

## **O LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA: CONFEÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO SOBRE A REVOLTA FEDERALISTA – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID HISTÓRIA**

ANA CLARA RIBEIRO DA SILVA<sup>1</sup>; FRANCIELE SILVA SOARES<sup>2</sup>; JORGE LUÍS DA SILVA E SILVA<sup>3</sup>; LEONARDO DA SILVA LOPES<sup>4</sup>;

WILIAN JUNIOR BONETE<sup>5</sup>:

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [ribeirodasilvaanaclara1@gmail.com](mailto:ribeirodasilvaanaclara1@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [fran.soaresrs@gmail.com](mailto:fran.soaresrs@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [jorgesilvafxavante@gmail.com](mailto:jorgesilvafxavante@gmail.com)

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – [leonardo.lopes@ufpel.edu.br](mailto:leonardo.lopes@ufpel.edu.br)

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – [wilian.bonete@ufpel.edu.br](mailto:wilian.bonete@ufpel.edu.br)

### **1. INTRODUÇÃO**

Nos dias atuais, as necessidades educacionais de um sistema pós-pandêmico exigem que o ensino de História distancie-se dos modelos de ensino tradicionais. Identifica-se que a utilização de jogos didáticos como ferramenta pedagógica tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover aprendizagens significativas sobre História, especialmente em contextos em que abordagens tradicionais enfrentam desafios como a falta de engajamento dos estudantes (SILVA *et al*, 2020). Ainda conforme tais autores, a história escolar é marcada por permanências que dificultam a construção de conhecimentos profundos e contextualizados (2020, p. 376). Nesse sentido, os jogos didáticos emergem como alternativas capazes de estimular a criatividade, a motivação e o trabalho em equipe, além de facilitar a compreensão de conceitos históricos complexos (BARROS; MIRANDA; COSTA, 2019, p. 2).

Com essas perspectivas em mente, desenvolveu-se um jogo de tabuleiro intitulado “Sombras da Degola”, ambientado no contexto da Revolta Federalista (1893-1895), um dos conflitos mais marcantes dos primeiros anos da República do Brasil, com ênfase na região do Rio Grande do Sul. Como destaca Pesavento (1983), a Revolta Federalista foi um movimento complexo, marcado por disputas regionais, ideológicas e de poder, que transcendem a simples dicotomia entre os revoltosos (Maragatos) e as forças legalistas (Pica-paus). Segundo a autora, este foi um conflito intraclasses, em que [...] diferentes [...] duas facções da elite rio-grandense disputaram a posse do aparelho de Estado (PESAVENTO, 1983, p. 21).

O jogo foi concebido para o Ensino Médio, com o objetivo de revisar conteúdos, desconstruir visões simplistas sobre o conflito e destacar a pluralidade de atores e interesses envolvidos. Além disso, busca promover a regionalização e a descentralização da história do Rio Grande do Sul, muitas vezes negligenciada em abordagens nacionais. A proposta é que os estudantes vivenciem, de forma lúdica, as estratégias e os desafios enfrentados pelos líderes federalistas e republicanos, utilizando exércitos históricos como a Armada (aliada aos federalistas) e os Maragatos, em um tabuleiro que representa os territórios em disputa.

O jogo inclui cartas de missões obrigatórias, que contextualizam eventos-chave da Revolução Federalista, como: “Conquiste a Lapa”, em alusão ao famoso Cerco da Lapa, no Paraná, onde tropas federalistas enfrentaram uma

resistência heróica; e "Chegue a Nossa Senhora do Desterro", referindo-se à capital catarinense – atual Florianópolis – que foi um dos objetivos finais dos federalistas, simbolizando a transformação política e territorial da época.

Assim como o trabalho de Lopes e Soares (2024), apresentado no X CEG e desenvolvido a partir da temática do medievo, a presente proposta combina o rigor histórico com a ludicidade, incentivando os estudantes a assumirem papéis ativos na construção do conhecimento. A escolha da Revolta Federalista como tema justifica-se não apenas por sua relevância regional, mas também por sua capacidade de ilustrar conflitos políticos, sociais e militares que ecoam em debates contemporâneos acerca da oposição e violência política.

Sendo assim, o presente trabalho objetiva apresentar o processo de produção e os resultados da aplicação de um jogo didático que é ambientado na Revolta Federalista, com foco nas disputas pelo controle do Rio Grande do Sul e a conexão com o plano nacional a partir da Revolta da Armada. O jogo em questão foi desenvolvido a partir do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) - História, sob coordenação do prof. dr. Wilian Bonete e supervisão do prof. dr. Bruno Carvalho Vieira, em Julho de 2025 e aplicado em uma escola da rede estadual da cidade de Pelotas-RS.

## **2. ATIVIDADES REALIZADAS**

O projeto foi realizado a partir de uma proposta didática, em que todos os bolsistas do PIBID - História foram responsáveis por produzir jogos didáticos para estudantes do Ensino Médio. Assim, a temática escolhida pelo grupo composto pelos autores deste texto foi a Revolta Federalista de 1893, como indicado anteriormente. A atividade em questão foi aplicada em uma turma de 3º Ano do Ensino Médio, na E.E.E.M Santa Rita, portanto, sua jogabilidade foi projetada para a faixa etária de 18 anos, buscando uma rotatividade de grupos e a otimização do tempo.

Antes da confecção do jogo, realizou-se um estudo sobre o conflito, com base em bibliografia especializada. O principal referencial foi o texto da historiadora Sandra Pesavento sobre a Revolta Federalista, que auxiliou a compreender as nuances políticas, sociais e regionais do evento. Além disso, consultou-se materiais que abordavam as estratégias militares, os líderes (como Gumerindo Saraiva e Júlio de Castilhos) e o impacto do conflito no Rio Grande do Sul e em Santa Catarina.

O jogo é constituído por um tabuleiro, um livro de regras, dezesseis cartas (que contém as missões obrigatórias da jogo) seis dados (que simbolizam o ataque e a defesa dos exércitos) oito *totens* de personagens (Saldanha da Gama, Custódio de Melo, Júlio de Castilhos, Hippolyto Ribeiro, Gaspar da Silveira Martins, Gumerindo Saraiva, Floriano Peixoto e Gomes Carneiro) dezenas de peças simbolizando exércitos. O tabuleiro foi projetado em uma folha A2 (420 x 594 mm) e o desenho do mapa em sua face foi feito e colorido à mão e, posteriormente, plastificado para maior durabilidade. As cartas foram impressas em papel couché 250g/m<sup>2</sup> em tamanho A6. Os dados e as peças de exércitos foram reaproveitados de outros jogos de tabuleiro, enquanto que os *totens* foram produzidos em papelão, e continham, cada um, a foto de um personagem.

A partir do levantamento bibliográfico, a atividade pedagógica foi dividida em um momento de exposição prévia (16/07/2025) e na aplicação do jogo didático (18/07/2025). Na atividade inicial, buscou-se apresentar os elementos mais relevantes relacionados ao conflito, como os impactos da proclamação da

república no Rio Grande do Sul e a divisão política da elite rio-grandense. Com o objetivo de exemplificar a violência e os dilemas da revolta, foi apresentado aos estudantes trechos do filme “A Cabeça de Gumerindo Saraiva” (2018). Por fim, relacionou-se os eventos ocorridos no Rio Grande do Sul com a Revolta da Armada (1893-1894), que acontecia simultaneamente no Rio de Janeiro.

No segundo momento da atividade, a turma foi dividida em quatro times que representavam “Maragatos”, “Castilhistas”, “Legalistas” e “Armada”, nas cores vermelha, branca, verde e azul respectivamente, com cerca de três estudantes por grupo. As partidas foram mediadas pelos pibidianos, responsáveis por orientar os participantes. Cada grupo elegeu um representante, que ficou encarregado de movimentar as peças e jogar os dados, enquanto que as decisões eram tomadas em conjunto. A atividade foi projetada para ser dinâmica e autogerida pelos estudantes, o que possibilitou quatro partidas em duas horas/aula.

A jogabilidade desta atividade foi inspirada no jogo *War* e descrita em um “livro de regras” que poderia ser consultado pelos estudantes. As partidas começam com o sorteio dos times, das missões e da ordem das rodadas, utilizando os dados. Cada um dos times recebe uma missão diferente que deve ser cumprida antes do final do jogo. As missões são relacionadas ao conteúdo previamente trabalhado, como por exemplo “conquiste todos os territórios do Rio Grande do Sul para os legalistas” em alusão à tentativa de controle político e militar do Estado por Júlio de Castilhos e o PRR. Após os sorteios, o jogo começa na ordem definida, sendo que todos os grupos possuem o objetivo final de chegar primeiro a “Nossa Senhora do Desterro”.

O jogo se desenvolve em um mapa que representa os Estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná e Rio de Janeiro, cada qual com divisões internas, de maneira que a ilha de Florianópolis seja destacada. Cada time recebe um *totem* que representa o seu “general”, que deve movimentar-se pelo mapa junto às peças de “exército”. As batalhas do jogo são decididas através de três dados do atacante contra três dados do defensor. Considerando as diferentes combinações de times, missões e sorte nas batalhas, as partidas duram cerca de vinte minutos, o que possibilita a realização da atividade repetidas vezes em uma única turma.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do recurso didático sobre a Revolta Federalista no 3º ano do Ensino Médio demonstrou resultados significativos no engajamento e na aprendizagem dos estudantes. Os alunos receberam a atividade com entusiasmo, destacando-a como uma experiência divertida e diferenciada em relação aos métodos tradicionais de ensino, o que contribuiu para um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

A utilização de uma aula introdutória mostrou-se fundamental para contextualizar o período histórico e familiarizar os estudantes com os conceitos e personagens envolvidos, facilitando a imersão no jogo e a compreensão dos conteúdos abordados. No entanto, observou-se que a jogabilidade pode ser aprimorada, tornando o jogo mais ágil e com mecânicas melhor desenvolvidas, de modo a potencializar tanto o aspecto lúdico quanto o educativo.

A experiência evidencia que jogos didáticos, quando bem planejados e integrados a uma estratégia pedagógica consistente, podem ser ferramentas valiosas para o ensino de História, promovendo a fixação de conteúdos de forma crítica e reflexiva. Recomenda-se a continuidade da aplicação e do refinamento

do jogo, inclusive em outros contextos educacionais, para consolidar sua eficácia e contribuição para o processo de ensino-aprendizagem.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Márcia G. F. B.; MIRANDA, Jean C.; COSTA, Rosa C. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 23, 2019. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>. Acesso em: 18 de ago. de 2025.

LOPES, Leonardo; SOARES, Franciele. Conquista - A Era Dourada uma abordagem lúdica para o Ensino de Idade Média: um relato de experiência do PIBID - História. In: **10ª Semana Integrada UFPel (SIIPE) - XI CEG**, Pelotas, 2024. **Anais 2024/Congresso de Ensino de Graduação - CEG**, Pelotas: UFPel, 2024. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/ceg/anais/anais-2024/>>. Acesso em: 18 de ago. de 2025

PESAVENTO, Sandra J. **Revolução Federalista**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SILVA, Lucas V. et al. A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento. **HISTÓRIA & ENSINO (UEL)**, Londrina, v. 26, n. 2, 2020. p. 374-399. Disponível em: <<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/38781>>. Acesso em: 18 de ago. de 2025.