

GUERRA DOS BALAIOS: Uma Aventura pela Revolta Sertaneja no Maranhão

Anna Clara Sampaio Medeiros ¹
Anna Clara Silva Pismel ²
Carlos Magno Mendes Ferreira Filho ³
Francisco Wendell Dias Costa ⁴

INTRODUÇÃO

A Geografia passou a compor o currículo das escolas brasileiras somente a partir de 1837 e, desde então, enfrentou diversas reformas que ocorreram na educação. Assim como outras disciplinas, como a História, a Geografia desde sua instituição, utilizou-se principalmente do método tradicional para abordar seus conteúdos, o que pode ter deixado uma herança de disciplina de descrição, conteudista e de memorização. Apesar das críticas em relação à ineficácia do método tradicional, romper essa barreira é uma das principais dificuldades encontradas no ensino de Geografia e História da atualidade.¹

Para uma melhor valorização dessas duas áreas de estudo, surgiram, ao decorrer dos anos, instrumentos auxiliares que visam facilitar a aprendizagem, deixando-a de forma prazerosa e objetiva, com o intuito de motivar os estudantes a conhecer registros culturais, conflitos sociopolíticos e marcos na história do Maranhão. Moran (2017, p. 23) endossa que “num mundo em profunda transformação a educação precisa ser muito mais flexível, híbrida, digital, ativa e diversificada”. Nessa perspectiva, a gamificação na educação aplica-se como uma abordagem inovadora que visa impulsionar o engajamento discente e otimizar os resultados de aprendizagem.²

O projeto em questão, intitulado como: “Guerra dos Balaios: uma aventura pela revolta sertaneja no Maranhão” é um exemplo de aprendizagem diversificada, pois, visa compreender por meio de um jogo de tabuleiro estratégico, a revolta que eclodiu na província do Maranhão, entre os anos de 1838 e 1841, a Guerra da Balaiada.

O jogo tem como objetivo principal ensinar história e geografia de forma lúdica e engajadora, com o foco nessa revolta social ocorrida no século XIX. O projeto busca

¹ Estudante do Curso Técnico em Química Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Maranhão – IFMA (Campus Barra do Corda), anna.medeiros@acad.ifma.edu.br ;

² Estudante do Curso Técnico em Química Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Maranhão – IFMA (Campus Barra do Corda), pismel.anna@acad.ifma.edu.br ;

³ Estudante do Curso Técnico em Química Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Maranhão – IFMA (Campus Barra do Corda), carlos.magno@acad.ifma.edu.br ;

⁴ Professor orientador: Mestre em Geografia, Faculdade Ciências - UF, francisco.dias@ifma.edu.br .

proporcionar uma experiência imersiva, com elementos visuais e sonoros que remetem à época da Guerra.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia deste trabalho consistiu na criação de um jogo educativo cujo contexto é a Guerra da Balaiada, revolta ocorrida entre os anos de 1838 e 1841 na província do Maranhão. O objetivo principal foi empregar a gamificação como um recurso pedagógico para o ensino de aspectos históricos e geográficos relacionados a esse movimento social de grande relevância.

A estrutura do jogo foi pensada de forma a proporcionar uma experiência imersiva e instrutiva aos jogadores, os quais assumem papéis de figuras históricas ligadas à Balaiada. Cada jogador recebe uma carta que representa uma dessas figuras, conferindo-lhe habilidades específicas que podem ser utilizadas ao longo da partida, de acordo com as características históricas dos personagens representados. Os jogadores também dispõem de um conjunto de tropas, cujo número é previamente estabelecido, que podem ser movimentadas pelo tabuleiro ou utilizadas em ataques a territórios controlados por adversários.

Além disso, cada participante recebe uma carta que contém um objetivo secreto, o qual deve ser cumprido para alcançar a vitória no jogo. A dinâmica do jogo se desenvolve por meio de turnos alternados, durante os quais os jogadores podem escolher entre realizar três ações principais: mover tropas pelo tabuleiro, adicionar novas tropas ao seu conjunto ou atacar territórios adversários. A conquista de um território ocorre mediante a realização de um ataque bem-sucedido, o que exige dos jogadores a adoção de estratégias táticas e a análise cuidadosa das movimentações no tabuleiro. O jogo se encerra quando um dos participantes consegue atingir o objetivo descrito em sua carta secreta, momento em que é declarado vencedor.

Os materiais utilizados na construção do jogo foram cuidadosamente selecionados para proporcionar uma experiência de qualidade e reforçar o conteúdo histórico-geográfico abordado. Inicialmente, as artes do tabuleiro e das cartas foram desenvolvidas digitalmente por programas de design, após isso iniciou-se a montagem prática do jogo. Dessa forma, o tabuleiro foi confeccionado em MDF, representando de forma detalhada o território do Maranhão à época da Balaiada, e as cartas foram produzidas em papel

cartão, contendo informações específicas sobre as características geográficas e históricas da região e da revolta.

Ao longo do processo de desenvolvimento e implementação do jogo, foram realizadas reuniões com alunos, durante as quais foi apresentada a proposta e coletado feedback a respeito da experiência de jogar. Esse processo de coleta de impressões dos participantes visou o aprimoramento contínuo do jogo, permitindo a identificação de possíveis ajustes e melhorias na estrutura e nas regras.

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico deste trabalho aborda a gamificação como uma estratégia pedagógica inovadora, que visa aumentar o engajamento e a motivação dos alunos nas aulas de Geografia e História. A gamificação, definida como a aplicação de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, tem se mostrado eficaz na promoção de uma aprendizagem mais interativa e lúdica. Segundo Deterding et al. (2011), a utilização de mecânicas de jogos, como desafios, recompensas e feedback imediato, pode transformar a experiência educacional, tornando-a mais envolvente e significativa.

A teoria da autodeterminação, proposta por Deci e Ryan (1985), é um dos pilares que sustentam a eficácia da gamificação. Essa teoria sugere que a motivação intrínseca dos alunos é aumentada quando eles têm autonomia em suas escolhas, sentem-se competentes em suas ações e experimentam um senso de pertencimento. Ao integrar esses elementos no jogo desenvolvido sobre a Guerra da Balaiada, busca-se não apenas transmitir conhecimento histórico e geográfico, mas também fomentar um ambiente de aprendizagem colaborativa e participativa.

Além disso, o construtivismo, defendido por autores como Piaget e Vygotsky, reforça a ideia de que o aprendizado é mais eficaz quando os alunos estão ativamente envolvidos na construção do seu conhecimento. O jogo proposto permite que os alunos explorem cenários históricos e geográficos de forma prática, promovendo uma compreensão mais profunda dos conteúdos abordados. Ao vivenciarem os conflitos e as dinâmicas sociais da Guerra da Balaiada, os estudantes não apenas aprendem sobre o passado, mas também desenvolvem habilidades críticas para analisar o presente.

Por fim, pesquisas demonstram que jogos educacionais bem estruturados podem facilitar a retenção do conhecimento e despertar o interesse por temas que costumam ser

vistos como desafiadores ou pouco atrativos. De acordo com Gee (2003), os jogos têm o potencial de transformar a aprendizagem em uma experiência prazerosa e motivadora, contribuindo para a formação de cidadãos críticos e conscientes.

Este referencial teórico fundamenta a proposta do jogo gamificado como uma ferramenta eficaz para o ensino de Geografia e História, ressaltando sua importância na construção do conhecimento de forma lúdica e prática.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos a partir da aplicação do jogo evidenciaram uma interação significativa dos alunos com os conteúdos abordados, o que demonstra a eficácia da gamificação como estratégia pedagógica. A utilização deste recurso não apenas facilitou o aprendizado dos aspectos históricos relacionados à Guerra da Balaiada, mas também despertou o interesse dos estudantes pela geografia do Maranhão, proporcionando uma abordagem integrada dos conteúdos.

A aplicação do jogo em sala de aula demonstrou resultados promissores, evidenciando uma significativa interação dos alunos com os conteúdos abordados. A utilização da gamificação facilitou a compreensão dos aspectos históricos e geográficos da Guerra da Balaiada, ao mesmo tempo em que estimulou o interesse dos alunos pela história e pela geografia do Maranhão.

Um dos principais aspectos positivos observados foi o elevado nível de engajamento dos alunos. Durante as atividades, os estudantes demonstraram-se mais motivados e participativos, o que resultou em um ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo. A estrutura do jogo incentivou uma aprendizagem ativa, promovendo a aplicação prática de conhecimentos teóricos em situações simuladas. Esse formato lúdico, portanto, possibilitou que os alunos se envolvessem de maneira mais profunda com os temas propostos, ao mesmo tempo em que desenvolviam uma compreensão mais sólida dos conteúdos.

Além disso, o jogo contribuiu para o desenvolvimento de diversas habilidades nos participantes. Embora o objetivo principal fosse o ensino de aspectos históricos e geográficos, os alunos também aprimoraram competências estratégicas e a capacidade de trabalho em equipe. A necessidade de elaborar táticas para mover tropas, atacar territórios e alcançar os objetivos propostos incentivou o raciocínio lógico e a tomada de decisões,

ao mesmo tempo em que o caráter colaborativo do jogo fomentou a interação e a cooperação entre os jogadores.

No entanto, alguns desafios foram identificados ao longo da implementação do jogo. Um dos principais problemas relatados pelos alunos foi a complexidade das regras. A dificuldade de compreender todas as regras no início da partida indicou a necessidade de simplificação ou de uma explicação mais detalhada e didática antes do início do jogo, para que todos os participantes se sintam confortáveis com as dinâmicas propostas.

Outro desafio relevante foi o tempo de duração das partidas. O tempo necessário para completar uma rodada completa do jogo mostrou-se um fator limitante em ambientes escolares, especialmente em instituições com horários rígidos e aulas de curta duração. Esse aspecto sugere a necessidade de ajustes no tempo de jogo ou a adaptação das regras para torná-lo mais compatível com a realidade do ambiente escolar.

Em conclusão, a aplicação do jogo educativo inspirado na Guerra da Balaiada apresentou resultados muito positivos no que tange ao engajamento e à aprendizagem dos alunos, consolidando a gamificação como uma ferramenta valiosa para o ensino de conteúdos históricos e geográficos. Contudo, ajustes na complexidade das regras e na duração das partidas poderão contribuir para tornar o jogo ainda mais eficiente e adequado ao contexto escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo desenvolvido para abordar a Guerra da Balaiada na educação de Geografia e História demonstrou ser uma ferramenta eficaz para engajar os alunos. A gamificação promoveu um aprendizado lúdico, permitindo que os estudantes se interessassem mais pelos conteúdos históricos e geográficos, ao mesmo tempo em que desenvolviam habilidades críticas e criativas.

A prática mostrou que a integração de jogos no ensino pode transformar a sala de aula em um ambiente mais interativo e motivador, facilitando a compreensão de eventos complexos e relevantes da história brasileira.

Palavras-chave: Balaiada. Gamificação. Geografia. História. Estratégia.

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA pela infraestrutura e ao Edital Fábrica de Jogos pela bolsa de que financiou a pesquisa aqui apresentada.

REFERÊNCIAS

GOUVEIA, P. S.; UGEDA JÚNIOR, J. C. O ensino de geografia no Brasil e os métodos tradicional e histórico cultural. *Formação (Online)*, v. 28, n. 53, p. 855-883, 2021.

OLIVEIRA, A. C. de. (2020). O uso de jogos de tabuleiro na gamificação do ensino de Geografia: um estudo de caso na educação básica. *Dissertação (Mestrado em Educação)*, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, Brasil.

COSTA, H. S.; SILVA, SO A epistemologia da gamificação e seus desafios para a educação. *Revista Brasileira de Ensino*, v. 1, pág. 270–274, 2024.

PEREIRA, DG Os efeitos da gamificação no processo de ensino aprendizagem. *Lince*, v. 2, 2022.

MORAES, Fernando. A intersecção do jogo pedagógico com Jean Piaget. *Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*. 2021. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/scheme/article/view/12838>. Acesso em: 11, set. 2024.

ALVES, LRG; MINHO, SRA; DINIZ, MVC Gamificação: diálogos com a educação. 2014.