GUERRA DO CONTESTADO: UMA PROPOSTA DE JOGO DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Rafael Lucas KRUGER[1], Leonardo Pillati DAL PUPPO[1], Marcos Mincov TENORIO[1], José Lúcio da Silva MACHADO[2]

[1]Departamento Acadêmico de Informática
Universidade Tecnológica Federal do Paraná – *Campus* Francisco Beltrão
Francisco Beltrão – Paraná - Brasil

[2] Departamento Acadêmico de Humanidades
Universidade Tecnológica Federal do Paraná – *Campus* Francisco Beltrão
Francisco Beltrão – Paraná - Brasil

E-mails: rafaelkruger.2001@alunos.utfpr.edu.br, leonardop.2018@alunos.utfpr.edu.br, marcostenorio@utfpr.edu.br, josemachado@utfpr.edu.br

Resumo: *O ensino de história tem como base a aquisição cumulativa de informação e o ordenamento de acontecimentos históricos, porém as novas gerações de estudantes têm dificuldades com a aprendizagem destes conceitos pois estão muito distantes do seu mundo, quase que inteiramente digital. Para isto, este trabalho traz uma proposta de um jogo digital que aborda a temática histórica da Guerra do Contestado, visando apresentar-se como um facilitador para aprendizagem. Para isto, este trabalho dedicou-se a conhecer profundamente aspectos históricos relacionados a Guerra do Contestado, estudando o tema sob diversos ângulos e conhecendo personagens, cenários visuais, contextos econômicos e sociais. A partir desta pesquisa bibliográfica estabelece-se a proposta de um jogo educacional seguindo procedimentos técnicos recomendados na literatura. Como resultados tem-se o ideário acerca da guerra do contestado e a possibilidade de inserção deste ambiente em um jogo educacional 3D. Espera-se que a proposta deste jogo possa fornecer uma perspectiva acurada do conflito histórico sendo uma ferramenta importante para as novas gerações entrarem em contato com um fato histórico importante para a região paranaense.*

Palavras-chave: *Guerra do Contestado; Ensino de História; Jogo 3D; Jogo educacional.*

INTRODUÇÃO

A história da humanidade é permeada por diversos acontecimentos que alteram nações e grupos étnicos. O cenário brasileiro foi palco de diversos conflitos, como a Guerra dos Palmares, a Guerra dos Mascates, a Guerra do Paraguai, entre outras. Na história do Paraná e de Santa Catarina a Guerra do Contestado, objeto de nosso interesse, ocorreu de 1912 a 1916 na região sul do Brasil, especificamente na divisa entre os estados. Tratava-se de um importante conflito que recebeu esse nome devido à "disputa" de dois estados pela

propriedade do território, rico em erva-mate e madeira (AFONSO, 1994). Esses eventos históricos são ensinados nas aulas de história do ensino médio no estado do Paraná.

Caimi (2006) aponta que o ensino de História é baseado na aquisição cumulativa de informações e ordenação de eventos históricos, porém, a nova geração de alunos que vive cercada por aparatos tecnológicos e está constantemente conectada a informações midiáticas no computador, Internet, videogames e celulares (PRENSKY, 2013) tendem a não considerar as aulas de História envolventes quando são ministradas no método tradicional. Isso pode fazer com que os alunos tenham dificuldade em encontrar relevância e não consigam vincular o assunto às situações do cotidiano (SEFFNER, 2018).

Por outro lado, vários investigadores têm se dedicado a provar o valor dos jogos digitais, uma nova fonte de informação mediática que pode ser utilizada para desenvolver o conhecimento acadêmico (GEE, 2007; PRENSKY, 2013). Prensky (2006) também afirma que as crianças podem aprender de forma mais positiva usando videogames e sugere que a cultura escolar tradicional de estilo expositivo e testes padronizados de hoje não está mais preparando adequadamente os alunos para enfrentar a mudança global.

Portanto, a abordagem de um jogo digital nas aulas de História pode enriquecer todo o processo de ensino e aprendizagem, principalmente no ensino fundamental, criando um ambiente no qual eventos históricos importantes podem ser abordados e ensinados com métodos inovadores e permitindo um processo de aprendizagem significativo. Com base na importância histórica da Guerra do Contestado, e sob a ótica do ensino por meio de jogos digitais, este trabalho propõe o enredo de um jogo educacional 3D abordando a Guerra do Contestado nas esferas social, econômica e religiosa.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Atualmente, vários pesquisadores sugerem que os jogos sérios são ferramentas eficazes para fins educacionais, criando experiências de aprendizagem relevantes, motivando os alunos e mudando seu comportamento (RITTERFELD, 2009). Devido ao avanço da tecnologia e ao aprimoramento de *hardware* e *software*, é possível o desenvolvimento de diversas categorias de jogos, em que cada categoria tem seu próprio

motivador de entretenimento, melhorando as emoções, a imaginação, a inteligência e as habilidades motoras do jogador (MAYER, 2019).

Schuytema (2008) sugere que os jogos digitais são atividades lúdicas formadas por ações e decisões, visando uma condição final, sendo limitado por um conjunto de regras e um universo. Ao se referir aos Jogos Educativos, Gros (2003) afirma que eles precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos, visando ensinar ou desenvolver a capacidade cognitiva e intelectual dos jogadores por meio de estratégias e habilidades.

Diversos jogos sérios de sucesso já apresentam também uma versão educacional para permitir que os jogadores desenvolvam habilidades de colaboração, comunicação, pensamento sistêmico e resolução de problemas. Assim, podem ser utilizados como uma ferramenta poderosa de aprendizagem que fornece o acesso a conteúdo de inúmeros temas por meio de representações visuais, enquanto o jogador pode se divertir (RITTERFELD, 2009).

É importante compreender como os jogos digitais, sejam eles comerciais ou educativos, podem oferecer um impacto positivo no ensino e aprendizagem podendo promover reflexões sobre as interfaces entre Ciência, Arte e Humanidades (ALVES, 2020). No entanto, para construir esses jogos, Battaiola (2000) sugere que precisamos considerar três partes: enredo, motor e interface interativa. O enredo define o tema, os objetivos do jogo e os eventos que se desenrolam à medida que a história avança. O motor do jogo é um controlador, criando reações de acordo com as ações e decisões do jogador, resultando em mudanças na interface. Finalmente, a interface interativa liga o jogador e o motor de jogo, onde o jogador fornece a entrada e o motor de jogo fornece a saída.

Desta forma, entender os objetivos de aprendizagem e criar um enredo interessante é tão importante para o desenvolvimento do jogo quanto a tecnologia envolvida. O presente trabalho então debruça-se sobre os acontecimentos da Guerra do Contestado uma vez que pretende construir um enredo pelo qual o jogo terá de ser desenvolvido.

METODOLOGIA

O objetivo deste trabalho é propor o enredo de um jogo digital 3D acerca da Guerra do Contestado favorecendo uma nova abordagem no ensino de história. Para atingir o

objetivo proposto, tornou-se necessário definir alguns encaminhamentos metodológicos que viabilizaram a realização da pesquisa conforme Figura 1. Inicialmente, esta pesquisa buscou conhecer aspectos históricos relacionados à Guerra do Contestado, pretendendo utilizar-se destes assuntos para construir o enredo. Desta forma ela é considerada aplicada e exploratória assumindo uma característica de pesquisa bibliográfica (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Figura 1 – Fases para o desenvolvimento da pesquisa

Fonte: Autoria própria (2023)

Em uma pesquisa bibliográfica as informações são recolhidas a partir de várias fontes (livros, artigos, páginas web, publicações nas redes sociais) seguindo os seguintes passos: Escolha do tema; Levantamento bibliográfico preliminar; Formulação de problema; Plano de ação; Pesquisa de fontes; Leitura; Filtragem; Organização lógica; Escrita (PRODANOV; FREITAS, 2013). O problema de pesquisa bibliográfica foi estabelecido para fornecer a localização correta do ponto de vista histórico: Qual é o contexto histórico e social da Guerra do Contestado e quais são os personagens e cenários visuais mais importantes?

As seguintes etapas conduziram à identificação das fontes: filtragem por confiabilidade científica e leitura do material. Por fim, ordenou-se os fatos históricos a fim de identificar o contexto social e histórico, os personagens principais e os aspectos visuais.

A segunda fase desta pesquisa foi direcionada à proposta do jogo utilizando-se do processo de desenvolvimento de jogos de Novak: Conceito; Pré-produção; Protótipo; Produção; Pós-Produção (NOVAK, 2010). Este artigo aborda a etapa de Conceito, criando assim o enredo do jogo, direcionado ao público, identificando os objetivos do jogo, o papel do jogador e a experiência de jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Guerra do Contestado leva esse nome pois deu-se na divisa dos estados do Paraná e Santa Catarina (Figura 2), local disputado pelos dois estados e rico em erva-mate e madeira. O combate estendeu-se por 4 anos, tendo começado em outubro de 1912 e terminado em agosto de 1916, ocasionando a morte de cerca de 20 mil pessoas, cerca de um terço da população local.

A guerra ocorreu em um território de 28 mil quilômetros quadrados. Os estados de Santa Catarina e Paraná disputavam os limites do território não demarcado oficialmente (AFONSO, 1994). A subsistência da população estava ligada à caça, pesca, coleta de frutos silvestres, manutenção de pequenas plantações, extração de erva-mate e criação de animais. A maioria desses habitantes não possuía nenhuma documentação fundiária, tendo sua propriedade consolidada ao longo das gerações. Porém, com a Lei de Terras de 1850, os chamados "coronéis" passaram a regularizar grandes extensões de terra em seu nome, adquirindo a posse legal. Permitindo então que os camponeses vivessem em suas terras em troca de mão de obra (VALENTINI; RADIN, 2012).

Em paralelo, ao final do século XIX, inicia-se a expansão das ferrovias pelo país e tem-se um projeto de construção de uma ferrovia partindo de Itararé (SP) até Santa Maria da Boca do Monte (RS). Esta ferrovia era a EFSPRG (Figura 2).

Figura 2 – Inauguração do primeiro trecho da EFSPRG em Dezembro de 1899

Fonte: (DERENGOSKI, 1987)

Com os coronéis agora donos das propriedades, a construção da ferrovia se torna interessante pela valorização de suas propriedades. Assim, começaram a vender suas terras

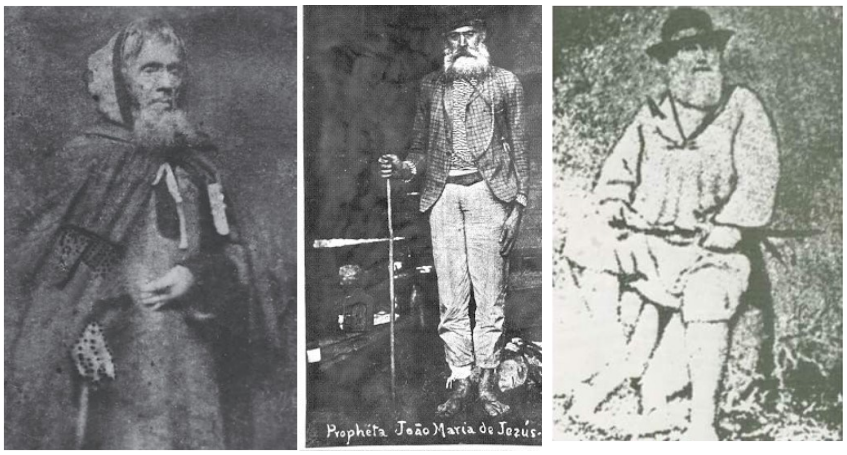
para as empresas responsáveis pela construção da ferrovia (DERENGOSKI, 1987). As empresas, tendo como uma das principais a BRC, agora proprietárias legais das terras, começaram a expulsar várias famílias de camponeses que viviam na região. Os camponeses tentaram resistir, porém, sem sucesso, dados à repressão violenta do corpo de segurança da BRC (VALENTINI; RADIN, 2012).

Não havendo resultado efetivo dos protestos, a ferrovia foi construída com aproximadamente 8.000 trabalhadores envolvidos, a maioria camponeses e moradores das proximidades. A BRC conseguiu cumprir o prazo da área do Contestado no final de 1910 e as desapropriações de terras totalizaram cerca de 6.000 Km² (RUBIM, 2023). Essa gigantesca concessão de terras foi um dos principais motivos que levaram a população cabocla a se sentir insegura e desconfiada do governo. Ao final da obra, a BRC demitiu milhares de trabalhadores resultando em um enorme contingente de desempregados. Alguns dos antigos trabalhadores se mudaram e outros acabaram se juntando aos caboclos locais, aumentando o número de grupos rebeldes (ESPIG, 2012). Logo a região pertencente à BRC começou a ser desmatada pela madeireira Lumber, subsidiária da BRC, em 1911. Toda a madeira extraída era beneficiada e posteriormente exportada, utilizando a ferrovia EFSPRG.

Anteriormente a estes acontecimentos, em 1838 um monge chamado João Maria de Agostini chega ao Brasil. O monge eremita benzedeiro e curandeiro viajou pelo sul do país divulgando seus ideais e o conhecimento de métodos de cura alternativos (KARSBURG, 2014). Ele previu que seria sucedido por outros monges. Sua profecia se cumpriu e outro monge chamado João Maria de Jesus apareceu usando os mesmos métodos de cura de Agostini caminhando pelo sul do Brasil até seu desaparecimento (entre 1900 e 1908) tão misterioso quanto seu surgimento. Já em 1911, em meio uma revolta local, surge o terceiro monge, José Maria de Santo Agostini, afirmando ser irmão de João Agostini. Segundo informações da polícia, seu nome verdadeiro era Miguel Lucena de Boa Ventura, ex-militar, soldado desertor condenado por estupro. Com a mesma habilidade de cura que os outros, porém organizava grupos e reunia seguidores leais. A maioria de seus seguidores eram agricultores expulsos de suas terras e ex-funcionários da BRC (TOTA, 1983). Possuía ideais rebeldes antirrepublicanos e por isso começou a ser perseguido e continuava se mudando entre cidades catarinenses. Os moradores locais geralmente o procuravam em busca de curas,

orações e ajuda, aumentando seus seguidores. Logo as forças policiais tomaram conhecimento de "pessoas armadas" em torno do monge e de seus ideais rebeldes.

Figura 3 – João Maria de Agostini, João Maria de Jesus e José Maria de Santo Agostini.



Fonte: (KARSBURG, 2014), (RUBIM, 2023).

Em 1912, as forças policiais enviaram uma carta a José Agostini, na cidade de Irani-SC, a qual convidava-o para ir até o acampamento deles para esclarecer o objetivo da reunião de pessoas armadas ao seu redor. Sem ter a resposta desejada do monge, os militares se aproximaram de Irani e a guarda do monge disparou contra eles. Os militares invadiram Irani e os caboclos reagiram, atacando os militares com revólveres, facões e outras armas de mão. Os rebeldes saíram vitoriosos, no entanto, a vitória custou a vida de seu líder José Agostini, assim como a vida do comandante da tropa militar, coronel João Gualberto Gomes Sá Filho. A batalha de Irani é considerada o estopim da Guerra do Contestado. A partir desse momento, eclodiram vários conflitos entre os chamados rebeldes (peões, fazendeiros e ex-funcionários da BRC) e os militares (Força do Estado do Paraná, latifundiários e pessoal da BRC).

No final de 1913, os rebeldes começaram a criar as chamadas "Cidades Santas", que se tornaram importantes redutos. Uma dessas cidades é Taquaruçu, que atingiu cerca de 3.000 habitantes. Os caboclos defendiam uma espécie de “Monarquia Celeste” e acreditavam que a República brasileira (estabelecida em 1889) era controlada pelos grandes coronéis e empresas. Em 1914, outro grande ataque militar aconteceu, desta vez em Taquaruçu, onde os rebeldes se defenderam e obtiveram a segunda vitória. Posteriormente, Taquaruçu foi palco de outro importante conflito armado. Neste, no entanto, os rebeldes sob a liderança de

Maria Rosa foram derrotados e o conflito ficou conhecido como massacre de Taquaruçu (AFONSO, 1994; BENTO, 2013).

Nos anos seguintes houve outros conflitos, sob nova liderança. Adeodato Manoel Ramos, o último líder caboclo na guerra, liderou vários conflitos resultando em algumas vitórias e severas derrotas. No final de 1915, os conflitos quase deixaram de existir, os rebeldes já não se concentravam como antes, e Adeodato assumiu que estavam a perder a guerra. Adeodato foi preso em 1916 sob pena máxima, tentou escapar sete anos depois e foi morto (BENTO, 2013; TOTA, 1983).

A partir de todos estes resultados encontrados no levantamento bibliográfico a pesquisa agora direciona a atenção à elaboração da proposta do jogo Guerra do Contestado. Inicialmente é construído o Game Design Document (GDD) que é usado para orientar a criação do jogo definindo a direção e a visão do jogo.

Tema: O jogo se passa entre 1889 e 1916 e abrange eventos sociais, econômicos e religiosos que levaram à Guerra do Contestado.

Contexto: As causas centrais da guerra e seus resultados, tal como: a) gigantesca desapropriação de aproximadamente 6.000km² de terras para a construção da Estrada de Ferro do Contestado provocou uma insurreição de fazendeiros locais; b) uma desconfiança generalizada no governo, provocada por várias intervenções nocivas, criou alguns movimentos messiânicos liderados principalmente pelo Monge José Agostino; c) Os conflitos entre rebeldes e forças policiais e seus resultados.

Descrição: O jogo retrata a Guerra do Contestado inserindo o jogador como um caboclo local no cenário social e econômico que motivou a guerra. O jogador interage com o ambiente à medida que eventos e personagens importantes são apresentados. O jogador também enfrenta algumas das batalhas e lida com as consequências da guerra.

Principais características: O jogo é uma alternativa às aulas de história tradicionalistas predominantes voltadas para alunos do ensino fundamental e médio e aborda o conteúdo por meio de missões, cutscenes, interações e batalhas. O roteiro do jogo é seu principal diferencial por inserir o jogador em uma aventura.

O objetivo do roteiro é definir onde o jogador se situa, desde a construção da ferrovia na região do Contestado, os protestos que envolveram essa construção, o desemprego dos

trabalhadores com a finalização da construção da ferrovia, a madeireira realizando desmatamento, a chegada do Monge, o conflito em que o Monge e o Coronel foram mortos. O roteiro inicial apresenta o enredo do jogo (Tabela 1).

Tabela 1 – Roteiro inicial do jogo

Evento	Introdução	Empresa BRC	Expropriação	O monge	O conflito
Objetivo	Faça com que o jogador se localize dentro da região do Contestado e evolua a sua terra	Faça o jogador descobrir a BRC e seus propósitos	Faça o jogador descobrir os eventos de expulsão da terra.	Faça o jogador se juntar às forças do Monge.	Faça o jogador defender o Monge das forças policiais.
Ações do Jogador	-Verifique o cenário envolto na região como: Agricultura, pecuária e extração de madeira; -Evolua alguns aspectos de sua casa.	-Descubra a rota ferroviária; -Aceite o trabalho na BRC; -Veja o protesto e entenda o desalojamento dos caboclos no traçado da ferrovia.	-Seja demitido ao final do contrato de trabalho; -Descubra a exploração de madeira da Lumber; -Seja forçado a sair de sua propriedade por causa do desmatamento.	-Recomece em um lugar diferente; -Fique doente; -Procure o monge para uma cura; -Ouça os ideais do Monge.	-Lute contra as forças policiais; -Ganhe a batalha; -Participe do funeral do Monge; -Junte-se oficialmente às forças rebeldes.

Fonte: Autoria própria (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos educativos tornaram-se uma ferramenta importante nas escolas, pois permitem que os alunos adquiram conhecimento enquanto jogam em um ambiente imersivo. As aulas de história geralmente são vistas pelos alunos como aulas informativas nas quais eles apenas memorizam informações e eventos históricos. A dificuldade dos alunos em encontrar relevância e estabelecer uma relação entre as aulas de história e suas interações no dia a dia motivou este trabalho. Acredita-se que os jogos educativos de história podem ser utilizados como uma alternativa para fomentar o aprendizado em um mundo digital.

Para tanto, este artigo propõe um jogo acerca da Guerra do Contestado. Este trabalho direcionou os esforços no estabelecimento de uma pesquisa bibliográfica visando identificar diversos aspectos visuais, econômicos e sociais visando propor um jogo digital com uma experiência agradável e envolvente para os jogadores.

A partir desta pesquisa foi possível entender diversos aspectos acerca da guerra do contestado e propor um jogo a partir de seu conceito a fim de permitir que escolas de ensino médio o utilizem em suas aulas de história. O objetivo desta proposta é preencher uma lacuna no campo do ensino de história, fornecendo uma maneira digital e imersiva de aprendizado.

REFERÊNCIAS

AFONSO, E. J. O Contestado - Guerras e Revoluções Brasileiras. *[s.l.]* Ática, 1994.
ALVES, D. F. S.; SILVA, J. F. M. Jogos digitais: uma revisão sobre definições, fundamentos e aplicações no ensino de ciências. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, Foz do Iguaçu, v. 4, n. 1, p. 80-94, jan./jul., 2020.
BATTAIOLA, A. L. Jogos por computador–histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. *In:* XIX Jornada de Atualização em Informática, SBC, v. 2, p. 83–122, 2000.
BENTO, C. C. M. A Revolta Do Contestado (1912-1916) Nas Memórias E Nos Ensinamentos Militares De Seu Pacificador. p. 232, 2013.
CAIMI, F. E. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. *Tempo*, v. 11, p. 17–32, jun. 2006.
DERENGOSKI, P. R. Os Rebeldes do Contestado. *[s.l.] Tchê*, 1987.
ESPIG, M. J. A construção da Linha Sul da Estrada de Ferro São Paulo - Rio Grande (1908-1910): mão de obra e migrações. *Varia Historia*, v. 28, p. 849–869, dez. 2012.
GEE, J. P. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. Second Edition. *[s.l.] Palgrave MacMillan Trade*, 2007.
GROS, B. The impact of digital games in education. *First Monday*, v. 8, 2003.
KARSBURG, A. A Trajetória de um Eremita Peregrino na América Católica do Século XIX. *Debates do NER*, p. 17–71, 20 ago. 2014.
MAYER, R. E. Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, v. 70, n. 1, p. 531–549, 2019.
NOVAK, J. *Desenvolvimento de Games*. 1ed. *[s.l.]* Cengage CTP, 2010.
PRENSKY, M. Our Brains Extended. *Technology-Rich Learning*, v.70, n.6, p.22–27. 2013
PRENSKY, M. *Don't Bother Me Mom-I'm Learning*! 1ed. Paragon House, 2006.
PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. *Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico* - 2ed. *[s.l.]* Editora Feevale, 2013.
RITTERFELD, U. *et. al*. *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Routledge, 2009.
RUBIM, S. Contestado: A Guerra Desconhecida. Disponível http://contestadoaguerradesconhecida.blogspot.com. Acesso em: fev. 2023
SEFFNER, F. *Aprender e ensinar história: como jogar com isso?* Editora da UFRGS,2018
SCHUYTEMA, P. *Design de games: Uma abordagem prática.* 1ed. *[s.l.]* Cengage Learning, 2008.
TOTA, A. P. *Contestado: A Guerra do Novo Mundo.* [s.l.] Brasiliense, 1983
VALENTINI, D. J.; RADIN, J. C. A Guerra do Contestado e a expansão da colonização. *Esboços: histórias em contextos globais*, v. 19, n. 28, p. 127–150, dez. 2012.