A DITADURA CIVIL-MILITAR E O ENSINO DE HISTÓRIA: O JOGO ARQUIVO 7.0

MILITARY DICTATORSHIP AND HISTORY TEACHING: 7.0 ARCHIVE GAME

Laura Caríssimi

Mestre em História pela Universidade de Caxias do Sul, Brasil

Professora da rede pública de Caxias do Sul, Brasil

E-mail: lauracarissimi@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2613-2717>

Roberto Radünz

Doutor em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUC/RS, Brasil

Professor do Programa da Pós-Graduação em História da Universidade de Caxias do Sul, Brasil

Professor e pesquisador da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, Brasil

E-mail: rradunz@ucs.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2569-3168>

DOI:

<http://dx.doi.org/10.26512/hh.v7i13.19292>

Recebido em 14 de julho de 2018

Aprovado em 5 de setembro de 2018

RESUMO

Temas sensíveis no ensino de História exigem dos professores uma preparação especial, no sentido de envolverem os alunos na construção do conhecimento. O tema em questão neste artigo sofre daquilo que os teóricos do Tempo Presente chamam de pressão dos contemporâneos, ou seja, a existência de testemunhas que podem contraditar as concepções históricas. Em razão dos problemas envolvendo o tema da ditadura civil-militar, esta proposta utiliza o jogo de tabuleiro *Arquivo 7.0* para analisar a conjuntura. O jogo está ambientado no período e tem como protagonistas desaparecidos políticos em circunstâncias distintas. O desafio lúdico foi validado numa turma do ensino fundamental em Caxias do Sul (RS), onde os alunos seguiram uma proposta de sequência didática. O artigo apresenta os resultados dessa experiência.

Palavras-chave: História do Tempo Presente; Ditadura Civil-Militar; Jogos; Ensino de História

ABSTRACT

Sensitive themes in History teaching demand a special preparation from the teachers, in the sense of evolving the students in the knowledge construction. The theme under discussion in this paper suffers from what is called, by the Present Time theorists, contemporaries pressure, that is, the existence of witnesses who can contradict the historical conceptions. Because of the problems that evolve the military dictatorship theme, the present proposal uses the board game *7.0 Archive* to analyze the conjecture. The game is settled in the period and has as protagonists missing politicians in different circumstances. The playful challenge was verified in an elementary school class in Caxias do Sul (RS), that followed as a proposal and instructional sequence. The paper presents the results of the experience.

Keywords: History of the Present Time; Military Dictatorship; Games; History teaching

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O momento político por que o Brasil passa neste período pré-eleitoral de 2018 tem sido conturbado e com muitas indefinições. O quadro se tornou ainda mais complexo com uma grande paralisação que varreu o país de norte a sul. Entre os engendrados dessa manifestação, estão empresários e trabalhadores autônomos ligados ao setor de transporte. A pauta principal foi a redução do preço do diesel para os caminhoneiros, mas o movimento acabou abrindo espaço para manifestações políticas de várias naturezas, entre elas aquelas que pediam a volta do regime militar.

A manifestação dos caminhoneiros, que ocorreu em espaços públicos, com grande visibilidade, criou condições para que cartazes e faixas fossem expostos com diferentes dizeres pedindo a intervenção militar. Esse desejo também tem transitado com muita liberdade nas redes sociais. A velha máxima nazista de que uma mentira repetida mil vezes se transforma numa verdade, ou seja, a recorrência desse redito da volta dos fardados começa a transparecer como a solução dos problemas de corrupção no país, para determinados grupos da sociedade brasileira.

O tema é controverso e tem sido tratado em alguns casos sem argumentação e conhecimento sócio-históricos a respeito do regime militar no Brasil (1964-1985). As discussões relativas a essas abordagens históricas têm preocupado historiadores que lidam com esses temas sensíveis, salientando que, nesses casos, o conhecimento histórico produzido na academia pode ser contraposto pela vivência de pessoas que viveram esse período.¹ Como se trata de um tema da História do Tempo Presente, nem sempre ele tem encontrado um espaço destacado no ensino de História nas escolas.

O presente artigo problematiza essas relações entre o conhecimento acadêmico e a forma como a matéria em questão pode ser trabalhada em sala de aula nos ensinamentos fundamental e médio. Como se trata de um tema sensível, a abordagem proposta nessa sequência didática envolveu vários suportes, com especial destaque para o jogo de tabuleiro

¹ FICO, Carlos. História do tempo presente, eventos traumáticos e documentos sensíveis o caso brasileiro. *Varia História*, Belo Horizonte, vol. 28, n. 47, p. 43-59, 2012. PADRÓS, Enrique. História do tempo presente, ditaduras de segurança nacional e arquivos repressivos. *Tempo e Argumento*; Revista do Programa de Pós-Graduação em História. Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 30-45, 2009. CHAUVEAU, Agnès, TÉTART, Philippe. *Questões para a história do tempo presente*. Bauru: EDUSC, 1999. PÔRTO Jr., Gilson. (Org.). *História do Tempo Presente*. Bauru: EDUSC, 2007.

Arquivo 7.0.² O referido suporte pedagógico está ambientado no período da ditadura civil-militar do Brasil,³ onde vários personagens desaparecem no calor do regime autoritário. Na figura 1, está o tabuleiro do jogo.

Fig. 1: Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/1468>

A sequência didática com o jogo foi aplicada a uma turma do 9º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Comendador Kalil Sehbe, em Caxias do Sul (RS). A primeira etapa foi uma roda de conversa a respeito dos impactos da paralisação dos caminhoneiros, ocorrida no fim de maio de 2018. A etapa seguinte consistiu na busca de fotografias da paralisação nas quais aparecessem faixas e cartazes com as demandas dos manifestantes, com especial atenção para as de cunho político. A pesquisa foi feita na internet. Das imagens, foram selecionadas aquelas que manifestavam o desejo da volta do

² *Arquivo 7.0* é um jogo de tabuleiro desenvolvido por Laura Caríssimi, como requisito final (produto) para obtenção do título de mestre no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Caxias do Sul.

³ FERREIRA, Jorge; DELGADO, Lucilia de Almeida Neves Delgado (Org.). *O Brasil republicano. O tempo da ditadura*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007. REIS FILHO, Daniel Aarão; RIDENTI, Marcelo Silveira; MOTTA, Rodrigo Patto Sá. (Org.) *A ditadura que mudou o Brasil? 50 anos do golpe de 1964*. Rio de Janeiro: Zahar, 2014. QUADRAT, Samantha Viz; ROLLEMBERG, Denise. *História e memória das ditaduras do século XX*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2016.

regime militar. Depois dessa etapa, houve um momento de discussão a respeito dos elementos que constituíram o referido período. Então foi realizada uma nova roda de conversa, problematizando essa manifestação política e buscando compreender as razões desse posicionamento a partir de uma entrevista publicada no *Pioneiro*, jornal de circulação local. Na sequência, a turma foi orientada a respeito da jogabilidade do *Arquivo 7.0*. Passou-se ao jogo, que foi utilizado em dois períodos de aula. Por fim, foi feita uma nova roda de conversa, a fim de amarrar os elementos constitutivos dessa sequência didática.⁴

Essa mesma sequência didática pode ser vista de outra forma, ou seja, a mobilização que consistiu na problematização da manifestação dos caminhoneiros e o aproveitamento político desse espaço; a construção do conhecimento com as discussões e a aplicação do jogo na busca de desaparecidos políticos; síntese que trouxe um espaço de debate a respeito dos temas em questão.⁵

SEQUÊNCIA DIDÁTICA E O *ARQUIVO 7.0*

Para que se possa detalhar a atividade proposta, é necessário definir o que se coloca como referência em termos de sequência didática. Falando a respeito das variáveis que constituem as propostas metodológicas que configuram as unidades didáticas, Zabala afirma que

Os tipos de atividades, mas sobretudo a sua maneira de se articular, são um dos traços diferenciais que determinam a especificidade de muitas propostas didáticas. Evidentemente, a exposição de um tema, a observação, o debate, as provas, os exercícios, as aplicações, etc., podem ter um caráter ou outro segundo o papel que se atribui, em cada caso, aos professores e alunos, à dinâmica grupal, aos materiais utilizados, etc.⁶

Um quadro de unidade didática foi elaborado a partir dos exemplos colocados por Zabala, que foram, em partes, incorporados nessa experiência que aproxima a questão do lúdico do processo de ensino/aprendizagem:

⁴ As atividades foram desenvolvidas em três semanas durante três períodos semanais de 50 minutos no turno da manhã. Duas aulas para coletar as imagens e debatê-las, uma aula para leitura e debate, duas para jogar, três para montar o quadro investigativo e apresentar as conclusões. Ao todo, foram três semanas de experiências.

⁵ VASCONCELLOS, Celso dos S. *Construção do conhecimento em sala de aula*. São Paulo: Libertad, 2002.

⁶ ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: ArtMed, 1998, p. 53.

1. Apresentação, por parte do professor, de uma situação problemática com um tema. (...) Os conteúdos do tema e da situação que se coloca podem ir desde um conflito social ou histórico, diferentes na interpretação de certas obras literárias ou artísticas, até o contraste entre um conhecimento vulgar de determinados fenômenos biológicos e possíveis explicações científicas.
2. Diálogo entre professor e alunos (...), promovendo o surgimento de dúvidas, questões e problemas relacionados com o tema.
3. Proposta das fontes de informação. Os alunos, coletiva e individualmente, dirigidos e ajudados pelo professor, propõem as fontes de informação mais apropriadas para cada uma das questões. (...) Uma pesquisa bibliográfica, uma experiência, uma observação, uma entrevista, um trabalho de campo.
4. Busca da informação. Os alunos, coletiva e individualmente (...), realizam a coleta dos dados que as diferentes fontes lhes proporcionaram. A seguir, selecionam e classificam esses dados.
5. Elaboração das conclusões. Os alunos, coletiva e/ou individualmente, (...) elaboram as conclusões que se referem às questões e aos problemas propostos.
6. Exercícios de memorização. Individualmente, os alunos realizam exercícios de memorização que permitam que eles se lembrem dos resultados das conclusões, da generalização e da síntese.
7. Generalização das conclusões e sínteses. Com as contribuições do grupo e as conclusões obtidas, o professor (...) estabelece as leis, os modelos e os princípios que se deduzem do trabalho realizado.
8. Prova ou exame. Na classe, todos os alunos respondem às perguntas e fazem os exercícios do exame durante uma hora.
9. Avaliação. A partir das observações que o professor fez ao longo da unidade e a partir do resultado da prova, ele comunica aos alunos a avaliação das aprendizagens realizadas.
Tabela 1: Adaptada pelos autores a partir de ZABALA, Antoni. <i>A prática educativa: como ensinar</i> . Porto Alegre: ArtMed, 1998, p. 58.

A unidade elaborada com a utilização do jogo *Arquivo 7.0* foi construída com o objetivo de envolver os alunos na discussão proposta.

Neste caso, os alunos controlam o ritmo da sequência, atuando constantemente e utilizando uma série de técnicas e habilidades: diálogo, debate, trabalho em pequenos grupos, pesquisas bibliográficas, trabalho de campo, elaboração de questionários, entrevistas, etc. Ao mesmo tempo, encontram-se diante de uma série de conflitos pessoais e grupais de sociabilidade que é preciso resolver, o que implica que devam ir aprendendo a “ser” de uma determinada maneira: tolerantes, cooperativos, respeitosos, rigorosos, etc.⁷

Como um dos suportes principais dessa unidade é a utilização do jogo, visando discutir o período do regime civil-militar, os alunos foram levados a desenvolver técnicas e habilidades para resolver as tramas que envolvem os sujeitos presentes no enredo do *Arquivo 7.0*. Além disso, o jogo transita no campo da sociabilidade, que implica uma convivência lúdica, na qual regras de jogabilidade devem ser respeitadas.

O jogo está ambientado no contexto da ditadura civil-militar e propõe uma jogabilidade através de diferentes documentos produzidos a partir de similares reais. O

⁷ Zabala, 1998, p. 61

objetivo geral é desenvolver a autonomia do aluno de forma lúdica, por meio da investigação, da interpretação e da produção histórica, utilizando documentos de diversos segmentos.

Na proposta do jogo *Arquivo 7.0* que foi produzido, há um tabuleiro próprio, o local da ambientação do jogo é ficcional – trata-se de uma cidade que genericamente se chama de Flores. As salas, nesse jogo que o compõem são nove: Biblioteca, Instituto Médico-Legal (IML), Centro Integrado de Estudantes (CIE), Associação dos Moradores de Bairro (AMB), Recursos Humanos da Universidade Federal das Flores (RH/UFF), Polícia, Arquivo Público e Arquivo da Polícia, Associação de Famílias de Presos e Desaparecidos Políticos da Ditadura Civil-Militar (AFPDDM). Esses locais que formam o tabuleiro foram escolhidos conforme a possibilidade de o jogador (tempo presente) buscar documentos da década de 70.⁸

A proposta inicia-se em uma associação de familiares de presos ou desaparecidos políticos no período de 1970-1979 que buscam respostas. O educando será o investigador, que tem como objetivo resolver três questões do jogo. Interpretando e resolvendo essas questões, o jogador entra no contexto da época, com elementos característicos do tema, e busca construir sua própria narrativa. Essa narrativa é apresentada para a turma, contrapondo os documentos e a leitura feita. A mediação do educador é fundamental para a construção do conhecimento significativo.

O jogo pressupõe que o professor prepare a turma para a jogabilidade antes de entregar o primeiro suporte da atividade: a ficha investigativa. Nesse momento, os alunos já tiveram acesso ao tabuleiro e aos demais elementos que compõem a atividade.

No jogo, não há uma sequência de documentos nem uma ordem, e o educando-investigador vai buscá-los aleatoriamente. Conforme os documentos vão sendo interpretados e as observações vão compondo a ficha investigativa, o jogador cria estratégias para atingir os objetivos da carta inicial.

Nas estratégias traçadas, percebeu-se nas aplicações (validação) que alguns educandos conseguiram relacionar os documentos conforme os locais do tabuleiro. A título de ilustração, se o aluno precisava de uma fotografia, ele planejava como ir até a sala “arquivo municipal”, para buscar algum documento específico. Portanto, após a resolução do segundo ou do terceiro caso, os educandos já se locomoviam pelo

⁸ CARÍSSIMI, Laura. *O jogo como suporte pedagógico e a utilização de documentos no ensino de História*. 100 f. Dissertação (mestrado em História) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em História, Caxias do Sul, 2016, p. 34.

tabuleiro à procura de documentos em locais que poderiam ajudá-los. As relações feitas nas jogadas anteriores levaram os alunos a perceberem que os documentos estavam relacionados com os locais. A interpretação e a análise crítica das cartas levaram à busca dos documentos seguintes, traçando uma estratégia de jogo.⁹

O jogo é formado por diversos documentos. Trata-se das pistas e/ou das evidências que formam as bases para desvendar o processo, conforme a solicitação de investigação da família (carta inicial). No jogo, são quatro os desaparecidos do regime (estudante, professora, músico, garçom). Esses documentos que vão ser utilizados têm historicidade, já que são baseados em informações buscadas no período da ditadura civil-militar brasileira. O educando deverá interpretar as pistas presentes nos documentos a fim de resolver o processo investigativo. Em alguns momentos, o aluno não o encontrará na sala uma fonte ou, dependendo do caso, terá um documento extra, o secreto, obtendo informações complementares que compõem o jogo ou uma nova pista. As figuras seguintes são ilustrativas desses documentos.

⁹ Caríssimi, 2016, p. 39.

Fig. 2: Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/1468>

Após uma breve descrição do jogo, temos a apresentação da sequência didática contemplando as atividades desenvolvidas com os alunos da Escola Municipal Kalil Sehbe, de Caxias do Sul.¹⁰

APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA E O *ARQUIVO 7.0*

A aplicação da sequência didática se deu na Escola Estadual Kalil Sehbe, em Caxias do Sul, com alunos do 9º ano do turno da manhã. A comunidade escolar é majoritariamente formada por pessoas do bairro Pioneiro, zona norte da cidade, e apresenta em sua grande maioria famílias de classe baixa, sendo que a maioria dos alunos é constituída por filhos de operários de empresas do segundo e do terceiro setor econômico.

¹⁰ Durante o processo das etapas pedagógicas, os debates, o desenvolvimento do jogo e a posição dos alunos foram gravadas com a autorização. Neste texto, as falas não foram citadas diretamente, mas seguem fielmente ao desenvolvimento pedagógico. Frente a essas falas, um caderno de campo auxiliou na seleção das falas individuais. Esse caderno de campo é utilizado para avaliar o processo de ensino e aprendizado de cada aluno. Esse mecanismo de avaliação é usado constantemente, já que o processo de avaliação do estado do Rio Grande do Sul segue o modelo de pareceres.

A turma em que foi aplicada a atividade possui um total de 14 alunos, tendo dois pais caminhoneiros e uma mãe operária no setor de logística, três pais/mães desempregados há mais de um ano, enquanto que o restante dos pais trabalha em metalúrgicas situadas na região norte da cidade.

Esses dados foram levantados antes da aplicação das atividades, com o intuito de conhecer a realidade de cada aluno. Os dados refletiram várias posições políticas e realidades do cotidiano de trabalho dos pais. Seguindo a sequência didática como difusão do conhecimento,¹¹ a apresentação do tema já havia sido colocada pelos próprios alunos: a greve dos caminhoneiros, que oportunizou o debate sobre os impactos da paralisação.

Os dois alunos filhos de caminhoneiros trouxeram para a discussão problemas que atingem a categoria. O aumento constante do preço dos combustíveis pelo governo de Michel Temer, continuada pelo governo de Jair Bolsonaro, não é acompanhado pelo valor do frete desses trabalhadores. A quantidade de pedágios e os custos altos em alimentação agravam a situação. Além disso, os alunos mencionaram a falta de infraestrutura nas estradas e relataram os problemas relacionados à segurança, já que os pais corriam o risco de serem assaltados, isto é, de terem a carga e/ou os caminhões roubados.

Buscando seguir a temática frente ao debate, foi solicitado aos alunos que procurassem imagens sobre a greve dos caminhoneiros que lhes chamassem a atenção. Os dois filhos dos caminhoneiros separaram as imagens a seguir, que apresentavam faixas com pedidos de intervenção militar:

Figura 3: Disponível em: <https://www.olivre.com.br/caminhoneiros-decidem-continuar-paralisacao-em-mato-grosso/>

¹¹ Zabala, 1998, 224 p.

Os alunos passaram a analisar as imagens de pedidos de intervenção militar, constatando o apoio de partidos de “extrema direita”. A ala masculina da turma passou a compartilhar opiniões autoritárias e violentas como solução para os diversos problemas que os caminhoneiros e a população em geral sofrem, tais como altos impostos, corrupção e falta de serviços básicos.

Figura 4: Disponível em: <http://horadesantacatarina.clicrbs.com.br/sc/geral/noticia/2018/05/nao-adianta-produzir-e-gastar-tudo-no-diesel-para-vender-diz-caminhoneiro-e-produtor-rural-em-sc-10354889.html>

Nesse momento, o grupo de meninas se contrapôs, argumentando que já havia investigações de corrupção em relação a um pré-candidato de “extrema direita” e que as mulheres se sentiam ameaçadas devido ao ódio das minorias. Seguindo a análise das imagens, a menina filha de um caminhoneiro observou a falta de nexo entre o pedido de intervenção militar e a citação do Art. 1º da Constituição Federal (“Todo o poder emana do povo”).

A afirmação da jovem trouxe como ponto de partida a contradição entre as duas faixas que solicitavam a participação da população e o apoio à greve dos caminhoneiros. A faixa confeccionada em TNT e escrita com spray preto, materiais de baixo custo, provavelmente foi colocada primeiro, já que está numa posição mais privilegiada que a outra. A frase que clama por intervenção militar e cita o Art. 1º da Constituição Federal foi produzida por impressão e com materiais de custo médio, provavelmente colocada após a fixação da outra faixa, conforme os alunos.

Na opinião da aluna, os dizeres da faixa mais simples realmente seguiam as manifestações dos caminhoneiros e a segunda indicava que houve o envolvimento de grupos de extrema direita, devido aos custos que o material exige. Durante o debate, a turma destacou que poderia ser um grupo de caminhoneiros de extrema direita que fixou a faixa. Outra análise feita foi que grupos com patrocínio se utilizaram da greve para expor suas posições políticas.

A adolescente salientou que, numa possível intervenção militar, o Art. 1º já seria “riscado” ou “deletado” da Constituição, porque o poder não viria do povo, mas dos militares, enaltecendo a contradição de quem escreveu a faixa. Outro aluno afirmou que seguiríamos em uma democracia caso fosse apresentada a proposta de intervenção, já que atenderia a um pedido da população.

Outras relações com os conteúdos desenvolvidos em sala anteriormente à greve foram feitas pelos alunos. O fascismo, estudado no período entre guerras, foi relacionado com o caos econômico, político e social em que a Alemanha esteve mergulhada após 1929. O orgulho nacional ferido dos alemães após a I Guerra Mundial levou-os a acreditar que Hitler, pudesse reconstruir a potência econômica que a Alemanha havia sido antes de sua destruição. A filha de um dos caminhoneiros observou que a esperança é a mesma no Brasil, já que o povo está à procura de uma liderança que consiga organizar o país frente à crise econômica e política. Esse desespero, segundo a aluna, é percebido em redes sociais e em manifestações com as posições de partidos de extrema direita. Determinados setores da sociedade acreditam que prisões, torturas e militares na rua podem resolver os problemas de corrupção e falta de segurança, emprego, crescimento econômico e bem-estar social, nem que para isso seja necessário viver num Estado de exceção por determinado tempo.

Houve consenso entre os alunos de que os elementos utilizados pelo partido nazista são usados por setores da população brasileira e movimentos de extrema direita, como a bandeira nacional exposta nas manifestações. O uso da violência para fazer cumprir suas ideias também foi lembrado pelos alunos, após a exposição de um vídeo em que um caminhoneiro furou o bloqueio dos manifestantes e foi seguido e ameaçado pelos grevistas.

Seguindo o debate, uma das alunas apresentou uma charge do cartunista Carlos Latuff criticando a intervenção militar. Pontuou a repressão do governo Michel Temer, buscando atacar os manifestantes e utilizando a ajuda militar para tirar os caminhões da estrada, além de aplicar multas aos caminhoneiros, que já são vítimas do sistema. A falta de

combustível também afetou os órgãos do Estado, mostrando ao governo que a economia não se move sem o trabalho dessa categoria.

Figura 5: Disponível em: <https://www.humorpolitico.com.br/autor/carlos-latuff/>

Após a exposição dessa charge, a aluna que é filha de um caminhoneiro relacionou os aparatos ideológicos do Estado¹², que se utilizam da educação, da religião e da polícia e já haviam sido trabalhados em aulas anteriores. A força militar a serviço do governo tinha o dever de cumprir o objetivo de desestabilizar ou acabar com a greve. Em seguida, uma aluna disse que os caminhoneiros que queriam os militares não poderiam reclamar, porque estavam recebendo a intervenção em sua própria greve.

No segundo passo da sequência didática, os alunos tiveram acesso a uma entrevista concedida pelo historiador Roberto Radünz ao jornal *Pioneiro* tratando do tema da intervenção. Os alunos leram a entrevista, publicada em 4 de junho de 2018, com o título “Espaços para externar”, na qual a tônica gira em torno do desconhecimento histórico sobre o período. Por ser uma publicação local com bom alcance, a entrevista alimentou o debate, ressaltando o ódio que perpassa determinados setores da sociedade e que encontra, nas redes sociais, espaços de proliferação.

¹² ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos ideológicos do Estado*. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

Durante o debate, a charge abaixo foi apresentada para conectar os pedidos de intervenção militar coletados pelos alunos através das imagens com a leitura da entrevista e o debate.

Figura 7: Disponível em <http://mariolobato.blogspot.com/2018/05/intervencao-militar-mostre-para-seu.html>

A professora pontuou cada item do combo, relacionando com as práticas do Estado autoritário e buscando de forma lúdica relacionar os pedidos de intervenção com o período já estudado. Por diversas vezes, os alunos conseguiram fazer uma relação com o Ato Institucional 5 (AI-5). Sobre a intervenção militar, os alunos afirmaram que nas redes sociais, em especial no Facebook, há tentativas de explicar que a intervenção não segue a mesma linha da ditadura militar, porém os argumentos de como essa intervenção funcionaria na prática são vagos. Sobre o fim das liberdades individuais, a censura e o fim da democracia, os alunos conseguiram perceber que ações cotidianas, como o uso das redes sociais, passariam a ser limitadas e censuradas. Manifestações expressas nesses espaços virtuais poderiam criar provas contra si mesmos, levando a possíveis perseguições, torturas e mortes.

Até esse momento, os alunos foram confrontados com a complexidade do tema, através da problematização proposta pela professora, que envolveu a pesquisa de imagens da paralisação do setor de transporte, a leitura da reportagem do jornal local e a utilização de charges a respeito da ditadura. Esse bloco corresponde às cinco primeiras etapas da sequência didática proposta por Zabala, acompanhada de debate e registrada no caderno de campo.

A seguinte etapa foi a utilização do jogo *Arquivo 7.0*. Para isso, foram apresentados os tipos de documentos elaborados durante a ditadura e que estão presentes no jogo:

cartazes, cartas, pedidos de investigação e fotografias, entre outros. Essa explicação foi fundamental para dar início ao jogo.

Em dois períodos de aula, os alunos participaram do jogo, tendo como objetivo investigar a trajetória dos desaparecidos na ditadura militar durante a década de 1970. O jogo segue a lógica do tabuleiro que orienta o aluno a entrar em salas em busca de documentos do caso. O jogo parte do desejo de uma associação de familiares de desaparecidos durante a ditadura no Brasil de encontrar informações sobre as pessoas que foram alvos da ação repressiva do Estado.

Com base nisso, a turma foi separada em grupos com personagens diferentes. Entre os documentos para a investigação, era possível encontrar cartazes, licenças de trabalho, livros de ponto, fotografias, solicitações de investigação e denúncias. Durante o jogo, os documentos que compunham a trama apresentavam contradições de datas e relatos de outros personagens fictícios. Fotografias retiradas de documentos, rasuras e montagens de cenários buscando parecer suicídio ficaram bem evidenciados no jogo. Por diversos momentos, os jovens acessaram seus conhecimentos sobre a ditadura militar. Fatos que haviam sido apresentados em outros momentos foram lembrados e relacionados com a trama.

A ansiedade em descobrir documentos que pudessem revelar as hipóteses levantadas pelos alunos foi percebida em cada jogada. A coleta e as interpretações de documentos deixaram os jovens interessados e envolvidos, buscando resolver o caso conforme a proposta lúdica.

O jogo foi alimentado pela competição dos grupos no sentido da investigação, da seleção dos documentos e da interpretação da trajetória do personagem. Os integrantes de cada grupo se ajudaram, montando juntos as interpretações e as hipóteses do caso. Por fim, debateram e discutiram a integração dos documentos, buscando formular o dossiê de investigação para a família.

Após o jogo, cada aluno/grupo analisou a sua ficha de interpretação. Para isso, foram disponibilizados um pedaço de papel pardo e uma cópia das cartas do jogo. O objetivo era montar uma linha de investigação, através dos documentos do jogo, que registrasse as conclusões do grupo. Junto com o material relativo ao jogo, foram disponibilizados vários relatos de pessoas torturadas ou de famílias que tiveram seus

familiares desaparecidos ou exilados.¹³ Esses relatos ajudaram a desvendar os crimes cometidos pelo regime, auxiliando na capacidade de argumentação dos alunos.

O caso mais conhecido talvez seja o do pretense suicídio de um dos personagens, que se encontra enforcado de joelhos em uma rede. A família solicita ao grupo que investigue a real causa da morte dele. O relato utilizado pelos alunos seguiu com o suposto suicídio do jornalista Herzog, um dos casos mais debatidos na época da ditadura.¹⁴ Dessa forma, os alunos conseguiram interligar os acontecimentos reais com os fictícios do jogo.

Por fim, os alunos foram indagados sobre o que pensavam a respeito dos pedidos de intervenção militar. Eles comentaram que se faz necessário esse debate não somente em sala de aula, mas com os próprios pais. Perceberam que a discussão pode ser iniciada por eles mesmos em casa ou em outros lugares, para que o conhecimento se divulgue. A entrevista com o professor no jornal foi citada novamente quando eles afirmaram que é a falta de conhecimento que leva as pessoas a solicitarem atos antidemocráticos, sendo que isso perpassa quase todo o tecido social do país.

Outro ponto levantado pelos alunos foi a importância de escolher bem entre os candidatos à Presidência da República e ao Legislativo. Eles salientaram que, neste momento eleitoral, estão conseguindo perceber aparatos do Estado com clareza. Também destacaram que pretendem se colocar como formiguinhas nesse trabalho de conscientização, discutindo também o papel da mídia no processo. Nessas falas, gravadas durante as atividades, foi possível relacionar a construção do conhecimento ao comparar os argumentos dos alunos no início e no fim das atividades da sequência didática, tendo como resultado a autonomia e o ensino significativo.

Seguindo a sequência didática, foi possível aos alunos reconstruir acontecimentos sensíveis do passado recente de forma lúdica. Para isso, valeram-se de múltiplas fontes, tais como fotos, charges, reportagens, jogo, relatos etc. No debate que foi subsidiado por essas fontes, os alunos resolveram e problematizaram os casos de investigação, exercitaram a escrita e a argumentação, buscaram mais informações e evidências para resolverem as hipóteses levantadas e trabalharam no coletivo, ajudando e ouvindo os colegas. Essas

¹³ Relatos disponíveis em: <<http://cnv.memoriasreveladas.gov.br/>>. Acesso em: 30/04/2018.

¹⁴ Sobre Herzog: <<http://memoriasdeditadura.org.br/biografias-da-resistencia/vladimir-herzog/index.html>> Acesso em: 30/04/2018.

etapas, que a princípio levam ao conhecimento significativo,¹⁵ foram construídas pela sequência didática e pelo jogo, mostrando que o tema é sensível e exige uma maior conscientização dos alunos e da própria sociedade.

CONCLUSÃO

A análise do passado recente do Brasil é um desafio para todos os professores, especialmente aqueles que atuam na área das Ciências Humanas. Produzir conhecimento significativo, unindo as aprendizagens científicas com as atividades pedagógicas que contemplem o interesse e a realidade do educando são provocações positivas que o educador deve encarar.

O presente jogo problematizou as “feridas” abertas pela ditadura civil-militar, repleta de torturas, prisões, ocultações de cadáveres, mortes e desaparecimentos forçados, fatos do passado que marcaram algumas famílias, pois elas ainda procuram por respostas e lutam por justiça. Buscando inserir o aluno nesse universo, o jogo *Arquivo 7.0* apresentou a trama de quatro personagens fictícios que, de alguma forma, sofreram sob os sistemas de repressão do período. Essas histórias perdidas no tempo fizeram com que as famílias dos envolvidos procurassem a Associação de Presos e Desaparecidos Políticos da Ditadura Civil-Militar, órgão que investiga e encontra documentos para buscar as trajetórias de sujeitos que, por algum motivo, desapareceram, morreram ou fugiram.

A utilização do jogo e dos demais suportes da sequência didática desenvolveu e aprimorou o poder de argumentação, oportunizou a autonomia do educando e permitiu que ele interrogasse a respeito do mundo que o cerca e da sua própria historicidade. O presente suporte desencadeou a compreensão e a organização dos sistemas de repressão. O medo dos personagens, detalhados nos documentos que compunham a trama, revelou os sentimentos presentes dentro do contexto da ditadura civil-militar.

Portanto, a curiosidade provocada para resolver cada caso reuniu os alunos para trabalharem em conjunto. Eles se envolveram emocionalmente nas tramas fictícias, o que trouxe maior entendimento da angústia atual das famílias cujos parentes desapareceram durante a ditadura. O contexto da época, detalhado em diversos documentos, muitas vezes

¹⁵ SEFFNER, Fernando. Aprendizagens significativas: critérios de construção para atividades em sala de aula. In: GIACOMONI, Marcelo P.; PEREIRA, Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

se contradisse e levou a um desempenho maior das equipes frente à interpretação, à seleção de documentos e à ligação dos fatos.

Após a resolução dos casos, com o debate e as apresentações, foi possível perceber que os educandos se sentiram valorizados por fazerem parte da construção das narrativas e do conhecimento. A autoestima e a autonomia dos educandos ao término da proposta seguiram nas aulas seguintes. O respeito em ouvir as ideias dos colegas foi gradativamente observado nas validações da proposta, quando procuraram respeitar o que o colega tinha a dizer, com o objetivo de aprimorar cada vez mais a sua própria narrativa. Sendo assim, as validações confirmaram os objetivos pedagógicos propostos no jogo, como a busca por autonomia e a formulação da consciência histórica.¹⁶

¹⁶ CERRI, F. Os conceitos de consciência histórica e os desafios da didática da história. *Revista de História Regional*, Ponta Grossa, v. 6, n. 2, p. 93-112, inverno 2001.