

## CONTEXTUALIZAÇÃO DE JOGO ELETRÔNICO PARA A REALIDADE: AS RELAÇÕES ESPAÇO-TEMPO E A GEOPOLÍTICA DO CANGAÇO

### CONTEXTUALIZATION OF ELECTRONIC GAME FOR REALITY: SPACE-TIME RELATIONSHIPS AND THE GEOPOLITICS OF CANGAÇO

#### RESUMO

Este artigo objetiva-se em ressaltar a importância da adaptação de jogos eletrônicos para jogos de tabuleiro, bem como a relação ensino-aprendizagem realizada interdisciplinarmente entre as disciplinas Geografia e História, no Projeto Cangaço, realizado entre dezembro de 2017 a janeiro de 2018 em uma escola pública estadual do Alto Sertão Alagoano estimulando a compreensão das relações espaço-tempo e os contextos geopolíticos em que cada personagem do jogo adaptado encontrava-se, permitindo a participação dos estudantes/jogadores de três turmas da segunda série do Ensino Médio no pátio da escola junto ao docente de Geografia, protagonistas do processo contínuo de aprendizagem. Para o desenvolvimento desta atividade foram realizadas discussões envolvendo a compreensão de cangaço em Hobsbawm (1976), Dutra (2006), e a importância de jogos utilizados como ferramenta didática a partir de Roehrs et al (2017), Santos e Eichler (2016), Tassinari (2016), e Ramos (2014) para a elaboração e aplicação da adaptação do jogo eletrônico Cangaço® (2014) em sala de aula.

**Palavras-chave:** Jogo educativo. Ensino-aprendizado. Interdisciplinaridade.

#### ABSTRACT

This article aims to emphasize the importance of adapting electronic games for board games, as well as the interdisciplinary teaching-learning relationship between the disciplines Geography and History, in the Cangaço Project, carried out between December 2017 and January 2018 in a state public school of Alto Sertão Alagoano stimulating the understanding of space-time relations and the geopolitical contexts in which each character of the adapted game was found, allowing the participation of students / players from three classes of the second grade of High School in the schoolyard together with the Geography teacher, protagonists of the continuous learning process. For the development of this activity, discussions were held involving the understanding of cangaço in Hobsbawm (1976), Dutra (2006), and the importance of games used as a didactic tool from Roehrs et al (2017), Santos and Eichler (2016), Tassinari (2016), and Ramos (2014) for the elaboration and application of the adaptation of the electronic game Cangaço® (2014) in the classroom.

**Keywords:** Educational game. Teaching-learning. Interdisciplinarity.

**Ricardo Santos de Almeida**

Instituto Federal de  
Educação, Ciência e  
Tecnologia de Alagoas  
ricardosantosal  
@gmail.com

ORCID: 0000-0003-1266-  
2557

## Introdução

A popularização e difusão dos jogos eletrônicos ainda são vistas como mero entretenimento. Cabem aos profissionais da educação apropriarem-se destes artefatos tecnológicos os utilizando coerentemente dentro da lógica do ensino-aprendizagem permitindo-lhes instigar o raciocínio e discussões sobre temáticas dentro e fora da sala de aula.

Nos cabe analisar e discutir a adaptação do jogo eletrônico Cangaço® (ver figura 1) utilizado em aulas de Geografia e História dentro do contexto do projeto Cangaço realizadas em escola pública estadual do Alto Sertão Alagoano permitindo aos estudantes, de três turmas da segunda série do Ensino Médio, relacionarem por meio do jogo de tabuleiro.

A socialização e compreensão dos elementos pesquisados para a confecção e aplicação do jogo na culminância do projeto no pátio da escola (ver figura 2) em janeiro de 2018 viabilizando assim, a compreensão da temática Cangaço, bem como as características de cada personagem que representavam as volantes e os bandos. Entre eles, o bando de Lampião, o bando de Cabeleira, e o bando de Brillhante. Embora cada bando não se relacione tempo-espacialmente em mesma época, o entrelaçamento da socialização de informações a cada etapa vivenciada em etapas do jogo consistia não apenas na aquisição de apetrechos essenciais a retroalimentação de poder de cada personagem.

Fig. 1. Plataforma do jogo Cangaço.



Fonte: Sertão Games (2018)

Fig. 2. Jogo Cangaço adaptado.



Fonte: Dados da pesquisa (2018)

Objetivamo-nos analisar os rebatimentos da utilização de um jogo eletrônico adaptado para tabuleiro. Para tal, foi realizada uma pesquisa infográfica com o intuito de identificar qual jogo eletrônico poderia ser aplicado no ensino das disciplinas supracitadas, assim como se voltassem à temática do projeto interdisciplinar desenvolvido na escola pelos docentes.

Na realização da pesquisa foram encontrados vários jogos eletrônicos, mas o que melhor se adequou foi o Cangaço® e utilizando a metodologia criativa incentivamos a aprendizagem dos estudantes a partir do lúdico como estratégia à discussão sobre a construção dos mitos e das histórias reais que permeiam a saga de variados cangaceiros nas entrelinhas da história, considerados ou como mocinhos ou vilões, heróis ou cruéis buscados nas pesquisas bibliográficas realizadas pelos estudantes e filtradas pelos docentes enfatizando-se que “a maior parte das vezes a ficção parte da vida real, de sujeitos que viveram em uma temporalidade específica, bandidos que no seu tempo foram amados e odiados ao extremo.” (DUTRA, 2006, p. 1).

Dutra (2006) ao mencionar o termo bandido destaca-se que este se baseia no pensamento de Hobsbawm (1976, p. 24) enfatizando-se que “para que possamos compreender a composição social do banditismo, então, devemos examinar basicamente a margem móvel da sociedade camponesa.” E é neste processo que utilizamo-nos de pesquisas bibliográficas e infográficas realizadas pelos estudantes sobre as volantes, os bandos de Lampião, Cabeleira e Brilhante para que possamos entendê-los em suas complexidades sócio-espaciais assim como apontar os prós e contras de suas práticas cangaceiras, ou seja, dos bandidos sociais, no sertão nordestino. Hobsbawm (1976) ao destacar que essas práticas se relacionavam também como contraponto a estrutura fundiária e social das regiões em que estes estavam inseridos assim como suas leituras de mundo ideal permitindo-lhes por estas posturas uma visibilidade de repercussões nacional e internacional.

Relacionando-se as pesquisas infográficas e bibliográficas tecemos as seguintes indagações para a construção das cartas do jogo adaptado (ver quadro 1):

**Quadro 1. Indagações e respostas das pesquisas dos estudantes**

Indagações	Respostas
Quais os contextos geopolíticos permeavam o cangaço no Brasil?	Um nordeste sertanejo com alta concentração de renda nas mãos de latifundiários alinhados ao Estado.
Quem eram os cangaceiros Lampião, Cabeleira e Brilhante, e como se caracterizavam as volantes que os procuravam?	Cada qual tinha uma história sócio-econômica específica, Lampião (vingador da morte do pai assassinado), Cabeleira (herói sem causa social que matava e roubava para sobreviver), Brilhante (família abastarda), volantes (representantes do Estado para prendê-los).
Como as pessoas se identificavam com suas histórias de vida e ingressavam em seus bandos ou se identificavam com as volantes com o intuito de denunciar esses cangaceiros?	Para alguns prováveis vingadores do povo, paladinos da justiça, porta-voz das massas. Aos olhos da oligarquia e do Estado eram tidos como criminosos, fora-da-lei.
Qual a representação dos apetrechos que os identificavam como cangaceiros ou como volantes?	Poder de fogo configurando defesa ou acusação referente a rebelião social e protesto social da parte do povo ou do Estado.

Fonte: Dados da Pesquisa (2018).

Observando-se esses elementos contidos na investigação os associando às respostas do questionário foram elaboradas as seis cartas para quatro personagens existentes no jogo adaptado que contou também com a leitura e interpretação de dados específicos contidos nas pesquisas realizadas sobre os cangaceiros e volantes, além de cartas que se direcionavam a aquisição de apetrechos necessários às estratégias de poder que permeiam o cangaço.

**Referencial teórico**

O desenvolvimento de interações promovidas pelos jogos baseia-se na codificação e decodificação de informações, ou seja, no estabelecimento da linguagem requerendo-se adaptações necessárias a faixa etária da criança, jovem ou adolescente para que se possa realizar a adaptação do jogo de modo coerente que leve em consideração etapas que valorizem a capacidade verbal e de nível linguístico que lhes conduzam a realização de atividades que estimulem a participação e interação, associando-se a proposta interdisciplinar.

Para Ramos (2014, p. 21) os jogos também permitem aos participantes um melhor desenvolvimento da psicomotricidade e as ajudam “na melhor tomada de consciência de seu corpo, integrada às emoções, a fim de reencontrar o caminho da comunicação consigo mesma e com os outros”. Logo, ressaltamos que cada participante desenvolve um modo particular de se comunicar e se relacionar com o mundo externo e a aplicação do jogo adaptado em local público permitem aos participantes a expressão de suas relações, emoções e conflitos expressados na incorporação das personagens, considerando-se um desafio aos estudantes escolhidos que gostam de jogos eletrônicos, mas se sentiam introspectivos para a prática na vida real, mas permitiram-se participar após a elaboração conjunta da adaptação.

Os jogos devem ser utilizados como ferramenta para o ensino e a avaliação desde que levem em consideração em sua elaboração, regras que entrelacem os contextos sócio-espaciais em que o estudante também esteja inserido socialmente desenvolvendo também a vontade de aprender variados conhecimentos. Logo,

O sujeito já inserido no jogo, passa a atuar como personagem da história que se desenvolve no jogo, que por consequência, deve utilizar de comandos específicos, e ações determinadas, pra poder evoluir no mesmo, guiado pelo *flow* e *fiero* presentes nesse tipo de plataforma, que incita o sujeito a continuar em sua busca por se aprimorar, aprendendo assim, as regras que determinam seu sucesso, e adaptando seu raciocínio, coordenação motora, e qualquer outro sentido, e controle que precise adaptar pra atingir o objetivo (TASSINARI, 2016, p. 1).

Consideramos que a utilização dos jogos adaptados à realidade permite-nos a decodificação de elementos centrais das discussões que envolvem as estratégias praticadas pelos personagens contidos no jogo escolhido pelas turmas desafiadas a tecerem considerações sobre as práticas cangaceiras permitindo sob o estímulo dos docentes a melhoria da compreensão dos conteúdos socializados no projeto Cangaço, e ao desenvolvimento intelectual, a responsabilidade e a maturidade contribuindo, sobretudo para a formação social do estudante.

O jogo eletrônico Cangaço® lançado em 2014 produzido pela Sertão Games caracteriza-se como um *card game*<sup>1</sup> virtual que permite a cada etapa ao jogador virtualmente tornar-se novo rei do cangaço enfrentando por meio de tocaias e tiroteios da

<sup>1</sup>Os jogos de cartas ou jogos de baralho são os jogos em que se utilizam um baralho. Existem jogos que são individuais e jogos coletivos, alguns também em duplas. Desde o século X a.C., que os jogos de cartas têm fascinado a humanidade.

montagem de acampamentos a realização de acordos com coiteiros para geopoliticamente sobreviverem no sertão nordestino.

Os desempenhos das turmas participantes foram avaliados e considerados satisfatórios uma vez que no processo de elaboração da adaptação do jogo todos foram participantes ativamente no desenvolvimento cognitivo das competências (ações e operações necessárias ao estabelecimento das relações existentes entre os acontecimentos pesquisados) e habilidades (aperfeiçoamento e articulações desenvolvidas entre os saberes da Geografia e História que se fizeram presentes na compreensão dos acontecimentos) associadas à temática: cangaço.

Podemos conceber o cangaço como ressonância sócio-espacial de levantes populares que sob a égide do clamor social embriagam-se contrários aos padrões sociais que legitimavam a concentração da terra, na moral e bons costumes estabelecidos.

A moderação ao matar e agir com violência faz parte da imagem do bandido social. Não há razão para esperarmos que, como grupo, ajam de conformidade com os padrões morais que aceitam e que seu público deles espera, mais do que se espera do cidadão comum. Não obstante, à primeira vista causa estranheza encontrarmos bandidos que não só praticam o terror e a crueldade numa medida que não pode ser explicada como simples retaliação, mas cujo terror na verdade faz parte de sua imagem pública. São heróis, não a despeito do medo e horror que inspiram suas ações, mas, de certa forma, por causa delas. São menos desagradadores de ofensas do que vingadores e aplicadores da força; não são vistos como agentes de Justiça, e sim como homens que provam que até mesmo os fracos e pobres podem ser terríveis. (HOBBSAWM, 1976, p. 54).

A tensão provocada seja pela ressonância sócio-espacial dos desprovidos de renda e sedentos por justiça, seja nos paladinos coronéis tentacularizados e representantes do Estado no Nordeste brasileiro provocaram em parcela da população uma identificação, pois nos

Modernos sistemas agrários, sejam eles capitalistas ou pós-capitalista não são os mesmos da sociedade camponesa tradicional que produziu outrora os bandidos sociais, pois a lógica capitalista, o desejo de acumular capital e lucrar desenfreadamente já impregnou-se no meio rural acabando com o sentido e a razão de ser do nosso bandido social. Aqueles princípios básicos que faziam com que se lutasse por um retorno as tradições esfacelou-se completamente, a lógica agora será pensar não no sentido coletivo e de melhoria coletiva, mas sim um isolar-se no individualismo, um acumular o máximo possível para si (DUTRA, 2006, p. 6).

Observando-se as entrelinhas dos princípios básicos, os cangaceiros se configuram pelo seu papel social como esperanças ao estabelecerem em seu modo de organização elementos essenciais às práticas solidárias, cada um tinha um papel no bando, ou seja, tenhamos o caso dos líderes que buscavam abrir os caminhos pela caatinga dotados de autoconfiança, bem como negociavam com os menos favorecidos para que o grupo fosse protegido pelos coiteiros permitindo em sua organização política a rejeição à submissão individual, lógica existente dentro do campesinato em contraponto aos coronéis que concentravam as terras e estabeleciam tensões para que os pequenos agricultores cedessem e vendessem suas terras facilitando a expansão dos latifúndios ou dos pastos pelo sertão. A história deste processo é elucidada também no jogo eletrônico adaptado e aplicado na escola.

### Procedimentos metodológicos

A metodologia foi realizada através de uma pesquisa descritiva em sala de aula sobre a temática Cangaço com estudantes de três turmas da segunda série do Ensino Médio de uma escola estadual do município Pariconha/AL, os mesmos tinham idade entre 13 a 17 anos.

A coleta de dados se deu de modo infográfico e bibliográfico sobre jogos eletrônicos que poderiam ser adaptados para uma melhor relação ensino-aprendizagem sobre o tema discutido, bem como contribuíram para o estabelecimento das regras do jogo.

O jogo escolhido, adaptado e aplicado na pesquisa foi o Cangaço® (2014) e as personagens e aprofundamento teórico e metodológico sobre o cangaço e o banditismo social se perpassaram pelas leituras e discussões de Hobsbawm (1976), Dutra (2006), e sobre os jogos utilizados como ferramenta didática discutidos tendo por base Roehrs *et al* (2017), Santos e Eichler (2016), Tassinari (2016), e Ramos (2014).

Para a adaptação do jogo Cangaço® foram utilizadas: duas placas de isopor T1 10cm 100mm (para o tabuleiro e armas dos cangaceiros), tintas guache cores verde e amarela, um marcador permanente cor preta, seis cartolinas guache nas cores azul, amarelo, vermelha, preta, azul e verde para a confecção das cartas contendo as informações lidas sobre a história dos personagens a cada jogada, um dado confeccionado com emborrachado utilizado para pontuação de cada uma das equipes

representadas por cada estudante/jogador, dez folhas de papel A4 para impressão dos personagens peça-chave, palitos de churrasco para que as personagens estejam dentro do quadrado a cada etapa contida na placa de isopor, e a roupa de cangaceiros gentilmente cedidas para os estudantes, assim como o fardamento para simbolizar a volante.

## Resultados e discussões

A participação e o protagonismo juvenil ao longo de todo o processo permitiu aos participantes a valorização da utilização de jogos eletrônicos adaptados para a escola permitindo-lhes aprender brincando, e ao socializar o aprendizado no pátio permitiu-lhes desproverem-se das tensões existentes na comunicação oral e corporal tal como nos lembra Ramos (2014) ao elucidar a importância dos jogos no desenvolvimento socioafetivo.

Sob uma metodologia ativa que permeou todo o processo de aprendizado sobre o cangaço das pesquisas infográficas e bibliográficas a adaptação do jogo contribuiu significativamente para o sucesso da atividade, uma vez que a estratégia pedagógica diferenciada contribuiu para entender um recorte tempo-espacial em sua complexidade existente no processo de Formação Econômica e Social brasileira em ênfase no Nordeste brasileiro permeando as interpretações sobre as tensões sociais, em especial, nos sertões assim como conceber novos conceitos tais como: coiteiro, cangaceiro, volante, bem como o simbolismo que alguns apetrechos que as cangas, cartucheiras, perneiras, dentre outros ainda influenciam culturalmente os sertanejos.

## Considerações finais

Conclui-se que no decorrer da pesquisa os objetivos foram alcançados, pois os processos que envolveram a pesquisa, a sistematização da temática e a aplicação do jogo contribuíram significativamente para a compreensão do cangaço como um fenômeno de banditismo social cujas origens permeiam-se nas questões sociais e fundiárias do Nordeste brasileiro, caracterizando-se por ações violentas de grupos ou indivíduos isolados: assaltavam as fazendas, sequestravam coronéis (fazendeiros latifundiários) e saqueavam comboios e armazéns.

Os cangaceiros não tinham moradia fixa: viviam transeuntes pelo sertão, praticando tais crimes, fugindo e se escondendo. Logo, o estabelecimento desta compreensão associando a leitura sobre a representação que os cangaceiros tecem sobre os sertão permeou todo o trabalho, bem como permitiram aos estudantes tecerem considerações sobre os mesmos entendendo também elementos constituintes da Formação Econômica e Social brasileira.

## Referências

1. ROEHRS, Rafael; DENARDIN, Úrsula Freitag Gasparotto; ESCOTO, Dandara Fidelis; DENARDIN, Elton Luis Gasparotto. Adaptação do Jogo WAR® como ferramenta didática aplicada ao ensino de Geografia – WARGEO. *Geografia Ensino & Pesquisa* (UFSM), v. 21, p. 99-107, 2017.
2. DUTRA, Wesley Rodrigues. Teorizando o Cangaço: o "Rei Lampião" e a questão do Banditismo Social. In: *3º Seminário Nacional de História da Historiografia: aprender com a história, 2009*, Mariana - MG. Anais – 3º Seminário Nacional de História da Historiografia: aprender com a história, 2009.
3. HOBBSAWM, Eric. *Bandidos*. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976.
4. RAMOS, Sandra Lima de Vasconcelos. *Jogos e brincadeiras na escola: orientação psicopedagógica*. Editora Respel, 2014, 192 p.
5. SANTOS, Ana Carolina dos; EICHLER, Marcelo Leandro. Acerca da adaptação de um jogo eletrônico sobre tabela periódica para as redes sociais. *REDEQUIM - Revista Debates em Ensino de Química*, v. 2, p. 107-114, 2016.
6. SERTÃO GAMES. *Cangaço*. Disponível em: <<https://sertaogames.com/games/cangaco-rpg/>>. Acesso em: 01 nov. 2017.
7. TASSINARI, Victor Celso Cerquinho. *O poder dos jogos como ferramenta de ensino e avaliação*. Disponível em: <[http://www.unibratec.edu.br/tecnologus/wp-content/uploads/2016/10/tecnologus\\_edicao\\_10\\_artigo\\_03.pdf](http://www.unibratec.edu.br/tecnologus/wp-content/uploads/2016/10/tecnologus_edicao_10_artigo_03.pdf)>. Acesso em: 18 abr. 2018.