



RPG e Ensino: Tecendo aprendizagens sobre a História da Independência do Brasil na Bahia

*RPG and Teaching:
Weaving learnings about the History of the Independence of Brazil in Bahia*

*RPG y Enseñanza:
Tejiendo aprendizajes sobre la Historia de la Independencia de Brasil en Bahía*

Josenilda Pinto Mesquita¹
Universidade Católica do Salvador (UCSAL)
Prefeitura Municipal de Camaçari (PMC)

RESUMO

O presente trabalho traz reflexões acerca da experiência de produção de um Jogo RPG sobre a Independência do Brasil na Bahia, o jogo “RPG 2 de Julho”, elaborado no âmbito da tese de doutoramento defendida em 2018 no Doutorado em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Apesar da temática apresentar em sua trajetória uma bibliografia acadêmica vasta, percebemos que, no âmbito da educação básica, pouco tem sido trabalhado didaticamente acerca do tema. Desta forma, buscamos a difusão de informações e conceitos sobre a independência a partir de uma abordagem lúdica dos jogos de representação. A participação popular na independência, os objetivos de seus participantes, o contexto social, econômico e político da Bahia no período da independência pode ser visitado através da simulação de papéis que corroboram para uma aprendizagem ativa e engajadora. Pretendemos abordar, neste artigo, as tecituras realizadas para elaboração do RPG 2 de Julho, o modo com o saber pedagógico se entrelaça ao saber histórico para produção de um material didático que tem como finalidade o ensino da história.

Palavras-chave: Independência do Brasil na Bahia; Ensino de História; Jogos de Representação

ABSTRACT

The present work brings reflections about the experience of producing an RPG game about the Independence of Brazil in Bahia, the game "RPG 2 de Julho" elaborated in the scope of the doctoral thesis defended in 2018 in the Doctorate in Education and Contemporaneity by the University of the State of Bahia (UNEB). Although the theme presents in its trajectory a vast academic bibliography, we realize that in the scope of basic education little has been worked didactically on the subject. In this way, we seek the diffusion of information and concepts about independence from a playful approach to the games of representation. The popular participation in independence, the objectives of its participants, the social, economic and political context of Bahia in the period of independence can be visited through the simulation of roles that corroborate for an active and engaging learning. We intend to address in this article the fabrics made for the elaboration of the RPPG 2 de Julho, the way with the pedagogical knowledge is intertwined with the historical knowledge for the production of a didactic material that has the purpose of teaching history.

Keywords: Independence of Brazil in Bahia; History Teaching. Acting Games.

¹Doutora em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. Mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia. Possui Licenciatura e Bacharelado em História pela Universidade Católica do Salvador. Pesquisa sobre ensino de história, jogos digitais e práticas educativas em rede digital. Atualmente é Professora da Graduação em História da UCSAL, Professora de História na rede municipal de Camaçari-Bahia e Professora Orientadora da Residência Pedagógica, parceria da UCSAL com a CAPES; <https://orcid.org/0009-0006-4164-092X> Endereço eletrônico: josymesquita@gmail.com.



RESUMEN

El presente trabajo trae reflexiones sobre la experiencia de producir un juego RPG sobre la Independencia de Brasil en Bahía, el juego "RPG 2 de Julho" elaborado en el ámbito de la tesis doctoral defendida en 2018 en el Doctorado en Educación y Contemporaneidad por la Universidad del Estado de Bahía (UNEB). Aunque el tema presenta en su trayectoria una vasta bibliografía académica, nos damos cuenta de que en el ámbito de la educación básica poco se ha trabajado didácticamente sobre el tema. De esta manera, buscamos la difusión de información y conceptos sobre la independencia desde un enfoque lúdico a los juegos de representación. La participación popular en la independencia, los objetivos de sus participantes, el contexto social y económico y la política de Bahía en el período de independencia se puede visitar a través de la simulación de roles que corroboran para un aprendizaje activo y atractivo. Pretendemos abordar en este artículo los tejidos realizados para la elaboración del RPPG 2 de Julho, la forma con el conocimiento pedagógico se entrelaza con el conocimiento histórico para la producción de un material didáctico que tiene el propósito de enseñar historia.

Palabras clave: Independencia de Brasil en Bahía; Enseñanza de la historia; Juegos de actuación.

Introdução

Diversos autores vêm debruçando-se em estudos sobre a 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) 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)

O presente trabalho tem por objetivo refletir sobre o jogo RPG 2 de Julho e suas características de trabalho cognitivo, apresentando-se como uma potencialidade para revisitar 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 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 um papel mais efetivo para a 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 irão colaborar com a narrativa da campanha e aventuras;
- 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; o chamado GM – *game master*;
- 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, nos tradicionais RPGs 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;

l) 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. A quantidade de lados dos dados irá colaborar nesta atividade do Mestre;

O RPG tem sido objeto de estudo de pesquisas voltadas para estabelecer sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção de conhecimento. Nesta perspectiva, pensando o desenvolvimento de Jogo RPG 2 de Julho para o ensino da Independência na Bahia como suporte viável para a construção de conhecimento, é que se sedimentou o desenvolver desta pesquisa visando contribuir com o fortalecimento da identidade regional dos sujeitos demonstrando de forma clara a relação direta dos conceitos de história estudados e a vida prática do sujeito/aprendiz.

Os objetivos traçados foram fundamentados a partir de três dimensões básicas: Independência do Brasil na Bahia; Ensino/Aprendizagem socioconstrutivista de História e Jogo RPG Digital. Associamos o lúdico, próprio da interpretação de papéis do jogo, ao ensino da história, oportunizando aos estudantes/jogadores sentirem-se em meio às batalhas da Guerra Independência na Bahia, através de simulações e situações problema, criando estratégias possíveis para a sobrevivência no jogo, ao mesmo tempo em que aprendem acerca do contexto histórico da Independência e desenvolvem habilidades e competências no que se refere ao pensar sobre a história.

1. Modelando o RPG 2 de Julho

O jogo modelado foi o *rolle-playing game* (RPG), escolhido por suas características de simulação e interpretação de papéis que, a nosso ver, dialoga com o Ensino de História e os princípios abordados na pesquisa. Alguns autores consideram o *Dungeons & Dragons*, criado nos Estados Unidos, na década de 70, o primeiro RPG comercial, apesar de, na época, os autores do jogo não considerarem esta nomenclatura para classificar a própria criação. (Waters, 2021) O D&D, como é popularmente conhecido, debruça-se sobre o cenário com referências medievais 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. (Waters, 2021)

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) considera este o primeiro RPG para o ensino de história, visto que utiliza lendas e mitos tipicamente brasileiros em seu enredo.

Para elaboração do jogo RPG “2 de Julho”, utilizamos a versão digital que se aproxima da *Massively multiplayer online rolle-playing games* (MMORPGs), porém, acrescentamos 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, simulando o contexto histórico do processo de Independência na Bahia.

Como já foi descrito, 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, para, a partir da interpretação histórica, elaborar uma narrativa que envolva o jogador em seu enredo.

A campanha do RPG “2 de Julho” está ambientada na Bahia do século XIX, cuja organização territorial se dá em freguesias, de acordo com a estrutura religiosa católica vigente. 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. (GUERRA FILHO, 2004)

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 fazem parte do contexto político da campanha sobre o 2 de Julho. (TAVARES, 2012)

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, também foram 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. (REIS, 1989) Por esse motivo, contextualizamos, na campanha, 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.

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).

A campanha deverá ser pensada como uma forma de contextualizar a formação sócio-histórica da Bahia no século XIX, de modo que os estudantes/jogadores 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 daqueles eventos na formação da sociedade baiana, e o quanto esta formação ainda pode ser encontrada nas ruas, monumentos, casas e na reprodução de nossa existência ainda na contemporaneidade.

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 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. (Araújo, 201?) Estes sujeitos vivenciaram embates pela Independência na Bahia nas quatro localidades que serão utilizadas como pano de fundo para as aventuras. O quadro abaixo sintetiza as motivações que foram inseridas no RPG 2 de Julho.

Quadro 1 – Motivações para participação na causa do Brasil

Personagens – Sujeitos	Motivação
Todos	Luta contra a 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 de liberdade

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

As aventuras foram estruturadas no mesmo aprimoramento da campanha, através da contextualização já descrita e de elementos que poderão ser modificados, na medida em que se realizam as aplicações do jogo. Inicialmente, a partir de diálogos com os participantes do grupo teste, colhemos opiniões e sugestões que corroboraram para escolha dos momentos históricos que foram trabalhados nas aventuras desenvolvidas no jogo. Escolhemos quatro, 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. A seguir, descreveremos o contexto histórico que serviu de inspiração da elaboração das aventuras, cenários, personagens.

1.1. Ameaça de bombardeio ao Forte de São Pedro

Na segunda década do século XIX, a província da Bahia era um importante 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 os mais diversos produtos, 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 1 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).

Consideramos o episódio de novembro de 1821, quando da chegada das notícias, 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. No dia 03 de novembro de 1821, “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 as ruas com seus soldados, os quais conseguiram prender os manifestantes. Estes foram levados para o

Forte do Barbalho e, em seguida, alguns deles embarcaram presos para Lisboa, sob acusação de tentar separar o Brasil de Portugal (TAVARES, 2008).

Alguns meses depois, o cenário na província havia se tornado mais tenso. 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.

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, 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, 1821, p. 88).

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 Palma com intenções de conter qualquer movimentação em apoio aos militares e milicianos que estavam aquartelados no 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,

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?’ (TAVARES, 2012, p. 42)

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, 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. (TAVARES, 2012) 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 eram contrários à 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 a entrada no prédio, feriram com golpes de baioneta a abadessa Sórora Joana Angélica², que não estava envolvida com o levante contra Madeira de Melo mas, naquele momento, protegia o claustro.

Na tarde deste mesmo dia, Madeira de Melo ordenou o bombardeio ao Forte de São Pedro e obrigou as religiosas do convento das Mercês a se retirarem para o convento da Soledade. O forte foi intimado a se render, os soldados saíram do forte disfarçados na noite de 19 e madrugada de 20 de fevereiro, vestindo roupas comuns, utilizando cordas e escadas

² No jogo, Joana Angélica é um personagem não jogador, assim como Madeira de Melo, Manuel Pedro de Freitas Guimarães e outros.

colocadas ao lado do forte pela Gamboa. Uma parte dos soldados seguiu para abrigar-se nos brejos do dique, depois seguiu se dirigindo 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 a Graça para alcançar o Forte de Santo Antônio da Barra, chamado Forte Grande.

1.2. 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 e que outros, principalmente civis, ficaram na cidade. Nossa segunda aventura aborda a participação dos milicianos no recôncavo e a resistência ao ataque dos portugueses que culminou no episódio do 25 de junho, ainda no ano de 1822.

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 resistência em Salvador.

Diante da instabilidade dos meios de controle da população, a cidade foi tomada por cartas anônimas avisando que Madeira de Melo iria assumir o governo. Um “número apreciável de famílias abandonou 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, onde 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.

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 (TAVARES, 2008). A Vila de Cachoeira é o cenário principal da segunda aventura, pois, nesta época, representava um importante e movimentado centro comercial que, devido a



sua 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 da manhã, 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 daquela vila, 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, além de portugueses que, de suas residências, atiraram contra.

Depois do desfile festivo 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 Soledade³, que foi atingido neste ataque. Após os tiros da canhoneira, os moradores de

³ Na aventura do Jogo RPG Tambor Soledade é um personagem não jogador.

Cachoeira 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).

A modelagem dos embates e deste contexto histórico e geográfico fazem parte do jogo para dar dimensão aos jogadores sobre a resistência baiana e suas transformações, para interpretações deste momento histórico, ao mesmo tempo em que estudos sobre a geografia local, paisagens, relevo, vegetação poderão ser abordados como estratégias para as jogadas de ação, ao mesmo tempo em que os temas do currículo serão abordados.

1.3. 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, 2012, 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 mais conhecido pela atuação que tivera no decurso da luta foi o dos 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).



No jogo, Quitéria também é um personagem não jogador, que através de seu conhecimento com montaria e manejo de armas de fogo, poderá auxiliar os jogadores em momentos de combate. Nesta primeira fase da guerra, a estratégia utilizada pelas tropas brasileiras foi a de sitiar a cidade, cortando o acesso de gêneros alimentícios e a comunicação com o interior da província, mantendo tropas portuguesas ilhadas na Capital.

Após a chegada de Labatut, percebe-se mudanças no curso da guerra e a organização e disciplinamento dos soldados regulares e voluntários, além da criação dos batalhões patrióticos e recrutamento de 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. (ARAUJO, 2012, p. 24).

Mesmo com a negativa dos senhores de engenho para o recrutamento dos seus escravos, Labatut se apropriou de bens e escravos que foram incorporados ao exército, sem contar os escravos que fugiam para realizar alistamento e dos que estavam em quilombos que se alistavam com objetivo de conseguir liberdade formal. Labatut terminou construindo um primeiro exército brasileiro, formado por homens que aderiram à causa da Independência e comandados por oficiais vindos do Rio de Janeiro, Pernambuco e por alguns 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, 2012).

Ao assumir o comando do Exército Pacificador, Labatut, enviou uma carta a Madeira de Melo, sugerindo que ele desistisse do conflito. Ao contrário disso, Madeira recebeu reforços em 31 de outubro, quando 10 navios da marinha portuguesa aportam na Baía de Todos os Santos com 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 a batalha mais famosa. As cartas de Labatut e as notícias do periódico Semanário Cívico são os documentos mais utilizados pela historiografia. No jornal baiano, 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.

Segundo Tavares, 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. Desta forma, o cenário da aventura é de dificuldades em números de soldados, dificuldades de alimentação e avanço sem cessar porém, objetivamos a compreensão dos estudantes acerca dos relatos sobre o Corneteiro Lopes e sua participação nas tradições do 2 de julho.

1.4. Ataque Português em Itaparica

No início de 1823, a Cidade da Bahia já estava cercada pelas tropas brasileiras e as forças lusitanas sofriam com a falta de alimentos. Madeira de Melo destituiu a Junta de governo e passou a governar sozinho. Para reservar os mantimentos que ainda possuíam, declarou estado de Sítio 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 7 de janeiro de 1823



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.

No jogo, os participantes interpretam personagens da luta pela Independência na Bahia a favor da causa dos brasileiros, podendo escolher sua nacionalidade de acordo com a classe do personagem que simulará (representará). As aventuras deverão trabalhar a resistência baiana à 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.

Estas estratégias poderão ser utilizadas pelos professores como temas geradores para compreensão sobre a história do 2 de julho, buscar através da ação dos jogadores indicadores

sobre seus interesses, a partir de leituras e pesquisas sobre a temática, irá colaborar para uma aprendizagem engajada tendo a jogabilidade como elemento auxiliar para entender a história.

A elaboração do Personagem Jogador é 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 específico, imerso no contexto de que trata a campanha. Essa elaboração de narrativa deverá conduzir o Estudante/Jogador para uma pesquisa histórica acerca das informações daquela classe (personagem), o que para nós poderá também colaborar com a aprendizagem, visto que, ele se debruçará sobre um enredo do Personagem Jogador (PJ) que estará utilizando ao mesmo tempo em que fortalece a leitura, escrita, o pensar sobre a história e outros elementos cognitivos que poderão auxiliar a sua compreensão sobre a temática.

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. Após a escolha, buscamos utilizá-las para elaboração das classes do RPG 2 de julho que norteiam os jogadores em seus personagens e a construção da história (narrativa histórica), quanto as habilidades e atributos que serão utilizados nas jogadas de ação do RPG. Buscamos, então, relacionar as pessoas que encontraríamos no século XIX às classes, inserindo elementos que poderão favorecer a imaginação histórica, e suas características de trabalho cognitivo.

As classes do quadro acima foram elaboradas pensando os elementos de ludicidade que a classe tradicional possuía e acrescentando elementos históricos, que possam ser estudados pelos Estudantes/Jogadores. Em algumas delas, tais como pistoleiros, alquimistas e sacerdotes, optamos por manter o nome da classe do RPG tradicional. Em outras, buscamos uma nomenclatura que atendessem momentaneamente ao jogo de acordo com sua característica específica. Como no RPG Clássico, algumas classes poderão atender várias profissões, visto que possuem características que mais de um profissional do século XIX, 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.

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, após o que 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, 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 1 exemplifica a ficha utilizada no *RPG 2 de Julho* e descreveremos a seguir os elementos principais que compõem a mesma e, conseqüentemente, o sistema de regras.

Quadro 02– 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, comunidades quilombolas ou nas florestas.
Engenheiros	Oficineiro	É uma classe dos mestres de ofícios, estes eram responsáveis

		pelo processo produtivo artesanal nas cidades. Divididos hierarquicamente entre mestres, oficiais e aprendizes, eram/são peritos na construção de utensílios e artefatos, além de 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.
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. Conseguem 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, possuindo 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



Figura 1 – Ficha do Personagem Jogador (PJ) RPG 2 de

Julho

Editar Personagem

NICK NAME

ARTICULADOR SOCIAL

PONTOS DE VIDA TOTAL: + =

PONTOS DE VIDA ATUAL: ATAQUE: 15 - - = 15

DEFESA: 10 + + = 10

ATRIBUTOS: DESCRIÇÃO

FORÇA: []

DESTREZA: []

CONSTITUIÇÃO: []

COGNIÇÃO: []

PERCEPÇÃO: []

CARISMA: []

ARMA: []

ARMADURA: []

Sortear Atributos

SALVAR

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, 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. 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, 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:

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.

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.

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.

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.

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.

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 perícia em combates, tal como pistolas, machados, arcos, dentre outras. Em ataques corpo a corpo, às mãos e pés viram armas. 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.

Conclusões

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, utilizamos a metodologia Design Based Research (DBR), ou Metodologia por "Proposta", como melhor é compreendida em português em tradução livre desta autora. 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, implicando no desenvolvimento de:

- 1) Uma interpretação do processo histórico de Independência na Bahia;
- 2) Uma Construção de proposta didático-pedagógica para o ensino de história;
- 3) Uma proposta de jogo RPG construída a partir das pesquisas desenvolvidas descritas neste artigo;

O resultado desta primeira fase é um conjunto de informações e construções que alicerçou o desenvolvimento do Jogo Digital proposto já descritos.

A segunda fase consiste na utilização dos elementos descritos para a aprendizagem sobre a história do 2 de julho. A escolha do personagem jogador, coloca o Estudante com missão de debruçar-se sobre o contexto em que o jogo esta inserido, a partir das informações que poderão ser colhidas através do Mestre (Professor), indicações de bibliografias e uso dos personagens não jogadores, buscando a elaboração de uma narrativa que reúne imaginação, criatividade e história.

Desta forma, a cada jogada de ação após a criação do personagem as buscas por informações e pistas a respeito das localidades, sujeitos que participaram da guerra, estratégias utilizadas, locais onde buscavam esconder-se, onde encontravam comida, quais o alimentos que poderiam encontrar pelo caminho, armas, dentre outros elementos irão fortalecer o personagem em seu nível de compreensão do jogo e de estratégias, ao mesmo tempo em que nutre o estudante com informações que poderão alicerçar seu desenvolvimento cognitivo acerca da história da independência.

A participação do Docente é de suma importância para a realização de concepções dos elementos que compõem o jogo, seja os que estão disponíveis como campanha, aventura, personagem, e as pesquisas realizadas, informações colhidas pelos estudantes com o mestre, personagens não jogadores colaborando para o desenvolvimento das aprendizagens necessárias sobre o 2 de julho.



Referências

- AMARAL, Braz. **História da Independência na Bahia**. Salvador: Progresso, 1957.
- 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.
- ARAÚJO, Ubiratan Castro de. **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).
- ARAÚJO, Ubiratan Castro de. **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%20-0Colet%C3%A2nea%20de%20julho.pdf>.> Acesso em: 10 ago. 2016. (b).
- BUONFIGLIO, Mônica. **Maria Quitéria: a Joana D'Arc brasileira - A história de uma heroína de guerra**. São Paulo: Companhia dos Anjos, 2014.
- FRANÇA, Luís Paulino de Oliveira Pinto. **Carta 09 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.
- 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 Social) - Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, 2004.
- 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.
- MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Novas linguagens para a história**. In: **Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro**. Rio de Janeiro: IHGB, 2014.
- 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.
- REIS, João José. **Domingos Sodré, um sacerdote africano: escravidão, liberdade e candomblé na Bahia do século XIX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.



TAVARES, Luís Henrique Dias. **Independência do Brasil na Bahia**. Salvador: EDUFBA, 2012.

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.

WATERS, Darren. What happened to Dungeons and Gragons?. **BBC News on line**. Disponível em http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm Acesso em 27/02/2021.

Dossiê



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Artigo recebido para publicação em: 13 de junho de 2023.

Artigo aprovado para publicação em: 04 de agosto de 2023.