Nesta contextualização os jogadores terão acesso as pessoas que compunham a sociedade baiana do século XIX, as casas comerciais (moda, joias, livros) e profissionais que atuavam na época nas ruas que serão modeladas no jogo.</p>
<p>Conventos das Concepcionistas</p> <p>Convento das Mercês e outros.</p> <p>Possíveis Personagens: Joana Angélica, Daniel Nunes da Silva Lisboa, Militares portugueses, dentre outros.</p>	<p>Utilizados para contextualização do local pelo mestre;</p> <p>Compreensão da participação de Joana Angélica como defensora do Claustro e não da independência na Bahia.</p>
<p>Forte de São Pedro, Forte de Santo Antônio Além do Carmo, Forte da Mouraria e outros fortes.</p> <p>Possíveis Personagens: Inácio Luís Madeira de Melo, Manuel Pedro de Freitas Guimarães, Soldados Portugueses, Brasileiros, Milicianos, Negros fugidos, dentre outros.</p>	<p>Utilizados para contextualização do local pelo mestre como espaço de resistência ou apoio a causa do Brasil.</p> <p>A estrutura das fortificações e suas funções no século XIX deverão fazer parte da narrativa de contextualização do Mestre, além de imagens que representem estes locais.</p> <p>O Forte poderá ser explorado territorialmente sobre as possibilidades de rota de fuga para o Recôncavo.</p>

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017.

O quadro 6 deverá nutrir a primeira aventura, bem como os personagens que já foram listados durante o texto. Pretendemos, para fins de fortalecimento da jogabilidade no RPG, que a primeira aventura termine com a fuga dos milicianos do Forte de São Pedro em direção a Vila de Cachoeira, que será contextualizada na segunda aventura.

### 1.3.2 O 25 de Junho

Sabemos, através da historiografia e da documentação da época, que alguns militares e civis que conseguiram escapar do Forte de São Pedro rumaram para o recôncavo, outros, principalmente civis, ficaram na cidade. Nossa segunda aventura abordará a participação dos milicianos no recôncavo e a resistência ao ataque dos portugueses que culminou no episódio do 25 de junho.

Em Salvador, a intolerância entre portugueses e baianos cresceu após o episódio do Forte de São Pedro, inclusive com atos de violência nas ruas contra

todos que pareciam com os portugueses, pois, mesmo com a derrota nativista no forte, a oposição destes grupos ao governador Madeira de Melo aumentou. Acredita-se que aqueles milicianos do forte que não fugiram para o recôncavo fortaleceram a criação de grupos de guerrilha em Salvador, Segundo Araújo (201?, p. 19):

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

Pretendemos abordar, na segunda aventura, a criação de grupos de guerrilha e a participação territorial do Cabula na guerra. Não sabemos ao certo quando chegaram os primeiros habitantes do Cabula, mas tem-se informações sobre sua origem em heranças africano-brasileiras, inclusive com a existência do quilombo Cabula, dizimado em 1808. O Cabula, que segundo Castro (2001), tem origem na palavra *kimbula*<sup>12</sup>, também esteve presente nos conflitos pela independência na Bahia, pois encontramos registros da ocupação de negros e indígenas escondidos em suas matas, demonstrando que, apesar do território no período da independência, não ter a denominação de quilombo, ainda abrigava em sua comunidade a resistência, enquanto sujeitos subalternizados naquele sistema opressor .

A junta provisória de governo desta província transmite em anexo a V. Ex. uma cópia da representação feita pelos habitantes do Cabula, São Bento, Barreiras, Pedrinhas, Pirajá e Bate Folha, a propósito dos contínuos e numerosos agrupamentos de negros armados que tem acontecido, e das mulheres que a eles se juntam, com propósitos extremamente perigosos. (MAE/ CC. CONSULAT DE BAHIA, 1821, fl. 196).

O governo português enviou várias expedições com objetivo de desarmar e dispersar estes bandos, porém, a cavalaria teve pouco sucesso em suas iniciativas devido à mobilidade e conhecimento das matas por estes sujeitos, habilidades já destacadas nos quadros 1 e 3. Com as investidas para dispersar os bandos de negros, surgiram os mata-cabras<sup>13</sup>, expedições noturnas que atacavam a toda e qualquer pessoa de cor que encontrasse nas ruas, porém, estas ações

<sup>12</sup> Palavra de origem banto das línguas quicongo, que significa *ki* (lugar) *mbula* (compartilhar). Ver CASTRO, Yeda Pessoa. *Falares africanos na Bahia*. Rio de Janeiro: Topbooks, 2001.

<sup>13</sup> Cabras, no dicionário racial da época, significava alguém de pele mais escura que um mulato e mais clara que um negro.

saíram do controle, atingindo inclusive os membros das famílias ricas que sofriam com a violência dos militares portugueses pelas ruas.

Diante da instabilidade dos meios de controle da população, a cidade foi tomada por cartas anônimas e conversas sussurradas avisando que Madeira de Melo iria assumir o governo. Um “número apreciável de famílias abandonou a cidade de Salvador e se dirigiu a Santo Amaro, São Francisco do Conde, Cachoeira e Maragogi.” (TAVARES, 2008, p. 235). Utilizavam barcos, saveiros e até canoas e cavalos para deixarem a capital da província; ficaram os portugueses do partido da praia, seus soldados, outras pessoas que os apoiavam e a população mais pobre, pois estes não tinham muitas alternativas, visto que:

Para estes, sem laços de amizade ou de família com os habitantes das abarrotadas vilas do Recôncavo, ou bem abandonavam os seus ofícios e suas casas para se aglomerarem nas matas insalubres em volta da cidade, ou bem suportavam na cidade a falta progressiva de gêneros alimentícios e os mata-cabras praticado pelos portugueses. (ARAÚJO, 201?, p.20).

Entre fevereiro e maio de 1822, Tavares (2008) denomina como período de conspiração no recôncavo, devido ao aumento na compra de pólvora e mantimentos para suas Vilas. A Vila de Cachoeira será considerada por nós o cenário principal da segunda aventura, pois, nesta época, representava um importante e movimentado centro comercial que, devido a posição geográfica e extensão do rio Paraguaçu, favorecia a comunicação com outros portos para entrada e saída de mercadorias que abasteciam a província. Logo, o General Inácio Luís Madeira de Melo mandou uma barca canhoneira portuguesa para fechar o Porto da Vila, limitando a entrada e saída de mercadorias, que passava a ter que ser realizada por terra (TAVARES, 2012). Mesmo com a ameaça da canhoneira portuguesa, ainda em 24 de junho:

Proprietários de terras, escravos e engenhos, coronéis milicianos José Garcia Pacheco de Moura Pimentel e Aragão e Rodrigo Antônio Falcão Brandão, ocuparam o centro do Distrito de Belém, alto da extensa ladeira que descia para Cachoeira, e dali enviaram ofício ao Capitão Antônio de Cerqueira Lima, ao Comandante do Regimento de Infantaria miliciana, D. Brás Baltazar da Silveira, e ao capitão da escuna canhoneira, advertindo que urgia convocar a câmara para aclamar o Príncipe Pedro antes que se instalasse a desordem. (TAVARES, 2005, p. 99).

No dia seguinte, 25 de junho de 1822, às 9 horas, a câmara da Vila de Cachoeira decidiu aclamar D. Pedro Regente e Perpetuo Defensor e Protetor do Reino do Brasil. Tavares (2008), destaca que Manoel de Teixeira Freitas,

procurador da câmara, jogou seu estandarte para os mais de 400 homens armados que se encontravam em frente ao prédio e que manifestações populares a favor de D. Pedro foram feitas na praça principal da vila. A tarde foi marcada uma missa, na qual foi oferecido o Te-Deum na Igreja Matriz Nossa Senhora do Rosário. Ao final do Te-Deum, a população seguia em desfile pelas ruas da cidade, quando soaram tiros da canhoneira enviada por Madeira de Melo para fechar o porto de Cachoeira, e das residências de portugueses.

Depois do desfile estivo da tropa e do povo sem demora a agressão inesperada e traiçoeira: das casas dos portugueses Antônio Pinto Lemos Bastos e Manuel Machado Nunes partiram tiros de fuzilaria contra o povo, e da escuna, cujo comando afiançava não perturbar a aclamação, descarregaram três peças sobre a vila. Manuel da Silva Soledade, que era tambor, derrama o primeiro sangue cachoeirano em holocausto a liberdade: fique o seu nome gravado na história, para exemplo e conforto dos humildes. (AMARAL, 2005, p. 81).

O ataque português atingiu alguns milicianos que se aglomeravam na praça e nas ruas. A tradição oral aponta a participação do negro Manuel da Silva Soledade, chamado Tambor Soledade<sup>14</sup>, que foi atingido neste ataque e para fins de elaboração da aventura do Jogo RPG pretendemos que seja um personagem não jogador. Após os tiros da canhoneira, os Cachoeiranos organizaram-se para silenciar as embarcações de guerra e aprisionar seu comandante, marujos, e desarmar os soldados portugueses que haviam feito disparos das casas, a escuna canhoneira foi rendida dois dias após o ataque a vila (TAVARES, 2012).

Segundo Tavares (2012), no dia seguinte ao bombardeio, uma Junta de Defesa foi organizada e se instalou no Hospital São João de Deus para adotar as primeiras medidas: informar através de mensageiros a aclamação do príncipe as outras vilas e as hostilidades dos portugueses, bem como solicitar organização de homens e armas para deter a canhoneira e os portugueses que atacavam de suas casas. No entardecer de 28 de junho de 1822, apareceu uma bandeira branca na escuna canhoneira, que foi tomada pelos brasileiros, porém foi necessário improvisar a artilharia, utilizaram uma velha peça de ferro (artilharia precária) que se tornou eficiente com o apoio dos milicianos e voluntários.

As articulações pós ataque dos portugueses também poderá ser representadas no jogo, principalmente este momento de organização no

---

<sup>14</sup> Ver AMARAL, Bráz. Ação da Bahia na obra da Independência Nacional. Salvador: EDUFBA, 2005.

recôncavo e tentativa de ataque dos portugueses. A Junta Cachoeirana conseguiu reunir 1.500 homens, que estavam posicionados em locais estratégicos bloqueando as vias de acesso à cidade, impedindo o fornecimento de gêneros alimentícios<sup>15</sup>, ao mesmo tempo em que formaram uma rede defensiva contra possíveis incursões navais contra vilas situadas no fundo da baía.

Pretendemos que a segunda aventura seja concluída com a vitória dos milicianos sobre os portugueses e a rendição da escuna canhoneira, e a chegada de um clamor por apoio a um outro combate em Itaparica de modo que possamos conduzir os personagens jogadores para a terceira aventura. Para fins de construção da narrativa da segunda aventura, o quadro 7 representará os elementos de referência principais selecionados até o momento para compor a narrativa da segunda aventura do jogo.

**Quadro 7 – Cenários e Personagens para o Jogo RPG – 2ª aventura**

Cenários	No jogo RPG
<p>Salvador século XIX - Ruas da cidade, inclusive o Cabula;</p> <p>Possíveis personagens: Soldados Portugueses, Brasileiros, Milicianos, Negros, Indígenas, Brancos pobres, Portugueses.</p>	<p>Utilizados para contextualização do local pelo mestre para fins de compreensão da localidade.</p> <p>Atuação de grupos de guerrilha favoráveis a causa do Brasil e do grupo mata cabra buscando os fugitivos do forte e aqueles que atuavam nas ruas contra Madeira de Melo.</p> <p>Abandono da cidade em direção ao recôncavo. Utilização de barcos, saveiros, canoas e cavalos para deixarem a capital da província.</p>
<p>Recôncavo século XIX -Vilas Santo Amaro, São Francisco do Conde, Cachoeira e Maragogipe.</p>	<p>Contextualização do cenário das Vilas, suas ruas, casas comerciais, personalidades, engenhos e outros que aparecerem no momento do jogo.</p> <p>A contextualização do local servirá para construção de uma ideia de espaço e possibilidade de movimentação entre os jogadores.</p>
<p>Vila de Cachoeira;</p> <p>Igreja Nossa Senhora do Rosário, câmara, praças, Hospital São João de Deus;</p> <p>Possíveis personagens - Manoel de Teixeira Freitas (procurador da Câmara);</p>	<p>Este cenário será considerado o principal, pois os fatos decisivos da aventura deverão ocorrer nestes espaços;</p> <p>O ataque da canhoneira portuguesa a população na saída da Igreja, e dos portugueses que estavam escondidos em casas deverão compor a narrativa do jogo.</p>

<sup>15</sup> Bem verdade que o bloqueio aos gêneros de boca só atingia realmente a população mais pobre da cidade sitiada. Os portugueses e seus soldados podiam abastecer-se de carnes salgadas, farinha e bacalhau por via marítima.

Antônio Pinto Lemos Bastos e Manuel Machado Nunes (Portugueses que atacaram a população local), Tambor Soledade, Padre Manuel Dendê Bus, dentre outros.	Além disso, a articulação da junta conciliatória e de defesa que ocorre logo após o ataque também será tratado no jogo.
---	---

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017.

Os cenários descritos no quadro representarão as informações principais da aventura 2, podendo sofrer alterações no momento da modelagem do jogo RPG. Consideramos o evento de 25 de junho um marco na história da Independência na Bahia. Portanto, fator motivador para a escolha deste enredo que deverá ser concluído a partir da vitória dos Cachoeiranos sobre os soldados portugueses e a informação que, após a derrota, Madeira de Melo ordenou, através de documento, que os Cachoeiranos despussem as armas e se entregassem a prisão.

Na história, os Cachoeiranos não se entregaram e, após a derrota da barca, utilizaram seus canhões para fortalecimento do Porto de Cachoeira. Pretendemos que a terceira aventura apresente em contextualização a Vila de Cachoeira após o embate naval e a deposição da Junta Conciliatória e de Defesa para a criação da Caixa militar.

### **1.3.3 A Batalha de Pirajá**

Através deste contexto, apresentado nas duas aventuras, terminaremos o que consideramos, até o momento, a primeira fase da guerra, a fase regional, sob o controle do governo interino e do Coronel Antônio Joaquim Pires de Carvalho e Albuquerque D'Ávila Pereira, o Coronel Santinho, como ficou conhecido, “[...] primeiro baiano que efetivamente mobilizou um batalhão de nacionais, formado por índios armados com arcos e flechas, com experiência na preparação de emboscadas.” (ARAÚJO, 201?, p. 24).

Ainda nesta primeira fase, após o 25 de Junho, destacamos a formação dos Batalhões de Voluntários a favor da causa do Brasil, comandados por senhores de engenho e de escravos, proprietários de terras e composto por brancos pobres, lavradores e plantadores de fumo e mandioca, crioulos livres, escravos crioulos, e escravos africanos cedidos por senhores. O batalhão, que ficou famoso pela atuação que tivera no decurso da luta, foram os Voluntários do Príncipe, apelidado dos Periquitos por causa da farda com gola verde, batalhão que, segundo conta a historiografia, Maria Quitéria de Jesus, atuou sob o nome de Soldado Medeiros.

Medeiros, o codinome de Maria Quitéria, era o sobrenome de seu cunhado e, esse seria o novo nome de nossa heroína. Em punho com sua arma de fogo, para depois ser elogiada por sua conduta e comportamento exemplares, estava realizando seu sonho: ser soldado do Brasil. (BUONFIGLIO, 2014, p. 64).

Pretendemos que, no jogo, Quitéria também seja um personagem não jogador, que através de seu conhecimento com montaria e manejo de armas de fogo, poderá auxiliar os jogadores em momentos de embates. Nesta primeira fase a estratégia utilizada foi a de sitiar a cidade, cortando gêneros alimentícios e comunicação, mantendo tropas portuguesas ilhadas na Capital da província.

O quadro 8 sistematiza os batalhões e seus comandantes, de modo que possa nutrir a aventura e possíveis personagens a partir da formação de seus batalhões. Pretendemos que, pelo menos o Batalhão dos Periquitos, seja utilizado no enredo, até pela divulgação que a historiografia e a memória coletiva destacaram ao mesmo.

**Quadro 8 – Batalhões para 3ª aventura**

Batalhões	Comandante
Voluntários do príncipe (Periquitos)	Sargento-mor miliciano Jose Antônio da Silva Castro;
Companhia do Belona	Inácio Joaquim Lisboa
Companhia de Mavorte	Organizada pelo capitão-mor Joaquim Pires de Carvalho e Albuquerque de Ávila Pereira Comandada por José Joaquim de Souza Leite
Belona Cachoeirense	Organizada por Joaquim Salustiano Ferreira e comandada por Inácio Joaquim Pitombo
Pitanga	Manuel Marques Pitombo
Couças ou Encourados de Pedrão ou da Pedra Branca (Vaqueiros),	Frei José Maria Brayner

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017 a partir de Tavares (2012).

Consideraremos a partir do quadro 8 o fechamento da primeira fase regional da nossa narrativa sobre a Independência na Bahia e a segunda fase, com base em TAVARES (2012), iniciaremos a partir da chegada do exército pacificador após o rompimento das Cortes do Rio de Janeiro com Portugal. D.

Pedro, demonstrando interesse em estabelecer seu domínio sobre todo o território, nomeou o General Pierre Labatut ou Pedro Labatut, para comandar o exército que deveria libertar a Bahia das iniciativas Portuguesas.

Em 14 de julho de 1822, o Exército Pacificador, comandado pelo general francês Pedro Labatut, foi enviado do Rio de Janeiro pelo então príncipe Regente D. Pedro com previsão de desembarcar na enseada de Tatuapara, próxima a Casa da Torre dos Garcia D'Ávila, convertida em base de operações das forças de libertação. (ARAÚJO, 201?, p. 28).

Enquanto as tropas de Labatut não chegavam, Inácio Siqueira Bulcão acolheu e sustentou voluntários que vinham da capital preparando-se para a guerra de libertação na Bahia. Ainda em julho de 1822 O Coronel Santinho, acampou em Pirajá, e bloqueou a estrada das boiadas<sup>16</sup>, organizando operações de guerrilha contra os portugueses.

Já sofrendo com falta de gêneros alimentícios, em 29 de junho de 1822 Madeira de Melo ordenou ataque ao povoado de Nazaré, visando garantir envio de suprimentos para Salvador. “Na época, Nazaré era tido como celeiro do recôncavo, devido a importante produção de farinha de mandioca e demais produtos de subsistência.” (ARAÚJO, 201?, p. 28). As tropas portuguesas, no entanto, acabaram sendo derrotadas pelo batalhão brasileiro que havia partido de Cachoeira, rumo a Nazaré. O conflito ficou conhecido como batalha do funil

A partir de então, Nazaré tornou-se fornecedor de gêneros de primeira necessidade para as tropas brasileiras juntamente com a região de Saubara, enquanto Salvador penava com a carestia de alimentos (ARAÚJO 201?, p. 29). O recôncavo apertava o cerco sobre a capital com as dificuldades de subsistência. Em contrapartida, os portugueses criavam fortificações na província, a fim de conter a ofensiva brasileira.

Fizerão-se várias fortificações no campo do Forte de São Pedro, e no Barbalho, na estrada das Brotas e na estrada do Cabula, além do convento da soledade, e nas estradas que vai para Itapoan por Nazaré. (JORNAL O ESPELHO, 1822, fl. 2).

Ainda segundo o jornal o Espelho de 03.09.1822, nestas mesmas localidades os portugueses criaram fossos e muita artilharia. A notícia do jornal Idade D' Ouro ainda trata da participação de tupinambás no Cabula em “espionagem” aos portugueses:

---

<sup>16</sup> Estrada que era utilizada para transportar o gado que abastecia a cidade de Salvador.

He verdade que os taes Tupinambás, fazendo brigada com os primos de todas as castas não se atrevem nem a olhar para as nossas trincheiras; mas escondidos aos bandos pelos matos, e capitaneados por alguns beneméritos, que forão da cidade para fora, tem feito proezas dignas de honra a memória. [...]

Diz a fama, o clamor e a indignação pública que os facciosos de dentro sahem quando querem, entrão para observar o aqui se passa, e para dizerem aos sitiantes o que hão de fazer, dando-lhes couto em casas do Cabulla. (JORNAL IDADE D' OURO, 1822, fl. 1).

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

Em outubro de 1822, o Coronel Joaquim D' Ávila Pereira reuniu armamento e tropas que comandava no quartel improvisado no Engenho Novo Pirajá, e em seguida transferiu o comando da tropa para o general Pedro Labatut.

No momento em que assumiu as tropas, Labatut encontrou um exército de voluntários composto por índios, negros e mestiços escravos, livres e libertos, mesclando soldados regulares e voluntários. Os batalhões patrióticos estavam organizados em torno da: companhia dos caçadores de Santo Amaro, dos Voluntários da Vila de São Francisco e dos Voluntários do Príncipe D. Pedro, também denominados periquitos em virtude da gola verde do fardamento. (ARAÚJO, 201?, p. 30).

Após a chegada de Labatut, percebe-se mudanças no curso da guerra e a organização e disciplinamento dos soldados regulares e voluntários, tais como: brancos pobres, negros libertos e escravos, além da criação dos batalhões patrióticos e recrutamento de mais escravos.

Veterano da guerra de independência da Colômbia, sob o comando de Simon Bolívar, Labatut tinha ainda vivas em sua memória as práticas usuais dos exércitos libertadores hispano-americanos, pelas quais os escravos eram recrutados maciçamente em troca de sua alforria. (ARAÚJO, 201?, p. 24).

Mesmo com a negativa dos senhores de engenho para o recrutamento dos seus escravos, Labatut se apropriou de bens, viveres e escravos que foram incorporados ao exército, sem contar os escravos que fugiam do Senhor para realizar alistamento e dos que estavam em quilombos que se alistavam com

objetivo da liberdade formal. Labatut terminou construindo um primeiro exército nacional brasileiro, formado por homens que aderiram a causa e comandados por oficiais vindos do Rio de Janeiro, Pernambuco e por homens de cor da Bahia, tendo como comandante geral um estrangeiro, que fazia questão de impor pela violência sua autoridade por cima das hierarquias sociais tradicionais (ARAUJO, 2017?).

Ao tomar posse, Labatut, enviou uma carta a Madeira de Melo, sugerindo que ele desistisse do conflito. A resposta veio em 31 de outubro quando 10 navios da marinha portuguesa aportam na Baía de Todos os Santos trazendo tropas, armas e Munições. Logo depois, na madrugada de novembro do mesmo ano, 250 soldados portugueses desembarcaram em Itacaranha e Plataforma com o objetivo de tomar os postos dos brasileiros na estrada das boiadas, na altura de Pirajá, liberando o bloqueio imposto pelos brasileiros a Salvador. Eles avançavam no engenho do Cabrito ao tempo que chegavam por terra os que atacariam Pirajá. O conflito ocorreu nas áreas de Cabrito, Campinas e Pirajá, e ficou conhecida como Batalha de Pirajá. (TAVARES,2012)

A Batalha de Pirajá é considerada uma das batalhas mais famosas. As cartas de Labatut e o Semanário Cívico são os documentos mais utilizados pela historiografia, nestes relata-se que cerca de 2000 soldados avançavam sobre os batalhões brasileiros que tinha cerca de 1200 homens. Por estar em desvantagem, o comandante Barros Falcão ordenou o recuo das tropas, no entanto, o corneteiro Lopes, não se sabe ao certo porque, soou o sinal de cavalaria avançar e degolar, ao invés de recuar. Assustados achando que os brasileiros haviam recebido reforços, as tropas lusitanas partiram em retirada em direção a Lapinha, sendo perseguida pelos soldados do Exército Pacificador armados com baionetas e sabres. A derrota dos portugueses assegurou o posicionamento das tropas brasileiras na região e a continuidade do cerco a Salvador.

Os combates duraram oito horas e foram mais violentos em Plataforma, Cabrito e Pirajá. Não há como recompor detalhadamente o que realmente ocorreu, pois faltam registros, não podemos também afirmar os motivos que levaram as tropas portuguesas a recuar, porém sabe-se que recuaram. A versão da tradição oral baiana descansa no equívoco do Corneteiro Lopes, versão que utilizaremos no jogo, pois também consideraremos, para fins de construção das aventuras, a

memória tradicional que está implicada na localidade. Desta forma, o cenário da aventura será de dificuldades em números de soldados, dificuldades de alimentação e avanço sem cessar das tropas lusitanas, como relata a historiografia, porém, objetivamos a compreensão dos estudantes acerca dos relatos sobre o Corneteiro Lopes e sua participação nas tradições do 2 de julho.

O quadro 9 sistematiza elementos apontados nesta interpretação sobre a Batalha de Pirajá, bem como elementos da tradição oral que serão inseridos em nossa narrativa. Acrescentaremos a este fato a incursão de cerca de 200 escravos armados vindos da Mata Escura e Saboeiro que atacaram Pirajá. Estes, supostamente, aderiram a causa portuguesa com o objetivo de serem libertados da escravidão, o que demonstra que os interesses e objetivos dos sujeitos que participaram da guerra poderia fortalecer e apoiar a qualquer lado, dependendo de suas motivações.

#### Quadro 9 – Cenários e Personagens para o Jogo RPG – 3ª aventura

Cenários	No jogo RPG
Vila de Cachoeira. Possíveis personagens: Maria Quitéria, Frei José Maria Brayner, Joaquim Pires de Carvalho e Albuquerque de Ávila Pereira, Vaqueiros.	Este cenário retorna para contextualização da formação dos batalhões de voluntários e o início de uma estratégia para retorno a Salvador.
Nazaré. Batalha do Funil.	Atuação dos milicianos para controle dos alimentos que eram produzidos na região.
Cabula Possíveis Personagens: Tupinambás, Negros, Soldados Portugueses.	Possibilidades de ataque dos batalhões nesta região, o mestre deverá realizar uma exposição sobre a região de matas, criação de fortificações pelos portugueses.
Cabrito, Campinas e Pirajá  Pedro Labatut, Corneteiro Lopes, Soldados Brasileiros, Portugueses, escravos e libertos.	Localidades em que ocorreram os conflitos da Batalha de Pirajá, será levando em conta o tempo de 8 horas na batalha e dificuldades em números de soldados, dificuldades de alimentação e avanço sem cessar das tropas lusitanas.

	<p>Também será considerada a participação do corneteiro e o toque de avançar ao invés de recuar.</p> <p>Também será respeitada as contradições da história e possibilidades de escravos favoráveis a Portugal e de Portugueses que aderiram a causa do Brasil.</p>
--	--

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017.

Pretendemos que a terceira aventura seja concluída com a vitória após o toque de avançar do Corneteiro Lopes, após isso, pretendemos a criação de um enredo que conduza os jogadores para uma incursão a Itaparica para a nossa quarta aventura. Nesta, pretendemos criar um enredo focado no 7 de Janeiro de 1823, quando Madeira de Melo tenta pela segunda vez dominar a Ilha de Itaparica, nesta pretendemos destacar a participação dos itaparicanos e a derrota dos portugueses. Ainda pretendemos, por tratar-se da última aventura, apresentar o pós ataque a Itaparica, com a atuação política dos portugueses até a saída de seus barcos da baía de todos os santos em 2 de julho de 1823.

#### **1.3.4 Ataque Naval em Itaparica**

No início de 1823, a província já estava cercada pelas tropas brasileiras e as forças lusitanas sofriam com a falta de alimentos. Madeira de Melo destituiu a junta provisória e passou a governar sozinho. Para reservar os mantimentos que ainda possuíam, declarou estado de Sitio e permitiu a saída de todos que quisessem deixar a cidade.

Sentindo falta de mantimentos em Salvador, e achando que era mais fácil alcançar Jaguaripe, Nazaré e Maragogipe e o fértil vale do Iguape, forçando passagem pela baía de Todos os Santos, os comandantes portugueses, Brigadeiro Madeira de Mello e Chefe de Divisão João Feliz Pereira de Campos, comandaram a ofensiva de 6 de janeiro contra o forte de São Lourenço, na Ilha de Itaparica, e os barcos da flotilha sob o comando do Tenente João das Botas. (TAVARES, 1973, p. 27).

Sabemos que em julho de 1822 os portugueses já tinham realizado uma incursão na Ilha de Itaparica. Neste dia, atacaram ao Forte São Lourenço, mataram sentinelas, destruíram canhões e bateram em retirada. Este ataque e outros realizados pelos portugueses deixaram lições para melhorar a defesa da ilha, fator que colaborou para a vitória dos itaparicanos em 7 de janeiro de 1823.

Controlar Itaparica significaria controlar, a um só tempo, o acesso às vias fluviais que davam acesso às vilas do seu entorno, a

exemplo de Nazaré, Cachoeira, Santo Amaro, São Francisco do Conde, dentre outras localidades do Recôncavo e, por consequência, às rotas por terra para a Chapada Diamantina, Vale do São Francisco e Sertão da Ressaca. Ademais, a Ilha de Itaparica era importante produtora de gêneros alimentícios, principalmente farinha. A disputa por Itaparica significava, portanto, a garantia de acesso à comida para o lado vencedor e à fome, quase certa, para o lado derrotado. (MOREIRA, 2011, p. 20).

Na manhã de 7 de janeiro de 1823, o chefe João Feliz Pereira de Campos, comandou 40 barcos, 2 brigues de Guerra e Lanchas canhoneiras para a altura do Forte São Lourenço. Logo no primeiro disparo contra o forte, tiveram resposta de Amoreira, Forte da Bica, Engenho Boa Vista que contra-atacaram. Os itaparicanos estavam preparados para a ação dos portugueses, tanto na fortaleza de São Lourenço quanto em barcos com canhões em sua proa e nas praias com trincheiras.

Nestes ataques, a tradição oral consagrou Maria Felipa de Oliveira como uma heroína que liderou grupos de homens e mulheres na construção das trincheiras nas praias aguardando uma ofensiva portuguesa e durante a batalha no corpo a corpo, armados com peixeiras e galhos de cansação, incendiando embarcações portuguesas.

Sistematizamos no quadro 10, informações sobre o 7 de janeiro de 1823 para compor quarta e última aventura, tendo como objetivo a demonstração da participação popular de Itaparica na independência, para tal, destacaremos o cenário geográfico, possibilidades estratégicas, bem como a tradição oral e seu destaque à participação de Maria Felipa, que será um personagem não jogador, possivelmente líder de algum grupo de resistência da ilha.

**Quadro 10 – Cenários e Personagens para o Jogo RPG – 4ª aventura**

Cenários	No jogo RPG
Ilha de Itaparica Personagens: Maria Felipa, Joana Soaleira, Marcolina, população local, soldados, Marinheiros, dentre outros.	A ilha será o cenário principal da aventura. Sua localização geográfica, recifes de corais, riquezas naturais deverão compor o cenário que será utilizado pelo mestre para contextualização aos jogadores.  Construção de trincheiras nas praias, utilização de armas confeccionadas pela população local.
Forte São Lourenço, Possíveis personagens: soldados	Utilizados para contextualização do local pelo mestre como espaço de resistência ou apoio a causa do Brasil.

portugueses, brasileiros, população local. João Francisco de Oliveira João Felix Pereira de Campos	A estrutura das fortificações e suas funções no século XIX deverão fazer parte da narrativa de contextualização do Mestre, além de imagens que representem estes locais.  O Forte poderá ser explorado territorialmente sobre sua localização na ponta da Baleia e possíveis estratégias para resistência ao ataque.  A aproximação dos portugueses ao forte será retratada na aventura, bem como a defesa brasileira.
--	--

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017.

O quadro 10 destaca os elementos que compõe o 7 de janeiro de 1823 e que poderão ser levados para a aventura do jogo. Pretendemos, na quarta aventura, que após a vitória dos brasileiros, os jogadores tenham acesso aos acontecimentos diplomáticos até a saída de Madeira de Melo da Baía de Todos os Santos.

Por sugestão de Manuel Felisberto Caldeira Pontes, embaixador do Brasil na Inglaterra, o ministro José Bonifácio convidou Lord Cochrane, que se encontrava no Chile, para assumir o comando da Marinha do Brasil com objetivo de expulsar os navios lusitanos estacionados na Baía de Todos os Santos. Em 4 de maio, entrava na Baía de Todos os Santos a esquadra de Lord Cochrane para combater os navios portugueses que estavam estacionados a frente de Salvador. Por volta das 11 horas, ocorreu conflitos e a nau brasileira sofreu grandes estragos, o que fez Lord Cochrane recuar, porém, esta ação também demonstrava a sua capacidade de trazer perdas a marinha portuguesa.

Um exército tão heterogêneo corroborava para os conflitos internos, o resultado foi a prisão de Felisberto Gomes Caldeira e Joaquim D'Ávila Pereira por Labatut e a deposição em seguida do próprio Labatut do comando do exército libertador.

O general foi acusado de cometer violências contra senhores de engenho, apropriar-se do tesouro em prata do engenho Passagem, pertencentes a portugueses e fuzilar quilombolas nos arredores de Salvador. (ARAÚJO, 201?, p. 35).

O substituto de Labatut, o Coronel Joaquim José de Lima e Silva, reorganizou as tropas criando nove batalhões e cinco companhias, sendo uma de crioulos, formada em Nazaré das farinhas e outra de negros livres,

denominada Companhia dos Libertos Imperiais, criou também duas brigadas especiais, uma de artilharia e outra de cavalaria.

Em 30 de junho de 1823, certo da impossibilidade de manter a guerra, Madeira de Melo autorizou o início das negociações para o embarque do exército lusitano. Na madrugada de 02 de julho de 1823 tropas de Madeira de Melo deixaram a Baía de Todos os Santos, estavam cercados por terra pelo exército pacificador e por mar pelo Lord Cochrane. “Uma força de Vanguarda se movimentou sob o comando do coronel Antero José Ferreira de Brito para explorar os pontos e trincheiras abandonados pelos portugueses.” (TAVARES, 2012, p. 80).

Era hora de retornar a Salvador. Segundo Tavares (2012), seguiram os batalhões comandados por Lima e Silva e por Barros Falcão, tendo a frente o batalhão do imperador, seguido do batalhão de Pernambuco, vinha na retaguarda o grosso dos soldados, estavam descalços e quase nus por causa das fardas rasgadas. Os negros do Batalhão de libertos fecharam a marcha. Esta foi a parte do exército que entrou na cidade utilizando-se a estrada das boiadas. Foi festejado pelas freiras da Soledade, cidadãos davam vivas ao imperador, soltavam foguetes e senhoras vestidas de verde e amarelo lançavam das janelas entre aplausos vivos, odoríferas flores sobre oficiais e soldados.

Após a narrativa sobre a Guerra da Independência na Bahia, buscamos, a partir do quadro 11, destacar em meio ao contexto histórico da temática que será enredo do jogo, com estes elementos da história poderão corroborar para construção do jogo RPG.

**Quadro 11 – Elementos de contexto que estarão presentes na modelagem do jogo**

	Elementos de contexto	Descrição	
1	Ancestralidade	A origem étnica ibérica, africana e indígena que reflete na reprodução da existência dos sujeitos no século XIX	Campanhas Aventuras
2.	Sociedade Baiana	Escravagista, agroexportadora, com estrutura social fortemente hierarquizada	Campanhas Aventuras
3.	Organização administrativa	Divisão da cidade em freguesias, cada freguesia estava relacionada a uma igreja ou paróquia	Campanhas Aventuras
4.	Resistência baiana	Descontentamento quanto à situação social, econômica e política instalada após a revolução do porto	Campanhas Aventuras Objetivo dos jogadores;

5.	Embates: Forte de São Pedro 25 de junho Batalha de Pirajá 7 de Janeiro	Situações de conflito entre os partidários da causa lusitana e os partidários da causa brasileiros	Campanhas Aventuras Objetivo dos jogadores;
6.	Quilombo	Consideraremos os enfrentamentos no Cabula como resquícios de resistência do Quilombo Cabula destruído em 1807	Campanhas Aventuras Objetivo dos jogadores;

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017.

Após esta compreensão sobre o contexto histórico que compõe o nosso primeiro ciclo da metodologia DBR cujo objetivo é nortear a Pesquisadora no contexto histórico em que estará imerso o jogo RPG para elaboração de aventuras, classes e campanha seguiremos para a investigação dos princípios de design pedagógico que serão utilizados no jogo para colaborar e entender o ensino-aprendizagem da história.

## **2 CONSTRUINDO PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS PARA A MODELAGEM DE JOGO RPG DIGITAL**

Neste capítulo, buscamos compreender a história inserida em seu contexto escolar, sua trajetória e os princípios de design pedagógico que serão utilizados para o Ensino de História da independência do Brasil na Bahia por meio do jogo RPG digital. Para isso, aportaremos nos conceitos de Bittencourt (2015), Guimarães (2012), Schimt (2009) e Matta (2006) para contextualização da trajetória histórica do Ensino de História e as tecnologias da informação e comunicação. Para fins de conceituação das categorias epistemológicas basilares

de ensino, utilizaremos o socioconstrutivismo de Vigotski (2009) e o modo de pensar histórico de Martineau (1997), dentre outros autores que demonstrem em seus conceitos informações que corroborem com uma proposta pedagógica que fortaleça o ensino-aprendizagem de história tendo os discentes como participantes do processo de construção de conhecimento.

Sabemos da existência de vários métodos para o Ensino de História, porém, defenderemos, através da utilização dos princípios pedagógicos, que serão descritos a seguir, o conhecimento construído a partir do universo sócio-histórico dos sujeitos, em que esses são agentes no processo de aprendizagem, pensam sobre o que fazem, sobre o que acreditam, sobre o que os outros fazem e este conhecimento empírico é utilizado como mediador do ensino-aprendizagem.

Desta forma, faz-se necessário a descrição dos princípios pedagógicos que consideraremos para fins de construção do design pedagógico do jogo RPG digital sobre independência na Bahia, bem como para construção das categorias de análise (variáveis) que serão utilizadas no momento da aplicação do jogo para análise dos resultados obtidos.

## 2.1 PRINCÍPIOS RELATIVOS À COMPREENSÃO DO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

O Ensino de História na escola brasileira integra o conjunto de disciplinas que foram sendo constituídas com os saberes fundamentais para o processo de escolarização e passou por mudanças significativas ao longo de séculos em seu conteúdo, método e finalidades, até chegar a atual proposta curricular da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017. No século XIX, o ensino estava ligado às tradições europeias, sobretudo, às francesas em que as escolas destinavam-se a ler, escrever e contar, sendo possível aos professores inserir nestas leituras a constituição do império e a história do Brasil.

O ensino de história associava-se a lições de leitura, para que se aprendesse a ler utilizando temas que incitassem a imaginação dos meninos e fortificassem o senso moral por meio de deveres para com a Pátria e seus governantes. (BITTENCOURT, 2015, p. 61).

Apesar do Ensino de História estar voltado à Europa Ocidental, identificamos que, após 1860, as escolas primárias e secundárias começaram,

sistematicamente, a incluir em seus programas a história nacional, com um número reduzido de aulas, e um repositório de biografias de homens ilustres, datas e batalhas, pois o foco, neste momento, era o ocidente. (SCHMIDT; CAINELLI, 2009, p.11)

A incorporação de debates políticos acerca da cidadania e de formação de classes subalternizadas será considerada por nós com base em Bittencourt (2015) a partir do fim do século XIX, após a abolição do sistema escravagista, o aumento populacional (com as imigrações), e a urbanização com a introdução do regime republicano. Neste contexto, ao integrar setores sociais (marginalizados até então), a educação, direcionou-se para construção de programas curriculares que pretendiam à formação de uma identidade nacional, com os feitos dos grandes homens, membros de uma “elite predestinada” que haviam criado a nação, sem participação efetiva das classes subalternizadas nessa formação.

O patriotismo era o centro do Ensino de História no início do século XX, o que evidenciamos no material didático da época através da visão pacífica e romântica da história da Pátria. Neste contexto, e com o Regime Militar, surgiu uma nova legislação para a educação, a Lei 5.692/71, que oficializou o ensino de Estudos Sociais, substituindo as disciplinas História e Geografia. Portanto, nota-se que o ideário da educação nesse período baseava-se, também, em um desenvolvimento econômico mediante o controle da Segurança Nacional. (SCHMIDT; CAINELLI, 2009)

Esta apresentação homogênea da história corroborou para debates entre educadores no fim da década de 1970, que se opunham aos conteúdos obrigatórios, os quais deveriam ser ensinados conforme a legislação vigente determinava.

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

A década de 80 representou momento de maior efervescência destes debates e estudos sobre Ensino de História, inclusive em combate ao ensino de Estudos Sociais, identificada com os interesses e a ideologia de representantes da

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

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

A intensificação destes debates fomentou reflexões sobre o método de ensino que, até aquele momento, ainda se baseava no catecismo<sup>17</sup>. Neste, perguntas e respostas serviam de base para estudantes decorarem e reproduzirem (oralmente ou na escrita), informações idênticas às ensinadas nos questionários. Outro aspecto sobre o método de ensino catecismo eram os castigos físicos, à palmatória ou fêrula, o ajoelhar no milho e outras ações que eram aceitas como parte do método de ensino. Neste sentido, saber história era decorar muitas informações, principalmente datas e nomes dos grandes heróis.

Concordamos com Cainelli (2009) e Schmidt (2009) sobre a necessidade de novos métodos que colaborassem com as transformações da sociedade e revisão dos seus esquemas globalizantes e homogeneizadores. Esta necessidade de reforma curricular e do método de ensino chegou aos anos 90 associada a legislações e orientações para o Ensino de História global, para todos os estados. Foi sancionada a Lei Federal 9.394, de 20 de dezembro de 1996 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), que determinou competências e estabeleceu diretrizes para organização dos currículos e conteúdos mínimos. (BRASIL, 1996)

Mais tarde, em 1997, foram propostos os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para primeiro e segundo ciclo do ensino fundamental e, no ano seguinte, para terceiro e quarto ciclo. A proposta foi muito criticada por representantes das universidades, professores e pesquisadores; já os defensores

---

<sup>17</sup> Método utilizado nos livros escolares produzidos no século XIX que indicam o predomínio de memorização. Aprender era memorizar, para tal utilizava-se uma série de atividades para o exercício da memória. Ver BITTENCOURT, Circe, 2011.

dos parâmetros, destacavam que sua criação tinha a intenção de apresentar conteúdos e metodologias que servissem de referência na tentativa de diminuir as diferenças encontradas no ensino brasileiro. A ideia básica era transformar os conteúdos que antes estavam de forma linear em eixos temáticos e a incorporação de novas linguagens culturais como cinema, música, fotografia e outras no ensino, e a busca de novos modelos de avaliação.

Bittencourt (2015) nos alerta que estas reformulações não ocorreram somente no Brasil. Neste momento, países como Portugal e Espanha possuíam esta mesma organização dos documentos oficiais, o que demonstra a interferência do capital externo entorno da necessidade de domínios mais amplos de conhecimento para atender a lógica do mercado.

Atualmente, as discussões sobre os conteúdos e métodos permanecem. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) sofreu várias emendas ao longo dos anos, além da criação de leis importantes como a 10.639/03 e a 11645/08. Já os Parâmetros Curriculares do Ensino de História (PCN) estão em fase de transição para a utilização da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), que também tem sido alvo de críticas e amplos debates, por apresentar, em sua segunda versão, um retrocesso ao que se dialogou sobre Ensino de História durante todo o período já descrito aqui. Não vamos nos ater à discussão sobre a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), pois não corresponde ao objeto de pesquisa desta tese, mas compreendemos necessário pontuar o que, na contemporaneidade, encontramos como documento orientador em construção, diante da conjuntura de crise que o Ensino de História vive, resultante das múltiplas demandas sociais e a ausência de recursos da escola em atender estas demandas. (MARSIGLIA, et. al 2015)

Em meio a esta trajetória, percebemos a continuidade de conteúdos e métodos de ensino-aprendizagem do século XIX ainda no século XXI, desde o catecismo, até a disposição dos estudantes em sala, o que nos leva a problematizar acerca das tradições da educação que também permeiam a práxis do ensino-aprendizagem da escola e a necessidade de construção de novas propostas que corroborem para práticas de educação inovadoras. O quadro 12 sintetiza nossa compreensão acerca das transformações do Ensino de História no Brasil, e o que consideraremos para fins de desenvolvimento do Jogo RPG como proposta para o ensino da história da independência na Bahia na contemporaneidade.

**Quadro 12 – Proposta para Ensino de História na contemporaneidade**

	<b>Ensino Tradicional</b>	<b>Tendências contemporâneas</b>
Função no ensino	Estudo dos legados, principalmente da civilização europeia;  Compressão da nação brasileira como fruto da integração das três etnias: branca, índia e negra	Desenvolvimento de raciocínio histórico.  Análise da relação presente-passado.
Relação professor x estudante	Professor transmissor do saber histórico verdadeiro, pronto e acabado.  Estudante como receptáculos de conteúdos e conceitos prontos.	Professor mediador entre o estudante e o percurso para produção do conhecimento histórico.  Estudante como sujeito de seu próprio conhecimento e do conhecimento histórico.
Método	Formal e abstrato sem relação com o universo dos estudantes;  Conteúdo sem objetivo de desenvolver a criticidade.	Relação entre o fazer histórico e o fazer pedagógico;  Incorporação de novas linguagens e tecnologias no Ensino de História
Avaliação	Centrada no professor, baseada na memorização de informações transmitidas pelo professor;	Diagnóstica, processual, formativa. Busca a aprendizagem do estudante e não sua classificação e exclusão.

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017 a partir de SCHMIDT; CAINELLI, 2009,

Este quadro coloca-nos a realização de críticas a teorias e metodologias de ensino, nos conduzindo a propor experiências diversas, na tentativa de superar o tradicional modelo de ensino do século XIX, com a utilização de metodologias e interfaces que corroborem para construção e compartilhamento de conteúdo entre professores e estudantes.

Neste sentido, atendendo ao que consideramos tendências contemporâneas para o Ensino de História, escolhemos os conceitos de consciência histórica e imaginação histórica que serão descritos a seguir, pois consideramos que estes revelam-se parte importante para fins de compreensão da história, enquanto elemento fundamental, para entendimento da realidade que nos cerca. Para além da compreensão sobre os conteúdos que permeiam o ensino da história, pretendemos que os estudantes/jogadores tenham consciência das práticas sociais que vivenciam em seus contextos e problematizem acerca destas.

#### **a) Consciência histórica**

Aportados nas definições de Cerri (2011) e Rüssen (2010) definiremos a consciência histórica como uma categoria que se relaciona a toda forma de pensamento histórico, através do qual os sujeitos possuem a experiência do passado e o interpretam como história. Em outras palavras ela é “a suma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo” (RUSEN, 2010, p. 57)

Acreditamos que a consciência histórica é inerente ao ser humano, não está presente somente na sala de aula, e sim na reprodução da existência de todos os sujeitos. Não está limitada à compreensão sobre o passado, mas o modo como este passado representa um orientador para compreensão das estruturas e práticas sociais que vamos encontrar no presente. Pois “a criação, e mesmo a reprodução, só são possíveis como recriação do que já existiu, e o totalmente novo, o que livra-se de todas as amarras do tempo, permanece como um sonho inatingível.” (CERRI, 2011, p. 94)

Para isso, Rüssen (2010) classifica a consciência história através de quatro categorias: Tradicional, Exemplar, Crítica e Genética, para ele é por meio destas características que os sujeitos se desenvolvem em sua vida prática. Para Rüssen (2010), a consciência tradicional é representada pelos sujeitos, através da permanência do passado no presente, mas os sujeitos não fazem problematizações sobre como esse passado chegou ao presente. Já na consciência exemplar, este passado é utilizado para explicar as informações que o sujeito encontra no presente.

Na consciência crítica, Rüssen (2010) apresenta-nos um sujeito que compreende o passado no presente, porém não se vê preso a esse passado, pois leva em conta as transformações que ocorreram durante o tempo, e entende que o presente sofreu modificações, portanto não está ligado ao passado. Já a consciência genética, que neste estudo compreendemos como a mais completa, representa um sujeito, consciente que seu presente é um reflexo parcial do passado, de modo que este passado não retornará, mas entende que existem as continuidades, portanto não pode negar a interferência do passado no presente e a continuidade da história.

	Tradicional	Exemplar	Crítica	Genética
Experiência do tempo	Origem e repetição de um modelo cultural e de vida obrigatória	Variedades de casos representativos de regras gerais de conduta ou sistema de valores	Desvios de problematizadores dos modelos culturais e de vida atuais	Transformações dos modelos culturais e de vida alheios em outros próprios e aceitáveis
Formas de significação histórica	Permanência dos modelos culturais e de vida na mudança temporal	Regras atemporais de vida social. Valores atemporais	Rupturas das totalidades temporais por negação de sua validade	Desenvolvimento nos quais os modelos culturais e de vida mudam para manter sua permanência

Fonte: RUSEN in BARCA et al. 2010, p. 63

O quadro 13 sistematiza a compreensão das tipologias da consciência histórica em Rüssen (2010). Compreendemos, a partir deste autor que a reprodução da existência dos sujeitos, é histórica e a interpretação que os sujeitos dão a sua prática social estarão respaldadas por uma das quatro tipologias de consciência histórica apontadas no quadro. Desta forma, as narrativas do jogo RPG através das jogadas de ação dos personagens jogadores serão acompanhadas e analisadas neste estudo como importantes mecanismos de análise das consciências, possibilitando ao pesquisador analisar a mobilização/ou não da capacidade interpretativa dos sujeitos participantes da pesquisa, de acordo com um raciocínio específico que o direcionará para sua prática.

### **b) Imaginação histórica**

Neste estudo, levaremos em conta as contribuições da imaginação histórica para o desenvolvimento de conhecimento histórico, para tal utilizaremos os argumentos de White (1991) sobre a história não estar separada da literatura, pois a história é um texto e seu contexto é articulado a partir da linguagem. Além disso, o historiador apresenta-nos uma interpretação do fato histórico, que foi analisado por ele, portanto também elementos que compõe a subjetividade dos sujeitos e sua imaginação.

A 'história' que estamos discutindo é aquela que toma forma na linguagem, na emoção, no pensamento e no discurso (...) trata-se de experiências antes de mais nada e acima de tudo políticas, e uma das maneiras de lhes dar sentido é pensar sobre elas 'historicamente'" (WHITE, 1991, p. 32).

Desta forma, a relação entre literatura e história aproxima-nos do conceito de imaginação histórica, que aportados em White (1991) junto ao conceito de consciência histórica, será considerada neste estudo como sensibilizadora dos elementos dinâmicos do presente percebendo as mudanças que aconteceram na perspectiva de imaginar historicamente os fatos do passado como meio para compressão do presente e possíveis possibilidades de intervenção em nosso tempo.

No RPG, pretendemos que a imaginação histórica dos jogadores seja narrada a partir das jogadas de ação, que serão desenvolvidas por um sujeito do tempo presente, que, a partir de pesquisas e sua vida prática, irá determinar que caminhos o seu personagem jogador irá tomar. Sendo, portanto, alimentado por sua imaginação, a qual pretendemos possa implicar mais tarde em sua vida prática através do exercício de um pensar histórico sobre os dias atuais.

O discurso histórico utiliza estruturas de produção-de-significado encontradas em sua forma mais pura nas ficções literárias que a moderna teoria literária, especialmente em suas versões orientadas para as concepções tropológicas da linguagem, discurso e textualidade, é imediatamente relevante para a teoria contemporânea da escrita da história. Ela se relaciona diretamente com um dos debates mais importantes da teoria histórica contemporânea: aquele sobre o status epistêmico da narratividade. (WHITE, 1991, p. 20).

Concordamos com White (1991) que a história fala de um determinado lugar, que é retratado através dos fatos, e de uma narrativa que é criada e recriada pelo historiador em seus textos, mas, neste de processo de criação e análise do fato histórico, esta narrativa também é condicionada a imaginação histórica. O quadro 14 nos nutre acerca dos dois conceitos e sua utilização no RPG 2 de julho, como categoria para análise sobre o ensino-aprendizagem dos sujeitos participantes da aplicação.

**Quadro 14- Princípios referente ao pensar sobre a história aplicados ao RPG**

	Descrição	No Jogo RPG
Consciência Histórica	A racionalidade específica direciona os sujeitos para seus atos na vida prática e a sua interpretação sobre o mundo.	No RPG, a narrativa dos jogadores possibilitará identificar as interpretações subjetivas de cada indivíduo para entender como este abstrai conceitos e ideias

		históricas.
Imaginação Histórica	Possibilidade de imaginar historicamente os fatos do passado como meio para compressão do presente e possíveis possibilidades de intervenção em nosso tempo.	No RPG, os elementos da narrativa – narrador, personagens, enredo, tempo e espaço – devem ser coerentes com os conteúdos históricos estudados;  O conjunto dos Personagens/Jogadores deve representar a diversidade dos grupos sociais existentes à época em que se situa a narrativa.

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2018 a partir de RUSSEN (2010); CERRI (2011); WHITE 1991.

Através destes princípios, conduziremos a elaboração de categorias de análise do jogo RPG 2 de Julho, que, pretende-se, possa corroborar para o ensino-aprendizagem em uma perspectiva dialética de ensino e de interpretação da história da independência na Bahia por meio de uma interface tecnológica e lúdica que são os jogos de interpretação de papéis digitais. Seguiremos para os princípios epistemológicos e do modo como compreenderemos estes princípios em um RPG.

## 2.2 PRINCÍPIOS TEÓRICOS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

Compreendemos os jogos digitais enquanto meios que corroboram para o ensino-aprendizagem da história. Para tal, os princípios teóricos, que serão descritos a seguir dialogismo e contextualização, colaborarão para a construção de uma abordagem epistemológica do jogo, no sentido de considerar elementos pertinentes ao ensino-aprendizagem e sua relação com o mundo concreto dos sujeitos históricos.

### a) Dialogismo

Aportaremos nos conceitos de Mikhail Bakhtin (2013) que, embora não tenha abordado as tecnologias da informação e comunicação (TIC) em suas reflexões, consideraremos, neste trabalho, seus conceitos basilares abrem espaço para discussões em torno de processos interativos dialógicos mediados por tecnologias. No nosso estudo, esta tecnologia estará representada por um jogo RPG digital. Acreditamos que o Ensino de História na contemporaneidade, conforme proposto no quadro 12, somado aos conceitos de diálogo e dialogismo

de Bakhtin (2013), poderão fortalecer nossa compreensão sobre a interação entre os sujeitos participantes do jogo e de como a linguagem utilizada poderá exprimir aspectos fonológicos e sintáticos, revelar jogos de poder, aspectos históricos, políticos, embates sociais e conflitos marcados nas palavras dos personagens jogadores e em suas ações.

O diálogo, no sentido estrito do termo, não constitui, é claro, senão uma das formas, é verdade que das mais importantes, da interação verbal. Mas pode-se compreender a palavra “diálogo” num sentido amplo, isto é, não apenas como a comunicação em voz alta, de pessoas colocadas face a face, mas toda comunicação verbal, de qualquer tipo que seja. (BAKHTIN, 2013, p.117).

Consideraremos o jogo RPG como uma comunicação verbal construída através da emergência de várias vozes relacionadas a um tema específico. Desta forma, ao relativizar a autoria individual dos discursos, compreenderemos as ações dos jogadores em sua história, com repertórios próprios e características que compõe a formação social, política, cultural e histórica da linguagem.

O dialogismo, enquanto essência do pensamento filosófico bakhtiniano, permite acompanhar as tensões no interior da obra literária, as relações interdiscursivas e intersubjetivas, as intenções ocultas das personagens, o diálogo entre culturas como essência da literatura, a luta entre tendências e ‘escolas literárias’, entre vozes como pontos de vista sobre o mundo, o homem e a cultura. Na ótica do dialogismo, a consciência não é produto de um eu isolado, mas da interação e do convívio entre muitas consciências, que participam desse convívio com iguais direitos como personas, respeitando os valores dos outros que igualmente respeitam os seus. (BAKHTIN, 2013, p. 22).

Consideraremos o conceito de dialogismo em Bakhtin (2013), compreendendo que, neste, todos os envolvidos para construção do Jogo RPG estão inseridos no contexto, fazem parte da pesquisa da mesma forma que afirma as contribuições marxistas, no que se refere ao estudo dos movimentos sociais e tem apontado para a categoria de totalidade como elemento de análise do comportamento humano dialético, constituído em diversas práxis, sejam elas teórico-econômicas e político-ideológico. Dessa forma, o conceito de intelectual orgânico de Gramsci (1982) colabora neste estudo, reforçando a trajetória acadêmica em torno de uma ciência imbricada, nesta perspectiva:

Todos os homens são intelectuais, poder-se-ia dizer então; mas nem todos os homens desempenham na sociedade a função de intelectuais [...] Em suma, todo homem, fora de sua profissão,

desenvolve uma atividade intelectual qualquer, ou seja, é um 'filósofo', um artista, um homem de gosto, participa de uma concepção de mundo, possui uma linha consciente de conduta moral, contribuiu assim para manter ou modificar uma concepção de mundo, isto é, para promover novas maneiras de pensar. (GRAMSCI, 1982, p.7-8).

Neste sentido, podemos afirmar que, os sujeitos participantes da aplicação também serão considerados intelectuais, os quais pensam sobre sua essência e conjuntura, portanto parceiros, na construção de um design de jogo educativo para o Ensino da História da Independência na Bahia. A metodologia Design Based Research (DBR) coaduna com este conceito, visto que, propõe a elaboração de problemas complexos em contextos reais e a realização de inquéritos rigorosos e reflexivos para refinamento de ambientes de aprendizagem inovadores. (BROWN; COLLINS, 1992).

### **b) Contextualização**

Para fins de elaboração da proposta pedagógica consideraremos a necessidade de uma aprendizagem contextualizada, momento em que, os sujeitos envolvidos, fazem parte da pesquisa, estão dialeticamente interligados, o que para Lukács (2003) corrobora para a compreensão dos sujeitos enquanto sujeito-objeto, pois, para ele, o passado é necessidade e o futuro é liberdade, não existe um vazio entre o passado e o futuro, pois estão dialeticamente interligados, visto que um sujeito é sujeito-objeto ao mesmo tempo em que é um elemento social que carrega, na reprodução de sua existência, tanto o passado, quanto uma abertura para o futuro através de uma categoria central, que é o presente.

Enquanto o homem orientar seu interesse para o passado ou para o futuro de maneira contemplativa e intuitiva, ambos se fixam num ser estranho, e entre o sujeito e objeto instala-se o 'espaço nocivo' e intransponível do presente. Somente quando o homem é capaz de compreender o presente como devir, reconhecendo nele aquelas tendências, cuja oposição dialética lhe permite criar o futuro, é que o presente, o presente como devir, torna-se o seu presente (LUKÁCS, 2003, p. 402-3).

Pensando a história enquanto processo, não podemos lidar com o presente sem a devida compreensão do passado, na perspectiva de compreender o devir. O quadro 15 sistematiza os conceitos epistemológicos de Bakhtin (2013) e Lukács (2003) para fins de elaboração de categorias que serão utilizadas para análise do RPG 2 de Julho.

### **Quadro 15 – Princípios para design teórico-epistemológico aplicados ao RPG**

<b>Conceito/princípio</b>	Descrição do conceito	Aplicação no RPG
<b>Dialogismo (Bakhtin)</b>	Nos permitirá acompanhar as tensões na elaboração do pensamento histórico. Com o dialogismo valoriza-se a fala, a comunicação verbal entre os sujeitos e as modificações que poderão ser realizadas a partir destes diálogos.	Consideraremos o jogo RPG como uma comunicação verbal construída através da emergência de várias vozes relacionadas a um tema específico. Desta forma, ao relativizar a autoria individual dos discursos, compreenderemos as ações dos jogadores em sua história, com repertórios próprios e características que compõe a formação social, política, cultural e histórica da linguagem.
<b>Contextualização (Luckács)</b>	Pensando a história enquanto processo não podemos lidar com o presente, sem a devida contextualização/compreensão do passado, na perspectiva de compreender o devir.	Consideraremos os aspectos de ancestralidade que compõem a reprodução da existência dos sujeitos também como ponto de diálogo para que este possa conduzir-nos para um processo de ensino-aprendizagem que possa colaborar para aprendizagem engajada.  Logo as aventuras e campanhas passarão com uma validação da comunidade em que será aplicado o jogo.

Fonte: Elaborado pela Autora, 2018

O estudo sobre a história da Independência na Bahia, a partir dos conceitos de dialogismo e contextualização citados no quadro 15, coaduna com os conceitos de consciência histórica e imaginação histórica, do quadro 14, no sentido de considerar a conexões entre o ensino-aprendizagem de história e mundo concreto do sujeito histórico participante da pesquisa, através da elaboração de um pensamento histórico prático e com sentido para o estudante. O quadro 15 nos aponta a necessidade de estudar as tensões históricas pertencentes às tendências do contexto em estudo e da relação dialógica que a aprendizagem poderá ser conduzida através do pensamento coletivo entre os sujeitos participantes da pesquisa. Deste modo, os conceitos socioconstrutivistas também aportam a elaboração das categorias de análise e de design pedagógico que utilizaremos neste estudo.

### 2.3 PRINCÍPIOS PARA DESIGN DE JOGO SOCIOCONSTRUTIVISTA

Escolhemos o jogo RPG por considerarmos que este possui características nos princípios socioconstrutivistas. Acreditamos que o jogo é um meio capaz de construir simulações de realidades históricas, que oportunizam aos jogadores identificar, através de seu personagem, o contexto histórico no qual a simulação esta imersa. Para Vigotski (2009) o jogo atua diretamente na interação, na Zona de desenvolvimento imediato (ZDI), também conhecida como Zona de desenvolvimento proximal e conseqüentemente na relação direta entre conhecimento e a apropriação dos sujeitos, o que gera a aprendizagem.

Desta forma, considerando a necessidade de um ensino-aprendizagem engajado e autêntico, escolhemos alguns conceitos que deverão colaborar para construção do design de jogo, escolhidos por apresentarem alinhamento com proposta de interpretação que defendemos para construção e ampliação de habilidades para o processo de ensino-aprendizagem. Os conceitos são:

**a) Interestruturação do conhecimento**

Segundo Not (1981), é um princípio que leva em conta o universo em que o sujeito aprendiz está inserido em diálogo com a mente humana, porém os limites e necessidades apresentadas pelos sujeitos devem ser utilizados como parâmetro para a definição dos procedimentos didáticos, organização e direcionamento das atividades de aprendizagem. No design aqui proposto, os jogadores serão atores e autores de uma construção de jogo sobre a Independência na Bahia, na perspectiva de solucionar uma demanda da sua comunidade através de experiências práticas e estudos que serão realizados.

No nosso jogo, os elementos de ancestralidade e de conhecimento da história da independência, já explicitados no quadro 11, remetem-nos ao fortalecimento e valorização da História da Bahia, que está dialeticamente ligada às práticas e tradições que, acreditamos, alguns jogadores contemporâneos desconheçam. Porém, está explícita em suas características ancestrais e da comunidade em que vive e este conhecimento deve ser despertado e aliado à consciência histórica já apresentada no quadro 14.

**b) Autenticidade das questões**

Princípio advindo das teorias de Rogers (2010) também será adotado por estar em acordo com uma pedagogia ativa, voltada para o conhecimento prévio

dos sujeitos, pois as tarefas/ou questões apresentadas no jogo deverão estar em diálogo com o universo socio-histórico em que os sujeitos estão inseridos.

Desta forma, o interesse dos sujeitos, suas necessidades e dificuldades deverão permear a aplicação prática do jogo, ou seja, as problematizações apontadas devem estar em acordo com a realidade concreta para que ele perceba a relevância do que está sendo estudado, ou seja, no jogo pretendemos que a contextualização represente elementos da Cidade da Bahia no século XIX, em acordo com o que o estudante encontra de vestígios deste contexto na contemporaneidade. Acreditamos que uma aprendizagem centrada no sujeito leva:

O estudante a encarar a atividade da aprendizagem como sendo de seu interesse particular, a autenticidade do problema dado provoca auto iniciativa, produz responsabilidade, e possibilita a autoaprendizagem, autocritica e autoavaliação. (MATTA, 2006, p. 67).

Estar em diálogo com a interface de um jogo digital, suas regras, fases e a necessidade de superá-las, poderá colaborar para a experiência de uma aprendizagem engajada. Além disso, as reflexões dos estudantes sobre o seu contexto e as possibilidades de transformação deste a partir do conhecimento sobre a história da localidade em que vivem, poderá conduzi-los para reflexões sobre aspectos de seu interesse e um processo de aprendizagem engajado.

### c) **Mediação**

O conceito de mediação também é um princípio que pretendemos utilizar no design do jogo, visto que a proposta de Ensino de História será realizada em rede. Neste caso, o jogo também será testado quanto a sua capacidade de mediar o processo de aprendizagem, pois a mediação ocorre quando a relação entre dois elementos recebe a interferência de um terceiro. Neste momento, a construção do conhecimento é partilhada e é através do outro, que as relações entre sujeito e objeto se concretizam (VALENTE, 2009).

Vigotski (2009) estendeu a noção de mediação homem-mundo pelo trabalho e uso de instrumentos ao uso de signos. Afirma que a relação do indivíduo é mediada, pois, este, enquanto sujeito de conhecimento, não tem acesso imediato aos objetos e sim a sistemas simbólicos que representam a realidade. Ao concordar com Vigotski (2009), acrescento a nossa compreensão dos jogos digitais enquanto instrumentos e signos que propiciam a mediação para

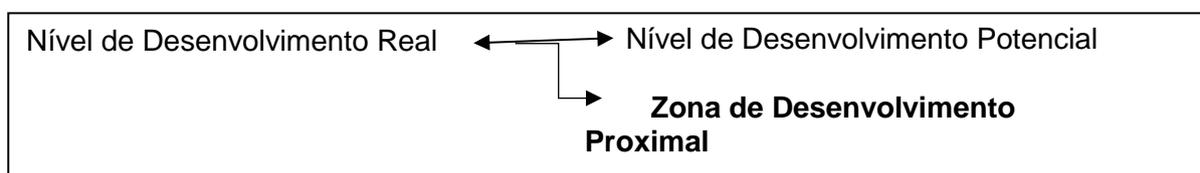
construção de conhecimento coletivo, pois, os signos são o elo intermediário entre a situação problema e a resposta. Nesta intersecção, a interação e o dialogismo se inter-relacionam para a mediação do conhecimento, demonstrando a fluidez e dialeticidade que o sócio interacionismo apresenta, sendo a concepção que consideramos mais adequada ou satisfatória no que diz respeito à experiência do processo de aprendizagem através do jogo.

O conceito de mediação está diretamente ligado aos conceitos de Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI) e Interação de Vigostki (2009), que serão apresentados a seguir. Na *Zona de desenvolvimento imediato (ZDI)*, destacamos que esta representa a existência de conhecimentos desenvolvidos de forma individual e conhecimentos que necessitam de outra pessoa, ou de um grupo de sujeitos para que, em interação, possam construir uma aprendizagem dialógica. Ao tratarmos de uma pesquisa sobre Ensino de História mediado por um jogo digital, o processo de aprendizagem elaborado por Vigostki (2009) apresenta-se o mais adequado para compreensão acerca do desenvolvimento e da aprendizagem dos sujeitos que serão partícipes do processo de ensino-aprendizagem.

#### **d) Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) ou Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI)**

Vigotski (2009), em estudo sobre a psicologia educacional, introduziu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e a existência de uma área potencial para o desenvolvimento cognitivo dos sujeitos, que o autor definiu como a distância entre o nível de conhecimento atual, que o sujeito já possui e o seu nível potencial. Nesta vertente, este desenvolvimento cognitivo pode ser representado como a Figura 1:

**Figura 1 – Zona de Desenvolvimento Proximal**



**Fonte:** MARTINS (2009).

Portanto, o Nível de Desenvolvimento Real (NDR), representado na Figura 1, refere-se ao conhecimento que o sujeito possui e exerce domínio sem o auxílio de outros sujeitos; já o nível de desenvolvimento potencial (NDP) são processos que ainda vão amadurecer, o sujeito ainda irá alcançar. A Zona de

Desenvolvimento Proximal é o espaço de atuação do mediador interferindo na dificuldade apresentada no processo de aprendizagem.

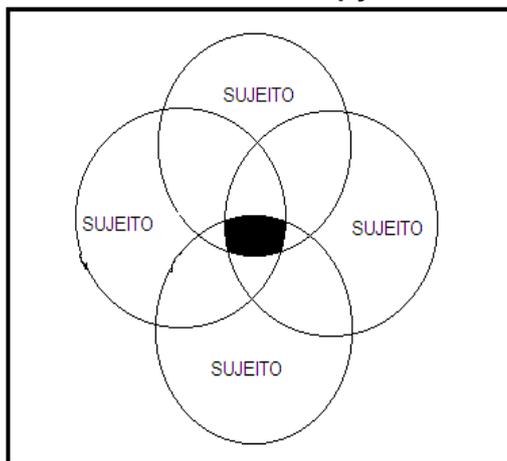
Ao pensamento de Vigotski (2009), acrescentamos as considerações de Valente (2009) e Matta (2006) ao destacarem que a Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI) também pode ser aplicada a ambientes informatizados, à medida que possibilita exercícios de significação sobre o mundo virtual, pois, “Além dos outros sujeitos da coletividade, objetos, livros, computadores podem servir de mediadores entre a NDR e a NDP na ZDP.” (VALENTE, 2009, p.2).

Portanto, a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) é o espaço entre o que o Sujeito conhece e é capaz de realizar sozinho, e o que ele realiza com a colaboração do outro. É nesta zona que a aprendizagem acontece em interação com outros sujeitos.

### e) Interação

Já o conceito de interação refere-se aos relacionamentos que ocorrem na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) entre os diversos pensamentos reflexivos e ações integradas que possibilitam o crescimento da consciência dos sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem. A Figura 2, apresentada por Carvalho e Matta (2008), representa o ponto de intersecção entre os pensamentos reflexivos fomentando a interação entre o sujeito conhecedor e a realidade a ser conhecida.

**Figura 2 – Interatividade na concepção sócio construtivista**



**Fonte:** Carvalho, Matta (2008).

Vigotski (2009) destaca que o Nível de Desenvolvimento Potencial (NDP) que será atingido pelos sujeitos dependerá das interações que irão ocorrer na Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI), pois é nítido, e aqui defenderemos, que

quanto mais “ricas” as interações entre os sujeitos, maior a possibilidade de desenvolvimento potencial destes.

Sintetizamos no quadro 16 os princípios pedagógicos descritos até o momento, escolhidos para o ensino-aprendizagem de história da Independência na Bahia e como este poderá ser aplicado ao jogo RPG digital. Este quadro também será utilizado no capítulo de modelagem do jogo dando a base necessária para construção do design pedagógico do jogo.

**Quadro 16 – Princípios para design teórico-pedagógico aplicados ao RPG**

Conceito/princípio	Descrição do conceito	Aplicação no RPG
<b>Interestruturação do conhecimento (Not)</b>	Conhecimento é construído pelo sujeito a partir de suas experiências e em direção ao equilíbrio entre suas concepções e a realidade apresentada pelo contexto histórico.	O Jogo será representado pensando a participação de estudantes e os elementos de ancestralidade que compõem a formação da localidade em que os estudantes são moradores, já descritos no capítulo anterior.
<b>Autenticidade de questões (Rogers)</b>	As questões, problemas devem ser autênticas, ou seja, devem pertencer ao universo real de dificuldades e necessidades do aluno e seu contexto social.	<p>o jogo construído em colaboração com os discentes, portanto as dificuldades sobre a compreensão da história, relacioná-la as implicações na sociedade contemporânea será utilizada na construção do enredo e configuração gráfica do jogo.</p> <p>O RPG também possui jogadas de ação, momento em que os jogadores decidem sobre o que fazer em determinado fato do jogo, o que poderá potencializar ações de engajamento.</p>
<b>Mediação (Vigotski)</b>	Acontece quando a relação entre dois elementos é mediada por um terceiro. Os signos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito. Os brinquedos, instrumentos, ferramentas, um ambiente, uma tarefa, podem também estar mediando a relação entre o mundo e a reflexão.	<p>A mediação no RPG é feita pelo mestre, porém por ser um jogo colaborativo, os outros personagens jogadores também poderão mediar as rodadas com suas ações.</p> <p>O sistema do jogo também será considerado por nós como elemento de mediação.</p>

Conceito/princípio	Descrição do conceito	Aplicação no RPG
<b>Zona Proximal (Vigotski)</b>	Existe um espaço entre o que se conhece e o que está fora do alcance momentâneo de conhecer-se. Neste espaço o sujeito pode realizar uma tarefa ou resolver um problema, não de forma autônoma, mas sim acompanhado por outros.	A ação do mestre funciona como o ponto necessário para construção de conhecimento, em momentos que os jogadores demonstrem dificuldades para atingir nível de desenvolvimento potencial. Outra possibilidade do RPG é a utilização de mais de um personagem para solução de situações problemas, o potencializa o trabalho colaborativo para realização de ações.
<b>Interação (Vigotski)</b>	Relacionamentos existentes, na zona proximal, entre os diversos pensamentos reflexivos participantes das várias ações integradas, que fazem surgir a construção e o crescimento da consciência de todos os envolvidos, e assim resultar em aprendizagem e construção de conhecimento.	O Jogo é altamente colaborativo, os jogadores são estimulados a buscarem soluções através do coletivo

Fonte: Autora, 2017.

O quadro nutre acerca das possibilidades de diálogo entre o socioconstrutivismo e o jogo RPG Digital, preparando-nos para um desenho de jogo, que, funcionando em rede, potencialize a aprendizagem colaborativa entre os sujeitos participantes da pesquisa.

Por se tratar de um jogo para o Ensino de História, acrescentamos princípios que acreditamos estar em acordo com o sócio construtivismo, que tenha como foco a aprendizagem em história. Para isso, escolhemos o Modo Pensar Histórico, pois consideramos que a história é, para o sócio construtivismo, uma habilidade do pensamento e sua aprendizagem consiste no aprimoramento da interpretação do pensar histórico de cada sujeito sobre sua experiência e práxis social, tendo em vista o contexto histórico ao qual pertence. Esta abordagem foi considerada por nós a mais adequada para ser adotada como princípio de aprendizagem histórico tendo em vista, o princípio socioconstrutivista da pesquisa.

## 2.4 O MODO PENSAR HISTÓRICO APLICADO AO RPG

Martineau (1997), o precursor do Modo de Pensar Histórico, aponta o ensino do raciocínio histórico como a questão central do seu método, da aprendizagem da História, e da própria natureza do conhecimento histórico, no que, para fins deste trabalho, é aceito, já que o trabalho do historiador é considerado, em termos de construção de problemas históricos, interpretação e elaboração de suas possíveis soluções.

O quadro 17 apresenta as etapas do raciocínio histórico aportados no método de Martineau (1997) e na abordagem pedagógica sócioconstrutivista aplicada à aprendizagem da História e à construção do pensar histórico e sua aplicação, pelo sujeito aprendiz, através de exemplos práticos, que irão orientar a construção da proposta de jogo que será apresentada em capítulos seguintes.

**Quadro 17 – Etapas do Raciocínio Histórico**

<b>Etapa</b>	<b>Descrição prática</b>	<b>No Jogo RPG</b>
<b>Elaborar hipóteses a partir de questões problemas</b>	Elaboração e reflexões sobre problemas.	O jogo tem como premissa o uso de situações problemas em que os jogadores são inseridos, para sair das situações deverão elaborar hipóteses para resolver que caminho seguir.
<b>Procurar e criticar fontes de informação</b>	Usa o raciocínio metódico para resolver o problema;	O jogo alimenta tudo que se conhece em sua realidade prática, levando o sujeito a refletir acerca do que conhece sobre tal fato histórico, neste caso a independência na Bahia, para buscar soluções as situações de ação colocadas pelo Mestre
<b>Interpretar as informações e tirar conclusões</b>	O estudante propõe uma explicação a partir de sua interpretação;	O Jogo através da colaboração exige uma etapa de reflexão, o que possibilita interpretação, e conclusões para tomada de decisão nas rodas de ação

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017 a partir de Martineau (1997).

Este quadro nos ajudará na modelagem do jogo e na análise dos resultados, visto que testa o socioconstrutivismo, trabalhando o Modo Pensar Histórico como princípio norteador da aprendizagem da história por meio de um

Jogo Digital. Os parâmetros do Modo Pensar Histórico que utilizaremos para analisar a funcionalidade do jogo RPG baseados em Matta (2006,p.152), serão os seguintes: 1) Se o estudante tem consciência da historicidade dos processos e da sociedade no período em estudo; 2) Se distingue fato de evento, opinião de fato estabelecido; 3) Se é consciente do valor social da História e do papel educativo do pensar histórico; 4) Se é capaz de declarar um problema de investigação a partir da contextualização realizada; 5) Se é capaz de construir hipóteses explicativas e/ou interpretativa; 6) Se é capaz de tratar e analisar dados em acordo com a hipótese e definição do problema; 7) Se propõe conclusões e resultados;

A partir destes parâmetros, testaremos a aplicação do Modo Pensar Histórico no jogo RPG 2 de julho, acompanhando, inclusive, como estas categorias serão desenvolvidas por meio das tecnologias digitais.

## 2.5 PRINCÍPIOS REFERENTES A TECNOLOGIAS DIGITAIS (TD)

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), especialmente aquelas associadas à internet, as quais denominamos tecnologias digitais (TD) vem destacando-se como campo fértil para produção e difusão de conhecimento, pois, “praticamente todos os cenários e ambientes de convivência entre seres humanos estão, hoje, influenciados pelas tecnologias da informação e suas consequências sociais.” (MATTA, 2006, p.25). É pensando as tecnologias aliadas a educação que o presente estudo apresenta uma pesquisa aplicada sobre Ensino de História por meio do jogo RPG digital.

A reestruturação do capital nos anos 1980 foi responsável pela difusão da tecnologia, esta foi a ferramenta indispensável para as transformações que nos conduziram a uma nova sociedade, que chamamos sociedade em rede.

Essa Sociedade é caracterizada pela globalização das atividades econômicas decisivas do ponto de vista estratégico; por sua forma de organização em redes; pela flexibilidade e instabilidade do emprego e a individualização da mão de obra (CASTELLS, 1999, p.17).

Esta discussão acerca das características da sociedade em rede e as consequências sociais que a revolução tecnológica trouxe são travadas por diversos autores que destacam a possibilidade ou não possibilidade de interferência dos sujeitos no aparato tecnológico. Não se pretende aqui tratar de

forma aprofundada sobre o assunto, pois não é este o objetivo da pesquisa, mas faz-se necessário destacar que não corroboramos com o determinismo tecnológico apontado por alguns autores, pois compreendemos que as tecnologias ocupam lugar na vida social, contudo não determinam a sociedade.

Neste aspecto, estamos em acordo com Castells (1999) e Caputo (2008) ao destacarem que a sociedade não pode ser entendida nem representada sem suas ferramentas tecnológicas; nem a tecnologia pode ser determinada pela sociedade, mas a sociedade pode utilizar a estrutura hegemônica tecnológica, fruto do capital, a favor da transformação social. Portanto, “a habilidade ou inabilidade da sociedade em dominar a tecnologia é quesito decisivo para estabelecer a capacidade de transformação social”. (CAPUTO, 2008, p.8).

Desta forma, o presente estudo demonstra-se como uma possibilidade de interferência dos sujeitos nas tecnologias, utilizando-a para o ensino da história local, tendo os sujeitos participantes da experiência como agente no processo de construção de um jogo, pois serão estes que irão dar forma e potencialidade ao aparato tecnológico enquanto agentes na produção e compartilhamento de informações em rede, de acordo com interesses e objetivos comuns.

### **2.5.1 As redes digitais**

Sabe-se que as redes digitais nascem da necessidade que os sujeitos possuem de estarem ligados a outros utilizando o aparato tecnológico. Esta movimentação para a formação de “ellos digitais” entre os sujeitos são responsáveis por estruturar a sociedade em rede. Por isso Castells (1999, p.149), conceitua a rede digital como “a coluna vertebral da sociedade em rede”, pois estas são responsáveis pela existência da sociedade. As redes digitais proporcionam que pessoas, movidas por objetivos comuns, compartilhem informações e conhecimento de qualquer tipo, seja formal ou informal, em uma estrutura não linear, descentralizada e flexível, visto que, podem estar interconectados de qualquer parte do país e do mundo, de forma síncrona ou assíncrona, sem perder o objetivo principal que é o compartilhamento de informações.

Pensando este compartilhamento de informações entre sujeitos de modo não presencial, repousamos sobre os conceitos de Rede Digital dos autores Manuel Castells (1999, p.149) e Tomaell (2005, p.94). O primeiro conceitua a rede

digital como “um conjunto de nós interconectados” e o segundo como “um espaço de interação, a cada conexão, contatos proporcionam diferentes informações, imprevisíveis e determinadas por um interesse que naquele momento move a rede”. Ou seja, a reunião de pessoas em uma web forma a rede e a sua inter-relação (de acordo com os interesses comuns) é o que movimenta a rede.

Neste estudo, a colaboração entre os sujeitos participantes da aplicação, dará movimento ao nosso jogo digital, visto que pretendemos a realização de partidas por meio de um ambiente de aprendizagem que é o sistema do RPG, tendo como interesse comum o estudo da história.

### **2.5.2 Jogos e Educação**

Os Jogos digitais na sociedade em rede, demonstram-se como possibilidade pedagógica para o ensino em diversas áreas do conhecimento. Aportados em Mattar (2010, p. 17), compreenderemos os jogos digitais como: “[...] conjunto de atividades que envolve um ou mais jogadores. Tem metas, desafios e consequências”. Mattar (2010) ainda estabelece equivalência entre os termos Game, Videogame e Jogo. Adotamos os termos jogo para construção do texto deste estudo por considerarmos que fica mais adequado à proposta do RPG. O jogo, num sentido mais amplo, é compreendido como fenômeno cultural, que, mesmo em seu sentido mais simples, ultrapassa os limites das atividades puramente físicas. Podemos considerá-la uma atividade livre, exterior a vida habitual, porém capaz de absorver o participante de forma intensa. (HUIZINGA, 2007, p.45).

Baseados nas tecnologias digitais, estes jogos assumiram novas configurações, inclusive enquanto ambiente de aprendizagem, que pode ser utilizado tanto para entretenimento quanto para o ensino. Desta forma, é consenso entre os pesquisadores, que os jogos atraem principalmente os nativos digitais com seus desafios, narrativas e gráficos que compõem um mundo interativo no meio virtual (PRENSKI, 2001).

O RPG é um tipo de jogo que se baseia na narrativa de uma ficção, fundamentadas em histórias, que poderão ter caráter histórico ou não, mas que poderão ser utilizadas como elemento que colabora para o ensino-aprendizagem. É um jogo de entretenimento e estratégias, ao mesmo tempo em que favorece a autoria, dramatização, colaboração e interação entre os sujeitos que estão participando da rodada do jogo.

Dessa forma, o uso das tecnologias como ferramenta ou extensão do pensamento tem contribuído para propostas pedagógicas envolvendo tecnologias nas várias áreas do conhecimento. Porém, a utilização dos jogos, enquanto instrumento significativo, deve ser realizada de forma cuidadosa e continua, para que os educandos atinjam as metas. Desta forma, Antunes (1997) nos orienta a realização de um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas que realmente acompanhe o progresso dos estudantes. Para atender a esse planejamento, construímos um design técnico, quadro 18, para colaborar com a elaboração do jogo RPG 2 de Julho. Neste, destacaremos as estratégias que serão utilizadas e os elementos que irão nortear o desenho do jogo.

**Quadro 18 – Design técnico para jogo RPG**

Soluções pedagógicas	Soluções técnicas
<p><b>Tema:</b> Jogos e Ensino de História: experiência com RPG Digital sobre Independência na Bahia</p>	<p>Jogo RPGAD</p>
<p><b>Objetivo:</b> Desenvolver um modelo de Jogo RPG DIGITAL para o ensino/aprendizagem socioconstrutivista sobre a Independência do Brasil na Bahia</p>	
<p><b>Como será abordado o conteúdo?</b></p> <p>Será problematizado com os participantes o que conhecem sobre a temática.</p> <p>Simularemos o contexto da independência na Bahia através das jogadas de ação do RPG, permitindo a elaboração de uma compreensão crítica sobre a temática, seus participantes, objetivos conforme os conceitos de imaginação e consciência histórica explicitados no quadro 14;</p> <p>Buscaremos apresentar dialogicamente através do enredo da Campanha, aventuras e classes elementos do passado, da temática em questão, utilizando a perspectiva da linguagem, contextualização e dialogismo, já destacadas no quadro 15;</p> <p>Outra estratégia é a própria jogabilidade do RPG, através da interação, mediação ZDP, e as várias formas como o RPG se relaciona com os conteúdos abordados, apresentados no quadro 16.</p>	
<p><b>Qual estratégia garantirá a contextualização (Tema gerador, ZDI)</b></p> <p>O enredo do jogo é centrado em ações que ocorreram na Bahia, local de morada dos participantes.</p> <p>Além disso, busca-se, através das aventuras e campanha, a criação de situações-</p>	

<p>problema que tenham características favoráveis, a busca de resoluções pelos participantes, que favorecera aos elementos do Modo Pensar Histórico, mediação e interação entre os sujeitos.</p>	
<p><b>Qual estratégia garantirá a interdisciplinaridade?</b></p> <p>O Jogo tem em sua construção características de interdisciplinaridade, porém, acrescentamos geografia, visto que os participantes deverão localiza-se na Bahia do século XIX; o mapa do jogo também poderá auxiliar neste aspecto; língua portuguesa na escrita, tecnologia através do próprio jogo.</p> <p>Desta forma, a campanha e aventura deverá exigir que o jogador, além de pensar historicamente, através dos conceitos do Modo Pensar Histórico, deverá pensar a geografia, cultura e economia do período.</p>	<p>Formato</p> <p>Jogo RPG, simulação de papéis.</p>
<p><b>Quais são as estratégias de mediação</b></p> <p>Através das jogadas de ação, relação entre os sujeitos e seus personagens, habilidades específicas de cada classe, ou em ações que o enredo os leve para construção de conhecimento mediado pelo outro.</p>	<p>Requisitos técnicos</p> <p>O próprio ambiente virtual possibilita esta mediação.</p>
<p><b>Quais as estratégias para garantir o engajamento dos sujeitos?</b></p> <p>Interesse pela temática de história da localidade onde vive, o jogo como ferramenta lúdica, envolvimento dos participantes com a pesquisa, criação de desafios.</p> <p>No enredo podemos incluir ações que favoreçam situações de desafios, sem os quais não poderão passar para a fase seguinte, tal como conseguir fugir do forte, enfrentar e vencer uma batalha com os portugueses, dentre outras.</p>	<p>Qual o veículo técnico de apresentação</p> <p>O jogo se desenvolve em uma plataforma, desenvolvida em linguagem php com banco de dados mysql.</p>
<p>Proposta de avaliação - A principal avaliação será realizada através da competência narrativa dos estudantes em suas jogadas de ação e outros registros que poderão ser utilizados, quanto à possibilidade ou não de aprendizagem sobre a temática por meio do jogo RPG 2 de Julho</p> <p>Serão elaborados critérios para verificar amadurecimento das jogadas, o que nos permite a realização de um refinamento do jogo a partir das observações realizadas.</p> <p>Também consideraremos uma avaliação processual buscando a aprendizagem de acordo com o tempo e habilidade de cada participante.</p>	

**Fonte:** Adaptado pela Autora a partir de Matta (2011, p. 254).

O quadro 18 representa nossa perspectiva técnica sobre o planejamento do jogo RPG 2 de Julho. Diante desta expectativa para simulação do RPG, buscaremos, a partir desta produção técnica, o desenho das aventuras, classes e

campanha, tendo como princípios os quadros 14, 15, 16, na elaboração de um modelo de jogo educativo, que tenha características de divertimento, mas que esteja adequado também para o Ensino de História.

### **3 PRINCIPIOS DE MODELAGEM DO JOGO RPG A SER ADOTADO**

Este capítulo apresentará um esboço da modelagem do jogo RPG “2 de Julho”, sendo caracterizado por nós como o segundo ciclo da pesquisa em acordo com o princípio metodológico adotado neste estudo. O primeiro ciclo, na metodologia DBR, refere-se à imersão do pesquisador na práxis da pesquisa. Em um jogo para o Ensino da História, está relacionado à compreensão sobre a temática histórica do jogo e a elaboração de uma interpretação sobre o mesmo, realizada no capítulo I neste estudo sobre a Independência na Bahia. Além disso, a elaboração de princípios pedagógicos para o design do jogo RPG também compõe o primeiro ciclo da pesquisa, visto que, a soma destes dois (descritos nos capítulos I e II) servirão de fundamento para a o segundo ciclo que é a arquitetura do jogo: seu enredo, campanha, aventuras e classes e os ciclos de aplicação e refinamento do jogo RPG.

O jogo a ser modelado será o *rolle-playing game*, escolhido por suas características de simulação e interpretação de papéis que, a nosso ver, dialoga com o Ensino de História e os princípios que pretendemos abordar nesta pesquisa, já descritos nos capítulos I e II. Somado a isso, alguns participantes da pesquisa já possuem histórico de uso de RPG de mesa, vendidos para entretenimento, fator que consideramos que poderá colaborar com a utilização do jogo enquanto meio de aprendizagem nos princípios que já descrevemos no quadro 16.

Alguns autores consideram o Dungeons e Dragões (D&D), criado nos Estados Unidos, na década de 70, o primeiro RPG comercial, apesar de, na época, os autores do jogo não considerarem esta nomenclatura. O D&D, como é popularmente conhecido, debruça-se sobre o cenário medieval em que os personagens enfrentam monstros, encontram tesouros e embarcam em aventuras imaginárias. Possui a característica forte da colaboração, pois os jogadores interagem entre si e são responsáveis pelo controle de um personagem. Na década seguinte, novos cenários foram incorporados aos jogos de representação

para além da fantasia medieval, tal como super-heróis, ficção científica, terror, dentre outros.

No Brasil, encontramos registros da utilização do RPG para entretenimento a partir da década de 80, porém, o primeiro RPG produzido por brasileiro foi Tagmar, em 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Júlio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria. Dois anos depois, a mesma editora do Tagmar, a GSA, produziu o primeiro RPG com cenário tipicamente brasileiro, chamado Desafio dos Bandeirantes. Godinho (2008) consideram este o primeiro RPG para o ensino de história, visto que utiliza lendas e mitos tipicamente brasileiros em seu enredo.

Schmit (2008) nos apresenta cinco tipos de RPG descritos a seguir:

- a) **RPG de mesa** – forma tradicional de RPG, em que os jogadores reúnem-se em uma mesa e utilizam lápis e papel para anotações na ficha dos personagens. É um jogo de representação mais falado que encenado pelos seus participantes;
- b) **Live action** - jogado com uma quantidade maior de pessoas que o de mesa, e estas utilizam roupas para encenação de seus personagens. Neste jogo, o espaço em que será realizado o jogo também é enfeitado para colaborar na imersão dos personagens;
- c) **Aventura solo** – também chamado de livro-solo. Neste existe um livro e os personagens são apresentados a um cenário e uma situação problema devendo tomar decisões acerca da mesma.
- d) **RPG Eletrônico solo** – este é uma adaptação do RPG de mesa para o meio virtual. Neste, o jogador pode controlar um personagem ou mais, seguindo as mesmas regras do RPG de mesa, também é utilizada a tomada de decisões e cenários no meio virtual.
- e) **Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs)** – Neste tipo de jogo vários jogadores interagem entre si por meio da internet. Pode-se utilizar o recurso gráfico e jogadas síncronas e assíncronas.

Para elaboração do jogo RPG “2 de Julho”, utilizaremos a versão digital que se aproxima da *Massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs), porém, pretendemos acrescentar outros elementos de ludicidade que são possíveis a incorporação no ambiente do jogo, pois consideramos a necessidade de uma linguagem contemporânea para o Ensino de História, conforme descrito

no quadro 12, e simularemos o contexto histórico do processo de Independência na Bahia já sistematizado no capítulo II.

Levando em conta as características que compõem qualquer modelo de jogo *rolle-playing game*, buscamos, através do quadro 19, relacioná-las ao jogo RPG 2 de Julho, suas características históricas e de contexto já descritas no capítulo I através de um design de jogo que, mesmo tendo a ludicidade e o divertimento como princípio da sua criação, seja utilizado para o ensino de temáticas históricas.

**Quadro 19 – *Background*<sup>18</sup> RPG 2 de Julho**

CONCEITO	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO NO JOGO
Cenário	Cenário do jogo	Bahia (Salvador, Itaparica, Recôncavo) século XIX;
Campanha	História que envolve o tema e os personagens do jogo	Narrativa sobre a Independência na Bahia, com ênfase na participação popular e criação de grupos de milícias.
Aventuras		
Mestre	Narrador	Pesquisadores de RPG
Classes	Papel do personagem dentro da história.	No jogo, adaptamos as classes do D&D e 3 D&D aos personagens que constituem o contexto.
(PJ)	Personagens Jogadores	Estudantes, professores, parceiros;
Personagens não Jogadores	Núcleo de personagens do mestre	Senhores de Engenho, de escravos, comerciantes, todos os envolvidos na trama
Raça	Conjunto de características que estão presentes nos personagens jogadores e não jogadores	Optamos por utilizar a terminologia étnica, por entender que trata-se de uma simulação histórica.
Sistema de regras	Código que conduz as diretrizes do jogo	Utilizaremos o sistema que já está em uso pelo grupo de pesquisa, e foi construído através dos códigos do sistema Rall 20.

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2017.

Os itens listados no background serão utilizados para modelagem do RPG 2 de Julho. Importante ressaltar que os conceitos já existem no RPG clássico,

<sup>18</sup> Background no RPG é o pano de fundo, o conhecimento por trás de tudo. Neste caso, o uso do termo foi utilizado em referência ao pano de fundo do RPG 2 de Julho.

portanto foram adaptados para utilização em um RPG para o ensino, sendo dessa forma, nosso interesse que os elementos basilares que causam divertimento e entretenimento permaneçam, porém, aliados ao estudo da história. O quadro 19 representa o pano de fundo do RPG 2 de Julho e norteia a elaboração dos elementos que irão fundamentar o jogo.

### 3.1 MODELANDO A CAMPANHA DO RPG 2 DE JULHO

Já foi descrito anteriormente, a campanha é uma narrativa de uma trama que será desenvolvida através de sessões (aventuras). Desta forma, a criação de uma campanha para um RPG histórico, como é o caso do RPG “2 de Julho”, requer conhecimento sobre o contexto histórico da temática, já realizado no capítulo I, para, a partir da interpretação histórica da temática, elaborar uma narrativa que envolva o jogador em seu enredo.

Criar uma campanha de RPG é, basicamente, desenvolver uma peça de teatro cujo desenrolar é desconhecido. Você cria uma história e a liberta para que seja desenvolvida por outros, no caso, os jogadores. É um processo conjunto que nem sempre segue conforme os planos do seu elaborador, na verdade, não segue na maior parte das vezes. Os atos, ou aventuras, devem estar conectados a fim de que o escopo da peça, ou campanha, esteja claro. (CABALERO; MATTA, 2011, p. 7).

A criação da campanha do RPG “2 de julho” seguirá os elementos levantados no quadro 11, pois deverá apresentar uma narrativa do contexto histórico, político e social da Bahia no século XIX, para dar espaço a construção das aventuras cujos elementos já foram levantados nos quadros 6, 7, 9 e 10.

A campanha “2 de Julho” está ambientada na Bahia do século XIX, sua organização territorial em freguesias, de acordo com a estrutura religiosa católica adotada pelo governo. A sociedade é fortemente hierarquizada, com pouca mobilidade social, dividida entre os ricos senhores das diversas provinciais, os barões da agropecuária, comerciantes de grande porte, grandes proprietários de terras e escravos, e do outro lado os pequenos agricultores, pequenos comerciantes, homens pobres livres, libertos e escravos.

Os impactos da Revolução Industrial, Independência dos Estados Unidos (1783), exemplo para as demais nações americanas, além da Revolução Francesa (1789) e a Revolução escrava no Haiti (1791), que demandou aumento na produção do açúcar brasileiro, corroboraram como influências externas na

formação do Estado Nacional Brasileiro e na construção de movimentos que já demandavam a necessidade de autonomia da colônia, como a Conjuração Baiana de 1798, também deverão compor os elementos de contexto da campanha que está em desenvolvimento sobre o 2 de Julho.

Além disso, a chegada da Família Real, em 1808, e as expectativas de autonomia política e econômica da província, bem como a Revolução do Porto e suas pretensões listadas no quadro 5, também serão utilizados para fins de construção da campanha, visto que pretendemos que os jogadores consigam se ambientar na efervescência do momento histórico e os debates que eram acirrados pelas ruas da naquele momento histórico. Por esse motivo, contextualizamos, no capítulo I, os elementos que consideramos importantes para o entendimento sobre a Independência na Bahia, de modo que pudéssemos desenhar a arquitetura dos elementos históricos, sociais, econômicos e antropológicos, dos quais herdamos e reproduzimos como ensinamentos e prática na vida das pessoas.

Tendo como base o contexto apresentado, nossa campanha será modelada a partir do contexto do capítulo I e os elementos teórico-pedagógicos que compõem o capítulo seguinte. No capítulo II, afirmamos que o design cognitivo socioconstrutivista do quadro 18 é o elemento fundamental para o nosso jogo. Portanto, o conteúdo do jogo, que é sobre a Independência na Bahia, não poderá ser entendido sem que antes possamos relacioná-lo ao contexto em que os sujeitos participantes da pesquisa estão inseridos, conforme nossos princípios pedagógicos orientam.

A campanha deverá ser pensada como uma forma de contextualizar a formação sócio-histórica da Bahia no século XIX, de modo que os estudantes possam, através do jogo, simular a participação em um grupo de milícia que entrará em combate a favor da causa dos brasileiros. Pretendemos, com o jogo, despertar o Estudante/Jogador para os impactos da formação da sociedade baiana que temos hoje, e o quanto esta formação ainda pode ser encontrada nas ruas, monumentos, casas e na reprodução de nossa existência ainda na contemporaneidade. O quadro 20 tem a função de indicar o que foi esquematizado para elaboração da campanha RPG 2 de Julho, após as interpretações realizadas de contexto dos capítulos I e II, apresentando uma visão geral ao leitor, porém

informamos que a campanha poderá ter modificações a partir do momento de aplicação, caso exista alguma solicitação dos sujeitos participantes.

**Quadro 20 – Indicadores dos elementos de Campanha RPG 2 de Julho**

<b>TÍTULO</b>	2 de Julho
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entender a Independência na Bahia;</li> <li>- Explorar a dinâmica social e econômica da Bahia no século XIX;</li> <li>- Despertar para as motivações dos sujeitos que participaram dos conflitos da Independência na Bahia;</li> <li>- Simular as tensões sociais que levaram aos conflitos pela independência na Bahia.</li> </ul>
<b>CONTEÚDO</b>	- Independência do Brasil na Bahia, elementos sociais, econômicos e políticos de Salvador no século XIX; formação da sociedade baiana; identidade.
<b>PERSONAGENS</b>	Senhores de engenho e de escravizados, comerciantes, marinheiros, negros libertos e escravizados, população pobre, dentre outros
<b>AMBIENTE</b>	Salvador, Cachoeira, Itaparica no século XIX, sua dinâmica social, ruas, casas comerciais, personalidades, etc.
<b>ENREDO</b>	Um Coronel, percebendo os impactos em seus engenhos e na dinâmica social da província após a nomeação do Brigadeiro Inacio Luiz Madeira de Melo resolve criar um grupo de milícia que entrará em combate a favor dos brasileiros. Para isso, solicita que seus jagunços busquem na cidade, homens e mulheres valentes, que possuam habilidades para a luta e estejam insatisfeitos com as ações da Corte em Portugal.

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017.

Os elementos que compõem a campanha do RPG 2 de julho foram construídos a partir da contextualização histórica que descrevemos com mais detalhes no capítulo II, na tentativa de simular o mais próximo possível da realidade histórica que a historiografia nos conta sobre a temática. Pretendemos que, na campanha, as referências utilizadas na elaboração deste contexto sejam disponibilizadas para fins de consulta, tanto pelos jogadores, quanto por outros

eventuais interessados, que precisem de uma compreensão maior sobre a temática para mestragem do jogo.

Na elaboração da campanha, além das informações do quadro 20, outros elementos vinculados aos princípios pedagógicos, descritos no capítulo II também serão utilizados, visto que, pretendemos a utilização de estratégias na elaboração do enredo do jogo, que possa contribuir para a compreensão da narrativa do jogo e o despertar sobre a história que está implicada em meio ao divertimento.

### 3.2. MODELANDO AS AVENTURAS DO RPG 2 DE JULHO

As aventuras são estruturadas no mesmo aprimoramento da campanha, através da contextualização realizadas nos capítulo I e II, e de elementos que poderão ser modificados na medida em que se realizam as aplicações do jogo. Inicialmente, a partir de diálogos com os pesquisadores do grupo de pesquisa Rede Educa e apresentação no componente curricular Fórum de Linha 1, do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC), ouvimos opiniões e sugestões que corroborassem para escolha das temáticas que seriam trabalhadas nas aventuras. A partir desse diálogo, escolhemos quatro temáticas para as aventuras, listadas a seguir, que tiveram em sua essência aspectos históricos listados nos capítulos I. São elas: 1) **Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro**; 2) **O 25 de junho**; 3) **Ataque a Ilha de Itaparica** e 4) **Batalha de Pirajá**.

Antes de começarmos a escrever a aventura, realizamos uma série de seções para debates com pesquisadores do grupo de pesquisa, experientes na temática RPG, e a partir destas discussões, criamos as ideias iniciais para o enredo de campanha descritos no item anterior, que será o fio condutor para as quatro aventuras. Através destes diálogos foram identificadas questões referentes aos elementos de jogabilidade, imaginação histórica e o contexto social em que os Estudantes/Jogadores estão inseridos.

Nestas discussões, os elementos de prática social e Ensino de História na contemporaneidade emergiram e nos fizeram relacioná-los aos conteúdos que precisávamos trabalhar em meio às aventuras do jogo RPG. Desta forma, os quadros 12, 13, 14 e 15 descrevem o que consideramos adequado às tendências contemporâneas de ensino e a necessidade de relacionar presente e passado, entendendo que o contexto social em que os participantes da pesquisa estão

inseridos muito corresponderá ao contexto da aventura que estará sendo jogada. O quadro 21 nos nutre acerca deste contexto e como poderão estar imersos em nossas aventuras.

**Quadro 21 – Elementos de contexto social**

TEMATICA DA AVENTURA	CONTEÚDOS DA AVENTURA	CONTEXTO SOCIAL DOS ESTUDANTES/PARTICIPANTES DO JOGO
<b>Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro</b>	Atuação portuguesa através da nomeação de Madeira de Melo;  Dinâmica social, política e econômica de Salvador no século XIX;  Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro.	Dificuldades sociais e econômicas que os participantes do experimento encontram na reprodução de sua existência.  Necessidade de compreensão sobre a localidade em que vivem, a representação dos nomes de ruas, monumentos que compõem a cidade que está relacionada ao 2 de julho;
<b>O 25 de junho</b>	Dinâmica social, política e econômica do recôncavo;  Abastecimento dos gêneros alimentícios para a guerra;  O ataque naval português em 25 de junho.	Necessidade de reconhecimento da identidade pluricultural baiana e sua história na perspectiva de empoderamento destes sujeitos.
<b>Ataque a Ilha de Itaparica</b>	Memória da população sobre a atuação dos itaparicanos;  Resistência às tentativas de ataque português;  Organização dos itaparicanos no aguardo aos portugueses.	Respeito à memória dos mais velhos, e a compreensão desta enquanto elemento da história, no sentido de fortalecimento das tradições em que estão implicados.
<b>Batalha de Pirajá</b>	Participação de Pirajá no contexto da independência na Bahia;  Finalização da guerra, retorno dos soldados e populares a cidade.	Identificação da participação dos negros escravizados e libertos na independência, e a participação população pobre.

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017.

Nas aventuras apresentadas, o contexto social dos estudantes está diretamente relacionado ao conteúdo histórico do jogo. Sendo assim, ao

aplicarmos o jogo, poderá acontecer uma identificação dos participantes ao tema 2 de julho, uma vez que o contexto experiencial dos participantes tem uma relação muito próxima com a pluriculturalidade baiana que eles reproduzem diariamente, o que, a nosso entender, poderá fortalecer a assimilação e engajamento dos sujeitos nas aventuras. Desta forma, os conceitos de dialogismo e contextualização, listados no quadro 15, nos auxiliarão na identificação destes elementos, visto que, compreendemos um ensino-aprendizagem contextualizado e a comunicação verbal implicada na prática social dos sujeitos.

No jogo, os personagens jogadores deverão compor um grupo de milícia que, liderados por um Capitão chamado Brasa, deverá ser conduzido pelo Mestre a lutar pela independência na Bahia, tendo suas motivações (descritas no quadro 5) para participação na causa de acordo com a classe do seu Personagem Jogador (PJ). Na história, de fato, existiram as milícias e as motivações para participação popular foram diversas, de acordo com a classe social em que estivessem inseridos. Estes sujeitos vivenciaram embates pela Independência na Bahia nas quatro localidades que serão utilizadas como pano de fundo para as aventuras, já descritas nos quadros 6, 7, 9 e 10.

A modelagem dos embates e deste contexto histórico e geográfico listados nos quadros farão parte do jogo para dar dimensão aos jogadores sobre a resistência baiana e suas transformações, para interpretações deste momento histórico, conforme os conceitos de consciência e imaginação histórica descritos no quadro 14, e a possibilidade de fazer comparações acerca da nossa vida atual e as representações que estes momentos históricos possuem em nossa prática hoje.

Neste jogo, os participantes interpretarão personagens que participaram da luta pela Independência na Bahia a favor da causa dos brasileiros, podendo escolher sua nacionalidade de acordo com a classe do personagem que estará simulando (representando). As aventuras deverão trabalhar a resistência baiana a imposição portuguesa, a atuação de Madeira de Melo e a violência resultante dos abusos e agressões das autoridades militares aos moradores da cidade, a falta de alimentos, o frio, a necessidade de fuga para outras localidades, as ameaças. Sendo assim, os jogadores deverão construir estratégias para resistir e vencer as tropas portuguesas como ocorreu na história.

O quadro seguinte apresenta, em linhas gerais, a estrutura que foi desenhada para as 4 aventuras, bem como objetivos e enredo preliminar, que se pretende utilizar para elaboração de cada aventura.

**Quadro 22 – Aventuras do RPG 2 de Julho**

<b>Categorias</b>	<b>Aventura 1</b>	<b>Aventura 2</b>	<b>Aventura 3</b>	<b>Aventura 4</b>
<b>Título</b>	Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro.	O 25 de junho	Ataque a Ilha de Itaparica	Batalha de Pirajá
<b>Conteúdo</b>	Resistência à atuação portuguesa através da nomeação de Madeira de Melo;  Dinâmica social, política e econômica de Salvador no século XIX;  Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro.	Dinâmica social, política e econômica do recôncavo;  Sua atuação na reprodução da existência dos gêneros alimentícios para a guerra;  O ataque naval português em 25 de junho.	Memória da população sobre a atuação dos itaparicanos;  Resistência às tentativas de ataque português;  Organização dos itaparicanos no aguardo aos portugueses	Conflitos na região de Pirajá;  Memória popular sobre a participação do corneteiro Lopez;
<b>Objetivo de aprendizagem</b>	- Explorar o contexto social, político e econômico de Salvador no século XIX;  - Despertar para as motivações da população que participou na luta pela Independência na Bahia.	- Identificar a participação do recôncavo na independência enquanto local de resistência;  - Conhecer o episódio do 25 de junho e a resistência da população cachoeirana.	- Despertar para utilização da memória enquanto fator motivador para construção da história;  -Relacionar a memória da população à participação dos resistentes itaparicanos;  Imaginar as estratégias utilizadas para resistência;	- Imaginar as estratégias utilizadas para sitiar a cidade de Salvador;  - Simular a dinâmica da luta pela independência
<b>Objetivo do</b>	Criar estratégias	Identificar	Colaborar na	Colaborar com o

jogador	para descobrir informações sobre o grupo de milicianos gerenciado pelo capitão Brasa e integrar-se ao mesmo.	<p>pessoas que estão a favor da causa do Brasil e contra.</p> <p>Apoiar os milicianos locais na guerra.</p>	<p>elaboração de estratégias de guerrilha pelo grupo da ilha.</p> <p>Organizar o deslocamento de mantimentos para abastecimento dos resistentes.</p>	retorno dos brasileiros a cidade.
<b>Categorias</b>	<b>Aventura 1</b>	<b>Aventura 2</b>	<b>Aventura 3</b>	<b>Aventura 4</b>
Enredo	Os jogadores iniciarão a aventura na cidade de Salvador a procura de um grupo de milícia liderado por um capitão chamado Brasa. Após o conhecimento territorial da cidade e encontrar o Capitão, terão como primeira missão fazer a guarda de Manuel Pedro de Freitas Guimarães até o Forte de São Pedro que está prestes a ser bombardeado pelas tropas portuguesas.	Após a fuga do Forte de São Pedro os jogadores serão levados para a Vila de Cachoeira, onde deverão procurar na Igreja Matriz da Vila onde encontrarão o grupo que estará apoiando a causa brasileira. Participarão de reuniões para nomeação de D. Pedro Defensor Perpetuo e, em uma missa, serão surpreendidos pela escuna canhoneira portuguesa.	Os jogadores serão convocados para apoiarem o grupo que está na Ilha de Itaparica e está colaborando para bloqueio aos gêneros alimentícios chegarem em Salvador. Participarão da defesa da ilha junto com Maria Felipa e outros itaparicanos	Os jogadores serão convocados a reforçar um grupo que está em desvantagem em Pirajá.  Após a vitória, participarão do desfile de retorno a Salvador;
Personagens não jogadores	Capitão Brasa; Madeira de Melo; Manuel Pedro de Freitas Guimarães, Joana Angélica, dentre escolhidos no momento da elaboração da aventura.	Maria Quitéria, Tambor Soledade, Militares, milicianos, dentre escolhidos no momento da elaboração da aventura.	Maria Felipa, Soldados, milicianos, dentre outros escolhidos no momento da elaboração da aventura.	Corneteiro Lopes, Soldados, milicianos, dentre escolhidos no momento da elaboração da aventura.

Fonte: Elaborado pela Autora, 2017.

De posse das informações principais sobre as aventuras sistematizadas no quadro 22, buscaremos algumas adaptações e inserções que serão realizadas pelos jogadores no momento de apresentação destas e no momento de aplicação do jogo. Pensamos que a colaboração dos jogadores e suas experiências poderão conduzir-nos para o refinamento do jogo, de modo que possamos melhorá-lo para atender o ensino-aprendizagem.

### 3.3 MODELANDO AS CLASSES DO RPG 2 DE JULHO

Nos jogos RPG, as classes são utilizadas para determinar as características principais de cada Personagem. Cada jogador deverá escolher uma classe para seu personagem, este terá habilidades e aptidões exclusivas de sua classe, que poderá ser aprimorada à medida que o personagem modifique seu nível. O primeiro jogo RPG que introduziu a utilização de classes foi o Dungeons & Dragons (D&D), e outros jogos subsequentes passaram a utilizar a mesma ideia. O D&D ganhou destaque justamente pela incorporação de um personagem e o controle deste ao invés de exércitos.

No Jogo 2 de Julho, utilizaremos o mesmo princípio, visto que consideramos a elaboração das classes mais um recurso para o processo de ensino-aprendizagem dos Estudantes/Jogadores, pois este deverá elaborar o *background* do seu personagem, criando uma história de pano de fundo para elaboração de uma narrativa história do seu personagem específico imerso no contexto de que trata a campanha, já descrita no item anterior. Essa elaboração de narrativa deverá conduzir o Estudante/Jogador para uma pesquisa sobre informações históricas daquela classe, o que para nós poderá também colaborar com o engajamento, visto que, ele se debruçará sobre um enredo do Personagem Jogador (PJ) que estará utilizando.

Para modelagem das classes do RPG 2 de Julho, buscamos, através de imersão, compreender as diversas classes que compõem o RPG tradicional. Tendo como base o D&D, selecionamos 10 classes que poderiam ser relacionadas a Profissões/Pessoas do século XIX, observamos também a possibilidade de jogabilidade deste personagem. O quadro 23 destaca as classes

escolhidas no RPG tradicional e suas características que permitem a jogabilidade no RPG de tabuleiro.

**Quadro 23 – Classes base para RPG 2 de Julho**

CLASSE NO RPG	DESCRIÇÃO
Alquimista	É uma classe que tem por habilidade básica o conhecimento e manuseio com a química e produtos que possam gerar poções para ser utilizadas nos campos de batalha.
Bardo	É uma classe que tem por habilidade a Contação de Histórias, toque de instrumentos, são músicos, artistas, possuem através de sua retórica muitos contatos, sendo então uma excelente fonte de informações.
Druida	É uma classe cujos personagens deverão ter características que o aproximem da natureza, tem habilidade de movimentação em espaços selvagens e de lidar com o meio natural, e com os animais. Geralmente possui 1 companheiro animal nos RPG tradicionais.
Engenheiros	É uma classe dos construtores medievais, são artesãos com habilidades tanto para trabalhos manuais em peças finas quanto para produção de máquinas. Geralmente tem como arma suas ferramentas.
Guerreiro	É uma classe considerada poderosa, os personagens jogadores desta classe possuem habilidades no embate corpo a corpo causando vários danos em seu adversário, possui armaduras e espadas nos RPG tradicionais.
Mercenários	É uma classe cujos personagens já possuem ação em guerrilhas, são uma espécie de heróis pagos, pois possuem seus serviços contratados tanto para o bem quanto para fins destrutivos.
Sacerdote	É uma classe que tem a fé como principal arma, seus personagens, possuem poderes divinos de cura e realizar milagres. Geralmente suas armas são cajados, ou crucifixo com pontas.
Paladinos	É uma classe semelhante ao guerreiro, pois possuem habilidades no combate corpo a corpo, porém prestam devoção a deuses, o que lhes possibilita a conjuração de magias, além de ter princípios referentes a justiça, lealdade, bondade.
Pirata	É uma espécie de guerreiro do mar, também considerado por alguns um ladrão do mar. Sua experiência no mar faz com que tenha habilidades de expertise neste tipo de ambiente, bem como embarcações, cordas e outros artefatos que utilize para suas expedições marítimas.

Pistoleiro	São aqueles que se dedicam ao combate por arma de fogo, são extremamente precisos em suas ações. Geralmente são paladinos ou guerreiros da vanguarda, e é uma classe que no RPG tradicional são utilizados por raças humanas.
------------	---

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2017 a partir do Livro de Classes do D&D.

Após a escolha das classes citadas no quadro 23, buscamos utilizá-las para elaboração das classes que deverão nortear os jogadores em seus personagens, tanto na construção da história (narrativa histórica) de seu personagem, quanto nas habilidades e atributos que serão utilizados nas jogadas de ação do RPG. Buscamos, então, relacionar as pessoas que encontraríamos no século XIX as classes, inserindo elementos que poderão favorecer a imaginação histórica, já descritas no quadro 14, e suas características de trabalho cognitivo. As classes completas encontram-se apêndice B, no quadro 24 sintetizamos a descrição das classes e composição das mesmas.

**Quadro 24 – Classes do RPG 2 de Julho**

CLASSE RPG TRADICIONAL	CLASSE RPG 2 DE JULHO	DESCRIÇÃO NO RPG 2 DE JULHO
Alquimista	Alquimista	É uma classe que tem por habilidade básica o conhecimento e domínio das ciências naturais, o que fez desses os magos da ciência. Com a revolução científica que ocorreu entre os séculos XVI ao XVIII, médicos, filósofos, engenheiros, matemáticos e outros realizavam proezas que os leigos entendem como magias.
Bardo	Articulador social	É uma classe oriunda das sociedades abolicionistas, agremiações pró-independência. Consegue, com a sua retórica, inspirar os seus companheiros, alimentando sua fé, coragem, conhecimento e anulando magias lançadas contra eles. Com sua capacidade de negociação, ele consegue ludibriar os seus oponentes e extrair informações deles.
Druida	Caboclo	É uma classe que defende a natureza. Opondo-se ao colonialismo, costumam lançar uma série de ataques aos grandes senhores de engenho que agridem a sua comunidade. Os Caboclos costumam morar em lugares que os aproximem da natureza como vilarejo, tribos, comunidades quilombolas ou nas florestas.
Engenheiros	Oficineiro	É uma classe dos mestres de ofícios, estes eram responsáveis pelo processo produtivo artesanal nas cidades. Divididos pela hierarquia mestres, oficiais e aprendizes, esses peritos na construção de utensílios e artefatos eram responsáveis em provisionar os exércitos e milícias em prol da independência.

Guerreiro	Cabras	É uma classe de conhecimento militar, oriundos de milícias, jagunços, vaqueiros, ex-capitães do mato e mercenários que passaram a viver errantes pelas cidades lutando contra aqueles que praticam injustiças. Possuem um animal como sentinela e utilizam armadura de couro.
Mercenários	Milicianos	É uma classe que pode ser composta por vários profissionais, soldados, comerciantes, dentre outros, basta carregar a experiência de atuação em outras batalhas, além da sede de conquista e a vontade de lutar. São profissionais que atuam em suas atividades cotidianas, porém une-se a um grupo de milícia para atuação em alguma causa que seja do seu interesse.
<b>CLASSE RPG TRADICIONAL</b>	<b>CLASSE RPG 2 DE JULHO</b>	<b>DESCRIÇÃO NO RPG 2 DE JULHO</b>
Sacerdote	Sacerdote	É uma classe que tem uma fé sólida em um ser divino. Podem ser sacerdote de matriz cristã, africana ou indígena, a escolha é do jogador. Este consegue perceber a presença de uma divindade seja no brilho das estrelas, na tempestade que cai ou na aridez do sertão. Homens e mulheres com esse dom se denominam como "representantes de Deus ou dos deuses".
Paladinos	Perito Marcial	É uma classe de capoeiristas, possuem uma incrível habilidade física, sendo capazes de realizar inúmeras proezas. A sua técnica de luta extremamente apurada supera a necessidade de armas. Em virtude do seu código de honra, um perito marcial jamais utilizará uma arma ou atingirá alguém fatalmente sem motivo.
Pirata	Marujos	É uma classe de pescadores e saveiristas. De forma autônoma, ou organizada em grupos, cruzam a baía de todos os santos, abastecendo as feiras de Salvador. Paralelo a sua função econômica, esses homens são peritos no combate naval.
Pistoleiro	Pistoleiro	É uma classe na qual qualquer civil com perícia em armas de fogo poderá participar. Os pistoleiros são exímios atiradores de elite e estão muito além das capacidades de qualquer outra classe com especialidade em armas. Sua afinidade e sua dedicação a um tipo de arma tornam possível que realize verdadeiras proezas com armas de fogo.

**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2018.

As classes do quadro 24 foram elaboradas pensando os elementos de ludicidade que a classe tradicional possuía e acrescentando elementos históricos, que possam ser estudados pelos Estudantes/Jogadores. A nomenclatura das classes será colocada à disposição dos jogadores para modificações, levando em

conta as habilidades e interpretações sobre os sujeitos do século XIX que forem sendo construídas ao longo da aplicação. Algumas tais como pistoleiros, alquimistas e sacerdotes; optamos por manter o nome da classe do RPG tradicional. Outras, de acordo com sua característica específica, buscamos uma nomenclatura que atendessem momentaneamente a aplicação.

Como no RPG Clássico, algumas classes poderão atender várias profissões, visto que possui características que mais de um profissional do século XIX possuía, favorecendo para nós, inclusive, a pesquisa dos Estudantes/Jogadores acerca de seus personagens. As Classes deverão favorecer aos jogadores o despertar sobre quem eram os sujeitos que viviam no século XIX e participaram da luta pela Independência, bem como seu cotidiano, o que corrobora para análise do contexto histórico em que os seus personagens estavam inseridos.

### 3.4 O SISTEMA DE REGRAS DO RPG 2 DE JULHO

As regras são os instrumentos que controlam toda a dinâmica da simulação, delineando os limites para a ação dos jogadores e do mestre, ou seja, estabelecendo um limite para todos. Para o RPG 2 de Julho, utilizaremos o sistema de regras dos jogos RPG Digitais do grupo de pesquisa Rede Educa, que é uma adaptação do sistema de regras do D&D clássico, já citado neste capítulo. Cabe destacar que a escolha deste sistema de regras deu-se, também, pelas informações estarem coerentes para formação das regras, como um sistema de simulação da realidade favorecendo a colaboração entre os jogadores e não a competição. Para isso, o conceito de interação tratado no quadro 16 será utilizado também no sistema de regras.

A estrutura deste sistema tem três pilares principais: dados, aleatoriedade e testes. Desta forma, qualquer tentativa de ação realizada por um personagem jogador, deverá ser resolvida por um teste, no qual o jogador deverá realizar uma rolagem de dados, representando a ação do seu personagem, e o mestre deverá avaliar se o resultado foi satisfatório para realização da ação descrita anteriormente pelo Personagem Jogador.

O sistema de regras define também a criação de personagens dentro do universo ficcional escolhido, delimita suas características e determina o resultado de suas ações. Por exemplo, a quantidade de danos que poderá ser causada por um golpe em uma luta. Um Personagem/Jogador das Classes Perito Marcial ou Cabra, descritos no quadro 24, com certeza será responsável por um dano maior que um Articulador Social. Todos os personagens têm suas habilidades registradas em fichas que descrevem qualidades, defeitos, talentos, perícias, aparência, atributos, dentre outras características que compõem um personagem de RPG. Cada jogador controla a ficha do personagem que ele irá interpretar (VASQUES, 2008).

A figura 3 exemplifica a ficha que será utilizada no RPG 2 de Julho e descreveremos a seguir os elementos principais que compõem a mesma e, conseqüentemente, o sistema de regras.

**Figura 3 – Ficha do Personagem Jogador (PJ) RPG 2 de julho).**

**Fonte:** RPG 2dejulho.

A criação da ficha do personagem é uma das ações iniciais de uma partida de RPG. Antes disso, o jogador deverá ter acesso à lista de classes, descritas no quadro 22, e realizado a escolha de uma para que possa interpretar e preencher a ficha de seu personagem, pois a rolagem de dados para os atributos depende do

tipo de classe que estará sendo interpretado. Um articulador social deverá ter um carisma diferente de cabra ou de um pistoleiro. Após a escolha da classe, seguiremos para preenchimento dos itens seguintes e descrição de sua funcionalidade no jogo.

**Nick name** – O Jogador deverá informar o nome do personagem.

**Background** – É definido como o conjunto de circunstâncias ou antecedentes de uma situação. No RPG, o background é a história pregressa do personagem que é elaborada pelo jogador. Esta criação envolve engajamento, motivações e princípios que o jogador irá interpretar através do personagem, porém, a ficha é somente uma forma de representar. A história do personagem irá colaborar com o momento de sorteio de atributos, visto que, poderá influenciar os atributos de acordo com o ponto de partida que tenha sido criado, através da história pelo jogador. Na figura 3, o item descrição será o espaço a ser utilizado para criação desta história do personagem.

**Atributos** – São as habilidades básicas do personagem. O personagem depende deles para sua jogada de ação ser eficiente. No Sistema do RPG 2 de julho, temos seis atributos, descritos a seguir:

a) Força – Representa a capacidade de o personagem atingir diretamente os corpos que estão ao seu redor através da força muscular. Os jogadores que escolherem classes tal como cabras ou perito marcial, deverão ter força física alta.

b) Destreza – Representa a agilidade e coordenação motora que o personagem terá. Isso impacta na capacidade de ser sutil e ter agilidade em seus movimentos e ataques. Um personagem como o pistoleiro terá uma destreza incomparável a um articulador social.

c) Constituição – Representa a sua energia, saúde e resistência física. Significa também a quantidade de dano físico que o personagem é capaz de suportar. Personagens com muita constituição são os últimos a deixar uma batalha, ostentando suas cicatrizes como troféus.

d) Cognição – Representa a capacidade mental de aprendizagem e raciocínio do personagem. Personagens com alta cognição são espertos e bons em resolver enigmas. O articulador social é uma classe que deverá ter cognição elevada.

e) Percepção – representa a intuição, atenção, concentração e os sentidos apurados. Personagens com esta característica não são pegos desprevenidos e estão atentos aos mínimos detalhes, os oficinairos poderão ser bons jogadores neste atributo.

f) Carisma – representa a capacidade de interação com outros seres, simpatia, capacidade de convencimento e força da personalidade. Personagens carismáticos sabem lidar com as pessoas e conseguem através de gestos e sua retórica motivar outros seres.

**Pontos de Vida** – É uma representação que indica o tempo de vida de um personagem. Pode sofrer influência da sua capacidade física e experiência em combates para sua numeração.

**Ataque** – Quando o personagem faz uma ação de ataque ao inimigo deverá rolar um dado de 20 lados e somar seu bônus de ataque, se o resultado é maior ou igual os pontos de armadura do alvo ele causa dano. A pontuação de ataque dependerá da classe que o jogador escolher.

**Defesa** – Representa a capacidade de um personagem se defender em combate. A pontuação basicamente depende de sua armadura.

**Armadura** – Representa a dificuldade de ser alvo de algum ataque inimigo. Os pontos de armadura serão levados em conta no momento de defesa do personagem. Em um jogo que simula uma guerra, os pontos de armadura, ataque e defesa serão bem utilizados.

**Armas** – Acessórios utilizados nos combates. Armas simples tais como adagas e lanças são de fácil manejo e qualquer classe poderá utilizar. As armas comuns são mais familiares àqueles que possuem pericia em combates, tal como pistolas, machados, arcos, dentre outras. Em ataques corpo a corpo, às mãos e pés viram armas. Utilizaremos os quadros 1, 2 e 3 para elaboração de um quadro de armas para o jogo.

Os jogadores deverão partir de um contexto igual, cada um particularizado pela elaboração do seu background, etnia e classes, mas tendo as situações problemas como ponto de ação para suas jogadas. Nestas, a colaboração e interatividade serão de modo que jogadores troquem ideias sobre as tomadas de decisões diante das situações estabelecidas.

#### 4 PERSPECTIVA METODOLÓGICA

Diante do exposto nos capítulos anteriores, com relação ao desenvolvimento da metodologia, apresentamos uma proposta atual, que vem sendo utilizada em pesquisas aplicadas com tecnologias da informação e comunicação. Para a investigação sobre uma aplicação do Jogo RPG para o Ensino de História sobre Independência na Bahia, utilizaremos a metodologia *Design Based Research* (DBR), ou Metodologia por "Proposta", como melhor seria entendida em português em tradução livre desta doutoranda.

Esta proposta metodológica foi escolhida porque nos parece a mais adequada por aliar os dois elementos que compõe este estudo: pesquisa aplicada e uso de tecnologia digital, para a qual a DBR foi criada e vem ganhando notoriedade (HERRINGTON, 2004). Em conformidade com os princípios de aplicação desta proposta metodológica, precisamos dividir a pesquisa em duas fases:

- 1) a **primeira** fase, conforme a DBR, é a construção de contexto e fundamentação para a elaboração de uma intervenção prática aplicada de Jogo digital RPG.
- 2) e, uma **segunda**, de desenvolvimento e ciclos de aplicações sistematicamente acompanhadas, com finalidade de desenvolvimento e inovação prática social.

Sendo assim, na **primeira fase**, desenvolvemos uma pesquisa que buscou a construção de uma interpretação sobre a Independência na Bahia, de modo que o pesquisador pudesse estar inserido na práxis da temática, e o amadurecimento do contexto histórico através de pesquisas exploratórias a diversas fontes, levantamento documental e historiográfico que se referiam às temáticas de

Independência na Bahia, Ensino de história e Jogo RPG. Estas pesquisas serviram para atender aos objetivos já expostos, implicando no desenvolvimento de:

- 1) Uma interpretação do processo histórico de Independência na Bahia, como apresentado no capítulo I;
- 2) Uma Construção de proposta didático-pedagógica para o ensino de história, conforme o capítulo II;
- 3) Uma proposta de jogo RPG construída a partir das pesquisas desenvolvidas acima que estão descritas no capítulo III;

O resultado desta **primeira fase** é um conjunto de informações e construções que alicerçou o desenvolvimento do Jogo Digital proposto, RPG sobre Independência na Bahia. **A segunda fase** consiste em, tendo desenvolvido o jogo, proceder na elaboração de uma série de aplicações deste jogo, nas quais variáveis de estudo<sup>19</sup> e de referência<sup>20</sup> serão acompanhadas e o jogo investigado quanto à sua capacidade de promover ensino-aprendizagem de História relativo à História da Bahia, em particular da Independência na Bahia, e de forma apropriada a formação dos licenciados em história.

Nessa fase, realizamos ciclos aplicações do jogo com os estudantes da Licenciatura em História, considerando os parâmetros de análise dos princípios pedagógicos explicitados no capítulo III e realizamos o refinamento destas aplicações a partir dos resultados obtidos, procedendo com novos ciclos de aplicação. Sendo assim, foram realizadas validações com os estudantes participantes, para avaliarmos se a modelagem do jogo contemplava ou não o contexto dos participantes da pesquisa. Ao final, realizamos o levantamento de dados quantitativos e qualitativos que foram discutidos no capítulo V.

---

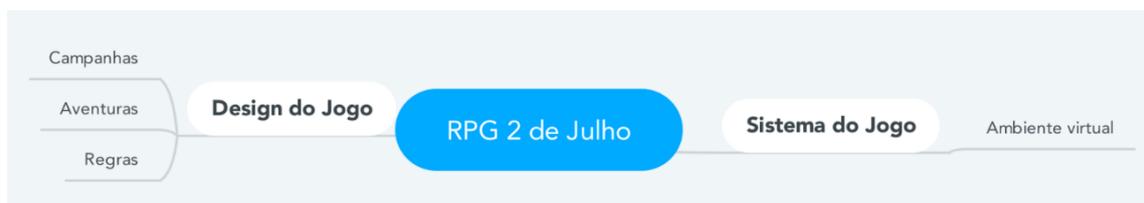
<sup>19</sup> Variável de estudo é considerada nesta pesquisa, o jogo RPG 2 de Julho e seus elementos (campanha, classes, aventuras) que estão em desenvolvimento pela pesquisadora. Esta categoria atende aos princípios de refinamento proposto pelos princípios metodológicos que está sendo utilizada na pesquisa. Ver HERRINGTON, J, MCKENNEY, S., REEVES, T., OLIVER, R. (2007). **Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal**, Edith Cowan University: ECU Publications. Recuperado de <<http://doc.utwente.nl/93893/1/Design-based%20research%20and%20doctoral%20students.pdf>. 2007.>

<sup>20</sup> Variável de referência corresponde a aplicação do jogo e os princípios que pretende aferir a aprendizagem. Ver HERRINGTON, J, MCKENNEY, S., REEVES, T., OLIVER, R. (2007). **Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal**, Edith Cowan University: ECU Publications. Recuperado de <<http://doc.utwente.nl/93893/1/Design-based%20research%20and%20doctoral%20students.pdf>. 2007.>

#### 4.1 APRESENTAÇÃO DAS VARIÁVEIS DE PESQUISA

Para realização de análise da aplicação do Jogo RPG 2 de Julho, utilizaremos categorias de análise do estudo e de referência, que servirão para embasar nossa pesquisa quanto ao desenvolvimento e aplicação do jogo. Tomaremos, para este trabalho, como variável de estudo o Jogo RPG 2 de julho, que tem como objetivo traçar o caminho percorrido no período da Independência na Bahia e foi modelado através de princípios socioconstrutivistas. As variáveis de referência correspondem à aplicação, desenvolvimento do jogo e, como as categorias de análise, aparecem para aferir, ou não, a aprendizagem através do mesmo. Desta forma, utilizaremos a figura 4 para sintetizar a variável de estudo e suas subcategorias que descreveremos a seguir.

**Figura 4 – Categorias de estudo da abordagem metodológica DBR**



**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2018.

As variáveis estudo estarão presentes no jogo, no ambiente e são elementos criados para avaliar as ações no jogo. Desta forma, o Jogo RPG 2 de Julho, será nossa categoria de estudo e os elementos que o compõe (Design do Jogo e Sistema do Jogo), as subcategorias, destacadas a seguir:

**Design Jogo RPG** – essa categoria está relacionada à abordagem de conteúdo em história, estratégias de resolução de problemas, sendo aferida através da campanha, aventuras, sistema de regras, que já descrevemos no capítulo III sua elaboração e encontra-se completa nos apêndices A, B e C.

**Sistema do Jogo RPG** – esta categoria corresponde ao ambiente que será utilizado para desenvolvimento do jogo. No caso do RPG 2 de Julho, utilizamos um ambiente virtual, o RPG AD,<sup>21</sup> que consiste em um sistema desenvolvido em

<sup>21</sup> Ver <http://www.rpgad.net.br/>

linguagem PHP<sup>22</sup> com banco de dados em mysql<sup>23</sup> que foi criado em colaboração com o grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais. O grupo desenvolve pesquisas com tecnologias digitais para o ensino-aprendizagem e possui como linha de estudo principal o uso de RPG para o ensino-aprendizagem.

A variável de referência que abordaremos a seguir, é aquela que auxilia o pesquisador para análise sobre os objetivos de aprendizagem do jogo RPG, identificando se foi ou não alcançado o objetivo planejado. Esta categoria, independe de ações do pesquisador, pois serão as ações realizadas pelos Estudantes/Jogadores nas jogadas de ação durante o RPG 2 de Julho, que representarão as informações a serem analisadas pelo pesquisador. A figura 5 representa estas categorias de acordo com os princípios descritos no capítulo II.

**Figura 5 – Categorias de referência da abordagem metodológica DBR.**



**Fonte:** Elaborado pela Autora, 2018.

Na aplicação do RPG 2 de Julho, as categorias de referência serão acompanhadas através das jogadas de ação dos Estudantes durante o percurso das aventuras. Consideraremos os quatro princípios: Compreensão do ensino-aprendizagem, Teoria do ensino-aprendizagem, Socioconstrutivismo e Modo Pensar Histórico, identificados na figura 5 e descritos individualmente no capítulo II desta tese. Sistematizamos no quadro 25 esses princípios e suas subcategorias de modo que possa facilitar a compreensão do leitor sobre nossas variáveis de análise do jogo.

<sup>22</sup> Linguagem de programação usada para gerar conteúdo para web. Ver SIQUEIRA (2015) disponível em [http://www.etelg.com.br/paginaete/downloads/informatica/apostila\\_php.pdf](http://www.etelg.com.br/paginaete/downloads/informatica/apostila_php.pdf). Acesso em 08/08/2018

<sup>23</sup> Sistema de gerenciador de banco de dados (SGBD), conhecido por sua facilidade de uso na programação. Ver RUAS (2005), disponível em <http://www.centroatl.pt/titulos/tecnologias/imagens/excerto-e-book-ca-oguiapraticodomysql.pdf>. Acesso em 08/08/2018.

**Quadro 25 -Categorias de referência da abordagem metodológica DBR.**

Categorias	Subcategorias	Descrição
Compreensão do ensino-aprendizagem	Consciência histórica	É uma forma de identificar as interpretações que os participantes abstraem conceitos e ideias históricas.
	Imaginação histórica	Possibilidade de imaginar historicamente os fatos do passado como meio para compressão do presente.
Teoria do ensino-aprendizagem	Dialogismo	É uma forma de comunicação que ocorre em todas as etapas do jogo, podendo realizar interação entre todos os sujeitos da aplicação.
	Contextualização	Consiste na relação que os sujeitos participantes conseguem relacionar a sua prática social ao contexto do jogo;
Socioconstrutivismo	Interestruturação do conhecimento	Relação entre o que os participantes conhecem sobre a temática e as informações das campanhas e aventuras;
	Autenticidade das questões	Construção de problematizações que possam colaborar para o engajamento dos sujeitos participantes;
	ZDP	Permite a interação para construção de conhecimento entre os sujeitos participantes da pesquisa, visto que precisam da colaboração para resolução de problemas na aventura;
	Mediação	Colabora para construção de conhecimento mediante o ambiente que estão inseridos;
	Interação	Diálogos entre jogadores e

		entre estes e o mestre para resolução das problemáticas apresentadas pelo jogo;
Modo Pensar Histórico	Raciocínio histórico	Realização de uma construção histórica que é legítima e validada tanto pelo mestre quanto pelos outros jogadores.
	Engajamento	Estímulo a novas práticas e relações entre os sujeitos no ambiente do jogo.

Fonte: Elaborado pela Autora, 2018

Dessa forma, podemos concluir que, a partir da definição dessas categorias, uma vez que a elas chegamos, é necessário definir a prática da aplicação e a coleta de dados.

## 4.2 CAMPO DE PESQUISA OU CAMPO DE APLICAÇÃO

Escolhemos como campo para aplicação do jogo RPG 2 de Julho, três Instituições de Ensino Superior (IES) de Salvador- Bahia, são elas: Centro Universitário Jorge Amado (UNIJORGE), Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e Universidade Católica do Salvador (UCSAL). Essas instituições foram escolhidas por possuírem curso de Licenciatura em História em atividade<sup>24</sup> na cidade de Salvador-Bahia. Fator que, para fins desta pesquisa, foi considerado adequado, visto que, das instituições com curso de Licenciatura em História em Salvador-Bahia, somente a Universidade Federal da Bahia (UFBA) não conseguimos o contato até o momento, para realização da aplicação.

A nossa pretensão é a aplicação do jogo com participação de dois estudantes de cada IES, desta forma, teríamos 6 estudantes participando da experiência, o que, para fins de aplicação do jogo RPG, considera-se um número suficiente, visto que o RPG tem uma característica de utilização com número mínimo de 4 e máximo de 10 jogadores.

### 4.2.1 Caracterização do campo de pesquisa

As instituições escolhidas partem de um legado histórico-cultural no qual estão inseridas; isso nos possibilitará uma melhor análise e contribuição para o

<sup>24</sup> Outras instituições de ensino superior, como a Faculdade São Bento e Faculdade da Cidade, não possuem mais curso de História para novas turmas.

aprofundamento do tema desenvolvido. A Universidade do Estado da Bahia (UNEB) foi fundada em 1983, está presente geograficamente em quase todas as regiões do estado. Estruturada no sistema multicampi, possui mais de 150 cursos, dentre os presenciais e de educação a distância. O Curso de Licenciatura em História do campus de Salvador-Ba, está localizado na Av. Silveira Martins, Bairro Cabula e foi criado a partir da resolução 1.002/2013. Apesar da tradição da Universidade nas Licenciaturas em outras localidades, o curso em Salvador só foi iniciado em 2014. A sua matriz curricular apresenta 3215 horas para integralização do curso e o tempo mínimo de 8 semestres para conclusão da licenciatura pelos discentes.

Segundo relatos, esta área onde está localizada a Universidade foi povoada por negros, sobretudo os originários do Congo e Angola, os quais tocavam e dançavam o kabula, ritmo quicongo religioso, que deu origem ao nome do bairro. Por isso, o termo Cabula, que segundo Castro (2001) significa kimbula, palavra de origem banto, das línguas kicongo. Por possuir tais características, tende a nos ajudar a melhor compreender os hábitos e costumes desses sujeitos que são partícipes da pesquisa.

A Universidade Católica do Salvador (UCSAL), foi fundada em 1968 na gestão do Irmão Daniel de Albuquerque. Ainda com o título de Faculdade Católica de Filosofia, instalou-se no Convento da Lapa, já com os cursos de Direito, História Natural e Letras. Assim como a UNEB, a universidade possui estrutura multicampi, porém, todas funcionam em Salvador-Ba, nos bairros Federação e Pituaçu. O curso de Licenciatura em História funciona na Avenida Cardeal da Silva, número 205, Bairro Federação. A sua matriz curricular apresenta 3390 horas para integralização do curso e o tempo mínimo de 8 semestres para conclusão pelos discentes.

A área onde está localizada a universidade, no século XIX era espaço de fazendas, o fluxo de pessoas se estendia apenas ao Cemitério do Campo Santo, foi construída uma estrada partindo de onde hoje se localiza a Escola Politécnica da UFBA, até o viaduto da Federação. Como o caminho foi aberto em tempos de proclamação da República Federativa do Brasil, a nova passagem, foi chamada de Estrada da Federação, dando origem assim, ao nome do bairro. Neste espaço, percebemos as proximidades com os terreiros de Candomblé, que desde a

metade do século XIX começaram a ser fundada em locais onde antes existiam fazendas. (CARVALHO, 2016)

O Centro Universitário Jorge Amado (UNIJORGE) foi inaugurado em 1999, e possui estrutura multicampi, com sede da organização administrativa na Paralela e dois outros no Bairro do Comércio e na Avenida Tancredo Neves. O Curso de Licenciatura em História foi criado em 2010, a partir da Resolução CONSUPE 014.10.00, de 20 de janeiro de 2010 e está localizada na Rua dos Algiberbes, s/n no Bairro comércio, possui carga horária de 3.574 horas para integralização do curso e tempo mínimo de 8 semestres para conclusão do curso pelos discentes.

O Comércio possui um legado histórico associado ao porto e sua dinâmica que nos leva ao século XIX, que dava à cidade um caráter comercial, diretamente ligado ao mundo rural do Recôncavo, pois era de lá que vinha os produtos primários a serem comercializados no centro urbano de Salvador. As suas ruas ainda mantem alguns elementos que poderão ser referenciados pelos estudantes durante o jogo, principalmente no que se refere as ruas e estruturas arquitetônicas.

#### **4.2.2. Caracterização dos sujeitos da pesquisa.**

Os Estudantes que serão jogadores no RPG 2 de julho possuem idade entre 20 e 36 anos, informaram que escolheram a Licenciatura em História como primeira opção para estudo no ensino superior e são em maioria moradores de localidades próximas às instituições em que estudam.

Os estudantes da Universidade do Estado da Bahia são oriundos do bairro Beiru, que tem, em sua trajetória histórica, elementos de ancestralidade que estarão em diálogo em nossas aventuras. Os estudantes do Centro universitário Jorge Amado, são oriundos do bairro Tororó, localidade próxima ao Comércio, que inclusive foi caminho utilizado em nossas aventuras para chegada ao forte de São Pedro e outros são moradores da região Metropolitana de Salvador-Bahia, que também servirá de contexto para as aventuras. A estudante da Universidade Católica do Salvador, é moradora da Barra, também espaço que está representado no jogo. Ou seja, por coincidência, as localidades em que os estudantes são moradores foram inseridas também na aventura, o que acreditamos possa colaborar com o engajamento e contextualização da história.

### 4.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DAS INFORMAÇÕES

Este mecanismo possibilitou entender o trabalho pedagógico a ser desenvolvido, bem como identificar e analisar os resultados obtidos para as ações que foram desenvolvidas. Para coleta das informações que serão analisadas no jogo, utilizaremos os seguintes materiais:

a) **Questionário investigativo** – (pré-teste) refere-se ao conhecimento que os participantes da aplicação possuem sobre a temática. Este instrumento consiste em realizar um diagnóstico sobre o nível de desenvolvimento real dos participantes, para comparar ao pós-teste, sobre o nível de desenvolvimento após o jogo.

b) **Ambiente do jogo** – espaço virtual em que passará maior parte da aplicação do jogo, em que, através dos escritos dos jogadores, analisaremos suas participações e evolução no jogo. O instrumento consiste em registrar através do *chat* do jogo, as ações dos jogadores nas rodadas de ação, seus interesses, colocações críticas, de conteúdo, interação e engajamento. Além disso, os elementos que compõem o jogo: campanha, aventuras, classes, regras e outros, também serão registrados no ambiente.

c) **Registros escritos e/ou gravados** dos encontros presenciais com os jogadores. O instrumento consiste em anotar em papel e/ou registrar em vídeos ou áudios as opiniões dos participantes relativas a construção do jogo, à preparação (construção de personagens) e o momento do jogar.

d) **Ambiente auxiliar do jogo** – espaço que será criado para diálogo com os participantes fora do espaço do jogar, local para solução de dúvidas sobre o RPG, sua funcionalidade e orientações quanto à utilização do sistema de jogo.

Apresentaremos a seguir os critérios que serão utilizados nos instrumentos de coleta de informações para validar, avaliar e mensurar o processo de ensino-aprendizagem que será realizado no jogo RPG 2 de Julho. Importante destacar que cada instrumento será utilizado para verificar registros, associando-os a sua variável de estudo (O Jogo RPG 2 de Julho) e suas subvariáveis (Design e sistema do jogo) às variáveis de referência.

#### 4.3.1. Quanto ao Design do Jogo - Campanha, Aventuras e Regras:

**Teórica (Dialogismo e contextualização)** – identificar, através dos diálogos e posicionamentos dos estudantes, elementos que remetem à sua prática social, pois se os estudantes conseguirem relacionar informações da campanha e do enredo das aventuras, à aspectos de uma rua, um monumento, uma praça, que conhecem na sua vida prática, consideraremos que ele consegue fazer conexões e contextualizações que poderá auxiliar para elaboração do seu pensamento sobre a história em meio a sua vida cotidiana, caso ele aproveite estas informações nas suas jogadas de ação, isso significará que ele conseguiu realizar conexões sobre a história, neste contexto.

Procurar, através de textos, escritos no ambiente virtual do jogo, uma certa preparação para organização da jogada, considerando as informações que os estudantes têm sobre o contexto histórico da campanha ou através de outras fontes de informação, na elaboração da própria ação e combinação das jogadas durante o jogo. Se os jogadores (estudantes) se ocuparem em analisar as características de seus personagens e/ou de personagens não jogadores, em relação ao objetivo da aventura, considerando a ação coletiva ou individual antes da tomada de decisões próprias do jogo, estará evidenciada a análise do contexto histórico e elaboração estratégica antes da tomada de decisão.

Pesquisar nos diálogos e textos redigidos pelos estudantes/Jogadores, dentro do ambiente virtual, elementos que sejam relacionados a aspectos que compõem a sua ancestralidade e escolha de seu Personagem Jogador (PJ). Visto que, a escolha de qual personagem será utilizado no jogo, suas características étnicas e religiosas ficarão sob a estrutura e organização dos estudantes.

**Ensino-aprendizagem (consciência histórica e imaginação histórica)** - procurar registros de diálogos e posicionamentos dos estudantes que abordem conhecimento de História da Bahia e independência na Bahia, pois, se os estudantes/jogadores utilizarem esse conteúdo teremos a mínima certeza de que ele está pensando sobre História e, a depender do tipo de posicionamento (elaborando uma hipótese, por exemplo), identificaremos que ele está aprendendo História.

Procurar através de diálogos entre os Estudantes/ Jogadores e entre eles e o mestre indícios que demonstrem ações para tomada de decisões pelos jogadores, na trama da aventura, demonstrando engajamento na escrita da

história de seu personagem e o enredo que compõe a campanha e a aventura. Com essas ações, identificar se houve entendimento e aprendizado dos fatos históricos relacionados a independência na Bahia, entre outros fatos relacionados à temática.

Analisar através das imagens escolhidas e elaboradas pelos Estudantes/Jogadores, como a imaginação está sendo utilizada em suas ações nas aventuras, e como, através da imaginação, eles conseguem simular suas jogadas de ação, momento em que pretendemos identificar se ele está aprendendo a partir da coerência e relação que a ação desenvolvida tenha com o contexto em estudo, independência da Bahia ou relacionado a temática.

**Socioconstrutivismo (autenticidade das questões, interestruturação do conhecimento, mediação, ZDP e interação)** - procurar, nos registros de diálogos, evidências de que, ao jogarem, eles realizavam interação (ação conjunta) entre eles para resolução de algum problema que tenha sido inserido ou não pelo Mestre, de forma que as estratégias elaboradas tenham sido realizadas em colaboração com os demais participantes do jogo e mediadas também pelos Estudantes/Jogadores.

Pretendemos observar se as experiências que os sujeitos já possuem sobre a temática, registradas durante as rodadas irá favorecer as ações/tomada de decisões realizadas pelos Estudantes/Jogadores na aventura. Identificar se nas jogadas de ação, em momentos de dificuldade para vencer o desafio proposto pela aventura os Estudantes/Jogadores acionam aos seus pares ou ao Mestre para avançar no entendimento da simulação ou estratégia de jogo que esta elaborado no momento.

Dessa forma, os registros, no processo de elaboração dos desenhos, na criação dos seus personagens e na tomada de decisões revelam, nessas anotações, a (interação) que é essa troca de diálogos, informações e opiniões entre os participantes que corroboram e validam o aprendizado dos sujeitos investigados.

**Modo Pensar Histórico** - averiguar, nos registros dos jogadores, durante as rodadas de ação e elaboração do jogo, se: 1) os jogadores elaboraram (hipóteses) interpretação da história para sair das situações em que foram

inseridos nas jogadas de ação; tais transcrições tornam evidente que os estudantes conseguem, a partir das aventuras, nas rodadas de ação, perceber o que não condiz com o tempo histórico em questão; 2) Se, na elaboração das hipóteses, eles procuraram alguma fonte de informação para pesquisas, sobre o fato histórico que está sendo utilizado durante o jogo; 3) Se, a partir dos itens 1 e 2 eles conseguem elaborar uma interpretação sobre a ação que será desenvolvida, ou sobre a criação do seu personagem, que esteja em acordo com o tempo histórico do contexto da aventura (século XIX). Desta forma consideraremos que ele conseguiu chegar a uma síntese interpretativa, que para fins de aprendizagem do modo pensar histórico, significa que ele pensa sobre a história e conseguiu aprender história.

#### **4.3.2. Quanto ao Sistema do Jogo – Ambiente Virtual RPGAD**

**Teórica (Dialogismo e contextualização)** – Procurar, nos registros, durante os encontros com os estudantes, indícios que revelem dificuldades no ambiente sobre seu funcionamento durante a utilização do sistema RPG 2 de Julho. A partir desses registros de problemas relacionados ao sistema, como, por exemplo: lentidão, demora na recepção das mensagens entre os jogadores, na rolagem dos dados, dentre outros, que serão pontuados pelos Estudantes/Jogadores, identificaremos o que pode ter influenciado no diálogo entre os participantes no momento do jogo. Após ser feito o registro, tentaremos junto aos programadores do sistema, uma intervenção imediata. Porém, caso o problema demonstre a necessidade de algo maior, serão feitos registros, e o aprimoramento do ambiente será realizado em outro momento, para não impactar a realização das jogadas de aplicação que ainda estão em processo.

**Ensino-aprendizagem (consciência histórica e imaginação histórica)**- procurar, nos registros do ambiente sobre o uso pelos estudantes/jogadores de mídias, imagens e vídeos. Caso seja constatado a utilização destas interfaces na elaboração dos personagens, por um avatar a ser utilizado em suas classes, ou algum artefato, mapa, ou qualquer outro elemento que possa ser pensado pelo Estudante/ Jogador, estes registros revelam a pesquisa e imaginação realizada pelos estudantes/jogadores no jogo e contribuem na sua dinâmica, além de

colaborar com o imaginário dos estudantes e percepções quanto a simulação que está sendo realizada a partir do universo ficcional do RPG.

Estes registros também serão avaliados quanto a dificuldade de inserção dos mesmos no sistema pelos Estudantes/Jogadores, além de permitir o aprimoramento para inserção destes recursos no jogo RPG 2 de Julho, ampliando para expansão dos conhecimentos geográficos e conceituais.

**Socioconstrutivismo (autenticidade das questões, interestruturação do conhecimento, mediação, ZDP e interação) e Modo Pensar Histórico** – Buscar, nos registros escritos e nas falas dos jogadores, suas impressões e opiniões quanto ao sistema RPGAD e ao Jogo RPG em si, criando um espaço de interação com os Estudantes/Jogadores. Neste, buscar-se-á identificar se os jogadores compreenderam o jogo com um espaço de teatralidade e de simulação de um momento histórico, bem como os papéis que cada um assumiu durante as rodadas, seja individualmente ou coletivamente.

Buscar também, indícios sobre a utilização dos dados e da opinião sobre a aleatoriedade dos mesmo para os jogadores, além das impressões sobre o sistema de regras, visto que, o funcionamento do sistema de regras no jogo, direciona o grau de dificuldade para as rodadas dos jogadores.

Diante de todas as características apresentadas até o momento nesta tese, partiremos agora para descrição dos momentos de aplicação do jogo RPG 2 de Julho e a análise a partir das categorias conceituais e sistêmicas já descritas, no sentido de coletar os resultados do Jogo RPG 2 de julho.

## **5. ANÁLISE E ACOMPANHAMENTO DO JOGO RPG 2 DE JULHO**

Neste capítulo, apresentamos a orientação pela qual construímos o analítico sobre o jogo e suas consequências em aprendizagem. Temos, então, o objetivo de explicar os caminhos seguidos e os procedimentos adotados no processo de análise dos dados adquiridos nos ciclos das aplicações, como forma de ampliar as nossas reflexões e favorecer aproximações futuras com os demais ciclos de experimentação. Para isso, exploramos as informações obtidas nos instrumentos de coleta de informações, nas atividades desenvolvidas pelos educandos, objetivando a investigação quanto às impressões de entendimento dos aprendizes em relação aos conceitos vinculados às categorias de análise da pesquisa.

Para realização das aplicações do jogo pretendíamos a participação de um grupo teste formado por Graduandos das três Instituições de Ensino Superior (IES) já descritas no item campo de pesquisa. Porém, após apresentação do projeto de doutoramento em reunião com o grupo de pesquisa Sociedade em Rede, foi sugerido a realização de um segundo grupo teste, formado por integrantes do grupo de pesquisa, experientes em RPG, com formação em diversas áreas, de modo que ocorresse inclusive uma validação do grupo acerca

dos elementos fundamentais que compõem o RPG 2 de Julho. Descreveremos a seguir a ambientação e análise dos dados obtidos de acordo com cada grupo teste e suas etapas de desenvolvimento, pois consideramos que existem peculiaridades em casa análise, que deve ser acompanhada de acordo com sua realização.

Iniciaremos com as informações referente ao Grupo Teste Pesquisadores de RPG, pois na elaboração da aventura, classes e desenvolvimento do sistema contamos com a colaboração do grupo com sugestões de itens que poderiam enriquecer a narrativa do enredo do RPG 2 de Julho. Desta forma, o primeiro Ciclo de aplicação do RPG 2 de julho, funcionará com um protótipo, visto que tem por objetivo principal analisar as aventuras, campanha, jogabilidade e uso do sistema. Isso não significa que não terá função de ensino-aprendizagem, mas o objeto que está em análise é o RPGAD e suas características para o desenvolvimento de outras ações nos grupos que estarão inseridos nos ciclos seguintes.

#### 5.1. DESCRIÇÃO DO 1º CICLO DE APLICAÇÕES DO RPG 2 DE JULHO – GRUPO TESTE PROTÓTIPO- PESQUISADORES RPG

Consideraremos este grupo de análise como um protótipo para refinamento do Jogos antes de apresentá-lo aos estudantes de graduação, público alvo do jogo RPG 2 de julho. Neste, convidamos os Pesquisadores em RPG do grupo de pesquisa Sociedade em Rede para participação como jogador no RPG 2 de Julho de modo que pudessem realizar uma validação do mesmo e colaborar com o aprimoramento da campanha, aventura 1, classes e sistema.

Este grupo foi formado por 5 Pesquisadores/Jogadores, dentre os 5, eu enquanto pesquisadora também estarei experienciando (com um Personagem/Jogador) a aplicação prática da aventura, campanha e classes desenvolvidas neste estudo. O professor Alfredo Matta, orientador desta pesquisa de doutoramento, também estará inserido como Mestre, devido a sua experiência em Jogos RPG. Os outros quatro pesquisadores foram três mestrandos em Educação e Contemporaneidade pelo Programa de Pós-Graduação da UNEB (PPGEDUC): Bianca Cardoso, Ana Carla Sousa e Ivandson Macedo e 1 Mestra em Educação e Contemporaneidade também pelo Programa de Pós-Graduação da UNEB (PPGEDUC), Joelma Oliveira.

A formação acadêmica de graduação dos participantes do grupo teste protótipo, está em três áreas: pedagogia, história e química, o que para nós demonstrou importante possibilidade de aplicação do RPG 2 de Julho, visto que nem todos são formados em história, possibilitando uma análise a partir de outras formações sobre o ensino da história através da ludicidade e interpretação de papéis. Seguiremos agora com a explicação e análise da realização da aplicação e seus resultados.

### 5.1.1. Ambientação

Por se tratar de um grupo que já conhece os Jogos RPG, portanto já estão ambientados tanto no RPG de mesa, quando no online, não consideramos necessária a ambientação no sistema, somente a ambientação para escolha das classes e informações sobre a campanha. Para isso, utilizamos um grupo no WhatsApp intitulado Grupo teste 1, tecnologia que foi utilizada como ambiente secundário para organização do jogo pela pesquisadora e pelo mestre, organização das jogadas, pelos Pesquisadores/Jogadores e sinalização de eventuais dificuldades de acesso ao sistema.

A ambientação descrita acima durou um dia, momento em que o link (<http://2dejulho.rpgad.net.br/>) foi disponibilizado e os Pesquisadores/Jogadores, realizarem cadastro, leitura e escolha das classes que pretendiam utilizar, pois os sujeitos envolvidos já possuíam expertise no uso do RPG. Descreveremos a seguir as análises e refinamentos que foram realizadas no jogo RPG a partir das rodadas de ação do Jogo com o grupo teste 1.

### 5.1.2. Quanto ao Design do Jogo

1. **A elaboração do Personagem/Jogador** foi o primeiro item a ser aplicado junto ao grupo de pesquisadores. Devido ao conhecimento empírico sobre o RPG, logo as classes foram escolhidas e a elaboração dos personagens realizada. Solicitamos aos Pesquisadores/Jogadores através do ambiente secundário (WhatsApp) que escolhessem classes diferentes uns dos outros, de modo que pudessemos testar uma quantidade maior de habilidade, atributos e outros elementos de jogabilidade. O quadro 26 representa a escola dos pesquisadores sobre as classes e o nome de seus Personagens Jogadores (PJ).

**Quadro 26 - Classes dos Pesquisadores/Jogadores**

Jogador	Classe	Nome Personagem
ANA CARLA SOUSA	CABRA	DORALICE

BIANCA CARDOSO	PERITO MARCIAL	MALU
IVANDSON MACEDO	SACERDOTE	BENTO
JOELMA OLIVEIRA	CABOCLO	ZAIRA
JOSENILDA MESQUITA	ALQUIMISTA	RAIMUNDA

Elaborado pela Autora, a partir das escolhas do PJ dos Pesquisadores.

As classes foram consideradas adequadas pelos Pesquisadores/Jogadores que informaram terem tido facilidade para a compreensão das informações elaboradas para descrição das Classes e sua função na aventura. Os Pesquisadores/Jogadores elaboraram o background de seus personagens no mesmo dia, e os índices demonstram que não tiveram dificuldade. Além disso é importante ressaltar que na narrativa construída pelos Pesquisadores/Jogadores, para a história dos seus personagens, existem evidências que demonstram pesquisas de conteúdo histórico para elaboração de suas narrativas, conforme descreveremos a seguir:

### **Transcrição de falas:**

#### Evidência 1

AS: - *“Doralice mulher guerreira com ideais liberais, tem habilidades com armas branca e de fogo, domínio em estratégias de guerra acumulo conhecimento de uma sociedade tradicional. Não fujo de uma luta, protejo e luto pelas pessoas oprimidas e escravizadas, tenho vários conhecimentos e luto contra a injustiça. Tenho como arma uma espingarda de carregar pelo cano, uma pistola igual. Uma faca e uma bolsa de couro.”*

#### Evidência 2

BC: - *“Malu (Maria Luiza) sempre cresceu ouvindo de seu avô que precisava aprender a se defender "dos homi"...por isso aprendeu com seus irmãos e tios a luta dos pretos. Malu aprendeu, escondido, a ler e escrever, mas não conta a ninguém para não causar problemas. Depois de presenciar a dolorosa morte de seu avô, por ser conselheiro espiritual dos negros, Malu percebeu que a única saída é lutar, lutar até vencer...ou morrer!”*

**Análise:** As duas evidências apresentam elementos de historicidade, tanto a PJ Doralice, com informações sobre os ideais liberais, quanto a PJ Malu, que traça uma narrativa de uma negra, que em seu convívio com os irmãos aprendeu a luta dos pretos. As duas pesquisadoras demonstraram a narrativa de uma pesquisa histórica, associada a história do seu personagem, que para nós demonstra que elas estão pensando sobre a história e no caso da personagem Malu ela está problematizando acerca da história, que em sua historiografia apresenta a capoeira com uma arte somente realizada por homens. A Pesquisadora/Jogadora, buscou através da imaginação histórica construída em torno do seu personagem, a justificativa para o uso da capoeira, pensando esse atributo como importante elemento para sua jogabilidade.

Ainda na elaboração do background do personagem, os Pesquisadores/Jogadores também tiveram acesso a imagem do avatar das classes que seriam disponibilizados no jogo. Nesta etapa dos cinco Pesquisadores/Jogadores apenas um considerou que a imagem não estava de acordo com o seu personagem e realizou uma pesquisa para escolha de uma imagem (aleatória) que para ele demonstrava representatividade ao seu personagem; o que para este estudo, demonstra o engajamento do Pesquisador/Jogador, ao pesquisar uma ilustração que favorecesse a jogabilidade no momento da ação.

As figuras 6 representa a imagem da classe elaborada por nós, no jogo RPG 2 de Julho, e a figura 7, a imagem pesquisada pelo jogador

**Figura 6 – Classe Sacerdote RPG 2 de Julho**



Fonte: RPG 2 de Julho

**Figura 7- Classe Sacerdote**



**Análise:** Ao observarmos a figura 7 levantamos a hipótese, que o interesse do Pesquisador/Jogador era dar mais ar de mistério ao seu PJ, pois na elaboração da história do seu personagem relatou:

**Transcrição de fala:**

*IM: - “Padre Bento tem 50 anos, sua fé lhe basta. Seu passado é desconhecido, mas alguns acham que foi militar ranger / batedor. Matador de índios. Mas um revés ocorreu quando foi picado por uma serpente muito venenosa e foi salvo por um sacerdote índio. Então tudo mudou.”*

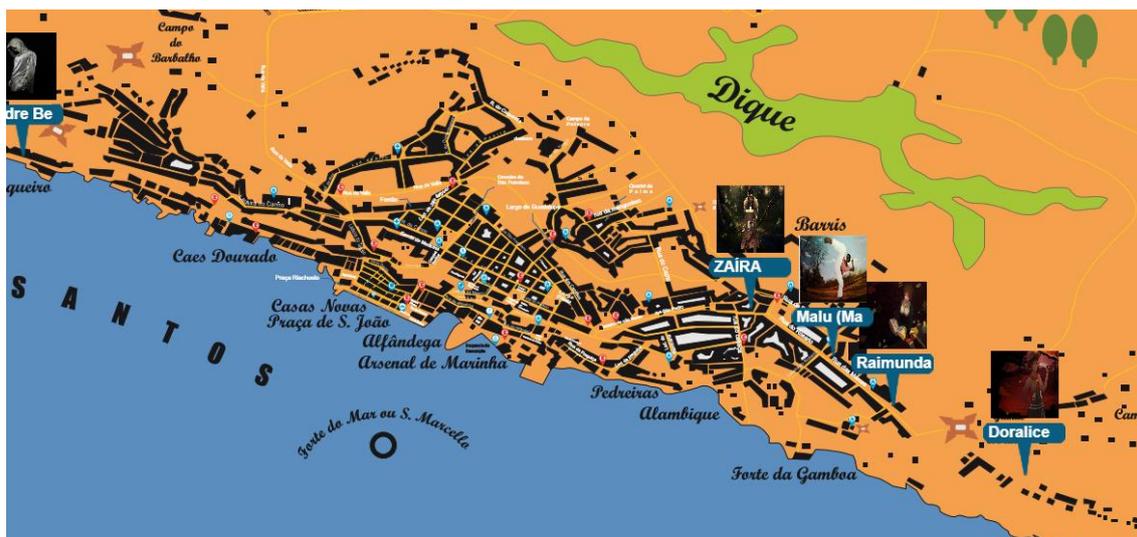
**Análise:** O envolvimento do Pesquisador/Jogador é evidente na busca por complementar a narrativa histórica de seu PJ através da imagem, de um homem misterioso. Apesar da figura 7 não estar associada à época, em que o RPG 2 de Julho está inserido, observa-se isso no estilo de roupa, acreditamos que os elementos de engajamento, imersão na narrativa histórica do PJ também deve ser levada em conta como elemento mediador e estimulador para a aprendizagem através do RPG.

2. **O uso de imagens** - no Jogo também foi avaliado enquanto elemento de mediação. Percebemos através dos registros e falas, que tanto o mestre quanto os Pesquisadores/Jogadores utilizaram imagens para mediação das rodadas de ação. O mestre, devido a sua experiência em RPG, apontou a necessidade de imagens que descrevessem os cenários que os Pesquisadores/Jogadores estavam inseridos, além de utilizar o mapa do jogo para auxiliar a localização dos personagens.

As imagens a seguir demonstram-se enquanto evidências que estão sendo levadas em conta para a próxima aplicação, no sentido de utilização das imagens para contextualização e mediação do ensino-aprendizagem. A figura 8 foi utilizada pelo Mestre para contextualização do local em que os PJ estavam.

Evidência 1

**Figura 8: Mapa para localização dos Personagens Jogadores**



Fonte: RPG 2 de Julho

## Evidência 2

*PJ DORALICE: - “Do Porto da Barra estou subindo a ladeira da barra a pé, a caminho do Campo Grande e no caminho observando e analisando se aparece alguém, com alguma informação útil.”*

*PJ MALU: - “Sigo em direção a Câmara, seguindo as tropas! Não falo com ninguém somente sigo as tropas com cuidado para não ser notada!”*

*PJ ZAIRA: - “Sigo em direção ao Teatro São João. Observando as pessoas ao meu redor e tento conversar com um artesão que vende artefatos próximos ao teatro, buscando melhor entender toda movimentação.”*

**Análise:** A utilização do mapa demonstrou-se elemento importante para localização dos PJ e para elaboração de suas jogadas de ação; além do fato de fomentar uma interpretação acerca das ruas e quais caminhos seguiriam de acordo com as instruções apresentadas pelo Mestre. Na evidência 1, o mestre elaborou uma imagem de modo que os Pesquisadores/Jogadores conseguissem interpretar sua localização e possibilidades de caminhos, de acordo com seus objetivos.

Na evidencia 2 os PJ demonstraram que estão utilizando o mapa para sua localização e utilizaram a imaginação sobre quais pessoas estariam nestas ruas em pleno século XIX. Deste modo, a elaboração do pensamento histórico demonstra-se eficaz, pois em meio a simulação, estão despertando para os

sujeitos que compunham esta sociedade, e conseqüentemente estão aprendendo história em uma “passada simulada” pelas ruas da capitania da Bahia.

Os Pesquisadores/Jogadores também utilizaram imagens para mediação de suas jogadas de ação, a evidencia abaixo demonstra um dos momentos utilizados:

**Transcrição de falas:**

*PJ MALU: Retiro o punhal da cintura, e lanço em direção ao peito do Português mais próximo.*

**Figura 9 – Imagem Punhal utilizada pela PJ Malu**



Fonte: RPG 2 de Julho

**Análise:** A Pesquisadora/Jogadora utilizou a figura 9 para mediação de sua jogada, mesmo com a ação sendo narrada pela PJ quando diz: “*Retiro o punhal da cintura, e lanço em direção ao peito do Português mais próximo.*” Ela ainda buscou uma imagem que apoiasse sua ação, o que colabora para imaginação da ação e cenário em que os jogadores estão envolvidos. Pretendemos no teste 2 estimular o uso de imagens, pois percebemos no teste 1, que esta mediação colaborou para imaginação histórica do cenário, contexto e ação narrada pelo PJ do RPG.

**3. Enredo de Campanha e aventura** – Os elementos da campanha foram bem aceitos pelos Pesquisadores/Jogadores, que inseridos nesta contextualização, apresentavam em suas jogadas de ação, estratégias para tentar atender ao primeiro objetivo do jogo que era encontrar o capitão Brasa e participar da milícia.

**Transcrição de falas**

*PJ: ZAIRA: - “Continuo caminhando na redondeza, observando se aparece alguém que me leve ao Capitão Brasa.”*

*PJ DORALICE: - “Faço de conta que aprecio o mar, mantendo meu contato com a população mais pobre. Com isso busco informações sobre o paradeiro do capitão Brasa.”*

*PJ MALU: - “Com o intuito de localizar o Capitão Brasa, sigo a tropa com o cuidado de não ser notada!”*

*PJ BENTO: - “Estou na Catedral Basílica visitando o Arcebispo: O que está acontecendo de tão importante na Câmara Municipal.? Tem a ver com o Capitão Brasa?”*

*BC: - “Estava pesquisando para saber como achar esse Brasa....pra saber em que direção ir.. mas é segredo.”*

**Análise:** As informações apontadas na campanha foram utilizadas pelos PJ nas estratégias utilizadas para chegarem até o Capitão Brasa. Isso demonstrou compreensão sobre o enredo da campanha e a busca por informações para conseguir atender aos objetivos no jogo nesta primeira missão. Além disso os Jogadores informaram estar buscando informações em outras bibliografias para melhor compreender as possibilidades de estratégias que poderiam ser utilizadas naquele contexto histórico. O modo Pensar Histórico demonstra-se presente nestas evidências, na busca por soluções para as problematizações, realização de pesquisa, dentre outros elementos que apontamos nos princípios pedagógicos.

**4. Contexto histórico do jogo** - Neste aspecto percebemos que os Pesquisadores/Jogadores se envolveram e de certa forma, foram conduzidos a aprendizagem sobre a temática, pois encontramos evidências nas falas e registros escritos, de pensamento histórico e pesquisas sobre o tema que estavam jogando.

#### **Transcrição de Falas:**

*PJ BENTO: - “Enquanto me desloco de burrinho pela cidade baixa vou vendo a população temerosa fugindo para o recôncavo. Soldados portugueses em conflito com soldados brasileiros.”*

*BC: - “Gente! Depois da sinalização do Mestre fiz uma reveladora pesquisa e precisarei consertar minha jogada..... A primeira rua do país já foi chamada de*

*Rua dos Mercadores, mas no período em questão se chamava Rua Direita do Palácio. Somente ganhou o atual nome (Rua Chile) em homenagem a visita da Marinha Chilena em agosto de 1902.”*

*BC: - “Antes de ser o “Palacete dos Moraes” alguém sabe informações sobre o Palácio da Aclamação? Na Wikipédia somente cita que foi comprado por Moraes de uma viúva Anna Carolina Ribeiro Miranda. To curiosa.”*

**Análise:** As falas transcritas representam bem os elementos históricos que foram apontados pelos Pesquisadores/Jogadores, desde o pensamento sobre qual tipo de locomoção poderia ser possível no século XIX, a informação sobre a fuga de pessoas de Salvador para o Recôncavo que até aquele momento não tinha sido passado para os PJ, demonstram que o pensar histórico estava representado, mesmo dentre os pesquisadores, que como já foi dito, estavam com o objetivo de analisar o material elaborado e sua jogabilidade.

A transcrição da fala de BC é mais contundente ainda sobre o modo como problematiza acerca da existência das ruas, sua criação, e a motivação a partir da intervenção do mestre, em uma jogada de ação. O que caracteriza que o modo pensar histórico está em evidência, pois a Pesquisadora/Jogadora, problematizou sobre algo que vê na prática do jogo e buscou informações sobre esta problematização, trazendo para o jogo uma síntese do que encontrou sobre a Rua Direita do Palácio e o Palácio da Aclamação. Está demonstrado pela Pesquisadora, que pensa sobre a história da localidade, e consegue realizar reflexões e busca de informações tendo como estímulo o RPG.

Além disso o conceito de consciência história se faz presente, na representação de um presente que é a rua Chile, e nas pesquisas como estava representada esta mesma rua, que a Pesquisadora nos informou passar por ela constantemente. Acreditamos que esta prática de passeio pela rua Chile, terá um caráter mais contextualizado partindo destas pesquisas no jogo.

5. **Colaboração:** este é um dos elementos principais do jogo, pois possui dentre as suas características a necessidade de um trabalho coletivo para realização das jogadas de ação. Desta forma, a todo momento os Pesquisadores/Jogadores, por se encontrarem em uma prática de RPG convidavam os demais para ações que eram organizadas coletivamente, o que

também colocou os PJ como mediadores da ação, ao mesmo tempo que fortaleceu a jogabilidade e a efetividade no desempenho das ações que estavam em curso.

### **Transcrição de falas**

#### Evidência 1

*PJ MALU: - “Me aproximo de Raimunda e cochicho pra ela: - vamos tomar cuidado... a gente tem que se proteger...até mesmo aqui junto a causa brasileira. Os ‘homi” pode até tá do nosso lado, mas tô pressentindo algo ruim. Fique atenta.*

*PJ RAIMUNDA: - “Faço uma reza antes de comer e puxo conversa com Malu: - Esses cabras estão desconfiados da nossa força.*

*PJ MALU: - “Pois é..mas comigo é assim, sou da paz, mas quando se metem no meu caminho ou duvidam de mim, prefiro mostrar na porrada do que sou capaz!”*

#### Evidência 2

*BC: - Eu fiz uma jogada perguntando ao padre onde podíamos conseguir roupas de noiva. Para por nosso plano em ação.*

*JM: - “Sim, estou aguardando a jogada de Bento.”*

**Análise:** As evidências 1 e 2 demonstram que a colaboração entre os Pesquisadores/Jogadores existiu, tanto no momento da ação do PJ quanto no ambiente secundário, quando tentavam articular uma jogada através da ação realizada pelos Mestre.

6. **Engajamento:** consideraremos neste item o interesse dos jogadores quanto ao Jogo, e o quanto este poderia colaborar para estímulo aos jogadores.

*IM: - “Gostaria de saber qual horário de disparo de jogada todos os dias? Vai continuar sendo sempre a partir das 14 horas de todos os dias?”*

*IM: - “Joguei na madrugada de hoje.”*

#### Evidência 2

*BC: - “Nada de competição entre as mulheres (risos) Doralice e Malu vão fazer Salvador tremer. Que se cuidem os milicos. Vai ser pesada na cara e faca no rim.”*

*CS: -“risos”*

### Evidência 3

*BC: - “Jogada realizada... Feita direto do leito do quarto do Hospital Português! Já sem vesícula.*

**Análise:** Na evidência 1 o Pesquisador/Jogador demonstrou interesse no acesso ao ambiente, perguntou sobre o horário em que deverá realizar as jogadas e sempre realizava as mesmas em locais e horários inusitados, seja no cinema, na madrugada, no trabalho, na escola, no hospital. Consideramos então que os Pesquisadores/Jogadores estavam engajados para as jogadas do RPG 2 de Julho. Na evidência 2 entendemos que o engajamento está relacionado à animação da Pesquisadora/Jogadora, devido à entrada de outra mulher no jogo, já elaborando possibilidades de ação e possíveis jogadas. Na evidência 3, a Pesquisadora/Jogadora estava afastada das atividades na universidade, mas manteve a jogada de ação no ambiente, demonstrando interesse na atividade que estava desenvolvendo.

Compreendemos então, que o engajamento a partir do enredo do jogo ocorreu no teste 01, elemento importante para o teste 2. Outro elemento é o uso da tecnologia mobile pelos Pesquisadores para o desenvolvimento das ações dos personagens, que mesmo em meio a outras atividades e locais diferentes demonstravam interesse em suas ações no jogo.

#### **5.1.3. Quanto ao Sistema do Jogo – RPGAD**

1. **Ficha do personagem** - Funcionou adequadamente para escolha, de classe, inclusão de nome, e sorteio dos pontos de atributos, porém no item armadura e arma, o sistema não possibilitou a inclusão das informações, nem das imagens dos artefatos que os Pesquisadores/Jogadores queriam inserir. A solução apresentada foi incluir na descrição (Background) do Personagem/Jogador as informações, conforme a figura 10.

**Figura 10:** Inclusão de armas e armaduras na descrição

ATRIBUTOS:		Sua te ine pasta
FORÇA:	13	Seu passado é desconhecido, mas alguns acham que foi militar ranger / batedor. Matador de índios.
DESTREZA:	10	Mas um revés ocorreu quando foi picado por uma serpente muito venenosa e foi salvo por um sacerdote índio.
CONSTITUIÇÃO:	15	Então tudo mudou.
COGNIÇÃO:	13	Tem uma bengala que pode ser um porrete. Tem uma sacola de pano com 1 BIBLIA e 3 orações fortes 1 de cura, 1 para que ninguém te ache, 1 para defender do mal. Tem água benta curativa. Tem 1 terço para consegui o que deseja.
PERCEPÇÃO:	13	
CARISMA:	10	
ARMA:		
ARMADURA:		

Fonte: RPG 2 de Julho

2. Chat - Este é o espaço onde realmente ocorre a interação entre os Personagens Jogadores, através da escrita, uso de imagens, gifs e sons que ilustram o contexto em que os PJ estão inseridos, ao mesmo tempo em que os Personagens elaboram suas ações. Neste aspecto, identificamos três situações distintas:

O uso do chat foi considerado algo de fácil manuseio, com identificação fácil sobre o modo como as jogadas de ação poderiam ser realizadas, bem com o espaço para depósito das mídias que eram utilizadas e o espaço destinado a rolagem dos dados. Ou seja, em termos de design o ambiente funcionou adequadamente, e todos os Pesquisadores/Jogadores recomendaram a possibilidade de uso deste espaço para o teste 2.

**3. Jogabilidade, estabilidade e instabilidade do sistema** - encontramos alguns problemas: o primeiro foi o a cor escolhida pela programação do sistema para a letra do texto escrito pelo Personagem /jogador, pois o fundo da imagem do chat era azul claro e a letra do texto do jogador era branca ou verde. Esta letra atrapalhava tanto a escrita de sua jogada pelo PJ, quanto à leitura dos outros PJ que participavam da jogada, e conseqüentemente acabava atrapalhando a jogabilidade.

#### **Transcrição de falas**

JM: -“Tem como mudar a cor do texto? Tá horrível.”

AM: - “Tá mesmo. Não sei. Vou var amanhã com mariano.”

IM: -“Olá colegas, boa tarde! Minha escrita está em cor branca. No jogo, é pior que a letra em cor verde claro que estava antes.

**Análise:** A letra do sistema dificultou a jogabilidade e foi identificada por todos os Pesquisadores/Jogadores e o Mestre como algo que precisava ser corrigido com rapidez, antes de iniciarmos a aplicação com o grupo teste 2, pois impactava diretamente na escrita e conseqüentemente nas jogadas de ação, pois se dentre aqueles que já possuíam acesso ao sistema, o uso da escrita demonstrava-se um problema na ação, com estudantes que ainda não conheciam o sistema isso poderia causar desestímulo dentre os participantes.

O segundo item referente a jogabilidade, estabilidade e instabilidade do sistema foi a quantidade de caracteres para escrita da jogada de ação. O sistema apresentava um limite e sempre que o mestre ou o Personagem Jogador ia realizar uma contextualização mais extensa, a mensagem era escrita na barra, porém era cortada para os jogadores no chat. Um jogador não atento, não identificaria que sua mensagem não estava completa. Isso iria impactar na compreensão das ações e conseqüentemente nos testes.

**Transcrição de falas:**

JM: - “Mestre, a jogada está cortada, não tem todas as informações.”

BC: - “ A minha também, não foi completa.”

O terceiro foram alguns erros que o sistema apresentou de instabilidade na jogada de ação, principalmente quando tínhamos 3 ou 4 Personagens Jogadores ao mesmo tempo, e outros erros que foram sendo apontados e solicitada intervenção da empresa SOTEROTEC responsável pela programação.

**Transcrição de falas:**

Evidência 1

JM: - “Mestre, toda vez q tento escrever aparece a roupa que Zaíra está tentando comprar. Vou deixar passar a vez e tentar de outro note.”

Evidência 2

JM: - “Não estou conseguindo acessar.”

SOTEROTEC: - “JM, foi encontrado um erro no seu usuário. Não é no chat, estamos corrigindo e verificando os demais usuários. Assim que estiver ok, aviso para todos testarem também.”

### Evidência 3

AS: - “Gente minha jogada foi? Por que daqui da sala não aparece

BC: - “Entrei em contato com a Gerinf... aguardando retorno até as 14, senão retorno cobrando

### Evidência 4

JM: - “O cronômetro está zerado.”

MESTRE: - “Deve ser onde está. O computador.”

JM: - “Não estou na UNEB.”

### Evidência 5

MESTRE: - “Sistema com problemas...esperando mariano consertar.”

JM: - “O que aconteceu?”

MESTRE: - “Dados não funcionam.”

**Análise:** Na evidência 1 ocorreu erro no sistema e todos os Pesquisadores/jogadores ao tentarem escrever no chat o sistema levava a um link com uma roupa da época que o Mestre tinha postado para. Desta forma, nenhum Personagem Jogador conseguia realizar a ação enquanto o erro do sistema não fosse corrigido. A Soterotec fez a correção do sistema, porém causou impacto no tempo de jogada, visto que os Pesquisadores aguardavam uma sinalização da correção.

Na evidência 2, o acesso de JM não estava ocorrendo e isso atrasava o jogo, pois o Mestre aguardava a jogada de ação de todos os PJ. Ao final foi identificado um erro no usuário, que a empresa corrigiu, mas consideramos pertinente fazer a sinalização, pois representa a necessidade de modificações em alguns itens para uma nova versão do RPGAD.

Na evidencia 3, apontamos o bloqueio da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) a alguns sites, dentre eles, o do RPGAD. Este bloqueio dificultou algumas jogadas, pois devido a participação no grupo de pesquisa, os jogadores tinham interesse em realizar as jogadas também na UNEB. Neste caso, buscamos a GERINF que após várias intervenções do professor Alfredo Matta fez a liberação para uso do sistema.

As evidências 4 e 5 representam momentos de inconsistência do sistema, quando o cronometro estava zerado, ninguém conseguia jogar e era necessário uma intervenção da Soterotec, e no caso dos dados foi somente em um momento que não conseguimos, porém as paradas por não conseguir jogar acabaram impactando na ação dos Pesquisadores/Jogadores e conseqüentemente, comprometendo um pouco a jogabilidade.

#### **Análise final e refinamento:**

Consideramos que a participação dos pesquisadores na realização do teste do protótipo foi de extrema importância, pois a experiência que possuem com o RPGAD colaborou para identificação de possíveis erros, que precisaram ser corrigidos para aplicação do teste 2, além da análise da Campanha, Aventura e Classes e das sugestões que descreveremos a seguir:

1. Orientar o grupo teste 2 no preenchimento da ficha, pois características do personagem que não tem como inserir ainda. Então deverá ser considerado o espaço para descrição, como local para descrever magias, artefatos, dentre outros.

2. Uso de imagens para contextualização minuciosa do enredo da campanha e das aventuras;

3. Liberar para que cada Jogador escolha seu personagem, até para analisarmos como estudantes com mesmos personagens vão portar-se na aventura;

4. Modificações em algumas imagens das classes;

5. Sugestões de links sobre a história da Independência na Bahia como referência no final da campanha, para que os estudantes tenham mais facilidade no acesso a informações.

6. Continuar utilizando o ambiente auxiliar (WhatsApp)

Sobre as sugestões apontadas pelo grupo para o sistema, identificaremos abaixo aquelas que conseguimos em tempo hábil para a segunda aplicação realizar as modificações em dialogo com a empresa Soterotec:

1. Aumento do número de caracteres no chat (foi dobrado);

2. Melhorias nas cores das letras do chat;

3. Correção dos erros que causavam bug quando todos estavam online;

Após a realização das modificações apontadas a partir da experiência do grupo teste 1, iniciamos o segundo ciclo com aplicação do RPG 2 de Julho com os estudantes das IES que apontamos no campo de pesquisa.

## 5.2 – DESCRIÇÃO DO 2º CICLO DE APLICAÇÃO DO RPG 2 DE JULHO – GRUPO TESTE ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO PRESENCIAL

Este grupo foi formado por estudantes da Licenciatura em história de três Instituições de Ensino Superior (IES), são elas: Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Universidade Católica do Salvador (UCSAL) e Centro Universitário Jorge Amado (UNIJORGE). Iniciamos o contato com os estudantes nas instituições de ensino superior através de suas coordenações, e agendamos um horário para apresentação da proposta em cada instituição. Apresentamos o projeto de pesquisa e disponibilizamos nosso contato aos estudantes interessados para agendamento da ambientação sobre jogo e o sistema em que estava inserido.

Pretendíamos somente 2 estudantes por instituição de ensino (totalizando 6), portanto logo as vagas disponíveis foram preenchidas. Importante destacar que não levamos em conta o semestre em que o graduando estava matriculado, optamos por uma escolha a partir do interesse dele em participar do trabalho de pesquisa que estava sendo desenvolvido, visto que, o engajamento dos sujeitos será considerado para fins de análise, acerca da proposta em estudo.

Após a seleção dos estudantes que estariam participando da aplicação, criamos um grupo no WhatsApp (ambiente recomendado pelo grupo teste 1), intitulado Teste 2 Graduandos, para que este espaço pudesse ser utilizado como ambiente auxiliar de aprendizagem, pois, além do sistema do jogo precisávamos de um espaço virtual para dirimir dúvidas dos estudantes sobre o funcionamento do RPGAD, o perfil de atuação, já que se tratava de um jogo de interpretação de papéis, e informar com brevidade, as possíveis dificuldades que os jogadores encontrassem na utilização do sistema. Aproveitamos esse espaço virtual para disponibilizar a Campanha e as Classes para que cada estudante realizasse a leitura e agendamos um encontro presencial para ambientação, elaboração dos personagens, explicações sobre o sistema e dar início ao jogo.

Esse momento de preparação, que antecedeu o start do jogo e a ambientação, representou importante momento com mensagens no grupo e trocas de ideias entre os 6 participantes das IES, na elaboração do enredo de seus

personagens, escolha de classes e dúvidas referente a campanha que tinha sido disponibilizada. Os conhecimentos prévios, advindos das experiências trazidas pelos estudantes, dos outros tipos de jogos, também foram elementos importantes que aguçaram a curiosidade em conhecer o jogo RPG. Percebemos que os sujeitos foram em busca dos seus conhecimentos em outros jogos, que fazem parte do contexto diário deles, para assim contribuírem com o jogo RPG 2 de Julho.

Além disso a criação da logomarca do Jogo, foi resultado de uma conversa entre os estudantes sobre a necessidade de uma imagem para colocar no perfil do grupo, um deles fez o desenho inicial e a partir deste desenho foi criada a logo do RPG 2 de Julho, pela empresa SOTEROTEC, que segue na figura 11 abaixo:

**Figura 11: Logo RPG 2 de Julho**



Fonte: <http://2dejulho.rpgad.net.br/login>

Desenvolvido por Soterotec

Consideraremos o grupo do WhatsApp o primeiro momento de ambientação para os Estudantes/Jogadores e o segundo momento será o encontro presencial, que foi realizado na Universidade do Estado da Bahia (UNEB). No encontro presencial, reunimos os estudantes para elaboração dos personagens, que eles já previamente tinham preparado através do grupo, uma explicação sobre o RPG e sua funcionalidade e como deveriam realizar as suas jogadas de ação, levando em conta a teatralidade e interpretação de um personagem que foi escolhido por eles. Descreveremos a seguir o momento de ambientação online e presencial com

a transcrição de algumas falas que já demonstravam o engajamento e o ensino-aprendizagem sobre a história.

### **5.2.1. Ambientação online (Grupo WhatsApp)**

A ambientação online, foi iniciada em 28 de janeiro de 2018, momento em que todos os 6 estudantes/jogadores foram inseridos no grupo. Neste mesmo dia, foi passado pela pesquisadora as informações sobre o objetivo do grupo e algumas explicações prévias sobre o que é um RPG e como pretendíamos o desenvolvimento da proposta.

Ainda na ambientação, foi elaborado um questionário investigativo com questionamentos sobre o que os estudantes/Jogadores conheciam sobre a temática independência do Brasil na Bahia, e eles deveriam realizar o preenchimento sem pesquisas, no sentido de aferir o que realmente lembravam naquele momento, para entrega do questionário no encontro presencial.

No dia seguinte, foi passado o link : <http://2dejulho.rpgad.net.br/login> para realização de cadastro pelos estudantes e em seguida o arquivo contendo a campanha, disponibilizada nesta tese no apêndice A e Classes que está no apêndice B. Os estudantes foram imersos na escolha de seus personagens e na busca por informações, para saber qual teria melhor jogabilidade, pois demonstravam em seus escritos (no ambiente auxiliar) a necessidade de optar por um personagem que tivesse habilidades importantes para a aventura. Para tal, foi perceptível que o jogo direcionou eles para uma pesquisa a diversas referências, inclusive as sugeridas na campanha, sobre a temática.

A ambientação online durou de 28/01/2018 a 05/02/2018. Neste período os diálogos entre os estudantes/jogadores iniciavam por volta das 8:30 e levavam até as 23:40, em alguns dias chegava as madrugadas. Importante ressaltar que a elaboração dos personagens com interação entre os participantes, foi analisado pela pesquisadora como momento de construção coletiva, pois a cada sugestão de classe, os demais faziam sugestões e colaboravam nutrindo os personagens com informações sobre a época histórica, ao mesmo tempo que divertiam-se imaginando como seria atuação dos seus personagens. Esta ambientação foi finalizada no encontro presencial agendado para 15/02/2018 na Universidade do Estado da Bahia – UNEB, para este encontro esperava-se que os

estudantes/jogadores já nutridos com as pesquisas realizadas referente a temática complementaríamos os seus personagens presencialmente.

### 5.2.2. Ambientação presencial: elaboração final dos personagens

Na ambientação presencial, dos 6 estudantes 1 não pode comparecer, pois o horário estabelecido coincidia com o seu horário de trabalho, sendo então necessário retirá-lo inicialmente da aplicação, visto que, entendemos que o encontro presencial era determinante, pois toda estrutura a ser montada para realização do estudo, estava vinculada a compreensão dos estudantes também sobre os elementos que seriam abordados no encontro presencial.

No encontro os estudantes apresentaram o que elaboraram para seus personagens, informaram as classes escolhidas, e foram orientados sobre o funcionamento de um jogo RPG, seu enredo, classe, jogadas de ação, sistema de regras, bem como o sistema RPGAD; quais as interfaces para jogada, uso do chat, como disponibilizar vídeos, fotografias, áudios, gifs, dentre outras que fosse do interesse do Estudante/Jogador para simulação do seu personagem.

O Mestre do jogo, o professor Alfredo Matta, solicitou aos estudantes que preenchessem com as informações que levaram para o encontro presencial, a Ficha do seu personagem, conforme Figura 3. Neste momento, cada estudante fez uma breve narrativa sobre o seu Personagem Jogador (o Background, descrito no Capítulo III). Ao final das apresentações, evidenciamos a escolha dos seguintes personagens:

**Quadro 27- Classes dos Estudantes/Jogadores**

Estudante / Jogador	Classe	Nome do PJ
CF	Articular social	Felipa
FM	Articular social	Domingos
YS	Oficineiro	João
JF	Alquimista	Genevive
DF	Alquimista	Joaquim
DS	---	----

Fonte: elaborado pela Autora a partir das escolhas dos PJ pelos estudantes

A escolha dos personagens jogadores, evidência um caminho importante a seguir na estrutura da aventura, pois apesar de terem a disposição 10 classes explicitada no quadro 22, destas 5 tinham como característica forte o combate

com o uso de armas, porém na escola dos estudantes, eles optaram por classes com outras habilidades, tal como a retórica, dos articuladores ou o conhecimento da ciência, no caso dos alquimistas. Acreditamos que ao pesquisarem as ações que ocorreram na independência, sabiam das dificuldades no manuseio de armas, e escolheram outros artefatos para representação dos seus personagens. O que para fins de análise da tese é um elemento importante, pois inicialmente na elaboração das classes e das aventuras, imaginamos que a possibilidade de combates efetivos (com uso de armas) seria um fator de interesse dos estudantes/jogadores.

Para dar start ao jogo o mestre apresentou o mapa de Salvador no século XIX, produzido com a colaboração de um dos Estudantes/Jogadores, para que a partir da aleatoriedade dos dados, que cada Estudante/Jogador manuseasse, escolheria o local onde seria dada partida na aventura 1: Ataque ao Forte de São Pedro. O quadro 28 destaca a numeração informada aos jogadores sobre as localizações no mapa e qual número foi sorteado, ocasionando no ponto de partida de cada Jogador, com o intuito de explorar a cidade de no século XIX.

**Quadro 28 – Localização dos PJ**

Número escolhido pelo mestre	Localização aleatória escolhida para ser associada ao número	Jogador de acordo com a numeração do D10	Localização dada ao jogador pelo Mestre
1	Península Itapagipe	João	Igreja de Nossa Senhora da Penha
2	Monte Serrat até os Mares	--	
3	Mares até o 1 forte	Joaquim	Casa Pia de Órfãos de São Joaquim
4	1ª parte da cidade baixa		
5	2ª parte da cidade baixa	Domingos	Em frente ao alambique
6	Barbalho e Santo Antônio	Felipa Genevive	No atual Largo do Pascoal Fim da água brusca
7	Sé		
8	São Pedro		
9	Vitória		
10	Brotas		

Fonte: Elaborado pela autora, 2018 a partir do início de cada PJ

Após as escolhas, o mapa foi organizado e disponibilizado para os estudantes/jogadores, apontando a localização de cada um, junto com as seguintes informações do mestre:

**Transcrição de fala:**

*MESTRE diz: - “Os jogadores vieram para ser voluntários nas lutas pela causa brasileira, portanto estarão desde logo engajados a favor da causa da independência, procurando entrar na milícia patriótica. Todos receberam uma convocação para a luta e foram informados que seriam recompensados por isso, portanto estão na cidade e têm um brasão com um símbolo da milícia, para identificação que vieram para integrar-se às forças do Capitão Brasa (não jogador). O jogo começa com os jogadores buscando na cidade o local onde encontrarão a milícia, pois não foram informados ao certo, o lugar específico para encontro dos interessados Em cada localidade, O assunto é a Carta Régia que indica Madeira de Melo como governador das armas, e os perigos que isso implica para o Brasil – o retorno a condição de colônia, após décadas de liberdade.*

*- Joaquim. Você está cercado de crianças (são 10 h da manhã do dia 17 de fevereiro de 1822. Tem um professor que está ensinando aos estudantes que estão perto do forte. No forte há 2 guardas na entrada dos portões e alguns passantes população.*

*- Felipa...o largo do PASCOAL era área de residência e de oficinas de artesão. Você está de frente para a rua que vai dar no Carmo;*

*- João....Dentro da Igreja...as 9 da manhã acabaram a missa. Tem só o sacristão no altar arrumando coisas e duas velhinhas acendendo velas;*

*- Domingos. Está fora do alambique. Vendo um intenso movimento de comércio e de pescadores no porto. Perto de você pequenos barcos, mais distante da pra ver os grandes navios;*

*- Genevive: No topo da ladeira tem subindo 2 negras com tabuleiro e mais 3 com lata d'água na cabeça. Descendo dois negros pescadores, em uma casa uma sinhazinha aparece na janela;*

*- Ação de vocês!!”*

A transcrição desta fala, apesar de ser extensa, foi escolhida por fazer referência ao momento efetivo de início do jogo RPG 2 de Julho, para

contextualizar o leitor, sobre qual o ponto de partida da ação dos Personagens Jogadores (PJ). Tendo a partida iniciada, o que descreveremos a seguir representa a análise dos registros do segundo ciclo das aplicações e que estão relacionadas aos instrumentos para coleta de informações, as categorias de análise em estudo (Design do jogo e Sistema do Jogo), as categorias de referência e suas subcategorias.

### 5.2.3. Análise do 2º Ciclo das aplicações do RPG 2 de Julho

#### - Instrumento de investigação 1. PRÉ-TESTE

Inicialmente buscamos analisar o Pré-teste que foi entregue aos Estudantes/ Jogadores para preenchimento e devolução no encontro presencial em fevereiro de 2018. O pré-teste estava dividido em duas partes, na primeira elaboramos perguntas que buscava informações sobre a formação acadêmica, semestre, e o componente curricular história da Bahia e na segunda pergunta que se referiam ao conhecimento do estudante sobre a temática Independência na Bahia. Descreveremos e analisaremos as duas situações a seguir:

1. A contextualização quanto aos conhecimentos prévios dos estudantes que estavam participando das aplicações foram analisadas a partir das duas etapas do pré-teste para que possamos realizar uma análise também a partir do amadurecimento dos estudantes, de acordo com o semestre, nos seus respectivos cursos. O quadro 29, evidência as informações colhidas na primeira parte do pré-teste.

**Quadro 29 – Panorama sobre contato com a Independência na Bahia**

Estudante	Semestre	Cursou componente História da Bahia	Estudou a temática independência na Bahia
CF	7	Sim	sim
FM	5	Não	Não
DF	5	Não	Não
YS	6	sim	Não
JM	3	Não	Não

Elaborado pela autora, 2018 a partir das informações do pré-teste

**Análise:** Dos 5 estudantes 4 já cursaram mais de 50% da carga horária da Licenciatura em História, destes 4 somente 2 informaram terem cursado o componente curricular História da Bahia, e dentre os dois somente 1 estudou, no componente que trata da história da Bahia, a temática Independência do Brasil na

Bahia. Esta evidência foi apresentada logo no início do jogo e demonstrou a necessidade de contextualização no momento das jogadas feitas pelo Mestre, pois os estudantes participantes da amostragem demonstravam por meio do pré-teste que tinham tido pouco acesso as informações referentes a temática. Esta dificuldade fortaleceu a necessidade de elaboração de um saiba mais, que tinha sido sugerido pelos Pesquisadores/Jogadores no teste 1. O saiba mais foi disponibilizado como material de estudo complementar, para fins de consultas rápidas pelos estudantes participantes do segundo ciclo de aplicação.

2. Na segunda parte do Pré-teste, buscamos identificar quais conceitos os estudantes possuíam sobre a temática, atendendo ao design técnico do quadro 18 elaborado através dos princípios socioconstrutivistas e modo pensar histórico, que demonstra a necessidade de problematizar sobre os conhecimentos prévios, buscando entender a partir das respostas dos estudantes, elementos que pudéssemos inserir nas aventuras. Dos cinco estudantes que responderam ao pré-teste na primeira parte, dois não responderam a segunda que tratava especificadamente da temática independência, os estudantes informaram que não sabiam o que responder. As questões tratavam sobre as localidades que participaram do movimento de Independência e da participação popular neste. Além disso, em algumas questões o tema era livre no sentido de aferir qualquer informação advinda dos estudantes participantes. Os outros três responderam de forma satisfatória e demonstraram conhecer o enredo principal da independência, citaram: Salvador, Maragogipe, Ilhéus, Itaparica como localidades que participaram do movimento e informaram sobre a participação dos negros, além de citarem personagens que estavam compondo a aventura que foi elaborada e eles estavam jogando.

**Transcrição de fala:**

*CF: “- A Bahia foi uma das últimas províncias a lutar pela independência e tudo começou pela posse de Madeira de Melo. Muitos achavam que a posse deveria ser de um brasileiro. E fora esse acontecimento um grande abuso de poder (...)”*

*DF. – “Para os grandes comerciantes participantes da elite baiana era uma forma de defender os seus interesses econômicos, e a população das classes menos favorecidas, como negros libertos, escravos, lutaram como uma forma de mudar de vida, ascender socialmente.”*

**Análise:** A escrita evidencia uma compreensão, mesmo que superficial sobre a temática, o que para fins de utilização no jogo é considerado elemento a ser trabalhado na aventura como uma espécie de tema gerador, remetendo a ambientação que o estudante possui. Além disso, buscamos identificar dentre os três que preencheram o pré-teste satisfatoriamente, quais os personagens não jogadores imaginavam, dentre os que conheciam sobre a independência, que poderiam sugerir para o jogo e os três sugeriram o General Labatut. Ou seja, a narrativa dos grandes heróis, que a historiografia durante muito tempo consolidou, ainda permeia o imaginário dos sujeitos que estão estudando a história para formarem-se professores.

3. Consideramos então a partir do resultado do pré-teste, analisar a matriz curricular e o projeto pedagógico de curso das três IES em que os estudantes estão matriculados. Nesta análise buscamos identificar se a matriz contemplava ao menos um componente com o título História da Bahia ou área correlata, qual o semestre em que o componente curricular estava sendo ofertado e se em sua ementa existia alguma referência a conceitos que remetiam a Independência na Bahia. O quadro 30 sistematiza as informações encontradas através dos documentos que encontramos disponível nos portais virtuais das IES.

**Quadro 30 – História da Bahia na estrutura curricular das IES**

Instituição	Semestre <sup>25</sup>	Carga Horária	Componente	Projeto Pedagógico do Curso
UNEB <sup>26</sup>	----	-----	Não encontramos referência na nomenclatura dos componentes a história da Bahia, ou a História Regional <sup>27</sup>	O PCC disponível para acesso faz referência somente a História do Brasil, com 420 horas (2 ao 8 semestre)
UCSAL <sup>28</sup>	4º, 6º e 7º	180	História da Bahia I, II e III <sup>29</sup>	Não consta o PPC no portal do curso.
UNIJORGE	3º	66	História Regional: Colônia e Império. <sup>30</sup>	Não consta informações sobre as ementas do curso

<sup>25</sup> Semestre refere-se a oferta de componente curricular sobre história da Bahia ou área correlata.

<sup>26</sup> Informações disponíveis em: <http://noosfero.ucsal.br/graduacao/cursos/bacharelado-e-licenciatura/ciencias-humanas/historia-licenciatura?view=true> Acesso em 08/08/2018 às 14h

<sup>27</sup> Consta o componente história do Brasil,

<sup>28</sup> Informações disponíveis em <http://noosfero.ucsal.br/graduacao/cursos/bacharelado-e-licenciatura/ciencias-humanas/historia-licenciatura?view=true> Acesso em 08/08/2018 às 14h

<sup>29</sup> Foi identificado estes componentes curriculares com base na matriz curricular disponíveis em: [http://noosfero.ucsal.br/articles/0011/1451/HIST\\_RIA\\_Licenciatura.pdf](http://noosfero.ucsal.br/articles/0011/1451/HIST_RIA_Licenciatura.pdf) Acesso em 08/08/2018 às 14h

Elaborado pela Autora, 2018, com base na matriz curricular das 3 IES

**Análise:** Ao observarmos o currículo das 3 instituições, percebemos somente em uma, a utilização de uma carga horária específica para tratar sobre História da Bahia, e acreditamos, apesar de não ter tido acesso ao PPC, que em Bahia I ou II a independência deve ser objeto de investigação, pois o estudante da instituição fez a referência no seu pré-teste ao estudo. Na terceira instituição, identificamos um componente com área correlata, o que demonstra que a matriz buscar pelo menos apontar algum elemento de regionalidade para formação dos seus discentes.

Ao observarmos o PPC que consta no Portal da terceira instituição, não consta informações referentes as ementas dos componentes curriculares. Já a primeira instituição possui PPC e ementas disponíveis, porém não identificamos um componente que trate especificadamente da história da Bahia, acreditamos que em meio ao componente História do Brasil, a instituição pretenda, tratar da temática, porém, ainda demonstra-se de forma muito tímida, pois mesmo em sua ementa, que deverá ser distribuídas entre os 7 semestre de História do Brasil, conforme fluxograma<sup>31</sup>, aspectos de regionalização são explicitados da seguinte forma: “Estuda aspectos históricos relevantes que permitam compreender a formação histórica da sociedade brasileira com ênfase na diversidade regional e nos diferentes enfoques da historiografia baiana, brasileira e mundial.<sup>32</sup>” O que para fins de análise nesta pesquisa, não deixa claro, que aspectos da história regional, neste caso baiana, já que a universidade está na Bahia serão abordados, visto que, não foi definido outro componente para o mesmo.

Após a análise do pré-teste partimos para descrição e acompanhamento dos dados coletados na aplicação da aventura 1 com os estudantes da graduação em história, de modo que posamos apontar os elementos de ensino-aprendizagem observados com base nos princípios elencados nas categorias de análise do estudo (Design do Jogo e Sistema) e de referência (Teoria e Compreensão do ensino-aprendizagem, Socioconstrutivismo, Modo Pensar Histórico).

#### a) QUANTO AO DESIGN DO JOGO

---

<sup>30</sup> Foi identificado este componente curricular com base na matriz curricular disponível em: <http://www.unijorge.edu.br/cursos/graduacao-presencial/historia.html> acesso em 8/08/2018 às 14h

<sup>31</sup> Conforme fluxograma disponível em <https://portal.uneb.br/salva/dor/wp-content/uploads/sites/3/2017/01/FLUXOGRAMA-14.pdf> Acesso em 08/08/2018

<sup>32</sup> Ver ementa de história do Brasil

1. O enredo da Campanha conduz os estudantes a participarem de um grupo de milícia que pretendia a deposição do Brigadeiro Ignacio Luiz Madeira de Melo da função de Governador das Armas. O Mestre informou no início da aventura:

**Transcrição de Fala:**

**MESTRE** – *“TODOS OS JOGADORES estão na cidade interessados em ajudar à causa do Brasil, seja por que motivo for, por querer ser livre, por nacionalismo, por recompensa, por estar do lado de D. Pedro I.”*

**Análise:** a ação do Mestre, tem a finalidade de pontuar para o Estudante/Jogador que a partir do personagem que ele está interpretando, deverá ter um objetivo no jogo. Desta forma, os Estudantes Jogadores apontaram as seguintes motivações:

**Transcrição de falas:**

PJ JOAQUIM: - “Libertar a Bahia e o Brasil, do controle da metrópole portuguesa. Pois ao estudar na Europa, observou o processo político francês logo após a revolução.”

2. Além da informação transcrita pelo mestre, na primeira fase da aventura o Estudantes tem uma situação problema a ser resolvida, pois pelo enredo da Campanha, os personagens foram convocados para participar da Milícia Patriótica, do Capitão Brasa, porém não foram informados onde encontrar o capitão. A primeira situação problema consiste em: o Estudante/Jogador encontrar com o Capitão Brasa na capitania da Bahia. Para isso, os Estudantes/Jogadores deverão explorar territorialmente a capitania da Bahia e identificar entre as pessoas que encontram pelas ruas, quem poderia ser o capitão Brasa, ou quem poderia colaborar com informações sobre sua localização.

**Transcrição de falas:**

PJ Domingos: - *“Subindo a rua do cabeça, tendo cuidado com as forças portuguesa na cidade.”*

PJ João: - *“Vou em direção ao forte São Pedro.”*

PJ Joaquim: - *“Respondo ao professor que em tempos assim, conturbados é sempre bom está sabendo de todos os fatos e sigo caminho para a rua Maciel.”*

PJ Joaquim: - *“Sigo em direção ao leste, seguindo por Água de meninos e no forte de Santo Antônio Além do Carmo.”*

**Análise:** através da situação problema descrita, as falas transcritas, representam momentos em que os estudantes buscaram no mapa ou em pesquisas externas, indicações sobre quais locais irão percorrer, tendo como desafio achar a Milícia Patriótica. Para tal, os Estudantes/Jogadores elaboraram hipóteses sobre quais locais seriam indicados para obter informações acerca da milícia. A escolha por quais ruas percorrer e quais estabelecimentos comerciais buscar no século XIX, representou mais que informações simples para um jogo, colaborou para a elaboração de uma consciência histórica na exploração territorial de uma determinada localidade através dos elementos de contexto e imaginação dos sujeitos participantes do jogo, levando em conta o seu tempo e momento histórico.

**Transcrição de falas:**

*PJ Genevive: – “Estou aguardando a resposta das negras com tabuleiro acerca do conhecimento sobre as milícias. Olá senhoras, boa tarde! Gostaria de saber se as senhoras têm algum conhecimento acerca das milícias?”*

*PJ Joaquim: – “Vou até o professor no meio das crianças, e pergunto: - Com licença, o senhor tem alguma informação sobre alguma milícia se formando na cidade? escutei muitos boatos sobre o assunto.”*

*PJ Domingos: – “Continuo subindo, estou procurando uma bodega, pois sei que tem sempre um bêbado que fala demais.”*

**Análise:** A segunda estratégia dos Estudantes/Jogadores elaboradas através de suas hipóteses foi perguntar a pessoas da localidade, sobre a existência da milícia. O que para nós, em termos de estratégia de jogo, era um “erro”, pois poderiam ser descobertos; mas para fins de elaboração do pensamento histórico, representava um dado importante, pois eles conseguiram a partir de pesquisas e com uso da imaginação, identificar pessoas, que pertenciam a estrutura social da época para obter informações. Cabendo ao Mestre, após a falas realizar a contextualização sobre aquele sujeito que o PJ informou estar nas ruas da capitania da Bahia. Na transcrição por exemplo, a PJ Genevive faz referência a mulheres com tabuleiros; cabendo ao Mestre problematizar sobre quem eram essas pessoas no século XIX, sua condição social, características, roupas, ou a descrição de uma bodega no século XIX, conforme jogada do PJ Domingos, caso os estudantes não apresentassem conhecimento sobre estas características.

A utilização de Personagens não jogadores (como estes sugeridos pelos próprios estudantes), para fins de utilização em um jogo de imaginação e interpretação de papéis, é um recurso importante, pois desperta a curiosidade dos sujeitos que estão imersos na simulação, que passam a pensar sobre estratégias para solução dos problemas que estão enfrentando a partir da contextualização histórica, de sua prática social, porém organizada de acordo com o momento histórico em que seu personagem está inserido. Por exemplo, a opção por identificar uma mulher negra, um professor, uma bodega, são elementos que fazem parte da prática social cotidiana dos estudantes que estão na simulação, que na sua interpretação histórica seriam pessoas que também estariam em um outro momento histórico. O Estudante DF, inclusive destacou: “Como estou perto da Casa Pia, com certeza terá um professor, o professor, sempre vamos encontrar em vários momentos da história.” A consciência histórica neste caso, conduz o estudante para reflexões sobre presente e passado, e o quanto dialeticamente estão interligados seja no exemplo do professor ou das negras vendedoras, pois os estudantes identificam os aspectos de ancestralidade e reprodução da existência dos sujeitos, também na contemporaneidade. Neste aspecto observamos nas falas transcritas, efetividade nos princípios de consciência e imaginação histórica, autenticidade das problematizações, elementos de ancestralidade e outros que favoreceram a compreensão do momento histórico que está em estudo.

3. O uso de imagens permeou toda a aplicação do jogo, tanto para mediação das jogadas, utilizada pelo Mestre, quanto pelos Estudantes/Jogadores na descrição de suas jogadas e objetos que utilizavam. Estes elementos já tinham sido apontados pelos Pesquisadores do teste 1 como informações que precisavam ser exploradas na realização das aventuras, visto que, consideraram as imagens importante elemento para contextualização e imersão dos personagens. Além disso, o uso destes signos também representou meios/estratégias utilizadas pelos Estudantes/Jogadores como alternativa para “livrar-se” de alguma situação de perigo que o jogo apresentasse naquele momento. Apresentaremos a seguir algumas evidências do uso da imagem como mediação do processo de ensino-aprendizagem pelo Mestre e pelos Estudantes/Jogadores:

**Transcrição de falas:**

Evidência 1

*MESTRE: - Vou jogar encontros...mais perto do cento cresce a chance de encontrar tropas e milicianos se tirar: 1 - 2 (encontrará tropas ) 3 – 4(encontrará Milicianos)...de 5 a 8 (encontrará animais), de 9 em diante encontrará pessoas passantes.*

*MESTRE: -“Essa é a vista se estivesse no mar...portanto tem muitos saveiros por ai.”*

**Figura 12 – Imagem utilizada pelo Mestre para contextualização**



Fonte: <http://www.salvador-antiga.com/cidade-baixa/agua-meninos.htm>

*MESTRE: - “Ao seu largo, indo contra, estão vindo 4 milicianos fardados.”*

*PJ JOAQUIM: - “Tento notar se há algum brasão nas roupas dos milicianos que comprove a sua participação na milícia.”*

**Figura 13 – Brasão da Milícia Patriótica**



Fonte: Elaborado por Estudante/Jogador FM

*MESTRE: - “Jogue D20...se tirar menos de 12 percebe. jogue 3 vezes pois tem 3 milicianos mais perto...vai jogar para cada um.”*

*PJ JOAQUIM: - “rolou [d20]:16 = 16”*

*PJ JOAQUIM: - “rolou [d20]:5 = 5”*

*PJ JOAQUIM: - “rolou [d20]:12 = 12”*

*MESTRE: - “Você percebe que um dos 3 milicianos tem o brasão. E aí, o que faz?”*

*PJ JOAQUIM: - “Paro os milicianos, os cumprimentos. Pergunto aonde é a sua base.”*

### **Evidência 2.**

*PJ DOMINGOS: - “O Punhal que vou usar para me defender*

*Figura 14 – Punhal Utilizado pelo PJ Domingos*



Fonte: <https://pt.freeimages.com/photo/dagger-1307391>

### **Evidência 3.**

*MESTRE: -“O ponto vermelho é onde estão...estão subindo e os 6 soldados descendo..*

*MESTRE: - “São 6 soldados do batalhão fiel a Portugal (a Dom Miguel)*

*MESTRE: - “A ladeira da montanha AINDA NÃO EXISTIA e alguns prédios são mais novos...então imaginem a cena.”*

*MESTRE: - “Os 6 olham para vocês 5...Joaquim, João e mais 3 milicianos. João e Joaquim...JOGUEM O D20 urgente. Os Soldados encararam, vocês... e o que parece ser o sargento perguntam. O que as moças brasileiras fazem por aqui perto da câmara?”*

**Figura 15- Imagem elaborada pelo Mestre para contextualização da jogada**



*PJ JOÃO: rolou [d20]:10 = 10*

*PJ JOÃO: - “Estamos à procura de trabalho para nosso sustento.”*

*PJ JOAQUIM: rolou [d20]:4 = 4*

*PJ JOAQUIM: - “Completo a fala de João; vocês sabem algum lugar que possa oferecer trabalho?”*

**Análise:** O uso da imagem como mediadora para elaboração do pensamento histórico sobre o contexto que está em estudo foi utilizado tanto pelo Mestre quanto pelos Estudantes/Jogadores. Na transcrição apresentada na evidência 1, o Mestre utiliza uma fotografia antiga como mediadora para a imaginação de um cenário na cidade Baixa para o Personagem Joaquim. Ainda na evidência 1 o Personagem Joaquim, utilizou a imagem do brasão elaborada por um colega participante do jogo, para mediar o seu contato com os milicianos. Desta forma, nesta ação, a imagem é utilizada pelo Mestre como mediadora do contexto em que o Personagem Jogador está inserido e de certa forma colabora com o ensino-aprendizagem, através da visualização da região da cidade baixa no momento histórico da independência, e no segundo, a utilização de um signo como estratégia para “livrar-se de uma situação de perigo” ou seja, a mediação através de imagens demonstrou-se importante no jogo RPG 2 de Julho para o ensino e para dar jogabilidade aos Personagens Jogadores.

Na evidência 2, a imagem do punhal, deixa evidente que além de elaborar o que o Martineau (1997) chamou de raciocínio histórico, conforme princípios descritos no Capítulo II, O Estudante/Jogador representado através do PJ

Domingos, buscou um signo que representasse o artefato que estaria utilizando na sua ação. Essa elaboração demonstrou para nós que ele, pensou sobre a sua jogada, buscou informações históricas, qual o tipo de artefato encontraria na época, e utilizou esse signo para mediação em sua ação, visto que ele poderia ter escrito somente utilizei o meu punhal. Mas a representação do papel do Personagem a partir de seu imaginário, conduziu-o para uma ação mais elaborada, o que para nós também evidencia engajamento do Estudante/Jogador no RPG 2 de Julho.

Na evidência 3 o Mestre mais uma vez utiliza a imagem antiga como mediadora do ensino-aprendizagem e conduz, com a inclusão de avatar, para que os PJ Joaquim e João, simulem uma subida pela Rua Pau da Bandeira, no momento em que 6 Soldados estão descendo. A partir desta imaginação, e estando em uma situação de “perigo”, os jogadores elaboram uma ação que favorece a interação e colaboração entre os dois, na tentativa de “ludibriar” os Soldados.

4. Outro fator inserido no jogo, foram as habilidades de cada Personagem Jogador. Estas compõem o RPG clássico, conforme descrevemos no capítulo III e as evidências abaixo representam a função destas habilidades para jogabilidade e o pensar histórico no RPG 2 de Julho. O Mestre na jogada de ação informou e explicou aos Estudantes/Jogadores as habilidades dos seus personagens que transcreveremos a seguir:

**Transcrição de falas:**

*MESTRE: - “Genevive e Joaquim – vocês possuem em uma bolsa uns 2\$000 Reis (alguma grana) e 2 poções de cura (aos feridos) há também um pote de óleo defensivo, e um punhal 1-4. Vocês têm a habilidade de saber fazer poções importantes e saber fazer coisas químicas. Seus personagens sabem fazer com os elementos certos, a cada 30 minutos. De fato, tem uma bomba na sacola também. CUIDADO...explode com pavio. Tem dentro da bolsa prontas 2 poções de CURA (1-8) e três BOLOTAS EXPLOSIVAS (1-10). Sabe fazer as 2 mas precisa de 4 horas concentrada para fazer, tem uma pistola de carregar pela frente CARREGADA e um punhal. Sabe fazer pólvora também.”*

*MESTRE: -“Felipa e Domingos tem um revolver carregado (na época o revolver só dava 1 tiro, e tinha que ser carregado de novo), um punhal também, e 2\$000 mil reis. Tem habilidade de se esconder e ficar imperceptível. Lembrem*

*disso. Também habilidade de convencer as pessoas. tem um pergaminho que uma vez lido eleva a chance de as pessoas concordarem e fazerem o que sugerem, também tem uma pedra da Harmonia, que uma vez posta a vista possibilita que os que estão em volta encontrem uma causa pela qual possam juntar-se e estar em harmonia. Tem um punhal na sacola de couro. Tem um GLOBO DE CRISTAL que permite perceber quem está com má vontade com vocês. O cristal AVERMELHA com a má vontade na direção do sujeito que está sentindo isso. Vou acrescentar um VINHO DA CONCORDIA na mochila dos dois. Ao brindar eleva as chances de fazerem parceiros na direção do brinde. Uma pequena garrafa preta...dois copinhos de licor.*

*MESTRE: - “João é o cara da fabricação, dentro da bolsa tem 2\$000mil reis também. Um jogo de ferramentas para trabalhar madeira e ferro. Uma chave mestra. É capaz de fazer armadilha com ferro ou madeira se tiver disponível, em 30 minutos. João tem na capanga de couro, instrumentos, martelo alicate, agulha, coisas de serralheiro pois é oficineiro de metal. Sabe fazer armadilhas de metal capazes de matar. Concerta e fabrica armas e munição, sabe limar e sair de prisões e armadilhas com uma chave mestra que sempre leva consigo. Tem um bacamarte que seu pai te deu e um punhal.*

As magias, armas, habilidade para confecção de armadilhas, dentre outras citadas pelo mestre são inseridas no RPG para dar mais jogabilidade a aventura, pois colaboram para o divertimento dos jogadores, à medida que em um espaço imaginário, ele consegue realizar determinadas ações, como se esconder com uma capa, que não seria possível no espaço real. O uso da imaginação é um aspecto que entretém os sujeitos e favorece o engajamento em suas jogadas de ação. A proposta é unir a ludicidade aos conceitos que precisam ser estudantes tanto na perspectiva de compreensão sobre a história local, quanto no empoderamento destes sujeitos ao conhecerem a história do lugar onde vivem. Descreveremos a seguir o uso de alguma destas habilidades pelos Estudantes/Jogadores. O cenário, é um desdobramento da evidência 3 do item anterior.

### **Transcrição de falas:**

#### **Evidência 1**

**MESTRE:** - *“ATENÇÃO JOÃO E JOAQUIM, vocês estão sendo atacados...que fazem...os seus companheiros milicianos estão movimentando contra-ataque...”*

**PJ JOAQUIM:** - *“Eu tiro uma bolota explosiva de dentro da bolsa e joga no miliciano mais próximo!”*

**PJ JOÃO:** - *“Atiro de volta dando cobertura para meus companheiros feridos.”*

**MESTRE:** - *“O tiro de Joaquim errou.”*

**MESTRE:** - *“A bolota de João pegou ...mas distante como metade do efeito.”*

**PJ JOAQUIM:** - *“Logo depois de receber um tiro, saco minha pistola e atiro no portuga mais próximo!”*

**PJ JOÃO:** - *“Proponho uma retirada estratégica para Rua da Alfândega com o objetivo de preparar uma armadilha. - Companheiros, vamos em direção a rua da alfandega. Sigam para lá, darei cobertura”*

**PJ JOAQUIM:** - *“: Depois de carregar a pistola, corto um pedaço de minha camisa e uso como curativo para a minha ferida.”*

**Análise:** O uso de pistola, bolota de fogo, dentre outros artefatos do imaginário do jogador colaborou para o dinamismo da jogada, porém na fala do PJ João *“Proponho uma retirada estratégica para Rua da Alfândega com o objetivo de preparar uma armadilha. - Companheiros, vamos em direção à rua da alfandega. Sigam para lá, darei cobertura”*, percebemos que mesmo em meio a uma jogada de característica mágica, os aspectos históricos emergiram, à medida que propõe uma retirada para a rua da Alfandega, local que existia na época e os personagens estavam próximos. Isso demonstra que a contextualização, princípio em análise no jogo, foi eficiente, pois mesmo nas ações que envolviam elementos de magia, ao invés de utilizar somente as magias os PJ optaram por uma estratégia que levava em conta o espaço territorial e histórico em que estavam inseridos.

5. O uso de conceitos foi outro fator evidenciado na aplicação do jogo no grupo teste 2, a transcrição abaixo representa o momento de diálogo entre um Personagem Jogador em uma “bodega”, com um homem que limpava o balcão.

**Transcrição de falas:**

*PJ DOMINGOS: -“Vou até o rapaz que está limpando o balcão e começo a resmungar sobre os portugueses na cidade: malditos Caiados, será que ninguém vai fazer nada? Se eu pudesse faria alguma coisa. Você não?”*

**Análise:** ao problematizar com a pessoa que está limpando o balcão, o PJ utiliza o termo caiado, característica que remete ao período da Independência, quando os soldados portugueses recebiam este “apelido”, por fazerem referência a eles serem brancos como cal. Ou seja, na elaboração do pensamento para problematizar com o outro personagem e obter informações sobre a milícia, pois este era o objetivo no primeiro instante da aventura, O PJ utilizou um termo histórico, que evidencia uma pesquisa, a história da Independência na Bahia.

6. Elaboração do Personagem Jogador (Background): nos registros encontramos indícios do engajamento dos Estudantes/Jogadores para elaboração de seu Personagem Jogador. As falas evidenciam a dedicação, uso dos conhecimentos prévios, busca de informações (pesquisa), problematizações sobre as classes; uso da imaginação histórica, colaboração, além do divertimento que demonstravam estar acontecendo. Na elaboração dos Personagens, mesmo sem perceber, eles estavam pensando sobre a história da Independência e estudando a história, pois buscavam através do item saiba mais e em outras referências informações que pudessem acrescentar para elaboração de um personagem. As evidências descritas a seguir tem a função de destacar fragmentos dos diversos momentos registrados pelos instrumentos de coleta de informações.

Evidência 1.

**Transcrição de falas:**

*DF: -“ Eu também já me interessei por algum. Perito marcial!”*

*CF: - “ Eu gostei de caboclo.”*

*FM: - “Articulador social. É a minha Cara. (hahhahahaha)”*

*DF: - “Alquimista!!!”*

*JOSENILDA: - “Da água para o vinho.”*

*DF: - “Pela descrição, nem no jogo eu vou conseguir ser um artista marcial...”*

Evidência 2.

**Transcrição de falas:**

DF: -“Serei o Joaquim. Ele será Ibérico”

FM: - “Ora pois pois”

DF: -“Acabei de me lembrar do sentimento anti-lusitano.”

FM: -“Daqui a pouco é uma agente duplo levando informações a Madeira de Melo.”

DF: - “Nossa, já pensou. Que Plot Twist!!!”

Evidência 3.

**Transcrição de falas:**

*DF: - “Joaquim nasceu no seio de uma família de comerciantes portugueses que residiam na Bahia, criado em meio ao cotidiano da cidade baiana, ele criou laços para com a terra do Novo Mundo, e presenciou de perto os abusos da Coroa portuguesa para com o Brasil. Ao alcançar a idade adulta, os pais o enviaram para estudar na Europa, lá Joaquim esteve em contato com as grandes mentes da ciência e adquiriu os seus ensinamentos. Ao voltar trouxe consigo os “malditos ideais franceses” e dedica os seus conhecimentos em livrar todos as pessoas, independente da raça ou classe social das garras da tirania e submissão do Velho Mundo e de suas práticas antiquadas e desumanas.*

Evidência 4.

**Transcrição de falas:**

*FM: - “Domingos nasceu em uma freguesia perto da Vila de Cachoeira, não conheceu seu pai, sua mãe era costureira e ia de freguesia em freguesia do recôncavo procurar serviço, ele sempre à acompanhava. Aos 14 anos, na Vila de Cachoeira, precisou defender sua mãe dos soldados que estavam a acusando de roubo, e sem levantar um dedo ou sequer a voz, ele conseguiu converter a situação e os soldados foram embora. Um Senhor de Engenho que tomava uma pinga do outro lado da rua, viu aquela cena, e percebeu que o menino tinha o “dom” de ser articulado e propôs a sua mãe que trabalhasse pra ele e em troca ele cuidaria de seu filho. Daí por diante, Domingos, passou a estudar, conheceu a Metrópole (Lisboa, Porto, Coimbra), esteve em capitania da Bahia e participou da Revolta do Búzios (1798;99), acompanhou de perto a revolução Pernambucana e leu notícias sobre a revolução liberal. Muito influenciado pelo Senhor de Engenho*

que teve muito prejuízo após o tratado de 1810 que beneficiava a Inglaterra, Domingos, busca a independência na Bahia.”

**Análise:** A evidência 1 a escolha do Personagem Jogador demonstra que o Estudante/Jogador não realizou uma escolha aleatória, optou por um personagem que para ele possuía as suas características, o que fortaleceu a necessidade de problematizações autênticas, pois ele busca uma conexão entre o seu personagem e a sua vida prática. A partir deste elo ele se engaja para elaboração das outras características do PJ.

A evidência 2, ainda sobre a escolha do PJ, o Estudante/Jogador demonstra vários aspectos dos princípios pedagógicos descritos no capítulo II através das seguintes ações: 1) pela visível realização de uma pesquisa para estudo sobre o período na elaboração do personagem, a escolha por um comerciante português, a realização de estudos fora da Bahia, a identificação do Estudante/Jogador acerca da existência de Lusitanos que estavam contra as ordens de Lisboa. Todas estas informações representam uma pesquisa por informações para compor o personagem pelo Jogador, que para nós demonstra que o Estudante estudou e aprendeu sobre a história; 2) O estudante identifica a existência do anti-lusitanismo, que representou um fator importante no momento das disputas pelo poder, o que também evidencia o estudo da história; 3) Demonstra pensamento sobre o enredo da aventura e a possibilidade de uma reviravolta, de um português infiltrado, que também era possível no enredo da época. Neste pequeno trecho ele consegue demonstrar que está estudando e aprendendo sobre história, que consegue pensar/simular aspectos da história que se aproximam do que estava aparente no século XIX.

Na evidência 3, a narrativa da história do Personagem Jogador Joaquim, representa, para nós, uma possível escrita da história de um dos sujeitos que vivenciou o século XIX e o momento da independência, simulado a partir de estudos e da imaginação histórica de um Estudante engajado por meio de um jogo de representação de papéis. Esta representação do PJ Joaquim, demonstra-se como exemplo da necessidade de repensarmos a perspectiva metodológica que encontramos nos espaços de formação na contemporaneidade, como explicitamos no capítulo II, pois demonstra o potencial de elaboração do pensamento histórico que pode ser desenvolvido por um estudante. A parte sublinhada da narrativa da

evidência 3, representa a parte do Background que foi necessário reduzir, devido a quantidade de caracteres da ficha do personagem, do sistema RPGAD, que explicaremos na variável de pesquisa seguinte.

A evidência 4, também representa um exemplo de uma narrativa e elaboração do personagem através de pesquisas sobre a História da Bahia, tanto que escolhe o Recôncavo para localização de nascimento do seu personagem. Além disso, o Estudante/Jogador, cita fatores históricos que estão associados ao momento da independência (Revolta dos Búzios, Revolução Liberal do Porto) e informações de campanha, o que denota a sistematização dos conceitos da pesquisa que realizou, através da elaboração do seu personagem, isso desde o momento da criação do background, quando começam a pensar sobre a história e a escrevê-la.

A evidência 5 também representa uma narrativa da história do personagem, tendo como foco a situação de cativa da personagem jogadora, que também é elemento histórico que alicerça a elaboração do pensamento da Estudante. É importante perceber que tanto o Personagem de FM quanto CF são da classe articulador social, porém no momento da narrativa sobre a história, as pesquisas, a consciência histórica individual e a imaginação os levou para elaboração de Personagens diferentes. O primeiro do Recôncavo e a segunda em Ilhéus, o que nos conduz a repensar a escolha no grupo teste 1, de não repetição das classes, e a sugestão dos Pesquisadores em avaliar como esta escolha seria conduzida na prática do 2 ciclo.

Evidenciamos que a imaginação dada a história e a elaboração cognitiva de cada sujeito para a representação do seu Personagem em uma simulação apesar de estar baseada em uma mesma classe, que tem os mesmos elementos místicos, foi representado em um estudo contextualizado, que para fins deste trabalho será considerado como a interlocução de comunicação verbal, como destaca o Bakhtin (2013), através da representação/simulação de um sujeito do século XIX.

A narrativa dos estudantes/jogadores para seus personagens, representaram as tensões que estava sendo vivenciada na Bahia do século XIX, ao mesmo tempo que coadunaram para a escrita de uma história, pesquisada e narrada por eles, a partir de sua imaginação, que se relaciona a um tempo e fato histórico específico, que neste estudo é considerado como ensino-aprendizagem

da temática, pois eles criam, ensinam-aprendem através de suas narrativas aos pares que estão participando da aplicação em estudo. Aprendem com as pesquisas que realizam e com a elaboração dos personagens dos outros. Deste modo, vários conceitos: autenticidade das questões, interestruturação do conhecimento, consciência histórica, e outros, colaboraram de forma satisfatória através do engajamento e criatividade na elaboração dos Personagens pelos jogadores.

#### b) QUANTO AO SISTEMA DO JOGO (RPGAD)

Ao analisar os registros do ambiente, no que se refere ao sistema RPGAD, identificamos alguns indícios que revelam dificuldades do ambiente sobre seu funcionamento, durante a aplicação. Em alguns momentos estratégias foram utilizadas para solução, e tiveram êxito, outras por necessitar de uma programação mais elaborada, deixamos para realização de novas modificações após o término do jogo e uso em outros momentos pelos estudantes. É importante pontuar, que o sistema também precisou de adaptações a medida que os Estudantes/Jogadores iam sugerindo modificações e/ou o sistema apresentava alguma inconsistência. Também existiram situações em que ocorreu o funcionamento de forma adequada, que também serão relatadas a seguir.

1. Dificuldade para uso do Chat: Podemos perceber, nas falas abaixo, como os estudantes identificaram algumas inconsistências no ambiente do jogo que dificultaram a interação entre eles.

*Evidência 1.*

*J-F: -“ Não conseguir jogar.”*

*YS: - “Tá tudo bugado, travou em JF que não consigo jogar.”*

*YS: - “Tentei várias vezes no celular e PC, a mesma coisa.”*

*JOSENILDA: - “orientação da empresa que fez a programação:*

*No smartphone ou tablet Android, abra o app Chrome.*

*Toque em Mais Configurações.*

*Em "Avançado", toque em Privacidade Limpar dados de navegação.*

*Escolha um intervalo de tempo, como Última hora ou Todo o período.*

*Selecione os tipos de informação que você quer remover.*

*Toque em Limpar dados.”*

YS: - *“Fiz isso, mas não resolveu.”*

**Análise:** Percebemos, a partir desses diálogos, que o sistema em alguns momentos, não atendeu aos comandos, causando uma lentidão e insatisfação entre os jogadores. A instabilidade melhorava, quando o programador, era acionado e realizava alguma correção, que precisava ser feita. Tal lentidão não atrapalhou o andamento da aplicação, porém pode impactar na motivação e engajamento dos estudantes no jogo.

2. Uso de imagens, vídeos e outras interfaces no jogo: Os jogadores não fizeram muito uso de imagens no sistema no chat, tiveram alguns momentos pontuais, mas na elaboração do personagem e criação da imagem eles identificaram algumas inconsistências que serão apontadas nas evidências abaixo. O Mestre utilizou as imagens para mediação no chat, e no momento da inserção do mapa, devido ao tamanho do arquivo, teve dificuldade. As falas abaixo apontam para estas situações no momento da aplicação e as medidas tomadas.

Evidência 1:

**Transcrição de falas:**

DF: - *“Estou tentando colocar a minha foto do avatar, mas não estou conseguindo.”*

YS : - *“Também não consegui.”*

JF: - *“ Eu também não.”*

JOSENILDA: - *“ Você foi em editar personagem?”*

YS: - *“Sim, dá um erro quando clica em "salvar alterações"”*

JOSENILDA: - *“Falei com Mariano sobre a imagem do avatar, ele disse que irá corrigir e avisa.”*

Evidência 2:

**Transcrição de falas:**

ALFREDO: - *“O mapa não quer entrar nem no computador deve ser o tamanho do arquivo.”*

ALFREDO: - *“FM, dá para pôr o mapa em um site?”*

*FM: - “: Sim... estou desde de cedo fazendo algumas modificações na exibição do mapa. Agora estou buscando uma forma de hospedar ele, sem ser em PDF.*

*ALFREDO: - “Como ele é pesado podemos pôr no ambiente mesmo. Tipo compor o 2 de julho. Mas por enquanto se estiver nas nuvens em um site podemos chamá-lo por link.”*

*FM: - “Eu já tô terminando aqui.... Ainda não é o que quero, mas acho que nesse formato que coloquei já vai facilitar. Eu desmembrei todo o mapa, agora estou enumerando e fazendo upload para um blog que vai servir como plataforma para acessar ao mapa. Tenho planos maiores para esse blog.*

**Análise:** Nas duas evidências, ficou identificado a dificuldade para realização de upload no sistema; no chat devido ao tamanho do mapa e na imagem (avatar) do Personagem Jogador. Nos dois casos foi necessário modificações na programação do sistema RPGDAD, na primeira evidência, após um determinado tempo a empresa fez a correção e os jogadores foram informados, da solução do sistema, porém dos 5 somente 3 retornaram a ficha do personagem, e modificaram a imagem. Acreditamos que devido ao tempo, acabou perdendo um pouco do engajamento que estavam, pois como já estavam jogando acabou ficando sem imagem.

Na segunda evidência, o Estudante/Jogador FM, fez a sugestão de modificação no mapa e criou um blog, <http://vivao2dejulho.blogspot.com> que ficou como uma outra plataforma de acesso aos jogadores para utilização do mapa. Além disso, o estudante passou a alimentar o Blog com informações sobre a Independência do Brasil na Bahia, que tem fomentado diálogos com outras pessoas, pois o acesso é livre a plataforma e ao mapa. O que para a metodologia DBR, que tem como característica a necessidade de atender a uma demanda real e colaborar com a transformação, deixando contribuições para os sujeitos participes da pesquisa, representa um importante resultado, pois fomentou no estudantes o interesse a mais pesquisas sobre a temática e a criação de interfaces onde ele possa realizar a escrita da história, e uma interpretação autoral dele, a partir dos princípios que foram construídos através da aplicação do RPG 2 de julho.

3. O tempo do sistema para jogadas entre os personagens: o sistema foi programado para que em uma jogada, cada Estudante/Jogador tivesse 5 minutos

para elaborar sua ação e realizá-la. Após os 5 minutos, o sistema automaticamente passava a vez para outro jogador, mesmo que o jogador estivesse *offline*. Desta forma, surgiram indícios, que isso estava atrapalhando, visto que, ao acessar o Estudante/Jogador tinha que aguardar o seu “turno”.

**Transcrição de Falas:**

*FM: - “Pessoal uma sugestão: Porque não diminuimos o tempo de jogada? Porque 5 minutos precisamos esperar em média 30 minutos para realizar uma jogada.*

*ALFREDO: - “Por enquanto está assim. Sugere quanto? Se ficar curto corre risco de passar a vez.*

*FM: - “3 minutos, a gente aguarda 18 mim para jogar.”*

*ALFREDO: - “Ok.*

**Análise:** identificamos que a demora para realização da jogada acabava atrapalhando, pois quando não estavam todos online, realmente cansava o estudante/Jogador que tinha que esperar cerca de 25 minutos até chegar a sua vez. Foi feita a sugestão de diminui para 3 minutos, que foi acatada pelo mestre e mais tarde em diálogo com os estudantes e o programador do sistema, retiramos os tempos de turno para cada personagem, ficando mais imediato, visto que cada Estudante ao acessar o ambiente já estaria no seu turno, caso tivessem 2 estudantes online simultaneamente o sistema faria o turno, somente com os que estavam no ambiente.

4. Funcionamento do sistema de regras no RPGAD: durante as rodadas, não houve ocorrências de registros com dificuldades de acesso ao sistema de regras por parte dos jogadores, o que nos leva a avaliar que funcionou adequadamente, pois após a organização do personagem foram sorteados os pontos de acordo com os atributos e nas jogadas em que a utilização de dados era necessário, a rolagem não foi comprometida. O que foi feito de ajuste pelo Mestre, foi o atributo ficar com uma pontuação baixa devido a aleatoriedade dos dados, e o Mestre aumentar a pontuação, devido ao perfil da classe, conforme destacaremos na evidência a seguir:

**Transcrição de Falas:**

5. Preenchimento da ficha do Personagem Jogador e do Background: Nesta etapa identificamos que todos os Estudantes/Jogadores conseguiram realizar o preenchimento da Ficha do seu Personagem Jogador no sistema com rapidez e sem dificuldade, ao serem questionado sobre a utilização do sistema, no dia da ambientação o retorno foi de um sistema autoexplicativo de fácil manuseio. Desta forma, cada Estudante/Jogador fez a seleção de seu personagem no sistema, e a inserção de uma narrativa da história do Personagem (background), porém como a elaboração da história eles fizeram fora do sistema, no momento de inserção a quantidade de caracteres que o sistema comportava acabou sendo menor, fator que solicitou uma sintetização melhor por parte dos estudantes, de modo que não perdesse o enredo da sua história criada, mas que para fins de análise da pesquisa consideramos que não afetou muito a jogabilidade, mas serviu de registro para nova atualização que será necessário realizar.

Além disso, os Estudantes/Jogadores também sugeririam a criação de um espaço para inventário, onde pudessem escrever ou postar imagens separadas que lembrasse a eles sobre as suas habilidades, armas, poderes, pois a ficha do personagem não prevê esse tipo de inserção, que será utilizada para atualização em uma nova versão do RPGAD.

6. Funcionamento na tecnologia mobile: A versão do RPGAD 2 de Julho, também teve como característica a utilização de um sistema que fosse “responsivo”, visto que, atualmente a tecnologia mobile vem demonstrando-se como campo fértil também para o ensino-aprendizagem devido a sua praticidade no acesso. As falas a seguir demonstram essa facilidade.

Transcrição de falas:

CF – “Estou de plantão, assim que for para o descanso, eu coloco a foto.”

**Análise** - Inicialmente o sistema ao estar em acesso mobile reduzia a quantidade de caracteres das mensagens do chat, porém após correção dos erros que estava gerando pela programação, os estudantes conseguiram realizar as rodadas de ação de onde estavam, em qualquer horário. Um exemplo é a mensagem descrita em que a Estudante/jogadores está trabalhando e aguardará o descanso para realizar uma jogada pelo aparelho smartfone.

**Análise final do 2 ciclo:** nesta etapa, no que se refere à conclusão do nosso segundo ciclo de análise, dessa etapa de aplicação do jogo, a síntese interpretativa foi pouco executada, pois não foi feita uma escrita colaborativa efetiva, somente sugestões para incorporações de informações no background do personagem. As outras categorias de referência, apareceram demonstrando ensino-aprendizagem de forma satisfatória, até porque pensamos o RPG enquanto meio para ser utilizado por professores.

Com relação ao ambiente do jogo, o RPGAD, acreditamos que enfrentamos dificuldades já destacadas no capítulo, mas em sua maioria, a SOTEROTEC fez as adaptações, porém devido a brevidade para realização das aplicações e análise das informações para a tese, acabamos aproveitando pouco, as modificações, e de certa forma as dificuldades técnicas tiveram um certo impacto na realização do jogo. Pretendemos em uma segunda situação deste tipo, realizar inúmeros testes meses antes, de modo que o sistema chegue bem alinhado no momento da utilização pelos estudantes.

## **CONCLUSÃO**

Ao elaborarmos o projeto de pesquisa, tínhamos em mente a construção de um jogo RPG, com uma abordagem socioconstrutivista, que colaborasse com o ensino-aprendizagem sobre a história da Independência do Brasil na Bahia. Iniciamos a pesquisa com a intenção de elaborar e aplicar um jogo de RPG Digital, que levasse à reflexão e à discussão sobre a construção histórica da Independência na Bahia, a partir de um processo de colaboração e mediação entre pesquisador e estudantes envolvidos na pesquisa. Objetivava-se construir uma interface pedagógica capaz de contribuir para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem de História.

Para tal, além da contextualização histórica da Independência, apresentamos o lastro teórico que norteou a nossa pesquisa: dialogismo, socioconstrutivismo, imaginação histórica, consciência histórica e o modo pensar histórico, todos os aspectos teóricos foram fundamentais para fornecer os princípios que constituem o Design Cognitivo Socioconstrutivista, sendo este o gabarito da modelagem do jogo RPG 2 de Julho. Ao longo do desenvolvimento desta investigação, optamos por utilizar a DBR como método de pesquisa, por valorizar o contexto e o diálogo entre os sujeitos envolvidos na pesquisa, bem como, a forma cíclica de aplicações, validações e refinamentos da ferramenta pedagógica elaborada, a fim de atender ao problema da pesquisa.

Como qualquer outro processo de investigação, nos deparamos com alguns problemas que geraram dificuldades para concretude do estudo. Um dos principais impasses enfrentados no decorrer da pesquisa foram as oscilações do sistema do jogo, que ao causar lentidão e instabilidade, ou precisar ter sua programação corrigida, acabou atrasando as jogadas de ação, de certa forma desmotivando os jogadores que passavam a levar um tempo a mais para realizarem novas jogadas. Isso ocasionou na utilização de somente uma aventura na prática efetiva do jogo, pois pretendíamos no projeto inicial quatro, conforme descrito no capítulo I. Acreditamos que antes de uma nova experiência, precisamos testar exaustivamente o sistema, já com o enredo das aventuras, com o intuito de viabilizar uma maior dinâmica do jogo.

A metodologia DBR possibilitou a reflexão-ação durante a aplicação dos ciclos e, assim, corrigimos o que foi possível, a partir dos impasses apresentados durante as aplicações. Avaliamos que o trabalho apresentado necessita de aprimoramentos e das inserções de diálogos, no que tange ao contexto histórico da Independência do Brasil na Bahia, com uma abordagem com menos antagonista entre brasileiros e portugueses, pensando uma modelagem mais completa do jogo com: refinamento dos roteiros das aventuras 1 e 2, roteirização das aventuras 3 e 4.

Apesar dos problemas enfrentados, consideramos o jogo RPG 2 de Julho como uma solução inovadora, que ao simular processos históricos vividos pela sociedade baiana do século XIX, promoveu uma discussão sobre a temática História da Bahia, aparentemente desconhecida dos participantes da pesquisa, ocasionando em reflexões e pesquisas realizadas pelos Estudantes/Jogadores no

que tange a temática História da Bahia. Dos cinco Estudantes de Graduação três após o jogo RPG elaboraram projetos de pesquisa sobre história da Bahia para apresentação como Trabalho de Conclusão de Curso e Iniciação Científica, nas instituições de ensino a qual estão vinculados. O Estudante FM, elaborou projeto de Iniciação Científica para desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro sobre a temática Independência na Bahia; O estudante DF elaborou projeto de Iniciação Científica sobre a História da Bahia em filmes e a Estudante CF elaborou projeto de Trabalho de Conclusão do Curso sobre a participação de Ilhéus (localidade de nascimento da sua personagem Jogadora) na Independência do Brasil na Bahia. Acreditamos que estas ações dos Estudantes/Jogadores são desdobramentos da participação deles neste projeto de pesquisa.

Além disso, no decorrer da pesquisa surgiram mais dois grupos nos quais o RPG 2 de Julho foi aplicado, porém não tivemos tempo hábil para análise dos seus resultados, visto que as mesas em que são realizadas as jogadas de ação ainda estão em andamento. Estes grupos são: um grupo de mestrandos do PPGEDUC e os outros estudantes de Licenciatura em História da UNEB EaD, que estão participando como atividade de extensão.

Diante dos relatos dos estudantes e da análise dos dados, conclui-se que os resultados obtidos foram parcialmente satisfatórios, embora ainda existam elementos que necessitem de melhor análise em uma ou outra proposta de estudo, que tenha um tempo maior para execução prática do jogo e para debruçar-se sobre a riqueza dos registros e dos diálogos orais, bem como, das participações dos estudantes, que corroboram para constatar a relevância da pesquisa para os sujeitos participantes. Em relação aos pressupostos pedagógicos socioconstrutivistas, abordados no jogo, foram atendidos de forma parcialmente satisfatória; os participantes apresentaram uma boa adaptação para uma proposta do jogo RPG, ainda que eles ainda não nem todos tivessem conhecimento desse modelo de jogo, segundo relato dos mesmos. Os dados evidenciados nas participações para elaboração e rodadas do jogo ratificaram a história nele contida, como agente fomentador para se estudar a história da Bahia. Ao final das aplicações, conseguimos os seguintes resultados:

- 1- Elaborar e testar a solução pedagógica RPGAD 2 de Julho, que era a proposta do projeto de doutorado;

2 – Gerar patente de software ao RPG 2 de Julho junto ao INPI. Através do Processo no: BR 51 2018 000793-7 realizado pela Agencia de Inovação da Universidade do Estado da Bahia;

3- Contribuir para o desenvolvimento de inovações tecnológicas que possam servir como meio para o ensino-aprendizagem de história e os desdobramentos que citamos;4- Fortalecer reflexões acerca do ensino da história da Bahia e em particular da Independência na Bahia;

De posse desses elementos, evidencia-se que a proposta gerou resultados tanto para a pesquisadora, quanto para os sujeitos participantes da pesquisa; esperamos que tenha mais desdobramentos, pois pretendemos a realização de um novo jogo com as alterações ocorridas nessa proposta até aqui desenvolvida e aplicar em outros grupos de estudantes. Podemos concluir que os resultados obtidos foram de extrema importância, pois comprovamos que o jogo é uma relevante interface lúdica que contribui para o envolvimento dos estudantes no processo de construção do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Braz. **História da Independência na Bahia**. Salvador: Progresso, 1957.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

AMARAL, Braz. **A ação da Bahia na obra da independência nacional**. Imprensa Oficial do Estado, 1923. 2ª. Edição: Salvador, EDUFBA, Editora da UNEB, 2005.

ARAÚJO, Ubiratan Castro de. A política dos homens de cor no tempo da independência. In: **Revista Clio**, Recife: Universidade Federal de Pernambuco, n 19, p. 7 a 27, 2001.

\_\_\_\_\_. A consolidação da Independência do Brasil na Bahia. In: FUNDAÇÃO PEDRO CALMON. **2 de Julho: a Bahia na Independência Nacional**. Salvador:

Fundação Pedro Calmon, 201?. p. 4-9. Disponível em: <<http://200.187.16.144:8080/jspui/bitstream/bv2julho/232/1/A%20Bahia%20na%20Independ%C3%Aancia%20Nacional%20-%20Cartilha%20de%20julho.pdf>> Acesso em: 10 ago. 2016. (a). OK

\_\_\_\_\_. A guerra da Bahia. In: FUNDAÇÃO PEDRO CALMON. **2 de julho: a Bahia na independência nacional**. Salvador: Fundação Pedro Calmon, 201?. p.12-27. Disponível em: <<http://200.187.16.144:8080/jspui/bitstream/bv2julho/312/1/A%20Bahia%20na%20Independ%C3%Aancia%20Nacional%20-%20Colet%C3%A2nea%20de%20julho.pdf>> Acesso em: 10 ago. 2016. (b).

ABREU, Yolanda Vieira; BARROS, Carlos Alexandre Aires. **Visões Sobre a Economia Colonial: A Visão do Negro**. Tocantins: UFTO, 2008. Disponível em: <<http://www.eumed.net/cursecon/libreria/index.htm>> Acesso em: 20-09-2010.

ALBUQUERQUE, Wlamyra Ribeiro de. **Algazarra nas ruas - Comemorações da Independência na Bahia (1889-1923)**. São Paulo: Unicamp, 1999.

ANDRADE, Maria José de Souza. **A mão de obra escrava em Salvador (1811-1860)**. São Paulo: Corrupio, 1988.

BAKHTIN, M. **Problema da poética de Dostoiévski**. 5. Ed. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

BITTENCOURT, Circe. Capitalismo e Cidadania nas atuais propostas curriculares de História. In: **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2015.

COLLINS, A. Toward a design science of education. In: E. SCANLON, E.S. e O'SHEA, T. (Ed.). **New directions in educational technology**. Berlin: Springer-Verlag, 1992. Disponível em: <[http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET\\_KVL.pdf](http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET_KVL.pdf)> Acesso em: 01 maio 2016.

BARCA, I., MARTINS, E. R., SCHMIDT, M. A. (orgs). **Jorn Rüsen e o ensino de história**. Curitiba: Ed. UFPR, 2010

BAKHTIN, M. **Problema da poética de Dostoiévski**. 5. Ed. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

BUONFIGLIO, Mônica. **Maria Quitéria: a Joana D'Arc brasileira - A história de uma heroína de guerra**. São Paulo: Companhia dos Anjos, 2014.

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

CABALERO, Sueli da Silva Xavier e MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **O jogo RPG Digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais**. UNEB: SENAI CIMATEC, Salvador, Maio, 2008.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **RPG By Moodle**. SEC\_Bahia. Salvador, 2008.

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

CARVALHO, Ana Verena; MATTA, A. E. R. Interatividade - definindo o conceito para educação contextualizada e socio-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.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERRI, Luis Fernando. Ensino de história e consciência histórica. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

FRANÇA, Luís Paulino de Oliveira Pinto. Carta 16 em 1822. In Cartas Baianas (1821-1824): subsídios para o estudo dos problemas da opção na Independência Brasileira/ Antônio Cardoso, Antônio de Oliveira Pinto da França, (organização) 2a Ed. Rev. - São Paulo: Companhia Editora nacional, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. 48ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

FERNANDES, Florestan. Organização Social dos Tupinambá. 2a Edição revista e ampliada. Difusão Europeia do Livro, São Paulo, 1963.

GUERRA FILHO, Sérgio Armando Diniz. **O Povo e a Guerra: participação das camadas populares nas lutas pela independência da Bahia**. 2004. (Dissertação de Mestrado em História) - Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, 2004.

\_\_\_\_\_. Patriotismo e conflito de classe na independência da Bahia (1822-23). In: FUNDAÇÃO PEDRO CALMON. **2 de julho: a Bahia na independência nacional**. Salvador: Fundação Pedro Calmon, 201?. p. 82-93. Disponível em: < <http://200.187.16.144:8080/jspui/bitstream/bv2julho/312/1/A%20Bahia%20na%20Independ%C3%Aancia%20Nacional%20-%20Colet%C3%A2nea%20de%20julho.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

GUIMARÃES. Selva. **Caminhos da história ensinada**. São Paulo, Papirus, 2012. 13ª edição.

GRAMSCI, Antônio. **Os intelectuais e a organização da cultura**. 4. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982, (v. 48).

HERRINGTON, J, MCKENNEY, S., REEVES, T., OLIVER, R. (2007). **Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal**, Edith Cowan University: ECU Publications. Recuperado de <<http://doc.utwente.nl/93893/1/Design-based%20research%20and%20doctoral%20students.pdf>>. 2007.>

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

JORNAL IDADE D' OURO. Número 78, sexta-feira 27 de setembro de 1822.

JORNAL O ESPELHO. Número 99, Segunda feira 30 de setembro de 1822.

MARTINEAU, Robert. **L'Échec de l'apprentissage de la pensée historique à l'école secondaire.** Contribution à l'élaboration de fondamentaux didactiques pour enseigner l'Histoire. Laval: Quebec, 1997.

MATTOSO, Kátia M. de Queirós. **Bahia: A cidade do Salvador e seu mercado no século XIX.** São Paulo: Hucitec, 1978.

SOUSA, Maria Aparecida Silva de. **Bahia: de capitania a província, 1808-1823.** 2008. (Tese de Doutorado em História Social). Universidade de São Paulo (USP). São Paulo, 2008.

MAE/CCC Consular de Bahia - Arquivos do Ministério dos Negócios Estrangeiros da França. Quay D'Orsay - Correspondance Commerciale et Consulaire. Consular de Bahia. v. 1 (1673-1824). Consul Jacques Guinebaud.

MASCARENHAS, Maria José Rapassi. Micro-produção na Bahia colonial- 1760-1808. In: **XII Congresso Brasileiro de História Econômica & 13ª Conferência Internacional de História de Empresas.** Disponível em: <<http://www.abphe.org.br/uploads/ABPHE%202017/8%20Micro-producao%20na%20Bahia%20Colonial-1760-1808.pdf>> Acesso em 20 de dez. de 2017.

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

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. Novas linguagens para a história. In: **Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro.** Rio de Janeiro: IHGB, 2014.

MATTAR, João. **Web 2.0 e redes sociais na educação.** São Paulo: artesanato educacional, 2013.

MALOWIST, M. A luta pelo comércio internacional: implicações para a África. In: **Historia Geral da África, II: África do século XVI ao XVIII.** Brasília: UNESCO, 2010.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **História da Bahia: licenciatura em História.** Salvador, Eduneb, 2013.

MOREIRA, Fábio Peixoto. **A construção de uma brasilidade: um estudo histórico dos festejos da Independência do Brasil em Itaparica.** Dissertação de mestrado -Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, 2011.

NEVES, Pedro M. C.; RUAS, Rui P.F. **O GUIA PRÁTICO DO MySQL.** Portugal: Centro Atlântico PT, 2005.

NOT, Louis. **As pedagogias do conhecimento.** São Paulo: Difel, 1981.

REIS, João José. **Domingos Sodré, um sacerdote africano: escravidão, liberdade e candomblé na Bahia do século XIX.** São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. In: **On the Horizon** (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Disponível em: <[HTTPS://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf)> acesso em 10/09/2017>

LINDLEY, Thomas. Narrativa de uma viagem ao Brasil. São Paulo: Editora Nacional, 1969.

REIS, João José. **Domingos Sodré, um sacerdote africano: escravidão, liberdade e candomblé na Bahia do século XIX.** São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

REIS, João José. O Jogo Duro do Dois de Julho: O “Partido Negro” Na Independência da Bahia. In: **Negociação e Conflito: a resistência negra no Brasil escravista/** Eduardo Silva, João José Reis (org.) - São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

RISÉRIO, Antônio. **Uma história da cidade da Bahia.** Rio de Janeiro: Versal, 2004.

ROGERS, Carl. **Liberdade de aprender em nossa década.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1980.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica: teoria da história: fundamentos da ciência histórica.** 1ª reimpressão. Brasília: Editora UNB, 2010.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora, CAINELLI, Marlene. **Ensinar História.** São Paulo: Scipione, 2009.

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

SÉCULO XIX. São Paulo: Hucitec, 1978.

SOUSA, Maria Aparecida Silva de. **Bahia: de capitania a província 1808 - 1823.** Tese doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008

TAVARES, Luís Henrique Dias. **A independência do Brasil na Bahia.** Brasília: Instituto nacional do livro, 1978.

\_\_\_\_\_. **Independência do Brasil na Bahia.** Salvador: EDUFBA, 2012.

\_\_\_\_\_. **A independência do Brasil na Bahia.** Salvador: EDUFBA, 2005.

\_\_\_\_\_. **História da Bahia**. Salvador. EDUFBA, 2001.

\_\_\_\_\_. **História da Bahia. Salvador**. UFBA, 2008.

\_\_\_\_\_. **O levante dos periquitos na Bahia**: um episódio obscuro do Primeiro Império. Salvador: Centro de Estudos Baianos/UFBA, 1973.

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

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. Dissertação de Mestrado Departamento de Didática, Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar, da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara São Paulo, 2008.

VASCONCELOS, Pedro De Almeida. Salvador, rainha destronada? (1763-1823). In: **História**. São Paulo, v.30, n.1, p.174-188, jan/jun 2011.

VALENTE, Vânia Rita de Menezes. **A formação de professores para o uso das tecnologias da informação e comunicação no processo pedagógico**: caminhos percorridos pelo Núcleo de Educação e Tecnologias da rede municipal de ensino de Salvador. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade. Salvador: UNEB, 2009.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

XAVIER, Raphael. Rpg e o Ensino de História: Diálogos e Perspectivas. In: **Revista Encontros de Vista**. 7 edição,

## APÊNDICE A



# Classes

## Jogo RPG 2 de Julho

**CLASSE 1: ARTICULADOR SOCIAL**



Carisma aliado a um espírito de liderança é uma união que inspira em todos a esperança de um mundo melhor. Na turbulenta sociedade do século XIX, os Articuladores Sociais são vozes que alimentam a revolução e inspiram homens e mulheres no campo de batalha. Dotados de um grande carisma, o articulador social consegue pela sua retórica liderar grupos na luta pela independência.

### Na Aventuras

O Articulador Social considera a vida uma oportunidade de aprendizado, o fato de colocá-la em contato com outras culturas, encontrar artefatos e antigas escrituras, registrar os feitos dos homens é a motivação que o Articulador Social encontra para se engajar em grupos de aventureiros, mas também em grupos sociais e em movimentos históricos, que pensam integrados aos processos de todos. Outro motivo que atrai o Articulador é a oportunidade de lutar contra as mazelas da humanidade, fazendo parte da história humana.

### Características

O Articulador Social extrai magia de sua alma e não de um livro como o Alquimista. Ele é capaz de executar pequenas magias e potencializar magias de Alquimistas e Sacerdotes. Além de magias, o articulador social consegue com a sua retórica inspirar os seus companheiros, alimentado sua fé, coragem, conhecimento e anulando magias lançadas contra eles. Com sua capacidade de negociação, ele consegue ludibriar os seus oponentes e extrair informações deles.

### História

Os Articuladores Sociais são **oriundos das academias, sociedades abolicionistas, agremiações pró-independência**. Sua profissão o faz viajar pela Bahia e pelo Brasil e conhecer a realidade social do Brasil oitocentista.

### Função

O Articulador Social durante a batalha assume a função de suporte. Com sua retórica, ele consegue potencializar as magias e ataques de seus companheiros. Além da função de suporte, o Articulador Social pode ser um excelente líder.

### Habilidades

Carisma é a principal característica do Articulador Social, esta habilidade é fundamental para execução de magias.

Cognição é um atributo importante para o exercício da diplomacia.

## **CLASSE 2: CABRA**



A Bahia no século XIX é um ambiente dividido entre duas ordens de reprodução social o senhorial e o capitalismo. Nesse cenário de transição, os Cabras são homens e mulheres que acumulam o

conhecimento da sociedade tradicional e os ideais liberais, dominam táticas de guerras, habilidades com armas brancas e de fogo, manobras estratégicas e técnicas de rastreamento.

#### Na Aventura

O Cabra se identifica com aqueles que são oprimidos pelo colonizador, muitas vezes o Cabra chega a combater em defesa dos escravizados e/ou qualquer um que sofra as injustiças sociais. No entanto, as figuras que o Cabra não suporta são os marotos e militares, senhores de escravos e qualquer indivíduo que utilize o poder em favor da opressão; ao encontrar com esses grupos, o Cabra não perde a oportunidade de destruí-los.

#### Características

O Cabra possui boa habilidade com armas de fogo, mas sua especialidade são armas brancas e manobras estratégicas, sendo extremamente eficaz em combate. Seu conhecimento permite sobreviver em diversos tipos de terrenos.

#### História

Os Cabra são homens de conhecimento militar, oriundos de milícias, jagunços, vaqueiros, ex-capitães do mato e mercenários que passaram a viver errantes pelas cidades lutando contra aqueles que praticam injustiças, sobre tudo os portugueses.

#### Função

Por possuir uma habilidade de combate corporal mediana, o Cabra é o segundo na linha de combate, sua perícia de ataque é em ataque a distância. A maioria dos Cabras utiliza seus companheiros animais como sentinelas, batedores ou para auxiliá-los nos combates corporais.

#### Habilidades

Destreza é fundamental para um Cabra, é recomendada a utilização de armaduras leves para não impactar nas habilidades da classe.

Resistência física é importante para aumentar os pontos de vida dos personagens.

Percepção espacial é importante, pois boa parte de suas habilidades é baseada nesse atributo.

**CLASSE 3: PERITO MARCIAL**



Escondidos nas freguesias mais afastas existem homens e mulheres que vivem refugiados em comunidades tradicionais. Estes alimentam laços de família perdidos com a escravização, além da fé e códigos de honra austeros.

Estes indivíduos, chamados por muitos de capoeiristas e mestres marciais possuem uma incrível habilidade física, sendo capazes de realizar inúmeras proezas. A sua técnica de luta extremamente apurada supera a necessidade de armas. Em virtude do seu código de honra, um perito marcial jamais utilizará uma arma ou atingirá alguém fatalmente sem motivo. Para o perito marcial, os seus valores morais estão acima de tudo e ele defenderá sempre a igualdade entre os homens.

#### Na Aventuras

Os peritos marciais encaram a aventura como uma oportunidade de ajudar a sua comunidade e o momento de aperfeiçoar sua técnica de luta. São discretos em suas atitudes, não buscam o acúmulo de capital e são movidos também por um desafio pessoal.

#### Características

O Perito Marcial é conhecido pela sua incrível habilidade em lutar desarmado e sem nenhum tipo de proteção. São fortes e resistentes em batalhas corpo a corpo. Devido ao seu treinamento é capaz de atacar com a mesma eficácia de um personagem armado.

Mesmo não podendo conjurar magias, o perito marcial possui uma magia própria. Tendo controle sobre o Axé consegue realizar proezas como saltar de grandes alturas sem sofrer danos, esquivar-se de balas mesmo que não veja o ataque. À medida que ganha poder e experiência, o perito marcial consegue melhor manipular o axé e ter mais controle sobre si e, algumas vezes, sobre os demais personagens.

#### História

Oriundos de grupos que tem por ideal a construção de uma sociedade melhor, os peritos marciais viviam em regiões afastadas da cidade com o intuito de resgatar sua ancestralidade e construir uma sociedade melhor. Estas regiões são em geral escondidas dos grandes centros, possuem difícil acesso (matas) e neste espaço eles realizam seus treinamentos e a iniciação de outros seguidores da mesma arte. Nessas regiões eles ainda produzem alimentos que são vendidos nas feiras e quitandas e também servem para alimentar os participantes do grupo.

#### Função

A habilidade em ataques corporal e a distância, aliada a sua velocidade, faz do perito marcial um excelente personagem para ataques furtivos. Ele também pode ser um excelente batedor, quando concentra sua perícia na furtividade.

Habilidade Força aprimora a habilidade de combate desarmado, destreza oferece uma melhor defesa e percepção espacial aprimora a capacidade ofensiva e defensiva do perito marcial.

**Obs. Sabemos da inexistência de documentação que comprove a existência de mulheres que treinavam capoeira no século XIX, consideraremos nesta classe a possibilidade de uma mulher ter sido treinada por seu pai, avô ou irmão, com o intuito de defesa, visto que compreendemos que este personagem poderá colaborar com a jogabilidade. O jogador que escolher uma mulher capoeirista deverá criar uma história da personagem, para justificar.**

## CLASSE 4: MARUJO



Obs. Sabemos da inexistência de documentação que comprove a existência de mulheres marujas no século XIX, consideraremos nesta classe a possibilidade de uma mulher ter convivido em espaços de pesca, atracadouro de barcos, e terem com o convívio aprendido algumas técnicas que compõem a classe Marujo, visto que compreendemos que este personagem poderá colaborar com a jogabilidade.

O jogador que escolher uma mulher deverá criar uma história da personagem, para justificar.

## MARUJO

Pescadores e saveiristas podem ser um Marujo. De forma autônoma ou organizado em grupos, cruzam a baía de todos os santos, abastecendo as feiras de Salvador. Paralelo a sua função econômica esses homens são peritos no combate naval.

### Nas Aventuras

Os marujos são guerreiros do mar. Herdaram os conhecimentos marítimos dos pais ou da comunidade, pois em geral estes sujeitos cresceram nas proximidades do mar, alguns são oriundos de Itaparica e/ou vivem na freguesia do pilar. Por conta do bloqueio marítimo imposto por Madeira de Melo diversos pescadores e saveiristas aliam-se aos baianos na luta pela independência.

### Características

Marujos são guerreiros formidáveis em batalhas navais, habilidosos em amarras e nós que mantem o navio pronto para zarpar, sabem manter o fluxo de uma navegação e conhecem as rotas marítimas. Além disso, a vida no mar faz de um marujo um especialista nesse tipo de ambiente, sendo capaz de prever intempérie climáticas. Em um grupo de aventureiros, ele pode ser um segundo homem de armas, um bom negociador e um ótimo líder em aventuras aquáticas.

### História

Os marujos conhecem como poucos o litoral baiano. Ao longo de sua vida observaram pessoas escravizadas aportando na Bahia, as restrições do pacto colonial e as estratégias que elaboravam para burlar o pacto. Muitos marujos ganharam notoriedade por traficar livros de cunho liberal, garantir a entrada de estrangeiros na cidade e sua associação grupos de resistência a escravidão.

### Função

Um Marujo é um ótimo combatente a naval. Apesar da força, suas capacidades em combate corpo a corpo em terra são comprometidas, mas nas embarcações são insuperáveis. Dentro de um grupo, os marujos trabalham como apoio a distância e, em último caso, partem para o combate corpo a corpo.

### Habilidade

Destreza e Carisma são as habilidades mais importantes para um marujo. Muitas perícias dessa classe são baseadas nessas habilidades e elas são muito úteis para aumentar sua defesa, uma vez que um marujo sabe usar apenas armaduras leves., porém são exímios em amarras e conhecimento do mar. Além disso, a Destreza pode ser usada para atacar com armas de fogo, principalmente canhões, arpões,

**CLASSE 5: ALQUIMISTA**

Movidos pela sede insaciável do conhecimento, muitos homens e mulheres buscam na ciência a resposta para todos os problemas da sociedade e passam anos dedicando-se ao estudo e a explorar o conhecimento nas mais diversas formas. Com a revolução científica que ocorreu entre os séculos XVI ao XVIII, médicos, filósofos, engenheiros, matemáticos e outros realizavam proezas que os leigos entendem como magias. O domínio das ciências naturais fez desses cientistas os magos da ciência. A técnica apurada permite a manipulação dos elementos naturais e realização de "magias".

#### Na Aventura

Os Alquimistas conduzem suas aventuras com precaução, quando estão bem preparados suas magias podem alcançar resultados devastadores. Podem criar porções de cura para si ou para os outros, e também são bons na preparação de ácidos, pólvoras e outros explosivos. Os alquimistas buscam novas fontes de conhecimento para aperfeiçoar suas técnicas e encaram a aventura também como uma oportunidade de exercitá-la.

#### Características

A magia da ciência é tudo para o Alquimista. Ele aprende novas técnicas à medida que estuda ou adquire experiência. O Alquimista pode também aprender magias com outros alquimistas. Para tornar suas magias mais fortes e eficazes, o alquimista dedica boa parte do seu tempo ao estudo e ao experimento de magias.

#### História

Formados nas grandes academias e pelos mestres de ofícios com anos de dedicação aos estudos, os alquimistas tornaram-se "magos da ciência". Alguns desses alquimistas atuam na sociedade como profissionais liberais são médicos, engenheiros, advogados e artesãos.

#### Função

Dentre os conjuradores, os alquimistas é o que possui maior característica ofensiva. A maioria dos alquimistas fornece auxílio aos seus companheiros com magias durante o combate.

#### Habilidade

Cognição para execução de magias complexas é fundamental para um alquimista.

Destreza é importante durante a batalha, já que eles não dominam técnicas de lutas.

Constituição é importante, pois fornece mais pontos de vida ao personagem.

## CLASSE 6: SACERDOTE



Em meio a tanto opressão, alguns homens se destacam por alimentar uma fé sólida em um ser divino. Este consegue perceber a presença de uma divindade seja no brilho das estrelas, na tempestade que cai ou na aridez do sertão. Homens e mulheres com esse dom se denominam como "representantes de Deus ou dos deuses". Possuem habilidades de luta e realizam feitos que desafiam a ciência. Os sacerdotes se opõem a qualquer pessoa que tente desequilibrar a ordem divina e cumprem a ordem de seus deus ou deuses a qualquer custo.

#### Na Aventuras

O sacerdote se lança numa aventura, orientado pela sua divindade, ou com a intenção de espalhar seus ideais. Por ordem de sua instituição religiosa, o sacerdote pode se envolver numa aventura.

As aventuras são os momentos em que o sacerdote pode mostrar o seu valor e sua fé e ser recompensado pelo seu deus e/ou deuses ou sua instituição com novas magias ou itens mágicos divinos.

#### Características

Os sacerdotes são mestres na utilização da energia divina. Com essa energia eles conseguem realizar curas de homens e animais (podendo em níveis mais altos ressuscitar uma pessoa ou animal), evocar almas e causar ferimentos em seus adversários. O sacerdote é um personagem que recebeu um treinamento de combate e por esse motivo domina algumas técnicas de lutas e possui habilidades com algumas armas.

#### História

Em meio a instabilidade social da Bahia oitocentista, a fé acaba sendo o sentimento que faz as pessoas acreditarem em uma possibilidade de mudança. Cansadas de viver na miséria e de sofrer as consequências da exploração colonial, muitas pessoas passam a ver na fé a única perspectiva de mudança. Recebendo o chamado de um deus, esses homens se engajam numa luta em defesa da Bahia. A fé alimenta a esperança de uma sociedade livre, esse ideal faz o sacerdote lutar ao lado de sua divindade.

#### Função

O Sacerdote é o principal curandeiro, adivinho e especialista em defesa do grupo. Tem como fonte de poder a sua fé. Com isso irá seguir na aventura acreditando na intervenção divina em suas ações.

#### Habilidade

A percepção influencia na capacidade que o Sacerdote tem de conjurar magias complexas.

Constituição aumenta os pontos de vida do Sacerdote

Carisma elevado aprimora a capacidade de evocar espíritos e divindades.

## **CLASSE 7: PISTOLEIRO**



Um miliciano, cangaceiro ou qualquer civil com perícia em armas de fogo pode ser um Pistoleiro. Os pistoleiros são exímios atiradores de elite e estão muito além das capacidades de qualquer outra classe com especialidade em armas. Sua afinidade e sua dedicação a um tipo de arma torna possível que realize verdadeiras proezas com armas de fogo.

#### Na Aventuras

Alguns pistoleiros são contratados para realizar uma missão, são treinados para compor uma milícia ou são civis com perícia em arma de fogo que trabalham por conta própria na defesa de alguma comunidade. De um modo geral, os pistoleiros estão sempre expostos ao perigo. Alguns pistoleiros seguem seus próprios caminhos e objetivos, mas todos têm como motivação principal a vontade de aperfeiçoar a sua técnica com armas.

#### Características

Um Pistoleiro é um verdadeiro Mestre no uso de arma e nem mesmo um miliciano experiente pode se igualar às suas capacidades. Com seu rigoroso treinamento em combate a distância, um Pistoleiro consegue enfraquecer seu inimigo, reduzir suas resistências, prejudicar sua capacidade de combate ou ampliar o dano causado em seu alvo. Sua capacidade de disparar tiros precisos o torna capaz de matar seu inimigo antes que ele consiga se aproximar.

#### História

Quando as revoltas anticoloniais e levantes de escravos tornam-se constates homens e mulheres buscam uma forma de se defender ou, em alguns casos, de fazer justiça com as próprias mãos, podem também ser contratados. Movidas por essas necessidades, algumas pessoas passam a desenvolver habilidade no manuseio de armas. Sua habilidade e sua precisão ao disparar tiros chamam a atenção de todos e, por estes motivos, foram chamados de pistoleiros.

#### Função

Um Pistoleiro é um ótimo combatente a distância, mas não possui capacidades mágicas e de cura e suas capacidades em combate corpo a corpo são comprometidas. Isto faz com que os pistoleiros procurem fazer parte de um grupo. Dentro de um grupo, os pistoleiros trabalham como apoio a distância e, em último caso, partem para o combate corpo a corpo.

#### Habilidade

A destreza é a habilidade primordial para um Pistoleiro, sendo diretamente responsável pelo seu bom desempenho no uso da arma.

Uma constituição alta ajuda a aumentar os pontos de vida do Pistoleiro.

Um alto valor em percepção contribui para aprimorar as suas habilidades especiais.

## CLASSE 8: CABOCLO



A fúria da maré, a sagacidade do carcará, a força dos ventos; todos os poderes da natureza estão sob o controle dos Caboclos. Entretanto o Caboclo não se vê como um Mestre da natureza, mas um guardião fiel e lutará com toda sua força contra aqueles que querem destruir seu povo e sua terra.

#### Na Aventuras

Os Caboclos se envolvem em aventuras para proteção de sua comunidade e/ou adquirir mais conhecimento sobre plantas, animais e cultura. Qualquer ameaça à natureza ou ao seu povo, pode ser motivo para o caboclo se envolver numa aventura.

#### Características

Os Caboclos conjuram magias como os sacerdotes, no entanto suas magias são relacionadas com a natureza e animais. À medida que se torna experiente, o caboclo passa a dominar uma variedade de magias relacionadas a natureza e animais.

#### História

No conturbado século XIX, o Caboclo é o personagem que defende a natureza, que tenta resgatar as culturas autóctones de seu país. Opondo-se ao colonialismo, costumam lançar uma série de ataques aos grandes senhores de engenho que agridem e destroem a natureza ou a sua comunidade. Os Caboclos costumam morar em lugares que os aproximem da natureza como vilarejo, tribos, comunidades quilombolas ou nas florestas.

#### Função

Os Caboclos, com sua seleção de magias, podem ter um bom poder ofensivo, podem utilizar o seu companheiro animal nos ataques corpo a corpo, assumir a função de curandeiro, mas não com a mesma eficiência do Sacerdote. Possui armas como foices, bastões e tacapes.

#### Habilidade

A percepção ajuda o Caboclo a conjurar magias mais complexas e influência na quantidade de magias disponíveis por dia.

Uma destreza alta aprimora sua capacidade defensiva.

## CLASSE 9: OFICINEIRO



## OFICINEIRO

Os mestres de ofícios na Bahia oitocentista eram responsáveis pelo processo produtivo artesanal nas cidades. Divididos pela hierarquia mestres, oficiais e aprendizes esse peritos na construção de utensílios e artefatos estes homens e mulheres eram responsáveis em provisionar os exércitos e milícias em prol da independência.

### Nas Aventuras

Em termos de jogo, o Mestre de Ofício pode produzir em algumas horas um aparelho capaz de simular os efeitos de qualquer magia, mas sempre de forma não mágica. Ele pode, por exemplo, construir um veículo a vapor capaz de carregar pessoas (Transporte), uma arma, e outros utensílios que possam colaborar com a aventura.

### Características

O Mestre de Ofício pode produzir artefatos tecnológicos muito acima do nível técnico da Bahia oitocentista: máquinas a vapor, armas de fogo e aparelhos elétricos rudimentares. Pode não possui armas, nem ter pericia em ataques, mas pode com ajuda de suas ferramentas produzir utensílios que irão ajudar os companheiros em seus ataques.

### História

Para atender as necessidades do crescente mercado baiano os Mestres de Ofícios desenvolviam utensílios e aparelhos que surpreendia a todos pela eficiência. Quando a luta pela independência tomou toda a cidade os Mestre de ofícios foram recrutados para consertar e produzir armas para os baianos. Decido ao bloqueio realizado por Madeira de Melo e a guerra entre baianos e portugueses, muitos Mestres de Ofícios viram na guerra uma oportunidade de se enriquecer com seus talentos.

### Função

Muitos se tornam Mestres de Ofícios devido as tradições locais. O conhecimento empírico aliado a física e química básica pode levar alguém a começar a experimentar com materiais e/ou combustíveis, e de repente um novo experimento e técnica surgem. Outros mestres de ofícios começam como ajudantes na oficina mestre mais experiente, e aos poucos vão reunindo conhecimento e técnicas suficientes.

### Habilidade

Cognição para execução de técnicas complexas é fundamental para um Mestre de ofícios.

Destreza é importante durante a batalha, já que eles não dominam técnicas de lutas.

Percepção é importante, pois fornece capacidade de identificar matéria-prima para suas invenções, além de facultar a capacidade de improviso.

### **CLASSE 10: MILICIANO**



## MILICIANO

O soldado, o comerciante, qualquer profissional pode ser miliciano, basta carregar a experiência de atuação em outras batalhas, além da sede de conquista e a vontade de lutar. São profissionais que atuam em suas atividades cotidianas, porém une-se a um grupo de milícia para atuação em alguma causa que seja do seu interesse. Antes de participar de suas missões, realizam treinamento físico e testam suas a sua perícia com armas fazem, o que faz destes personagens uma máquina pronta para o combate.

### Na Aventura

As lutas pela independência são para o Miliciano o propósito de sua existência, o campo de batalha é o ambiente em que se sente mais à vontade. O Miliciano pode entra numa aventura para proteger quem não pode se defender sozinho e/ou cumprindo uma tarefa para a qual foi contratado. Alguns vivem como mercenários, que veem nas aventuras uma oportunidade de tirar algum ganho.

### Características

Os Milicianos são os que possuem melhor capacidade de combate, pois com o tempo desenvolvem habilidade em todas as armas de fogo e brancas e podem desenvolver especialidades próprias. Os Milicianos podem ter habilidade suficiente para manusear diversas armas ou dedicar-se a um modelo de arma e ficar extremamente eficaz com ela. A sua experiência em combates permite desenvolver ataques estratégicos elaborados.

### História

As marcas das batalhas são visíveis num Miliciano, as cicatrizes são o registro de sua história. Os Milicianos surgem por conta das injustiças sócias, são homens e mulheres que desenvolveram habilidades de combates para sobreviver perante o opressor. Alguns são marginalizados e criminalizados pela sociedade alimentando neles um espírito de vingança contra a colonização.

### Função

Por possuir um bom ataque corporal e um ótimo ataque a distância, o Miliciano é a infantaria no combate auxiliado pelos seus companheiros com magia e ataques a distância e outros efeitos. A sua perícia com armas de fogo lhe fornece uma habilidade mortal em ataque a distância.

### Habilidade

Força é importante para o Patriota, pois aumenta sua capacidade de combate corporal e os danos de seu ataque.

Constituição é fundamental para aumentar os pontos de vida necessários para várias batalhas.

A destreza é útil para o Patriota, caso ele queira utilizar armas de longa distância.

## APÊNDICE B



# Aventuras

# **Aventura 01**

## **O ataque ao Forte de São Pedro**

## Ficha Técnica

Tema da aventura: O ataque ao forte de São Pedro

Objetivos de Aprendizagem da aventura:

- Conhecer o cotidiano de Salvador no início do século XIX;
- Identificar o ataque ao forte de São Pedro como parte integrante da guerra pela independência da Bahia;
- Compreender o contexto do ataque ao forte de São Pedro e suas implicações;

Conteúdo de aprendizagem da aventura:

- Cotidiano de Salvador no século XIX
- Agitações em Salvador com nomeação de Madeira de Melo
- Episódio da morte de Joana Angélica
- Ameaça de ataque ao forte de São Pedro

Objetivo dos Personagens Jogadores:

- Ser aceito na milícia do coronel Brasa, visando receber uma recompensa;
- Apoiar os brasileiros que estão aquartelados no Forte de São Pedro

■ Número recomendados de participantes: 8 jogadores

## Aventura 01

Tema: O ataque ao forte de São Pedro

### Cena 01 A cidade se agita.

#### Informação ao mestre

- 1) Criar os jogadores segundo as classes ANTES do jogo começar. Os jogadores deverão escolher uma classe, etnia (nos casos possíveis) e status social. O mestre deve confirmar a escolha do jogador de acordo com a lógica histórica da época e possibilidade de ações de jogabilidade.
- 2) Ao iniciar o jogo precisará localizar os jogadores na cidade do Salvador. Divida o mapa da cidade em zonas e utilize os dados para localizar os jogadores em locais da cidade. Pode também ao invés de sortear localizá-los onde achar que deve. De qualquer forma comunique a eles onde estão (ou por indicação sua ou por sorteio) e só comece o jogo deste momento.
- 3) Os jogadores vieram para ser voluntários nas lutas pela causa brasileira, portanto estarão desde logo engajados a favor da causa da independência, procurando entrar na milícia patriótica. Todos receberam uma convocação para a luta e foram informados que seriam recompensados por isso, portanto estão na cidade e têm um brasão com um símbolo da milícia, para identificação que vieram para integrar-se às forças do Capitão Brasa (não jogador). O jogo começa com os jogadores buscando na cidade o local onde encontrarão a milícia, pois não foram informados ao certo, o lugar específico para encontro dos interessados.
- 4) Após a escolha do item 1 utilize o mapa para localização dos personagens conforme item 2 e escolha do quadro de ocupantes e passantes não jogadores que também compõe o mapa, quais os personagens que os jogadores poderão encontrar e crie situação para cada jogador. Exemplo. O jogador com personagem A foi localizado na ladeira da praça no início da subida. Verifique que casas comerciais, ou de outra natureza estão próximas e que pessoas estão passando ou paradas. Cada jogador vai precisar que o mestre se prepare desta forma.
- 5) Lembrar que TODOS OS JOGADORES estão na cidade interessados em ajudar à causa do Brasil, seja por que motivo for (por querer ser livre, por nacionalismo, por recompensa, por estar do lado de D. Pedro I, por outro motivo que o professor (mestre) pode sortear e explicar. Portanto todos estarão interessados em defender o Brasil.
- 6) Em cada localidade, O assunto é a Carta Régia que indica Madeira de Melo como governador das armas, e os perigos que isso implica para o Brasil – o retorno a condição de colônia, após décadas de liberdade. Escolher passantes ou residentes, ou comerciantes, que faça comentário próximos aos jogadores parecidos com:

Um não jogador a escolha do mestre (pode ser um mulato): - Os soldados e correligionários de Madeira de Melo estão pensando em cercar o forte de São Pedro, que não aceitou que o Brasil volte a ser colônia.

Um não jogador brasileiro branco: - Bem feito assim as coisas voltar ao normal.

Um não jogador português: - Melhor ficar livre logo de Portugal, não nos deixam crescer e nos empurram para trás.

Intercalar com momentos de interação e participação dos jogadores. Improvisar o desenrolar das ações e diálogos.

Em todas as localidades utilize o improviso para criar situações similares – já que havia portugueses contra e a favor, brasileiros da mesma forma. Brancos e negros igualmente. A liberdade inclusive negociada como parte do pagamento pela luta. Desta forma o mestre deve improvisar diálogos e situações reveladoras da situação.

- 7) O mestre improvise de maneira que em todos os ambientes fique claro que parte da população apoiava a causa da independência, e de obediência a D. Pedro I, e outra parte à obediência a Portugal e a volta a posição de colônia ao Brasil.
- 8) Perceba a situação do cotidiano da cidade, bairros, feiras, comércio, vida cultural, e procure por não jogadores e situações que revelem a cidade da época (fazendo os jogadores dialogarem sobre ela)
- 9) Essa situação pode durar muitas rodadas – de fato na história os dias 15, 16 e 17 de fevereiro de 1822 estão no mesmo clima. É bom que se consegue fazer 3 dias de desenvolvimento de andanças na cidade.  
É bom investigar como era o cotidiano da cidade em 1822 pois teremos muitos momentos e ainda por cima no clima da independência.  
O mestre deve procurar fazer pelo menos 10 rodadas, mas pode seguir mais, muito mais, sempre explorando com IMPROVISAÇÃO diálogos entre populares (não jogadores), presenciados pelos jogadores, entre jogadores e com populares, sempre cuidando de mostrar a confusão de quem estava a favor, contra, ou nem estava preocupado com a política.
- 10) Aos poucos deve o Mestre ir fazendo os jogadores encontrarem o Capitão Brasa, que tem uma casa no local conhecido como Alvo, onde reúne sua milícia. O Capitão Brasa vai dar aos jogadores a missão de fazer segurança de Freitas Guimarães, que está indo para o Forte de São Pedro e ajudar ao grupo que esta resistindo as tropas de Madeira de Melo.

#### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês estão chegando na rua que foi indicada local onde encontra-se a casa milícia do Coronel Brasa, as pessoas que estão passando por esta rua, olham desconfiadas estranhando a presença de vocês. Logo a frente um grupo de jagunços, fortemente armados, alguns montados em cavalos, estão levando dois homens amarrados por uma corda, arrastando pela rua. De repente, alguns homens deste grupo, olham para vocês.

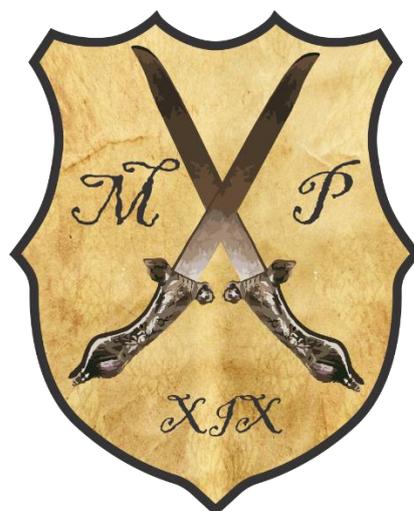


Imagem Jagunços RPG 2 de Julho

### ACÃO DOS PERSONAGENS JOGADORES (PJs)

#### Informação ao mestre

- 1) Se algum PJs optar por sair correndo. O jogador tem 1 a 2 em D6 chance de conseguir correr. Caso isso ocorra algum Jagunço ira atirar. O jogador tem 1 a 2 de em D6 chance de não ser atingido. Caso seja atingido o jogador tem 1 a 2 em D6 de chance de ter ferimento grave, 3 a 6 ferimento leve.
- 2) Se algum PJs optar por esconder-se. O Jogador tem 1 a 2 em D6 chance de não ser visto pelos Jagunços. Caso seja visto será capturado.
- 3) Se algum PJs optar por ficar parado o jagunço perguntará o que ele esta fazendo ali. Caso algum dos jogadores diga que esta procurando o capitão Brasa, o Jagunço irá perguntar: - Quem mandou você para aqui?  
- O PJs deverá apresentar o brasão com o símbolo da milícia
- 4) Após a apresentação do brasão o Jagunço levará aqueles que apresentarem a carta ao Capitão Brasa.



Brasão Milícia Patriótica – RPG 2 de Julho

### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Os jagunços cercaram vocês e estão conduzindo-os até uma rua estreita num local chamado de Alvo, no fim da rua tem uma casa simples, ao chegarem na porta da casa, um Jagunço olha para vocês e diz:

- Vamos, entrem!!

### ACÃO DOS PERSONAGENS JOGADORES (PJs)

#### Informação ao mestre

- 1) Se algum PJ's optar por entrar na casa, conhecerá o capitão brasa;
- 2) Se algum PJ'S optar por não entrar, o Jagunço ordenará aos seus companheiros, que amarre-o. Caso algum PJs resolver correr O jogador tem 1 a 2 em D6 chance de conseguir correr. Caso isso ocorra algum Jagunço ira atirar. O jogador tem 1 a 2 de em D6 chance de não ser atingido. Caso seja atingido o jogador tem 1 a 2 em D6 de chance de ter ferimento grave, 3 a 6 ferimento leve. Caso o Jogador não consiga correr, o Jagunço irá amarra-lo do lado de fora da casa.
- 3) Os Jogadores que entrarem na casa serão apresentados ao Capitão Brasa.

### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

O Jagunço ao entrar na sala diz:

- Capitão, encontramos estes bisbilhotando lá fora e eles disseram que estão querendo fazer parte da milícia. Eles possuem o nosso brasão. O que vamos fazer com eles?

O Capitão diz: - O que vocês estão fazendo aqui?



Imagem Capitão Brasa RPG 2 de Julho

### ACÃO DOS PERSONAGENS JOGADORES (PJs)

#### Informação ao mestre

- 1) Se o personagem falar que tem intenção de fazer parte da milícia o coronel deverá perguntar: - Em que você será útil? Estou cansado de cabra frouxo;
- 2) Cada personagem deve ser conduzido pelo mestre a realizar uma apresentação do seu personagem, motivações para atuação na causa do Brasil e as habilidades do personagem, o que o torna importante para a milícia. O mestre deve improvisar diálogos com os jogadores na apresentação de suas habilidades demonstrando que as mesmas estão fracas e precisam ser aperfeiçoadas.
- 3) O capitão então irá falar: - Vocês querem aumentar suas habilidades? Se a resposta for sim, o capitão responderá: - Vamos iniciar um treinamento!
- 4) O mestre deverá utilizando as habilidades dos jogadores realizar uma rodada de treinamento, e ao final aumentar o escore dos atributos dos personagens de acordo com sua classe.
- 5) Tendo feito isso, o Capitão Brasa irá entregar uma chave, que dá acesso a um livro que se encontra na posse de Manuel Pedro de Freitas Guimaraes. Neste livro encontra-se nomes de pessoas que estão lutando a favor da causa brasileira, locais onde poderão encontrar outras milícias, locais onde estão escondidas pólvoras e armamentos para guerra, alimentos, mapas de rotas alternativas. Porém o livro encontra-se codificado e somente um ancião da Vila de Cachoeira poderá decodificá-lo.

#### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

O capitão Brasa, então olha e diz:

- Muito Bom!!! Agora que já passaram pelo treinamento, quero ver se vocês não são só de palavras. Vocês vão fazer a sua primeira missão para mostrar que realmente estão fieis a nossa causa. Deverão ir até a casa do nosso Capitão Manuel Pedro de Freitas Guimarães na Rua do Rosário para fazer a segurança dele até o forte de São Pedro.

- Leve esta chave, ela dará acesso a um livro, onde guardamos informações importantes sobre nossa guerra, o livro está sob a guarda de Manuel Pedro de Freitas Guimarães, ele saberá o momento certo de entregá-lo a vocês.

- Cuidado, a cidade está cheia de Caiados a procura da nossa milícia. O nosso brasão deverá ficar escondido, pois ele poderá salvá-lo em algum momento de dificuldade, mas também poderá mata-lo, caso algum Caiado o reconheça.

Leve também esse mapa para saber como chegar até a casa de Manuel Pedro de Freitas Guimarães e ao forte. Meus homens acompanharão vocês, para ter certeza que não vão me trair no caminho, e entregar nosso esconderijo.

- Eu tenho gente espalhada por toda a cidade, escondidos, eles também poderão ajudar a vocês se reconhecerem o símbolo da nossa causa.

- Vão Logo!!!! Precisamos chegar o quanto antes no forte.

#### AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

#### Informação ao mestre

- 1) Se algum jogador desistir de ir cumprir a missão sofrerá retaliação do grupo do capitão Brasa;
- 2) Neste momento, através do personagem não Jogador capitão Brasa, o Mestre poderá acrescentar armas ou magias (caso seja do interesse do mestre) de acordo com a classe dos personagens jogadores;
- 3) Utilize o **mapa anexo A** para localização dos jogadores
- 4) Os Jogadores deverão através do **mapa anexo A** escolher qual caminho irão seguir para chegar a casa de Manuel Pedro de Freitas Guimarães.

## Cena 02 Tentar chegar à Casa de Manuel Pedro de Freitas Guimarães. (18.02.1822)

### Informação ao mestre

- 1) Os Jogadores estarão saindo da casa da milícia em direção à Rua do Rosário (local de residência de Manuel Pedro de Freitas Guimarães). Em paralelo à ação dos jogadores ocorrerá a ocupação da câmara por populares e militares armados e depois vão em direção ao palácio do governo tentar depor Madeira de Melo que assumiu por ordens de Lisboa.
- 2) O caminho até a residência de Manuel Pedro de Freitas Guimaraes está cheio de perigos, a depender da escolha dos jogadores poderão presenciar um ou mais acontecimentos abaixo, a escolha do mestre:
  - a) Se o PJs estão em uma localização central terão chance de encontrar debates apaixonados a favor ou contra a causa da independência. Também poderá ser convocado para ocupar a câmara. Neste caso o mestre improvise entre não jogadores discussões próximas ao jogador e demande sobre o que ele fará. O jogador tem 5 em D6 chance de se encontrar com grupos que vão na direção do forte de São Pedro. Caso o jogador siga com os passantes, 50% de chance de encontrar tropas de Madeira de Melo e ter combate. Improvise os diálogos. Demande sobre o que o jogador fará sempre que conveniente; O mestre deve buscar conduzir os jogadores para a região do campo da pólvora.
  - b) Se os jogadores seguirem para o Campo da Pólvora (local mais provável, com base no mapa anexo), irão encontrar com a oficiais e soldados da Legião de Caçadores do quartel de Santo Antônio da Mouraria, que caminharão para o Campo da Pólvora, no dia 18.
  - c) Se os jogadores seguirem para a região da cidade baixa, veja possibilidade dos jogadores presenciarem os Marujos e Caixeiros portugueses bravejando contra Manuel Pedro (Freitas Guimarães, governador anterior). O mestre deve buscar conduzir os jogadores para a região do campo da pólvora.

### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês estão chegando no campo da pólvora e veem agitação com vários soldados e oficiais, muita gritaria, percebe pelo murmurinho que tem divergência entre eles e que o assunto é a ameaça de ataque ao forte de São Pedro. O que faz??

### AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

#### Informação ao mestre

- 1) Se os Jogadores escolherem aproximar-se do grupo de Soldados e Oficiais, irão ouvir sobre a preocupação deles com seus parentes que se encontra no forte e sobre a ameaça de bombardeio. O Jogador tem 1 a 4 em D6 chance destes soldados não perceberem a presença deles ou deixarem eles aproximar-se do grupo.
- 2) Se o/os jogador/es optarem por seguir o caminho até a Rua do Rosário, sem parar encontrarão com tropas de Madeira de Melo, que estão percorrendo as imediações atrás de soldados e milicianos a favor da causa do Brasil.
- 3) Se algum PJs optar por esconder-se. O Jogador tem 1 a 2 em D6 chance de não ser visto pelos soldados. Caso seja visto será capturado.
- 4) O jogador tem 1 a 2 em D6 chance de conseguir correr. Caso isso ocorra algum Soldado ira atirar. O jogador tem 1 a 2 de em D6 chance de não ser atingido. Caso seja atingido o jogador tem 1 a 2 em D6 de chance de ter ferimento grave, 3 a 6 ferimento leve.
- 5) Independente da opção dos jogadores, seja na Batalha, caso ocorra conflito com os soldados portugueses, ou na conversa com os soldados da legião de caçadores, em um momento (a escolha do mestre,) os jogadores irão ouvir um estrondo como se fosse um canhão. Neste momento grande agitação será percebida pelas ruas, pessoas gritando, suspeita de ataque ao Forte de São Pedro.

#### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês ouvem um estrondo e as pessoas começam a correr pelas ruas. Os soldados da legião de caçadores que estão no campo da pólvora começam a gritar:

– Vamos para o Forte! Os Portugueses estão atacando o forte de São Pedro.

Outros gritam: - Eles estão indo atacar a casa de Manuel Pedro de Freitas Guimarães...

### AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

#### Informação ao mestre

- 1) Se os jogadores optarem por apressar-se para chegar a rua do Rosário, vão ver no caminho o capitão Brasa sendo levado arrastado pelos soldados portugueses;
- 2) O tiro que os jogadores ouvem, não foi do forte de São Pedro, e sim de portugueses em disputa com os brasileiros sobre o Trem Militar, que esta próximo ao forte de São Pedro. O mestre deve optar, por passar essa informação ou não aos jogadores.

#### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês estão chegando próximo ao convento da lapa, neste momento visualizam um homem negro, forte sendo arrastado pelos portugueses. Este homem, extremamente debilitado é o capitão Brasa. O que vocês fazem?

#### AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

##### Informação ao mestre

- 1) Se os jogadores optarem por ir salvar o capitão Brasa. O mestre deve improvisar de acordo cada estratégia utilizada pelos jogadores, algumas jogadas de ação de batalha dos jogadores com os soldados portugueses;
- 2) Se os jogadores optarem por ir salvar o capitão brasa irão presenciar os soldados tentando invadir o convento da Lapa e a morte de Joana Angélica.
- 3) Caso os personagens resolvam não salvar o capitão Brasa, a história continuará na rua do Rosário.



Imagem Joana Angélica RPG 2 de Julho

#### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

- 1) Enfim vocês estão chegando na Rua do Rosário. No início da rua veem que soldados portugueses do regimento 12 em sinal de alerta.
- 2) Logo adiante visualizam a casa de Manuel Pedro de Freitas Guimarães, e percebem também que soldados portugueses estão na porta, aguardando a saída de Freitas Guimarães. Ainda na porta percebe que existem oficiais brasileiros em discussão com os portugueses.

### AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

#### Informação ao mestre

- 1) Se os jogadores optarem por só olharem a movimentação. O jogador tem 1 a 2 em D6 chance de não ser visto, caso seja visto tem 1 a 2 em D6 dos soldados se aproximarem deles.
- 2) Se o jogador optar por esconder-se tem 1 a 2 em D6 chance de conseguir esconder-se. Caso isso ocorra os soldados sairão da frente da casa de Freitas Guimarães atrás de algum personagem não jogador que correr.
- 3) Se os jogadores optarem por aproximar-se dos soldados portugueses, os Soldados irão perguntar quem são eles? Nesta hipótese o mestre pode improvisar que algum dos soldados (personagem não jogador) a favor da causa do Brasil reconheça o símbolo da milícia e diga aos soldados portugueses que são soldados e estão com o dia livre de folga como foi estabelecido pelo Oficial Rodrigo Argolo do Quartel de Santo Antônio da Mouraria. Após esta ação os soldados deverão dispersar-se para que os Jogadores encontrem com Manuel Pedro de Freitas Guimarães.

#### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

- 1) Em meio as agitações na cidade os soldados saíram da rua do Rosário atrás de uma pessoa que parecia suspeita e deixaram a rua livre, mas por pouco tempo.
- 2) Freitas Guimaraes ouvindo agitações sai de casa e fica observando vocês.



Imagem de Manuel Pedro de Freitas Guimaraes RPG 2 de Julho

### AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

#### Informação ao mestre

- 1) Se os jogadores optarem por falar com Freitas que foram mandados pelo Capitão Brasa. Freitas Guimarães irá pedir que eles provem que estão dizendo a verdade. Os jogadores devem ser conduzidos a contar o que passaram em sua trajetória e a convencer Freitas Guimaraes que estão a favor da causa do Brasil, uma outra opção deverá ser mostrar o símbolo da milícia. O mestre deve improvisar, diálogos entre Freitas Guimarães e os jogadores. Ao final Freitas aceitará ser acompanhado por eles até o Forte de São Pedro.
- 2) No Caminho ao Forte de São Pedro, Freitas será informado que Soldados de Madeira de Melo estão movimentando os Canhões para cercar o Forte de São Pedro. Freitas Guimarães deverá apressar-se junto com sua guarda.

### Cena 03 Chegada ao Forte de São Pedro. (19.02.1822)

#### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês estão chegando ao Forte de São Pedro, O forte é uma construção do século XVIII, tem muralhas bem altas, e percebem que tem muitos soldados armados a mando de Madeira de Melo na porta principal do forte. Veem também a movimentação de canhões

Manuel Pedro de Freitas Guimarães olha para vocês e pergunta:– Como vamos fazer para entrar? A porta principal esta tomada.

## AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

### Informação ao mestre

- 1) O mestre deve mostrar as imagens do forte para que os jogadores tenham noção da altura das paredes, da estrutura do forte deve utilizar o mapa para que possam identificar a sua localização.
- 2) Se os jogadores optarem por criar uma distração para os sentinelas da frente do forte, tem 1 chance em D6 de conseguir. Caso isso aconteça o mestre deve improvisar de modo que apareça outros sentinelas, que não deixe a entrada pela porta principal descoberta.
- 3) Se os jogadores optarem por um ataque, o mestre deve improvisar uma batalha entre jogadores e sentinelas, de modo que os jogadores sejam coagidos a correr, para tentar entrar no forte por outra estratégia.
- 4) Se os jogadores optarem por escalar o muro do forte, o mestre deve através de um não jogador demonstrar que soldados que estavam no forte jogaram cordas para que eles pudessem subir.

### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês estão na parte interna do Forte de São Pedro. Veem muitos soldados, oficiais e civis em conversas sobre a possibilidade de ataque ao forte por Madeira de Melo. Freitas Guimarães, que chegou com vocês foi chamado pelo tenente coronel Bernardino Alvares de Araújo e conversa distante.

Um soldado aproxima-se de vocês e diz:

- Vocês que chegaram agora, vão para fila, pois vamos realizar a distribuição de armas e munição;

### Informação ao mestre

- 1) Se os jogadores optarem por seguir as ordens do soldado ficarão na fila e deverão receber uma arma de fogo e munições que estão sendo distribuída, além de ser indicado ao jogador um local para guarda do forte. Neste local o mestre deve criar um cenário para que os jogadores vejam o forte cercado por Soldados do Regimento 12 a favor de Portugal;
- 2) Se os jogadores não cumprirem o que o soldado ordenou ficarão na sala e presenciarão o arrombamento do cofre do Forte de São Pedro por Bernardino Alvares de Araújo, pois precisava comprar mais mantimentos e munições;
- 3) Após este episódio chegará um ofício de Madeira de Melo para o tenente Bernardino Alvares de Araújo, este será uma intimação para que abandonem o forte dentro de duas horas;

Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês ouvem soldados gritando para todos: - O Tenente Coronel Bernardino Alvares de Araújo, solicita a presença de vocês na secretaria do forte;

### Informação ao mestre

- 1) Se os jogadores se deslocarem até a secretaria, vão ouvir o que Bernardino Alvares de Araújo tem a informar sobre o ofício de Madeira de Melo. Caso algum jogador opte por não seguir até a secretaria ficará em seu posto e poderá (a critério do mestre) ser informado da situação por um não jogador ou por um dos jogadores.

Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

Vocês estão chegando na secretaria e veem muita agitação entre as pessoas que estão lá. Muita gritaria. Manuel Pedro de Freitas Guimarães esta ao lado do Tenente coronel Bernardino Alvares de Araújo.

Bernardino Alvares de Araújo diz:

- Tenham Calma!!!! Preciso que me escutem...

- Recebemos agora um ofício do Brigadeiro Inácio Madeira de Melo e ele esta nos intimando a abandonar o forte dentro de duas horas, caso contrário ele irá nos bombardear.

Outra pessoa que está ao lado de Bernardino Alvares de Araújo, grita: - Não podemos nos entregar, depois de tanta luta;

Um Soldado grita: - Mas se eles bombardearem o forte, nós vamos morrer!!! Estamos cercados por vários soldados e por canhões....Minha família esta lá fora. Precisamos fugir e voltar para tomar a cidade mais tarde.

Outro Soldado grita: - Já chegaram informações que o morgado da Casa da Torre esta nos apoiando, vamos buscar reforços, estamos em minoria nesta luta e eles estão bem armados... Vamos morrer se continuarmos aqui;

Forma-se um grande tumulto. Soldados e oficiais gritam o que pensam sobre a ameaça de bombardeio ao forte.

Bernardino Alvares de Araújo se aproxima de vocês e pergunta: E Vocês? Querem deixar nossa luta? E fugir como alguns aqui?

**AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)**

### Informação ao mestre

- 1) Se algum jogador responder que acha melhor fugir, um não jogador irá chamá-los de covarde. O mestre deve improvisar falas que demonstrem situação de indecisão e de caos entre todos que estão no forte.
- 2) Se algum jogador responder que quer ficar, um não jogador irá gritar... Você quer morrer aqui? Não vai sobrar ninguém...
- 3) Bernardino Alvares de Araújo irá informar que vão reunir-se com os oficiais para tomar uma decisão.
- 4) A decisão de Bernardino será pela fuga, como aconteceu na história.

### Informação aos Personagens Jogadores (PJ'S)

- 1) Bernardino Alvares de Araújo, então diz a vocês: - vamos reunir os oficiais e tomar uma decisão para o grupo , vocês deverão aguardar enquanto resolvemos o que será feito.
- 2) Um tempo depois Bernardino Alvares de Araújo e Manuel Pedro de Freitas Guimarães retornam e Bernadino diz: – Após longa conversa resolvemos abandonar o forte. Vão em direção ao recôncavo. Lá encontrarão reforços, soubemos que o morgado da casa da torre e o coronel Santinho irá nos apoiar nesta fuga.
- 3) Freitas Guimarães olha para vocês e diz: - Eu vou ficar e me entregar a Madeira de Melo, segure esse livro, o Capitão Brasa me informou que entregasse a vocês no momento certo. Este é o momento. Agora precisamos pensar em uma estratégia para fuga sem que os soldados vejam, pois eles vão tentar lhes prender. Pensem como vão sair do Forte sem que os soldados que estão cercando percebam.
- 4) Neste momento alguns soldados percebem que Freitas Guimaraes não irá seguir com eles e revoltam-se, chamam ele de covarde, aglomeram-se em volta dele e vocês percebem que não vão mais poder contar com a ajuda dele. É hora de Fugir ou se entregar, quem nem o Freitas fez.

### AÇÃO DOS JOGADORES (PJS)

### Informação ao mestre

- 1) O mestre deve escolher qual personagem ficará com o livro, neste caso este será o personagem que Freitas irá entregar.
- 2) Caso os jogadores lembrem da utilização do mapa que foi dado pelo Capitão Brasa, poderão consultar o melhor caminho.
- 3) Caso não identifiquem o mestre pode improvisar utilizando personagens não jogadores apresentando dois caminhos para saída.

Um será a saída pela Gamboa, e então os personagens terão a opção de fuga pelo mar. Neste caso, eles encontrarão um personagem não jogador mandado pelo capitão Brasa que irá ajuda-los com um barco. A segunda opção será pelos Barris e eles deverão ir a pé até o recôncavo.

- 4) Além da opção de lugar os personagens também deverão buscar estratégias para não serem vistos pelos portugueses, pois não poderão utilizar a entrada principal. Eles poderão sair pelas cordas que utilizaram para entrada, outra opção será saírem disfarçados, sem que os portugueses notem a saída deles.
- 5) O mestre pode improvisar jogadas na saída dos jogadores de acordo com as ideias apresentadas pelos mesmos.
- 6) O mestre poderá também apresentar o mapa do forte para que os jogadores façam a opção de saída.

## APÊNDICE C



#### Objetivos:

- Compreender o processo de independência na Bahia;
- Identificar a dinâmica social e econômica do século XIX;
- Identificar as motivações dos brasileiros para participação nos conflitos da independência;
- Simular as tensões sociais que levaram aos conflitos pela independência na Bahia;

#### **CAMPANHA:**

Estamos em Salvador na terceira décadas do século XIX, mais precisamente em 1821. Segundo a origem, a cidade é marcada por três etnias (indígena, negra e ibérica) e suas miscigenações. A cidade está organizada territorialmente em dez freguesias, em conformidade com a estrutura religiosa católica adotada pelo governo. A sociedade é fortemente hierarquizada, com pouca mobilidade social, dividida entre os ricos senhores das diversas provinciais, os barões da agropecuária, comerciantes de grande porte, grandes proprietários de terras e escravos, e do outro lado os pequenos agricultores, pequenos comerciantes, homens pobres livres, libertos e escravos.

Os impactos da revolução industrial, Independência dos Estados Unidos (1783), exemplo para as demais nações americanas, além da revolução francesa (1789) e a revolução escrava no Haiti (1791), que demandou aumento na

produção do açúcar brasileiro, corroboraram como influências externas na formação do Estado Nacional Brasileiro e na construção de movimentos que já demandavam a necessidade de autonomia da colônia, como a conjuração baiana de 1798.<sup>33</sup>

Com a chegada da família real, em 1808, as expectativas de autonomia políticas e econômicas cresceram, visto que a corte portuguesa foi transferida para a colônia. Esta fuga é considerada uma retirada estratégica, em vista da crise na Europa, provocada pela guerra entre Inglaterra e a França napoleônica. Na tentativa de não suspender a parceria com a Grã-Bretanha, Portugal rompeu o Bloqueio continental, determinação francesa que proibia as nações de comercializarem com a Ilha, ao mesmo tempo em que a França firmava um acordo secreto com a Espanha para conquista, ocupação e partilha do seu Império. No meio destas duas potências e suas pretensões imperialistas encontrava-se o pequeno reino de Portugal, que para livra-se deste dilema transferiu a capital do seu Império para o Brasil sob a proteção da marinha inglesa.

A família real chegou à Salvador em 22 de janeiro de 1808. Pouco tempo após o seu desembarque, alguns membros das classes proletárias, gozando da prerrogativa de proximidade com o regente, foram portadoras de várias demandas locais expressando desejos individuais e coletivos reavivados neste momento. Autores destacam que membros do Senado e da câmara apelaram para que a corte permanecesse na província, justificando pelas riquezas naturais e suas potencialidades econômicas. Foram inúmeras as vantagens alegadas pelos comerciantes, pois viam benefícios na manutenção de Salvador como capital do Império, o que demonstra intenções de autonomia da província. As solicitações não foram atendidas, e em março de 1808 a Corte chegou ao Rio de Janeiro, tornando esta cidade o centro do território português, o que frustrou os projetos dos comerciantes e vereadores baianos.

A revolução do porto em 1821, reacendeu as esperanças de autonomia em Salvador, acreditavam que a revolução seria um grande passo para a independência, porém tiveram suas expectativas frustradas ao descobrirem os interesses dos liberais portugueses em reafirmar os laços coloniais.

---

<sup>33</sup> O professor/mestre deve indicar leituras e construir conhecimento complementar sobre os temas aqui tratados.

As relações entre Portugueses e Brasileiros começam a se acirrar, promovendo uma verdadeira cisão entre estes dois grupos presentes em Salvador. Situação que se agrava quando Portugal nomeia o brigadeiro Madeira de Melo governador das armas do Brasil e este declara-se fiel a Portugal, além de deixar claro que vai fazer valer a sua autoridade.

A atitude de Madeira de Melo colaborou para os primeiros conflitos nas proximidades do forte de São Pedro. Em pouco tempo, as lutas se alastraram para as imediações da cidade de Salvador. Mercês, Praça da Piedade e Campo da Pólvora e a violência da tropa de Madeira de Melo demonstrava claramente que ele iria fazer valer as ordens de Portugal.

Neste momento, os moradores da cidade sofrem com a crise econômica e a insegurança de retornar à condição de colônia, presenciam diariamente conflitos violentos, entre portugueses e brasileiros pelas ruas de Salvador. Na prática esta cada vez mais difícil para os moradores conviverem com esta situação de instabilidade pelas ruas; alguns evitam até sair de casa, pois Madeira de Melo ordena repressão a aqueles que não estivessem a favor de Portugal. Nas ruas seus soldados fazem escolhas aleatórias em suas ações de repressão e são extremamente violentos. Não obstante, alguns populares (civis e militares) começam a convocar a população local para enfrentar as tropas de Madeira de Melo e unir-se pela independência na Bahia.

Neste momento, um Coronel, percebendo os impactos em seus engenhos caso Madeira de Melo cumpra as ordens de Portugal resolve criar um grupo de milícias que entrará em combate a favor dos brasileiros. Para isso, solicita que seus jagunços busquem na cidade, homens e mulheres valentes, que possuam habilidades para a luta e estejam insatisfeitos com as ações de Portugal.

Os jogadores serão escolhidos pelos jagunços do Coronel e irão compor um grupo de milícia que lutará a favor da causa do Brasil.

#### Referências:

A Bahia na Independência Nacional – Cartilha do 2 de Julho. Disponível em: < <http://200.187.16.144:8080/jspui/bitstream/bv2julho/232/1/A%20Bahia%20na%20Independ%C3%Aancia%20Nacional%20-%20Cartilha%202%20de%20julho.pdf> > Acesso em 26 jul.2016.

A Bahia na Independência Nacional – Coletânea 2 de Julho. Disponível em: <  
<http://200.187.16.144:8080/jspui/bitstream/bv2julho/312/1/A%20Bahia%20na%20Independ%C3%Aancia%20Nacional%20-%20Colet%C3%A2nea%202%20de%20julho.pdf> >

Acesso em 26 jul.2016.