



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA LUSOFONIA  
AFRO-BRASILEIRA (UNILAB)  
INSTITUTO DE HUMANIDADES (IH)  
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM HUMANIDADES**

**BRUNO DE PAULA RODRIGUES**

**CABAÇAL: A LINGUAGEM DO RPG COMO POTENCIALIDADE NA  
CONSTRUÇÃO DE UMA ABORDAGEM SOBRE O CEARÁ DA DÉCADA DE 1930**

REDENÇÃO - CE

2023

**BRUNO DE PAULA RODRIGUES**

**CABAÇAL: A LINGUAGEM DO RPG COMO POTENCIALIDADE NA  
CONSTRUÇÃO DE UMA ABORDAGEM SOBRE O CEARÁ DA DÉCADA DE 1930**

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de Ensaio do  
Curso Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades da  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia  
Afro-Brasileira, como requisito parcial à obtenção do  
título Bacharel.

**Orientadora:** Joana D'Arc S. Lima

REDENÇÃO - CE

2023

**BRUNO DE PAULA RODRIGUES**

**CABAÇAL: A LINGUAGEM DO RPG COMO POTENCIALIDADE NA  
CONSTRUÇÃO DE UMA ABORDAGEM SOBRE O CEARÁ DA DÉCADA DE 1930**

Aprovado em: 10/07/2023

**BANCA EXAMINADORA**

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Joana D`Arc de Sousa Lima

(Orientadora)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

---

Prof. Dr. Eduardo José de Castro

(Examinador)

Centro Universitário Brasileiro (UNIBRA)

educastro1703@gmail.com

---

Prof<sup>ª</sup>. Ma. Luiza Helena Amorim Coelho Cavalcante

(Examinadora)

Grupo de Estudo e Pesquisa em Patrimônio e Memória (GEPPM - CNPQ)

luiza.helena.amorim@gmail.com

---

*À minha mãe, minha orientadora e os meus amigos que ajudaram no processo, assim como a todos(as) professores(as) e estudantes de escola pública, dedico a produção deste ensaio.*

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe, Nadir, e toda minha família, pela força que me deram ao ingressar na vida universitária e antes disso;

À professora Joana D'Arc de Sousa Lima, pelo seu excelente trabalho de orientação no processo de construção desse trabalho;

À todos, todas e todes, meus colegas e amigos de curso, pela jornada de aprendizados ao longo de todo o tempo na universidade;

À Ana Caroliny Pereira da Costa, grande parceira ao longo desta jornada;

Aos integrantes da banca examinadora, por se disporem a avaliar este trabalho.

## RESUMO

Este trabalho trata-se de um ensaio acadêmico, busca debater e argumentar positivamente quanto à possibilidade pedagógico-metodológica das linguagens que constituem a formação do *Role Playing Game* (RPG), enquanto elemento mediador na construção de uma abordagem e entendimento crítico, no processo do ensino de história, entre o local/regional, no nível da educação básica. Tendo em vista, uma análise que revela a deficiência, em partes, do livro didático, em fazê-lo de forma a cumprir com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e respeitando a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Privilegiou-se como cenário da narrativa histórica o Ceará, nos anos 1930 do século vinte, para construir pedagogicamente repertórios por meio do RPG, isso se justifica pelo interesse em narrar essa história com mais vivacidade e participação de estudantes, para compreender esse jogo político, social e cultural que atravessava a história do Ceará na década de 1930, ao nosso ver, pouco é discutido nos livros didáticos de História. Com efeito, nosso interesse é em torno da problemática: como se ensinar os processos históricos desse período nacional de forma integrada, do ponto de vista regional e local sem cair numa abordagem determinista e generalizante, construído pela geopolítica que privilegiou as narrativas sudestinas lidas como nacional.

**Palavras-Chave:** Ensino de História. *Role Playing*. Educação Básica. Ceará.

## INTRODUÇÃO

No que toca aos processos sociais, políticos e econômicos do início da década de 1930, no Ceará, pode-se afirmar que a seca, fator climático natural da região, que se estendeu com pequenos intervalos, de meados do século XIX até o século XX, e a miséria das massas trabalhadoras, agravada por uma economia, cuja base produtiva era essencialmente agrária e respaldada no latifúndio, configurava o cenário dos sertões do estado.

Atrelados a isso, as levas de miseráveis se deslocando forçadamente para a capital em busca dos centros urbanos, conhecidos como retirantes, que engrossavam os postos de trabalho nas construções de açudes para a contenção da seca e amontoavam os campos de concentração, chamados por estes de “currais do governo”, completava a composição do pano de fundo de um Estado assolado pela crise econômica e social, que passava por mudanças substanciais, no que tange à organização política pós revolução de 1930.

A seca é um fenômeno que desestrutura periodicamente a vida dos sertanejos cearenses, ao inviabilizar a agricultura familiar de subsistência com base na organização familiar do trabalho. Dependendo de sua ‘intensidade’, estes sertanejos são obrigados a procurar novas terras ou novas formas de sobrevivência. Esta migração periódica, a partir da segunda metade do século XIX, transformou-se num grande problema social a ser enfrentado por governantes, burgueses, intelectuais e técnicos, sendo objeto da construção de um sem número de saberes e práticas que objetivavam evitá-la, impedi-la ou neutralizar seus efeitos (NEVES, 1995, p.93).

Além disso, este período é marcado pela ação do cangaço em toda a região Nordeste e o surgimento de personalidades carismáticas que se legitimam entre os sertanejos por meio das crenças e da religiosidade, marcada por uma compreensão popular dos dogmas cristãos-católicos. Personalidades como Lampião, no cangaço, Padre Cícero e beato Lourenço, marcaram a primeira metade do século XX.

Esta figura do beato e do cangaceiro, ou do fanático religioso e do facínora violento, surgiram numa sociedade marcada pela exclusão e exploração dos homens do campo, além de sinalizarem para uma parte da sociedade que se opunham e ofereciam uma alternativa ao processo de modernização do capitalismo tardio que veio com a Golpe de 1930.

E não só as moléstias, também a fome e a penúria de tudo na vida do trabalhador do campo eram em geral consideradas coisa normal, tanto pelos grandes fazendeiros como por seus representantes no Governo, no Parlamento, na imprensa, nas escolas. Discutia-se tudo a respeito da terra: questões ligadas aos métodos de cultivo, se os melhores animais de tração eram os bois ou os cavalos, a conveniência da pequena ou da grande propriedade territorial, adubos. Só não se via a mola mestra de toda a vida econômica do País então: o trabalhador rural, o camponês sem terra. Era como se se tratasse de um elemento tão “natural” como a própria terra, fazendo parte dela como o humo (FACÓ, 1963, p.80-81).

Desta forma, surge a problemática de como se ensinar os processos desse período histórico nacional de forma integrada do ponto de vista regional, econômico, político e social e cultural, sem cair numa abordagem determinista de qualquer um dos aspectos citados.

Dito isso, ao se olhar para as habilidades da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), documento que estipula a organização das aprendizagens de acordo com as etapas da educação básica, respaldado pela LDB, Lei nº 9.394/1996<sup>1</sup>, referente aos conteúdos que devem ser abordados na disciplina de história do nono ano do ensino fundamental, percebe-se logo de início as seguintes propostas: “EF09HI01 - Descrever e contextualizar os principais aspectos sociais, culturais, econômicos e políticos da emergência da República no Brasil”; “EF09HI01 - Caracterizar e compreender os ciclos da história republicana, identificando particularidades da história local e regional até 1954”<sup>2</sup>.

Embora o ensino de história regional e local seja previsto pela BNCC, a realidade dos materiais didáticos mostra que a abordagem proposta é focada e privilegia o ponto de vista regional, sudestino, em detrimento ao próprio Nordeste, ou mesmo a história do Ceará, tendo em vista que a região Sudeste era o centro da administração política e econômico nacional até então.

Quando se analisa um livro didático destinado essa série escolar como o exemplar de *História ponto doc*, 2ª edição produzida em 2018 (com uso do ano de 2020 até 2023) de autoria do historiadores(a) Ronaldo Vainfas, Jorge Ferreira, Sheila de Castro Faria e Daniela Buono Calainho, utilizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Crisóstomo do Vale, em Acarape-CE, adotado como material didático para as turmas de nono ano, percebe-se que este assunto está contido na unidade destinada à ensinar sobre a Primeira República brasileira e política oligárquica, que está situado especificamente no capítulo 3, no intervalo entre as páginas 45 e 59, do respectivo livro.

Após fazer esse reconhecimento, observa-se que em termos de conteúdo o livro apresenta uma longa discussão prévia sobre crise econômica de 1929, a Primeira Guerra mundial e a Revolução Russa, apenas um tópico sobre o fenômeno conhecido como “coronelismo” e de forma generalista, focada numa explicação deste fenômeno como uma ramificação da chamada política do “café com leite” e “Política dos Governadores”, questão mais relacionada à região sudeste do Brasil, explicando como se dava a dinâmica política na República Oligárquica, o que claramente atende em partes as diretrizes da BNCC, pois

---

<sup>1</sup> Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 09 de jul. de 2023.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.tudosaladeaula.com/2019/04/habilidades-da-bncc-de-historia-do-9.html>. Acesso em: 09 de jul. de 2023.

trata-se de um livro didático utilizado em uma escola pública cearense, que não integra a historicidade da região ao âmbito nacional.

Observemos como o livro apresenta em sua narrativa generalista o tema do coronelismo, ao nosso ver, isso se repete como narrativa que se consagrou nos materiais didáticos, com poucas informações, generalista, sem a participação dos (as) sujeitos históricos, uma narrativa sem corpos e sem nomes: o coronel é uma abstração na história nacional:

[...] o coronel organizava as eleições no município e exigia que os eleitores votassem nos candidatos indicados por ele: era o chamado voto de cabresto. O coronel também fazia a ata da eleição. As fraudes eleitorais eram frequentes e era muito difícil um candidato de oposição ser eleito. Se algum candidato de oposição às oligarquias conseguisse se eleger, a Comissão Verificadora de Poderes não lhe dava o diploma de posse. Embora o voto fosse de cabresto, o coronel ainda precisava ter prestígio político junto ao eleitorado. Para isso, ele contava com o apoio financeiro do governador do estado, chamado na época de presidente do estado, para realizar obras públicas [...] Criou-se, assim, uma relação de dependência entre o presidente de cada estado e os coronéis dos municípios: o coronel apoiava os candidatos indicados pelas oligarquias nas eleições e, em contrapartida, o presidente do estado libera verbas para a construção de obras nos municípios (VAINFAS, *et al.* 2018, p.9).

Seguindo essa ideia, sobre a questão do Golpe de 1930, especificamente, a abordagem trazida neste livro é resumida a nomes de personalidades políticas, datas e nomes de partidos. Portanto, este livro, enquanto material didático destinado à construção de uma abordagem histórica dentro da sala de aula, falha no que toca à falta de um conteúdo capaz de integrar história geral-nacional com a história regional-local.

Além disso, tendo em vista que durante o golpe conduzido por Getúlio Vargas que ficou nomeado por Revolução, em 1930, um processo político de caráter burguês, urbano e com viés modernizante conservador, alguns setores da sociedade cearense foram reacionários, como a elite latifundiária, que via as demandas de seus antagonistas como uma ameaça para a manutenção de estruturas políticas que privilegiam a si mesmos. Os seguintes trechos de FACÓ (1963), exemplificam esta questão:

os coronéis, como que haviam pressentido a tendência acentuadamente burguesa do movimento de 30, a luta da burguesia brasileira por uma maior parcela no poder. Desde a primeira hora haviam lutado contra os revolucionários da Aliança Liberal [...] Os próprios domínios do Padre Cícero foram vasculhados. Ante o protesto inútil do velho sacerdote, é mandado retirar seu retrato da sede da municipalidade de Juazeiro, a cidade por ele fundada[...] O golpe contra os coronéis vinha desferido do alto, não era iniciativa regional e, mesmo sem liquidar com o seu domínio econômico, restringe-lhes os poderes políticos e lhes subtrai de muito a faculdade de árbitros incontestes da situação das comunas interioranas (FACÓ, 1963, p.195-197).

Sendo assim, pode-se afirmar a necessidade e a urgência de se procurar (produzir em última instância) meios didáticos e potencialidades pedagógicas que possam auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista a ineficiência estrutural do livro didático, que no caso do analisado, não aborda a temática prevista pela Base Nacional Comum Curricular, e quando tenta abordar, o faz de uma forma totalmente generalista e centrada num imaginário praticamente mitológico, caricatural e primitivista do que é o Nordeste, também, reafirmo que vai contra a própria BNCC.

Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo fomentar a discussão sobre o ensino de história regional que é legalmente previsto pela LDB, assim como refletir sobre as formas, os modos e as abordagens que podem nos auxiliar para essa construção de material didático que atenda às questões previstas pelos dispositivos legais e mais ainda pelas necessidades dos (as) professores (as) e estudantes, respectivamente do Ceará Argumentamos, de modo a propor, uma possível solução para esta questão, que será o uso do *Role Playing Game* (RPG) dentro da sala de aula.

## Jogos e Perspectiva Pedagógica

O uso de jogos como ferramenta no processo de ensino aprendizagem tem crescido visivelmente, principalmente no que diz respeito à sua aplicação para crianças e adolescentes, essa prática se configura como uma forma lúdica de ensinar e aprender, e permitindo ao docente aplicar determinado conteúdo sem ter que recorrer exclusivamente às formas convencionais que envolvem a leitura e escrita.

Esse modo de ensinar tem se tornado comum na área das ciências exatas, principalmente na Matemática, utilizando-se de jogos onde o raciocínio e a presença de sentenças matemáticas é parte fundamental de sua jogabilidade. Sudoku, dominó, Torre de Hanoi, Cubo de Rubik, Tangram e Mancala, são exemplos visíveis de jogos presentes nas salas de aula brasileiras hoje em dia. Este uso também se estende aos meios virtuais, com muitos desses jogos disponíveis em plataformas digitais.

Além disso, com a popularização de elementos que compõem a cultura *Geek*<sup>3</sup> (*mangás*, HQ 's, animes, jogos, etc.) entre os jovens, uma modalidade de jogo se tornou praticamente um símbolo neste meio: o *Role Playing Game* (RPG).

“O role-playing game (RPG) é um jogo cooperativo que tem por objetivo o contar histórias, sentados no entorno de uma mesa com livros, dados, fichas de personagens, lápis, borracha, mapas e ilustrações. São histórias não-lineares, sem prazo para acabar, reunindo pessoas ao redor de um universo de fantasia, onde todos são autores e leitores deste mundo” (ANTUNES et al, 2019, p. 11).

Outra excelente explicação desse jogo está contida nessa citação:

“Uma partida de RPG assemelha-se bastante a uma peça de teatro. Encontramos no jogo um mestre, ou GM (game master), e jogadores que criam e incorporam personagens. Assim, o GM cria uma história e a narra para os jogadores, que atuam dentro da narrativa, realizando ações plausíveis com a personalidade de cada personagem” (XAVIER, 2011, p. 97).

Criado nos Estados Unidos, na década de 1970, tendo como primeiro lançamento o mundialmente famoso *Dungeons & Dragons*, consiste em um jogo de cooperação, disputado por uma equipe, composta por um mediador chamado “mestre” e os jogadores, que atuam em torno de uma linha narrativa, que contextualiza o percurso que os mesmos devem fazer até chegarem ao seus objetivos, e onde cada um assume um personagem, com características e capacidades distintas.

O fator da cooperação é essencial, uma vez que é o que diferencia este tipo de jogo, pois a interação em equipe para se chegar ao objetivo do mesmo contribui para construir laços sociais, diferente de outros tipos de jogo, onde o objetivo de “vitória” é individual,

---

<sup>3</sup> Referente ao universo de gêneros do entretenimento como videogames, histórias em quadrinhos, mangás, animes, séries, etc.

sendo assim, “Nos jogos cooperativos a situação se inverte. O processo é tão importante quanto o resultado, sua estrutura alternativa onde os participantes jogam uns com os outros, ao invés de uns contra os outros, estabelece o jogo cooperativo como uma atividade onde todos os participantes podem ter igual importância” (ANTUNES *et al*, 2019, p.10).

Dar-se-á o nome a uma partida desse jogo de "aventura", que normalmente ocorre em um contexto fantástico, permeado por cenários fictícios e criaturas místicas, com um universo de características que na maioria das vezes remetem a um universo medieval, sendo o conjunto de aventuras denominado campanha.

Atualmente existem RPGs disponíveis nas plataformas digitais, como o conhecido *League Of Legends* (LOL), que possui características de jogabilidade voltadas para a ação. Como o próprio nome e sua tradução literal para o português deixa claro, este trata-se de um jogo voltado à interpretação de papéis, e que também envolve a contação de histórias.

Este tipo de jogo é amplamente aplicado na matemática, pois também está baseado na necessidade de se realizar determinadas sentenças matemáticas, como nas fichas que indicam as características dos personagens de cada jogador e na relação entre a rolagem de dados que determinam as ações dos jogadores.

O RPG, quando associado às disciplinas escolares, torna-se uma ferramenta interdisciplinar que, além de estimular a imaginação das pessoas envolvidas, visa a aplicação direta dos conhecimentos adquiridos na escola em situações cotidianas (MACHADO, *et al*, 2016, p.3).

No que concerne à área da educação, sua possibilidade de uso enquanto potência pedagógica já é explorada no Brasil a algum tempo:

Apesar de já ter sido utilizado em outros países na década de 1980, o RPG começou a ser utilizado como um instrumento pedagógico no Brasil apenas na segunda metade da década de 1990, quando o jogo ganhou mais popularidade nos circuitos educacionais, e nos anos 2000, quando ocorreram simpósios e encontros que focaram especificamente em temas educacionais. (MORAIS; ROCHA, 2012, pág. 29).

O fator mais interessante do RPG, no ponto de vista educacional, que o torna potencialmente utilizável no ensino, é que este constitui-se de uma linguagem mista, ou seja, de representações da linguagem verbal como a própria fala durante as interpretações e na narração do mestre da partida, a atribuição de características nas fichas de personagens, que utiliza dos signos como números e letras, e da linguagem não verbal, como a visualização de mapas, ou de desenhos de personagens (um bom exercício criativo, quando disponível tempo e recursos) assim como na projeção e visualização mental que os estudantes podem fazer dos

cenários e características de cada personagem ou paisagem narrada pelo mestre/professor ao longo da partida/aula.

Sendo assim, “os jogos cooperativos, por sua vez, estão conectados com a história de vida do ser humano, propiciando momentos de prazer e fruição criativa por meio de atividades lúdicas” (ANTUNES, et al, 2019, p.5).

Para Lev Vygotsky (1991), teórico da psicologia sócio-histórica, área que compreende o fenômeno psíquico humano como algo que ocorre de forma coletiva dentro de determinada cultura, a psique humana é uma construção social e histórica produzida a partir das interações, relações e sentidos constituídos pela subjetividade da convivência social de forma dialética.

Desta forma, o momento histórico que determinada sociedade vive molda a consciência dos sujeitos, e estes por sua vez moldam o momento histórico numa relação dialética e materialista, de modo que não existe natureza humana, mas sim uma condição humana que se modifica no contato com a realidade material, dando origem à uma realidade sequente.

Quando se trata das crianças, por exemplo, a interação e a consciência do meio está ligada ao desenvolvimento dos chamados processos mentais superiores, ou seja, a capacidade de planejar, sistematizar e imaginar objetos ou prever ações, que acontece através da mediação de dois elementos: os instrumentos e os signos.

Os instrumentos constituem o fator material de mediação com o meio, e os signos por sua vez são todo aquele fenômeno, objeto ou forma que representa algo diferente de si, compondo desta forma parte fundamental da linguagem. Já a linguagem constitui um campo mais diverso, que pode ser caracterizado como verbal ou não verbal, composta por instrumentos e signos.

Quando se pensa na relação entre a linguagem e a construção metodológica dentro da educação no nível básico, a linguagem faz a mediação entre o que Vygotsky (1991) chama de Zona de Desenvolvimento Real e a Zona de Desenvolvimento Potencial.

Desta forma, quando se pensa no RPG enquanto uma sistematização de linguagens (verbal, escrita, visual...) que compõe uma potencialidade metodológica, e portanto o elemento mediador do conhecimento no processo de ensino e aprendizagem, pode-se afirmar que o uso do mesmo na sala de aula é válido e possivelmente eficiente.

Sendo o RPG uma ferramenta que simula situações, pode-se sem dúvida exercitar toda essa coletânea de possibilidades e, nessa diversidade de atributos ao qual se pode compreender na formação do sujeito em percepção, raciocínio e expressão, estão presentes em estímulos durante a aplicação do jogo de interpretação de papéis, visto que cada personagem representa características distintas (sendo o escravo, o

navegador, o indígena, entre outros) mediado pelo educador, permitindo ao aluno tomar consciência de empatia e trabalho em grupo, afetando a conduta social, além da mera instrução (MORAIS; ROCHA, 2012, p.9).

O uso deste tipo de jogo já vem sendo aplicado ao ensino de História, uma vez que o próprio ato de se contar uma história e a presença de uma narrativa que dá base a jogabilidade é parte fundamental e estrutural do mesmo. Perceber esta relação é essencial quando se trata de propor seu uso com esta finalidade. Projetos como *Interpretar & Aprender*, realizado por estudantes da Universidade de São Paulo (USP), tem como finalidade propor a inserção do Jogo RPG no ensino da disciplina de história.

Estes, por sua vez, desenvolveram uma mecânica de RPG investigativo, cuja narrativa gira em torno da procura pelo assassino e contrabandista de ouro responsável pela morte de um escravo que trabalhava na atividade mineradora, chamado *Mistério nas Minas*.

O cenário utilizado como pano de fundo para desenvolver a base narrativa deste jogo é uma vila fictícia na Minas Gerais do século XVIII, ou seja, no auge da extração mineral no Brasil colonial. A ideia de seus realizadores era que por meio da criação de uma trama investigativa ambientada neste cenário fictício, mas inserida em um contexto histórico, fosse possível explorar a potencialidade pedagógica do uso desse RPG dentro da sala de aula e desta forma possibilitar um processo de ensino e aprendizado onde alunos e professores construíssem uma abordagem sobre o conteúdo em questão, de forma crítica e integrada, compreendendo todas as questões que permeiam o Brasil colonial, naquele período específico, onde a configuração econômica do ciclo do ouro e as demandas políticas relacionadas a este panorama econômico fossem assimiladas de forma coletiva.

Sendo assim, “A utilização de RPG nas aulas de História propõe interpretações e espaços para discussão e reflexão de situações vivenciadas em diferentes espaços e temporalidades, beneficiando-se de pontos de vista, questionamentos e modos de solucionar problemas de jovens e crianças viventes no presente” (MORAIS; ROCHA, 2012, p.41).

### **Breves Apontamentos sobre a História do Ceará e o RPG *Cabaçal***

Quando se pensa na história do Ceará, pode-se afirmar que este possui destaque nos acontecimentos e processos históricos formadores do Brasil, desde o período colonial, remetendo à época da dominação holandesa, no processo de abolição da escravatura e até os dias de hoje. No início do século XX, pós Golpe de 1930, o estado passava por mudanças na sua estrutura social e na configuração de suas bases econômicas, processo esse que se arrastava desde o fim da escravatura no século XIX, como a decadência da produção focada

no engenho, do latifúndio voltado à produção algodoeira, o fortalecimento da indústria têxtil nos centros urbanos e mudanças significativas na estrutura política, até então sob os ditames oligárquicos.

Desta forma, construir um entendimento sobre essas dinâmicas históricas regionais que são relativamente recentes, de uma forma crítica e processual ainda mais na esfera da educação básica, pois este assunto é trabalhado primeiramente no nono ano do ensino fundamental, se torna um desafio a ser resolvido, visto que o modelo educacional brasileiro ainda se respalda numa lógica “bancária” e por se dar mais ênfase à História Geral, em detrimento da regional.

No que toca à questão da Golpe de 30, evento histórico que para a história nacional marca uma mudança substancial do panorama político e econômico brasileiro, o estado do Ceará possui um papel antagônico deste processo, quando se pensa na forma como os agentes de poder envolvidos no mesmo atuaram. Até então, não só o Ceará, mas o Nordeste, se via numa conjuntura política onde elites locais defendiam os interesses de seus apadrinhamentos da escala Federal, conhecida como coronelismo, que estava inserida na lógica da República Oligárquica, característica organizacional do início da primeira fase da história republicana brasileira.

Além disto, os anos 20 foram marcados por crescimento de movimentos operários, camponeses, ações de bandos cangaceiros, segmentos que flertavam com o nazi-fascismo europeu como o integralismo, e rebeliões de caráter também revolucionário, como a Coluna Prestes, que deixaram espectros no panorama político e social, seja geral ou local, até a culminância da revolução de 1930 e a instauração de Getúlio Vargas no Governo Provisório, parte transitória da história brasileira em aspecto políticos, econômicos e sociais.

Desta forma, o RPG *Cabaçal* surge, inspirando-se na mecânica de jogabilidade de *Mistério nas Minas*<sup>4</sup>, como uma forma de potencialidade metodológica na mediação do processo de ensino e aprendizagem, tendo como pano de fundo uma cidade fictícia do sertão cearense, no ano de 1932 .

A narrativa principal gira em torno de um ataque dos cangaceiros do famigerado “Caninana” contra a cidade, que resulta na procura pelo “coiteiro” (pessoa que informava e acolhia cangaceiros) responsável pela estratégia do ataque e pelas motivações deste, trazendo no seu enredo aspectos socioeconômicos daquela época de forma integrada à categorias históricas como o latifúndio, o coronelismo, a política regional, o banditismo, a seca, a religiosidade, além dos meandros externos, o novo panorama nacional que envolvem o pós

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://interpretareaprender.com/>>. Acesso em : 09 de jul. 2023.

revolução de 1930, a industrialização e as demandas político-sociais que emergiram no início de uma década marcada por uma forte crise econômica mundial que afetou as estruturas produtivas brasileiras e sua sociedade urbana e campesina, os campos de concentração e as obras de contenção da seca, estruturação de forças coercitivas criadas durante a passagem da Coluna Prestes no estado e o surgimento de células Integralistas em alguns municípios.

No caso do jogo Cabaçal, sua criação foi realizada intencionalmente com o intuito pedagógico, pois a ideia principal é instrumentalizar suas linguagens como mediadoras que ajudarão na construção de uma abordagem sobre o contexto e período histórico no qual seu enredo acontece, a fim de proporcionar um processo de ensino que instigue os estudantes a interpretar os processos históricos de forma coletiva e crítica, em vez de se limitarem somente ao fato histórico, se apropriando de questões como a política, a sociedade, a economia e o fator geográfico/espacial de forma holística, fugindo da lógica bancária de ensino.

“No atual ensino de História, os docentes não mais buscam uma espécie de ‘louvação’ aos poderes dominantes, como faria o velho positivismo. A conscientização política, o esclarecimento sobre os variados pontos de vista historiográficos, e até mesmo, às vezes, uma dose de niilismo compõe parte do quadro de ensino histórico” (XAVIER, 2011, p.96).

Tendo em vista que, no caso do livro didático analisado previamente, os materiais disponíveis para se trabalhar história dentro da sala de aula podem não atender à diretrizes que regulamentam o ensino, o RPG vem para suprir esta deficiência metodológica, rompendo com as formas tradicionais do ensino de forma lúdica. “A utilização de RPG nas aulas de História propõe interpretações e espaços para discussão e reflexão de situações vivenciadas em diferentes espaços e temporalidades, beneficiando-se de pontos de vista, questionamentos e modos de solucionar problemas” (MORAIS; ROCHA, 2012, p.41).

## CONCLUSÃO

Ao longo do ensaio, me propus a fazer uma explanação sobre a importância do ensino de história regional, embora tenha me prendido a motivações legais que regulamentam as diretrizes básicas do processo de ensino da história no Brasil.

Houve, também, uma explanação básica a respeito dos aspectos constitutivos do recorte histórico específico que escolhi para abordar, no caso, o Ceará no contexto pós Golpe de 30, ou seja, quando este acontecimento e as implicações dele estão em construção durante o Governo Provisório (1930-1934), pois o enredo do RPG que se propõe como linguagem mediadora se passa em 1932, ano do ápice de uma terrível seca, evento que não reflete seus efeitos tão somente em fatores naturais, mas sim em questões sociais e econômicas.

Quanto ao jogo, reitero que o RPG *Cabaçal*, se pensado enquanto uma organização sistêmica de linguagens, pode sim ser considerado um potencial auxílio pedagógico no ensino de história, especificamente para o recorte temporal no qual sua narrativa é construída, tendo em vista que o material pedagógico central, pelo ao menos nas salas de aula das escolas públicas municipais, é o livro didático, que muito pela forma sintetizada com a qual as temáticas históricas devem ser abordadas em detrimento do tempo-aula, acaba trazendo discussões generalistas, que apartam a historicidade local da nacional e não afere importância ou sentido regional, demonstrando também a fragilidade de diretrizes normativas como a BNCC quando se trata de sua aplicação no campo da realidade.

Sendo assim, *Cabaçal*, ao ser construído enquanto enredo fictício sobre um contexto histórico real, consegue abordar suas categorias de forma materialista, mas sem se prender estritamente, pelo ao menos em parte, a eventos e personalidades reais, tendo em vista que o pano de fundo da narrativa é a seca de 1932 que está contextualizada no Brasil do Governo Provisório, e por vez ou outra ser citado algum personagem real. Além disso, se abre uma porta de oportunidades analíticas no que concerne a relação entre jogos cooperativos, não somente o RPG, e o ensino a nível básico, como uma forma de se construir abordagens que possam ser compreendidas de forma individual, mas também coletiva, tendo em vista o próprio caráter deste tipo de jogo.

## BIBLIOGRAFIA

BISSOLI, Michele de Freitas. Desenvolvimento da personalidade da criança: O papel da educação infantil. **Psicologia em Estudo**. v. 19, n. 4, p. 587-597, 2014.

CARVALHO, S.M.G. PIO, P.M. A categoria de Práxis em *Pedagogia do Oprimido*: Sentidos e implicações para a educação libertadora. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 98, n. 249, p. 428-445, 2017. VYGOTSKI, Lev Semenovich. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FACÓ, Rui. **Cangaceiros e Fanáticos: gênese e lutas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17°. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

SMOLKA, Ana L.B. A Concepção de Linguagem Como Instrumento: Um questionamento sobre práticas discursivas e educação formal. **Temas em Psicologia**. v. 1, n. 2, p. 11-21, 1995.

LEAL, Victor N. **Coronelismo, Enxada e Voto: O município e o regime representativo no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

MANSUR, João Paulo. Terras Adubadas Com Sangue: O coronelismo de *Terras do Sem Fim*. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 36, n. 105, 2021.

MACHADO, P.A.P. *et al.* Utilizando RPG (Role Playing Game) no Ensino de Matemática para alunos do Ensino Médio. **Compartilhando Saberes**, p. 1-12, 2019.

MORAIS, Sérgio P. ROCHA, Rafael. RPG (Role Playing Game): Notas para o ensino-aprendizagem de história. **História & Ensino**, v. 18, n. 1, p. 27-47, 2012.

**Mistério nas Minas: RPG para as salas de aula**. Catarse, 2020. Disponível em: <http://interpretareaprender.com/>. Acesso em: 20/07/2023.

NEVES, Frederico de Castro. Cural dos Bárbaros: Os Campos de Concentração no Ceará (1915 e 1932). **Revista Brasileira de História**, v. 15, n. 29, p. 93-122, 1995.

PERICÁS, L. B. **Os cangaceiros: ensaio de interpretação histórica**. Ed. 2, São Paulo: Boitempo, 2010.

QUEIROZ, Raquel de . **O Quinze**. Ed.1. São Paulo: Ática, 2019

SANTOS, Francisco W.M. A Imagem do Cangaço nos Jornais Cearenses. **ANPUH-Brasil - 30º Simpósio Nacional de História**, Recife, 2019.

VAINFAS, Ronaldo *et al.* **História Ponto Doc 9º ano**. Ed. 1. São Paulo: Editora Saraiva, 2018.

VIEIRA JUNIOR, A.M.G. *et al.* História local e formação da consciência histórica crítica: Uma experiência em ensino de história na escola básica. **Revista da Associação de História-Seção Ceará**, v. 9, n. 18, p. 37-46.

VYGOTSKI, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

XAVIER, Rafael. O RPG e o ensino de história. Diálogos e perspectivas. **Encontros de Vista**, v. 1, n. 7, p. 95-102, 2011.

ZANOLLA, Silvia R.S. O conceito de mediação em Vigotski e Adorno. **Psicologia & Sociedade**. v. 24, n. 1, p. 5-14, 2012.