



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA - DEHIST
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

**"As vozes dos facões e os gritos das enxadas": a Gamificação da história da
Liga Camponesa da Galiléia em formato de RPG**

Kayo Victor de Paula

**Recife
2023**

Kayo Victor de Paula

"As vozes dos facões e os gritos das enxadas": a Gamificação da história da Liga Camponesa da Galiléia em formato de RPG

Produto didático apresentado à Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial para a conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História pela Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Orientadora: Prof.^a Dra. Lúcia Falcão Barbosa

**Recife
2023**

FOLHA DE APROVAÇÃO

KAYO VICTOR DE PAULA

“AS VOZES DOS FACÕES E OS GRITOS DAS ENXADAS”: A GAMIFICAÇÃO DA HISTÓRIA DA LIGA CAMPONESA DA GALILÉIA EM FORMATO DE RPG

Data da Defesa: 27/04/2023

Horário: 16 horas

Local: CEGOE - UFRPE

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra. Lúcia Falcão Barbosa

Professora Orientadora

Prof.Dr. Otávio Augusto Alves dos Santos

Examinador interno

Prof.^a Dra. Juliana Alves de Andrade

Examinadora Externa

Resultado:

(X) Aprovado/a

() Reprovado/a

Resumo

Esse trabalho propõe a elaboração de um produto didático em forma de RPG sobre a história das Ligas Camponesas no estado de Pernambuco na década de 1950. O jogo contribuirá para o debate sobre a história do estado e os limites e alcances da experiência democrática no Brasil pré-golpe de 1964. Os estudantes possuem papel central na narrativa ao tomar para si o protagonismo das escolhas que suas personagens tomariam no contexto da luta por dignidade e terras na zona rural do estado. "As vozes dos facões e os gritos das enxadas" almeja que os jogadores sejam capazes de: i) reconhecer o contexto histórico e sócio-político do cenário do jogo; ii) buscar soluções de sobrevivência diante das dificuldades naturais, políticas e sociais; iii) experimentar o peso das suas decisões no destino dos camponeses, produzindo, portanto, conhecimento sobre esse acontecimento histórico, sua origem e desfecho; iv) encontrar a melhor solução para resolver seus conflitos. O objetivo didático do produto é, para além de adquirir conhecimentos sobre datas e personagens, de que os estudantes realizem operações historiográficas como pesquisar, avaliar, criticar e produzir conhecimento histórico da forma mais autônoma possível, como protagonistas reais do processo de ensino-aprendizagem.

Palavras chave: Ligas camponesas, RPG, História, produto didático

Abstract

This paper proposes the development of a didactic product in the form of a role-playing game (RPG) about the history of the Peasant Leagues in the state of Pernambuco in the 1950s. The game will contribute to the debate about the history of the state and the limits and achievements of the democratic experience in pre-1964 Brazil. The students play a central role in the narrative by taking the protagonism of the choices their characters, would make in the context of the struggle for dignity and land in the rural areas of the state. "The Voices of Machetes and the Shouts of Hoes" aims for the players to be able to: i) recognize the historical and socio-political context of the game's setting; ii) seek survival solutions in the face of natural, political, and social difficulties; iii) experience the weight of their decisions on the fate of peasants, thus producing knowledge about this historical event, its origin, and outcome; iv) find the best solution to resolve their conflicts. The didactic objective of the product is, in addition to acquiring knowledge about dates and characters, for the students to carry out historiographical operations such as researching, evaluating, criticizing, and producing historical knowledge as autonomously as possible, as real protagonists of the teaching-learning process.

Keywords: Peasant Leagues, RPG, History, didactic product.

Sumário

1 - Introdução	5
2 - A gamificação como ferramenta	6
3 - RPG como Linguagem	9
4 - Fabricando um contexto: as Ligas Camponesas em Pernambuco	11
5 - Manual do Mestre	21
6 - Manual dos Personagens	22
7 - Grandes Cenas	25
1. Mais um Dia na Galiléia	26
2. O Grande Verão	28
3. A Ideia	31
4. O Convite	33
8 - Catástase	34
Referências Bibliográficas	35
Anexos	36

1 - Introdução

As relações sociais sofreram uma enorme mudança do fim do século passado para hoje, com a comunicação rápida, o consumo de conteúdos através das redes sociais, a vida mediada pelas tecnologias. Com essas mudanças surgem indivíduos com mais aptidão em relação às linguagens e formatos de conteúdos de grande circulação: memes, vídeos de tiktok, games. Diante dessa realidade, a tradição verbalista, onde o professor leva narrativas fechadas para sala de aula, vem perdendo cada vez mais sua efetividade e novos modelos emergem, cada vez mais se baseando nas subjetividades dos novos sujeitos da educação.

É fundamental para os licenciandos compreender como se dão os processos de ensino e aprendizagem. O campo da pedagogia e da psicologia e suas pesquisas que buscam entender como o ser humano aprende permitiu o surgimento de diversas teorias com princípios e finalidades distintas. Mas por muito tempo essas teorias carregaram uma característica similar, que era o determinismo científico quase que absoluto. Normalmente atribuíam ao campo da razão a verdadeira importância no processo de aprender e acabavam diminuindo ou invisibilizando o brincar e sua relevância na aprendizagem. Com o passar do tempo e com as mudanças tecnológicas do pós guerra fria passaram a surgir gerações que nasceram com uma grande sensibilidade ao uso de novas tecnologias, eletrônicas ou não. Essas novas gerações vêm pondo em cheque o ensino factual da história e têm exigido dos pesquisadores novas respostas sobre a otimização do processo de ensino e aprendizagem. E isso tem se tornado tendência nas rodas de debate entre os professores.

É diante dessa ebulição de novas linguagens e modelos educacionais que se levanta a temática da gamificação no processo de ensino e aprendizagem. Fortuna (2013) defende que o ato de brincar é fundamentalmente formativo. Afinal serve de liga, de ponte entre o desenvolvendo-se e a ilusão do brincar. A autora diz:

Brincar é uma atividade fundamental no ser humano, a começar porque funda o humano em nós: aquilo que o define - inteligência,

criatividade, simbolismo, emoção e imaginação, para listar apenas alguns de seus atributos - constitui-se pelo jogo e pelo jogo se expressa.(FORTUNA, 2013, p. 75).

Assim, tratar das relações de poder e o domínio da terra, usando as Ligas Camponesas pernambucanas num RPG para o ensino médio aparece como uma solução lúdica e eficiente ao ensino de História. Afinal o jogo se tornaria esse laço entre a empatia, o conteúdo e a aprendizagem no momento em que o estudante assume o papel dos camponeses perante as dificuldades do campo.

Esse conceito de empatia histórica surge diante da necessidade de buscar novas estratégias de ensino. Se baseia na tese de Ausubel de Aprendizagem Significativa, que acontece quando há uma ancoragem na estrutura cognitiva do estudante de uma nova informação, ou seja, quando se conecta uma informação nova a uma já existente, assim como num quebra-cabeça mental. Pereira, em um trabalho apresentado na ANPUH, defende que:

(...) nada mais é que o imbricado processo no qual o conhecimento trazido pelo discente o ajuda a entender o conhecimento que é apresentado na escola. Este conhecimento, que não é científico, ajuda o aluno a compreender, através de um processo de identificação com sua própria história (processo empático), o conhecimento da escola, “puramente científico”.(PEREIRA, 2013, p. 4).

Mas o autor destaca que na História, diferente de outras áreas, esse conceito de empatia deve estar relacionado a entender o que pensou ou sentiu o agente histórico e não sentir o mesmo que ele, já que o passado é inalcançável e não há condições de o reproduzir em completo. Em suma, os estudantes buscam reconstruir os objetivos, crenças e sentimentos das figuras estudadas aceitando que podem ser diferentes dos seus.

2 - Gamificação como Ferramenta

As pesquisas em Ensino de História, sobre o processo ensino-aprendizagem, vêm crescendo em número nos últimos anos nas nossas licenciaturas. Estamos perguntando sobre como promover um ensino-aprendizagem de história significativo

na educação básica. Pereira e Giacomoni (2013) acreditam que a questão do interesse e do envolvimento com a história escolar, por parte dos alunos, se dá na potencialidade de mostrar, em salas de aula, as relações entre os acontecimentos da humanidade e a própria história de vida dos estudantes. Segundo Seffner, o professor de História deve usar como fontes também as realidades desses estudantes. Segundo ele "Se nada sabemos das vidas atuais e possíveis carreiras futuras de nossos alunos, temos também poucos elementos para saber se o que ensinamos tem chance de fazer algum sentido" (2013: 29)

Para os autores é muito importante, antes de mais nada, entender que aprender e conhecer são coisas diferentes, mas que às vezes se misturam. *Conhecer* vem de reconhecer os elementos formais desse conteúdo e é alcançado de forma mais fácil nas aulas. É como lembrar da definição de um conceito ou da nomeação de líderes militares. Já *aprender* demanda ações mais complexas. Para os autores, aprender é desligar-se das individualidades na direção de uma despersonalização que permite a compreensão do todo numa visão de todos. Seffner diz: "É mergulhando nas narrativas da história da humanidade que pode o homem conhecer-se a si mesmo e aos outros, entendendo melhor a sociedade que vive" (2013: 31).

Essa nova dinâmica proposta para o ensino de história pretende ampliar a ideia de *aprender*. "Não se trata simplesmente de definir conceitos, mas de estar inserido num tempo no qual o conceito pode ser criado." (PEREIRA; GIACOMONI, 2013: 15). Uma vez criado, esse conceito passará a integrar a identidade dos envolvidos e os ajudarão a criar novos modos de viver e agir diante do mundo e das demandas sociais. A educação não é uma via de mão única, pois quem ensina aprende junto.

Podemos presumir, então, que diante dessa nova leitura sobre o ensino de história, jogar e brincar, que são a mesma coisa nas referências estrangeiras em inglês, representam uma linguagem cabível em sala. Tecnicamente o ato de jogar permite ao estudante uma evasão do "real" à uma realidade paralela de orientação própria. Nela os estudantes se deparam com a origem dos conceitos, pois é no ato de jogar que esses conceitos darão forma às realidades fora do nosso tempo. No jogo, que por si é cativante, o indivíduo brinca pelo simples prazer de brincar. Segundo Fortuna, o jogo é visto com desconfiança por representar o prazeroso e por não ter como objetivo nada além disso. Mas é nisso que a autora vê importância,

pois é aí que se consolidam os laços em que a aprendizagem se edifica. Para ela: “tanto o jogo quanto a brincadeira contêm a ideia de laço, relação, vínculo: algo que põe o indivíduo em relação a ele mesmo, com os outros, com o mundo, enfim” (2013: 72).

Com isso, observou-se uma nova possibilidade de otimizar o processo de ensino e aprendizagem através da gamificação. Basicamente esse conceito, segundo Burke (2015), se caracteriza pela utilização de elementos típicos de jogos para motivar e engajar as pessoas em direção a um objetivo. Ele e outros autores e autoras discutem, além desse conceito geral, quais são as categorias e elementos de um jogo que poderão ser aplicados em determinada circunstância. Werbach e Hunter (2012), por exemplo, definem três os tipos de elementos de um jogo e quais são seus subtemas. São as Dinâmicas, Mecânicas e os Elementos, que ao se relacionarem formam o jogo. As dinâmicas são as relações superficiais entre os jogadores e o jogo, são as emoções, a narrativa, a progressão na aventura, a interação entre os jogadores e as limitações das ações dos jogadores. As mecânicas são as relações específicas entre os jogadores e o jogo, elas orientam suas ações e permitem o funcionamento do jogo. Por exemplo, a aquisição de recursos no jogo, a avaliação do progresso e da situação, a sorte, a competição, os objetivos do jogador, as recompensas, os turnos etc. Já os componentes são os elementos mais concretos desse processo, são os itens, o avatar do jogador, o *boss*, os combates, o ranking de jogadores etc.

O engajamento das pessoas em atividades gamificadas se dá pela característica inerente dos jogos de gerar prazer e, com isso, assegura que o indivíduo que joga o faça por vontade própria. É isso que torna o jogo imersivo e, segundo Murray (2000), essa sensação toma toda nossa atenção por nos cercar completamente com uma nova realidade, que plenamente nos entretém. Claro que os chamados *serious games* não possuem esse objetivo de entreter, pois seu objetivo é retórico, de ensinar algo. Nesse caso o jogador possui mais dificuldades de se imergir na atividade e isso serve como diferenciação entre esse tipo de jogo com a gamificação.

É importante fazer esse destaque, pois o intuito desse trabalho é gamificar a história das Ligas Camponesas usando os elementos do RPG e não preparar um *serious game* sobre a temática. Com isso, podemos concluir que primeiramente se levará em consideração os interesses intrínsecos ao jogador de se divertir

interpretando uma personagem numa aventura. O conteúdo escolar seria alcançado de maneira secundária a partir da narrativa preparada aos moldes historiográficos, que por si, como laço, se entrelaçam com a conclusão da brincadeira.

3 - RPG como Linguagem

É num cenário de opressão e resistência, de disputa pela terra e de relações de poder que se pretende desenvolver o enredo de nossa aventura de RPG. Graças ao poder de imersão que a brincadeira dispõe, um jogo de interpretação de papéis é um exercício de empatia antes de mais nada. O professor, como o “Mestre”, e os estudantes como os “Jogadores” partirão de uma sala normal para um tempo-espaço distinto com sua imaginação para reconstruir, de sua maneira, os fatos ligados à Liga da Galiléia e às famílias do campo. É através da violenta dominação do senhor e da resistência coletiva do trabalhador que as pessoas envolvidas nessa proposta pedagógica poderão se divertir, aprender e construir conceitos sobre as ligas, a luta por dignidade e por justiça social.

Podemos traduzir a sigla *RPG* como "Jogo de Interpretação de Papéis". Nele um grupo de pessoas se divide entre jogadores e mestre e partem, com auxílio de sua imaginação, na construção de uma narrativa. Sendo o mestre o narrador e controlador das personagens não jogáveis e os outros integrantes do grupo os jogadores, que serão responsáveis por interpretar personagens específicas e importantes para os caminhos da narrativa. Essas personagens são criadas por esses jogadores a partir das possibilidades que as regras do mundo permitem e seus interesses particulares, podem ser, por exemplo, poderosos magos que soltam bolas de fogo num mundo de fantasia medieval, vampiros que buscam sobreviver na sua pós-vida sem rasgar o véu que os separa da sociedade humana, integrantes da Comuna de Paris que lutam por suas pautas e até as diferentes camadas da sociedade pernambucana na revolução de 1817; tudo pode ser adaptado de um certo modo num *RPG*. Onde a imaginação do mestre puder criar um cenário e a dos jogadores puder resolver um problema ou atingir um objetivo em uma narrativa estará havendo um *RPG*.

Essas histórias estarão anotadas nos detalhes das fichas de personagens. Para quem joga a ficha é a vida de sua personagem e costuma ser comum, ao

perder a personagem numa narrativa, rasgar também essa ficha. Como exemplo segue modelo da ficha de personagem:

AS VOZES
DOS
FACÕES E
OS
GRITOS
DAS
ENXADAS

Jogador(a):

Turma:

Nome:

Grupo:

Gênero:

Arquétipo:

Biografia:

Surgiu na década de 1970, nos EUA, pela necessidade de fãs do escritor J. R. R. Tolkien de viver no universo criado pelo autor a partir de uma proposta imersiva. Experientes em outros jogos de guerra em tabuleiro, os criadores dessa modalidade de *game* propuseram um mundo de liberdade e de construção coletiva onde só a imaginação e dados bastam. Em suma, é como um teatro de improviso onde o narrador é o mestre e irá propor a realidade aos jogadores e esses definirão o futuro da brincadeira através de suas escolhas e da sorte nos dados.

Diferente da proposta de um *Serious Game*, que propõe um objetivo concreto no ato de jogar, uma gamificação das relações político-sociais e de poder no contexto das Ligas Camponesas usando os elementos do *RPG* propõe, antes de ensinar, imergir quem joga nessa realidade imagética. Justamente pelas necessidades básicas de um jogo de interpretação de papéis de acontecer em um local, em um tempo específico e com um problema a se resolver.

Nesse caso cabe ao mestre, ou narrador, se manter coerente com o contexto da narrativa perante as escolhas e dúvidas de quem joga. Talvez essa seja a função mais difícil num *RPG*, há quem perca o sono montando uma “mesa de *RPG*” e outros que pagam para fazerem isso. Por esse motivo, consideramos importante que o professor assumira esse papel e, junto da leitura deste produto para aprofundar seus conhecimentos, aplique a proposta em sala.

4 - Fabricando um contexto: as Ligas Camponesas em Pernambuco

Nesse jogo, os dados historiográficos são tão importantes quanto as regras. Por esse motivo é fundamental que o professor, que vai narrar essa história, compreenda o contexto histórico e sociopolítico da Liga da Galiléia e da luta por terras no Nordeste. As relações de poder que se estabeleceram no Brasil após a chegada dos europeus, e mesmo com o fim da colônia, consolidaram os privilégios de uma aristocracia rural que possui descendentes até os dias de hoje. É sabido que, por séculos, nossas terras foram ocupadas por atividades ligadas ao meio rural, principalmente nas culturas do açúcar e do café, as quais se consolidaram economicamente com o sangue e o suor de populações exploradas em trabalho escravizado. Esse tema foi objeto de interesse de pensadores clássicos como Gilberto Freyre e Caio Prado Júnior, mas é importante destacar, segundo Soares (2016), que a visão destes era de cima, quase nunca levaram em consideração a ótica do trabalhador, seja ele livre ou escravizado. Isso se deu, na interpretação da autora, pela visão macro da história que esses profissionais possuíam durante meados do século passado. Essa visão acabava excluindo os camponeses do papel de atores sociais e do protagonismo político.

Essa visão passou a ser superada a partir do surgimento de uma nova história, que também era influenciada pela história social e pela micro história. Essas, com pensadores como Le Goff e Ginzburg, passam a incorporar desafios de outras ciências humanas, como a antropologia, na história. Isso em forma de novas fontes, como a oral e novos objetivos com a humanidade. Dentre essas novas abordagens da História passou-se a ver os trabalhadores do campo como sujeitos com voz, diferente de como eram vistos pela historiografia tradicional que contava a história dos “nobres heróis”. Comumente se dizia que eram imóveis e passivos, segundo Levi (2000). O autor nos convida a ver que mesmo sem poder modificar

uma diretriz do estado, podemos considerar como efetiva a participação do campesinato na construção do sistema, mesmo que a conquista resultasse somente na modificação dessa norma ou diretriz.

Quando o Estado brasileiro, por pressão internacional, se submete a criar legislações contra a escravidão, no século XIX, se depara com uma sociedade consolidada e dependente dessas bases escravocratas e, por isso, a exploração de trabalhadores permaneceu com outros nomes e formas de ação por muitos anos. Muitos desses indivíduos que foram “libertos da escravidão” não tinham para onde ir e permaneceram nos engenhos e fazendas trabalhando pra seus senhores, sem muita mudança real nesse cenário. Em outras regiões do estado, onde ficavam os antigos aldeamentos, como em Pesqueira, se encontrava o mesmo sistema de violência rural, mas dessa vez aplicada também aos indígenas. Silva (2008) discorre sobre a realidade do povo Xukuru do Ororubá e relata que essa elite rural encontrava brechas legais para se beneficiar o máximo que podia; neste caso passaram a tomar as terras dos povos indígenas alegando que estes não mais existiam. Diziam que aqueles que ali estavam eram “caboclos” e das terras, que por direito eram dos Xukurus, lhes cobravam o foro.

A elite rural consegue manter essa *pax agrária* comprando políticos, juízes e financiando milícias e capangas para exercer seus desejos na violência, caso não consigam de forma pacífica, como diz Montenegro (2008). É diante dessa dolorosa e opressiva realidade que surgem as Ligas Camponesas no Brasil, tema deste trabalho, e passam a assumir uma grande importância na luta pela igualdade pois vão ser a principal força de oposição aos temidos coronéis e grandes latifundiários em muitos lugares do país.

Foram fundadas na década de 40, durante a Era Vargas, pelo Partido Comunista Brasileiro (PCB), mas logo entraram na ilegalidade, junto ao partido, durante o governo varguista. Neste caso o sindicato rural passa a representar e reunir os assalariados do campo e há um esvaziamento da Liga enquanto representação legal desse grupo. Isso acaba sendo mais uma evidência de como a política refletia também os interesses dos poderosos latifundiários, como disse Silva (1998), que permaneceram se apropriando do Estado, em seus currais eleitorais, e continuaram explorando a classe trabalhadora num misto de violência e politicagem coronelista. Coletti (1996) afirma que a legislação trabalhista da época excluía, muitas vezes, o trabalhador do campo dos direitos gerais e da sindicalização.

Em Pernambuco a elite rural tinha seus interesses representados pelo PSD, Partido Social Democrático, desde 1930 e só perderam uma eleição perante a candidatura formada por uma frente de partidos de oposição em 1958 - a Frente do Recife. A consolidação dessa opressão, aqui no nordeste, poderia ser sentida de várias maneiras pelo camponês. Em uma visita ao nordeste, a mando do jornal *Correio da Manhã* (RJ), Antônio Callado escreve "Os industriais da seca e os galileus de Pernambuco". Neste livro o jornalista faz denúncias contra os latifundiários da região Nordeste. Falava da semi-escravidão e da violência desses coronéis.



IMAGEM : A 'Morada', 1982. A localidade não é identificada, assim como os moradores.
FONTE: Dissídios Coletivos do Tribunal Regional do Trabalho da Sexta Região, 21/82, p. 28-30. Acervo do Memorial da Justiça do Trabalho em Pernambuco.

No campo normalmente os senhores desses engenhos controlavam os trabalhadores com um sistema de apadrinhamento e dívidas muito característico dos "foros", que, segundo Montenegro (2008), era a cobrança de um tipo de aluguel pela ocupação de terras arrendadas pelo senhor para o camponês produzir. Caso não tivesse dinheiro, o trabalhador poderia dar horas de trabalho não remuneradas na produção de açúcar ou na lavoura do senhor em troca desse favor. O preço variava pelo tamanho dessa terra, mas costumava aumentar a cada ano: estima-se que começou com um valor médio de 220 cruzeiros mas em pouco tempo passava dos 1700. Também era comum o senhor disponibilizar comida e outros materiais para

vender aos trabalhadores para serem comprados com dinheiro ou com trabalho. No caso do Engenho Galiléia, cenário desse nosso jogo, esses trabalhadores eram obrigados a consumir somente os produtos que fossem vendidos pelo dono do latifúndio, os deixando mais vulneráveis nas mãos do senhor.



IMAGEM : Os Camponeses e Suas Lutas nas Páginas do Terra Livre, 1954
FONTE: *Jornal Terra Livre*, 2ª quinzena de julho, 1954, p. 1. (Desenho de Paulo Werneck)

Esse engenho, localizado em Vitória de Santo Antão, logo teve suas terras arrendadas por seu proprietário, o coronel Oscar de Arruda Beltrão, aos seus empregados. Não havia mais possibilidade de produção e lucro sem escravidão legal para o senhor e passou a entrar em fogo morto, ou seja, parou de produzir açúcar e seus derivados. Muitos desses trabalhadores não tinham mais que um casebre com teto de palha para sua família se abrigar e um cercado para produzir alimentos e ajudar na renda. Mas mesmo cedendo esse espaço em troca de dinheiro e serviços, o senhor permanecia explorando e humilhando o camponês sempre que podia.

Cerca de 140 famílias viviam no local, o que representa mais de mil pessoas. No dia-a-dia as enfermidades desses camponeses eram tratadas com chás e garrafadas ou em casos mais sérios com benzedeiras e mães de santo. A maioria das crianças nasciam em casa pela mão de parteiras e no Engenho Galiléia havia

uma, segundo Zito da Galileia (2017), dona Maria Lopes. Mesmo sendo exigido na constituição da época uma escola em ambientes agrícolas com mais de 100 trabalhadores, não havia uma em Galiléia. Isso era um retrato de todo Nordeste nos anos 50. Segundo Andrade (1964), metade das crianças nascidas não chegavam ao primeiro ano de vida e cerca de setenta por cento da população adulta eram analfabetos.

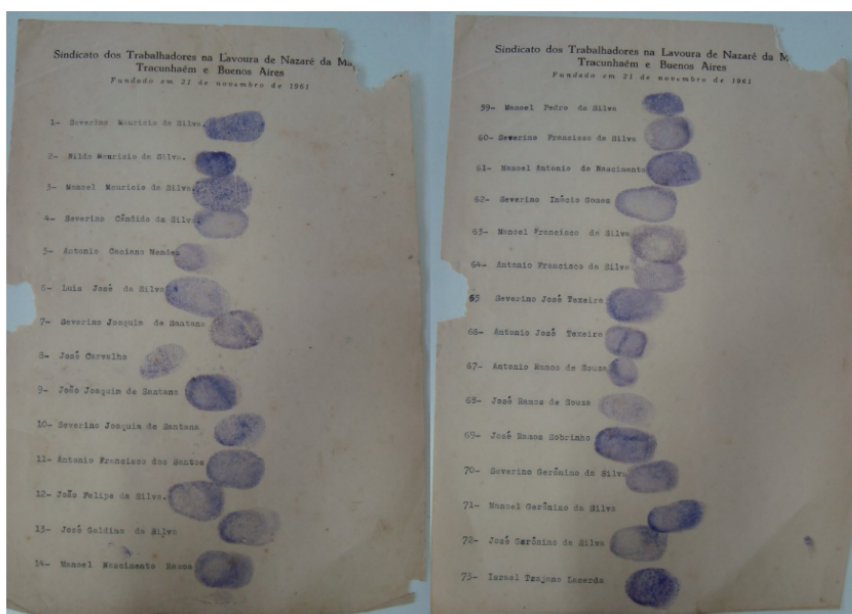


IMAGEM : O Analfabetismo dos Trabalhadores Rurais Expressos nas Assinaturas por Meio das Impressões Digitais, 1965.

FONTE: Reclamação da Junta de Conciliação e Julgamento de Nazaré da Mata, 833/65, p. 3 e 12. Acervo do Projeto História e Memória – UFPE/TRT-6.

Zito da Galileia, camponês e neto de um dos fundadores da Sociedade Agrícola de Plantadores e Pecuaristas de Pernambuco, que passa a se chamar Liga da Galiléia, disse que o Coronel Beltrão, em uma passagem, plantou pés de laranja cravo e, da sua varanda, exigia que os camponeses cuidassem da plantação assobiando para não consumirem do fruto. Outro exemplo de violência e exploração, segundo o autor, era o “pulo da vara”, onde um feitor do coronel definia o tamanho da terra que o trabalhador iria trabalhar no dia com uma vara, mas sempre avançava vários palmos. Por conta disso, era comum o trabalhador não cumprir sua tarefa do dia e, para conseguir entregar a cota e não ser despejado, acabava levando suas crianças para o “eito”.

Diante dessa realidade de opressão e violência é que os habitantes do Engenho Galiléia vão começar a se movimentar em direção à conquistas de seus direitos. Em meados dos anos de 1952 esses camponeses conhecem José Ayres dos Prazeres, administrador de um engenho vizinho. Este, segundo Motta e Esteves

(2008), havia sido integrante do PCB e da Liga da Iputinga, em Recife, nos anos de 1940 e passou a conscientizar os habitantes de Galiléia após ficar sabendo da miséria que passavam. Começam, a partir daí, a se reunir embaixo de árvores e próximos a açudes nos engenhos da região por meses para debater e aprender, todos movidos pela busca por uma boa solução para o súbito aumento do foro e a falta de boas condições de sobrevivência.

Uma sociedade agrícola de direito privado: essa foi a solução encontrada pelos trabalhadores. Aos associados seria cobrada uma pequena mensalidade de dez mil réis, que seria convertida na compra de materiais de trabalho, insumos e sementes e até na assistência desse camponês. Pretendia-se também formar uma cooperativa de crédito para empréstimos aos camponeses que precisassem de ajuda com os foros atrasados. Mas para poder fundar uma sociedade era necessário um lugar fixo e até então vinham se reunindo ao ar livre. Não demorou muito para encontrarem uma sede para a sociedade. O velho Zezé da Galiléia, antigo administrador do Engenho Galiléia, cedeu sua casa de bom grado e em poucos meses esta ficou pequena para a quantidade de trabalhadores nas reuniões. Logo a preocupação dos camponeses da Galiléia passou a ser com a autorização do dono do engenho, Coronel Beltrão, pois acreditavam que não iria aceitar de bom grado a fundação de uma sociedade em suas terras.

Diante disso foi proposto ao Coronel, em carta, que perante a aceitação assumisse o cargo de presidente de honra da sociedade. Ao questionar o objetivo da sociedade foi-lhe respondido que seria um fim assistencialista, para criar uma cooperativa de crédito e pagar os foros atrasados. Assim, ele aceitou a criação da sociedade em suas terras e ainda, segundo Zito da Galileia (2017), e exigiu que todos do engenho tivessem de se associar. Os trabalhadores de Galiléia não demoraram a agir, elegeram uma diretoria e fundaram em cartório a Sociedade Agrícola e Pecuária dos Plantadores de Pernambuco na última semana de 1954. Nos primeiros meses de fundação a sociedade só cresceu e chamou atenção de camponeses até de outros engenhos circunvizinhos à Galiléia. Tudo corria bem até a visita do primogênito do coronel às terras do engenho em abril. Este teria se incomodado com o movimento dos trabalhadores e pôs na cabeça do pai, Coronel Beltrão, que aquilo tudo não passava de uma tática comunista para roubar suas terras. O coronel prontamente ordenou o fechamento da sociedade, mas os trabalhadores decidiram resistir.

Ao perceber a rebeldia, o coronel decidiu expulsar todos os camponeses ligados à liga de suas terras, sem indenização e somente com a roupa do corpo. Todos ficaram apreensivos, até entrar em cena Francisco Julião, advogado e deputado estadual. O político recebeu alguns camponeses em sua casa na Várzea no dia seguinte ao despejo e prometeu que ninguém iria sair de Galiléia sem a devida indenização, bastava se unirem e não saírem de suas terras. Quando o proprietário se deu conta que o povo realmente não iria sair, mesmo sob ameaça e violência física, ingressou na justiça com um pedido de reintegração de posse de suas terras, dando início a uma guerra judicial que levaria anos até chegar ao fim.

O caso logo ganhou notoriedade no estado e em pouco tempo a fama da sociedade chegava nas casas dos camponeses de Vitória antes do convite oficial para integrá-la como associados. Os latifundiários e a imprensa conservadora tentaram difamar a sociedade chamando-a de Liga Camponesa, com isso buscavam dar margem à repressão. Mas o apelido saiu do controle, foi aderido pelos camponeses e a partir de então qualquer organização que surgisse no meio rural passou a ser chamada de Liga. Francisco Julião diz em uma entrevista ao jornal O Pasquim, publicada na edição de 12 de janeiro de 1979, que:

"Quem batizou a Sociedade Agrícola e Pecuária com esse nome de "Liga", em 1955, foram os jornais do Recife para torná-la ilegal. A Liga Camponesa começou como crônica policial, porque consideravam que tudo o que acontecia no campo não era senão uma série de delitos cometidos pelos camponeses sob a orientação desse fulano de tal, esse senhor advogado e agora deputado que criava conflitos, tirando a paz do campo."

Vide exemplo dessa construção midiática na edição de 16 de julho de 1959 do Diário de Pernambuco:

Liga Camponesa, um perigo . . .

130 Agricultores Residentes No Engenho Galiléia São Comunistas

Infiltração espantosa dos vermelhos em Vitória de Santo Antão — Polícia local (26 praças) em permanente expectativa — Despejo (pela Justiça) dos membros da Liga Camponesa poderá oferecer graves consequências

Dos agricultores que residem no Eng. Galiléia, em Vitória de Santo Antão cento e trinta são fichados na polícia, como comunistas. Essa informação colheu-se, ontem, em fonte oficial, a qual aduziu que a situação em Vitória de Santo Antão é de verdadeira calamidade, com os vermelhos infiltrando-se cada vez mais, de modo espantoso, a ponto de causar preocupação às autoridades. Desses de outros membros da Liga Camponesa dali são fichados na polícia.

VINTE E OITO PRAÇAS

O delegado municipal, capitão José Lopes, vem mantendo atitude de extrema cautela, não sendo poucos os seus contactos, no Recife, com o delegado auxiliar e com o coronel José Costa Cavalcanti.

REUNIÕES SEMANAIS

As sessões-fórum, normalmente, reúnem a Liga Camponesa de

Vitória de Santo Antão, quando, em assuntos importantes são abertos.

A essas reuniões comparecem os elementos que fazem parte da associação, e que, atualmente, residem nos engenhos Galiléia, Nova e Santo Novo.

Informação colhida pela nossa reportagem dá conta de que a situação, em Vitória poderá se complicar a qualquer momento, caso se efetue o despejo dos atuais moradores do engenho Galiléia, restarem elementos da Liga Camponesa que, aproximados dos engenho, obrigam seus proprietários a afastar-se, a fim de evitar maiores complicações. A ação da Justiça, entretan-

to, já foi colhida, acreditando-se que dentro de alguns dias os moradores serão despejados.

EMERGENCIA

Temos, entretanto, das autoridades policiais que, efetivando-se o despejo dos membros da Liga Camponesa de Vitória de Santo Antão, haja uma configuração, provocada pelos prejudicados. A mesma fonte nos aduziu que, para se evitar esse despejo, seria necessário um reforço considerável, no destacamento policial da cidade, pois não se acredita que pacificamente se encontrem os locais.

RELATÓRIOS

Semanalmente, o capitão José Lopes vem à Delegacia Auxiliar e à Secretaria de Segurança, quando mantém conversações reservadas, mas com os titulares das mesmas, tratando de assuntos relacionados com o fato.

Muito embora haja todo sigilo em torno do fato, fomos informados que o delegado auxiliar possui longo relatório preparado pelo capitão José Lopes, tratando de atividades dos vermelhos, em Vitória de Santo Antão. Deve-se salientar que aquela cidade do interior pernambucano é das onde mais observa a infiltração vermelha.

Observações quanto à lista de integrantes de Recife, do Partido Comunista, e dirigentes de células, em engenho Galiléia, também foram feitas pelo delegado de Vitória de Santo Antão, a qual acrescenta que entre os «desobedientes», encontramos certo elemento conhecido por «Zé», cujo verdadeiro nome é José Francisco.

O deputado Francisco Bulhões, ainda de acordo com o mesmo relatório, tem viajado constantemente a Vitória, onde mantém conversações com os correligionários dali.

MORTO ENTRE DOIS VAGÕES DE UM TREM (SUBURBANO)

Quando viajava na plataforma de um trem suburbano, de perfil do PRR, o menor Mahum Araújo, de 11 anos, domiciliado no Alto Engenho Velho, em Jabão, perdeu o equilíbrio e caiu entre dois vagões.

Causa de construção

O faleceu nas imediações da capitania da estação de Jabão, tendo a vítima sofrido fraturas dos membros, contusões cranianas e escoriações generalizadas.

Accorrido, foi o menor levado para o Hospital de Pronto Socorro.

OUTRAS NOTÍCIAS

POLICIAIS

na 7.ª página

IMAGEM : 130 Agricultores Residentes no Engenho Galiléia São Comunistas, 1959.

FONTE: *Diário de Pernambuco*, Recife, Primeiro Caderno, 16 jul. 1959, p. 5.

Cada um dos associados tinha a responsabilidade de conscientizar os outros camponeses em busca de aumentar a rede de apoio, mas diante disso outra dificuldade se estabeleceu perante a adesão dos cristãos nesse primeiro momento de liga. As lideranças religiosas, mais conservadoras, viam um perigo nos discursos de figuras como Julião. Cavalcante (2009) defende que para o camponês oprimido a figura do deputado era como de um messias, enquanto que para o catolicismo, “era a revolução diabólica chegando ao campo.”. O Padre Tiago G. Colin, por exemplo, descreve a região rural do estado como a mais explosiva do país, onde “O comunismo tramita-a e agita-a, tentando conquistá-la pela sindicalização das ligas camponesas” (1962: 449). A elite protestante também pregava contra a liga, segundo Zito da Galileia (2017). Diz que houve uma difícil adesão dos trabalhadores protestantes que eram fiéis do pastor Silvano Francisco de Santana, da Assembleia de Deus. Nos sermões o sacerdote dizia que a sociedade agrícola era doutrina do diabo e que não era correto lutar por terras alheias.

No catolicismo buscou-se conciliar a luta anticomunista com a caridade e a garantia de direitos dessa população campestre. Cavalcante diz: "A ação das ligas mobiliza a igreja para ladear os camponeses" (2009: 11). Nesse caso, a igreja vai buscar ocupar no processo o papel que Julião exerceu, tanto que a autora diz que em 1961 um grupo de vinte e cinco padres do estado foram analisar a questão agrária e decidiram criar sindicatos no campo chefiados por eles mesmos. Criam o Serviço de Orientação Rural de Pernambuco, Sobre. Desses se destaca o padre Antônio Melo, vigário episcopal da cidade do Cabo de Santo Agostinho e presidente por muitos anos da Cooperativa Tiriri. Por outro lado, na igreja crescia também a

adesão de alguns religiosos à Teologia da Libertação, que defendia a libertação dos oprimidos a partir de uma ação direta sobre os pobres. Teve influência sobre a fundação das Comunidades Eclesiais de Base e somaram na resistência à ditadura militar.

A Sociedade cresceu tanto, apesar da repressão, que houve a necessidade de criar uma sede no centro da cidade de Vitória para atender melhor os associados de outros engenhos, além do Galiléia. Mas os ventos bons sopraram somente até novembro de 1959, quando ocorreu no fórum da cidade de Vitória de Santo Antão a audiência de reintegração de posse movida pelo proprietário de Galiléia, o Coronel Oscar Beltrão.

Em 19 de novembro foi dado ganho de causa ao proprietário do engenho e com isso foi estipulado um curto tempo para os camponeses saírem das terras de Galiléia. Logo foram entregues as ações de despejo para cada um desses trabalhadores, que juntaram todas e as deixaram nas mãos de Julião.

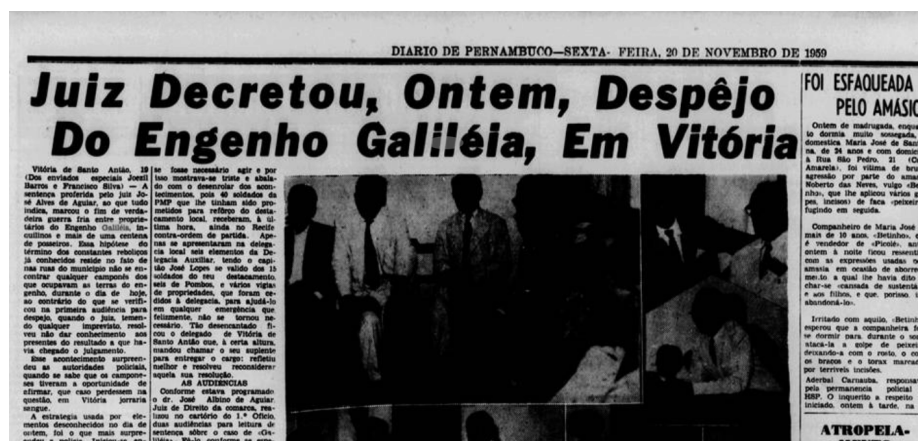


IMAGEM: Juiz decretou, Ontem, Despejo do Engenho Galiléia, em Vitória, 1959.
 FONTE: *Diário de Pernambuco*, Recife, 20 de novembro de 1989.

A partir desse momento os camponeses não tiveram muitas saídas, Julião então os convocou, no início de dezembro, à Assembleia Legislativa do Estado. Lá seu suplente, deputado Carlos Luiz de Andrade, havia entrado com um projeto de lei que previa a desapropriação das terras do engenho. Ônibus e caminhões serviram de frete dos trabalhadores e quase nenhuma família camponesa restou em Galiléia, todos foram fazer vigília na Assembleia até os deputados estaduais votarem positivamente a desapropriação das terras do engenho.

Aprovado Projeto Galiléia: Cid Acusa Deputados E Antecipa Veto

As 23.30 de ontem, a Assembleia Legislativa aprovou, em sessão extraordinária, o projeto Carlos Luis de Andrade, desapropriando as terras do Engenho Galiléia. Encaminhando a votação, falaram, em favor do projeto, os deputados Carlos Luis de Andrade, Eudes Costa, Murilo Costa Régio, Felipe Coelho e Sérgio Murilo.

A votação, feita em regime nominal, apresentou o resultado de 30 votos contra 10. Fizera declaração de voto contrário ao projeto os srs. Miguel Santos Adauto José de Melo, Fernando Sampaio e Francisco Falcão.

Além desses, ainda votaram contra o projeto, os deputados Augusto Moraes, José Inácio, Orlando Parahyba, Líbano Ribeiro, João Marques de Sá e José Mixto. A redação final foi aprovada e o projeto vai subir à sanção do governador.

RENDEIROS NO PALACIO

O governador Cid Sampaio recebeu ontem, à tarde, os moradores do Engenho "Galiléia", da escadaria interna do Palácio do Governo, com um violento discurso contra os deputados que lhe fazem oposição na Assembleia Legislativa. Explicou aos camponeses presentes que aqueles deputados estavam apenas fazendo manobra para tentar jogá-los contra o governo, aparentando estar de acordo com a desapropriação do "Galiléia" mas, na realidade, sendo contrários a todo e qualquer plano de colonização ou industrialização do Estado. Haviam feito a "terra devastada" nos cofres públicos e agora queriam aprovar projetos que sabiam, de antemão, não ser possíveis ao Executivo cupri-los. Acrescentou que a Fazenda atrasara o pagamento dos funcionários de nível universitário, dos servidores da justiça e que nos hospitais faltavam remédios, por culpa exclusiva daqueles que "viraram os bolsos" do Estado e sugaram até o último centavo.

EM CONJUNTO

O governador Cid — sempre

em linguagem exaltada — concluiu aos camponeses a voltar à Assembleia, ordeiramente, e exigir dos deputados que aprovassem o projeto de desapropriação do "Galiléia", conjuntamente com as mensagens governamentais que pedem a criação da Companhia de Colonização, da fábrica de borracha sintética e autorização para receber de um particular norte-americano um empréstimo de 15 milhões de dólares a fim de fazer face ao plano agrícola. "Desmascarem os farsantes" — determinou aos camponeses, aconselhando que exigissem eles da Assembleia a aprovação dos 4 projetos conjuntos, pois, disse, somente assim teria recursos não só para desapropriar "Galiléia", mas para adquirir outras terras e entregá-las aos trabalhadores, dando, também, assistência financeira e técnica.

NAO MUDOU

O governador, inicialmente, foi até o portão principal do Palácio para falar aos moradores do "Galiléia", mas como isso iria prejudicar o tráfego, deter-

minou que todos entrassem no Palácio e falou-lhes da outra escadaria. No seu discurso, disse ainda que não havia mudado os pontos de vista espostos durante a campanha eleitoral. Defendia uma política agrária reformista com convicção e continuava lutando por ela. Concluiu todos que ali compareceram a apoiá-lo na sua administração, pois estava certo de que assim conseguiria realizar o seu programa de industrialização e colonização. Atacou, com veemência, também, a política inflacionária do governo federal, que acusou de responsável pela atual elevação do custo de vida.

Concluindo, disse que se enganavam os deputados ao pensarem que ele temeria dizer a verdade ao povo. "Apotem-me e sigam-me que eu libertarei Pernambuco da miséria em que eles deixaram".

Rádio Tamandaré

A emissora das grandes novelas

is Poderá Sucessorios

IMAGEM: Aprovado Projeto Galiléia, 1959.

FONTE: *Diário de Pernambuco*, Recife, 08 de dezembro de 1989.

Diante de tamanha pressão, os deputados cederam a votação, mesmo que contrários, e o governador Cid Sampaio sancionou a lei. Galiléia foi desapropriada em fevereiro de 1960.

Governo Sancionou Projeto "Galiléia"

O governador Cid Sampaio sancionou, ontem, a lei que desapropria o Engenho Galiléia, em Vitória de Santo Antão, tornando assim vitorioso o movimento liderado pelas «Ligas Camponesas», através de um projeto apresentado à Assembleia pelo deputado socialista Carlos Luis de Andrade.

A lei sancionada é a seguinte:

«Art. 1º — Fica o Chefe do Poder Executivo autorizado a desapropriar por utilidade pública e interesse social ou adquirir as terras onde está encravada a propriedade «Galiléia», localizada no Município de Vitória de Santo Antão.

Art. 2º — Fica igualmente o Chefe do Poder Executivo autorizado a abrir um crédito especial de Cr\$ 10.000.000,00 (Dez milhões de Cruzeiros) para a execução do Artigo 1º da presente lei»

ção Do Arcoverde

ALMOÇO DE CONFRATERNIZAÇÃO

No próximo dia 24, às 12 horas, na Torre de Londres, será realizado um almoço de confraternização (200 talheres) dos funcionários da Delegacia Regional do Trabalho.

Para o ágape, foram convidados dirigentes sindicais, jornalistas

IMAGEM: Governo Sancionou Projeto "Galiléia", 1959.

FONTE: *Diário de Pernambuco*, Recife, 18 de dezembro de 1989.



IMAGEM: Dias de vitória: Líderes Zezé da Galiléia (esq.) e Julião, na desapropriação do Engenho Galiléia, em 1959, em Vitória de Santo Antão (PE).
FONTE: *Projeto República/ Departamento de História da UFMG*

5 - Manual do Mestre

Nesta etapa nos prenderemos em entender o modo de jogar de **“As vozes dos facões e os gritos das enxadas”**, as possibilidades e limitações dessa aventura, ou seja, as regras. Primeiramente é muito importante que o papel de mestre seja cumprido por você, professor, que além de mediador das discussões dos estudantes, irá apresentar os cenários e acontecimentos para eles. Os alunos serão levados para Vitória de Santo Antão, no Engenho Galiléia, no início da década de 1950, mais precisamente 1952, quando um grande verão atinge a região do engenho e obriga os moradores dessas terras a tomarem medidas contra a escassez de trabalho e de dinheiro.

Esses estudantes deverão estar divididos em dois grupos sociais caracterizados por sua importância no contexto da Liga da Galiléia em 1952. Depois de dividir os grupos, cada um dos estudantes deverá montar sua ficha de personagem a partir das possibilidades de arquétipos disponíveis no capítulo a seguir. Nessa ficha irá constar o gênero, grupo e arquétipo que caracteriza a personagem bem como um espaço para a pessoa que joga poder descrever a personalidade e história pessoal, a partir do que foi trazido na construção do contexto histórico no capítulo anterior. Cada um desses dois grandes grupos deverá escolher um representante/porta-voz que assumirá a identidade de alguma personagem histórica com ficha pré-definida (anexo 2 e 3), e este terá que assumir essa personagem nas interações com o mestre. Caberá ao porta-voz reunir as

decisões de todos de seu grupo, definir a escolha da maioria e levar ao mestre essa opção.

Esses dois grandes grupos são **Camponeses** e **Senhores da Terra** e suas características estarão mais detalhadas à frente. Cada qual com sua *gameplay*, ambos os grupos seguem os dias tomando suas decisões que podem ou não interferir na jogabilidade do outro. Para auxiliar a integração do estudante nesse mundo, o mestre dispõe de diversas ferramentas e apps específicas de *RPG*. Miniaturas, *grids*, escudos do mestre, dados especiais, torres de dados, fantasias, caixinhas de som com músicas e sons ambientes, etc. Tudo isso aumenta a imersão e tende a segurar mais a atenção de todos e, por isso, listamos algumas referências no anexo.

A dinâmica de um *RPG* para o ensino de história em sala exige otimização de tempo, logo, precisamos saber onde vamos chegar minimamente e para isso definimos dividir a narrativa em grandes cenas. Estas são modelos e podem ser adaptadas à sua realidade de professor. Serão ao todo quatro narrativas e nelas os jogadores e mestre irão interagir a fim de tomarem a melhor decisão para o desfecho dessa história baseado na sua realidade *in game*. A ideia é exercitar a empatia e o debate em sala, propondo opções que o grupo deverá tomar como unidade, de preferência, ou em maioria se colocando no lugar daquela identidade.

6 - Manual das Personagens

É muito importante reconhecer a diversidade étnica e cultural dentro desses grupos em que vamos trabalhar. Aqui chamaremos essas características de Arquétipos e neles buscaremos descrever de uma maneira geral as características do campesinato e da elite rural em Vitória de Santo Antão na culminância da Liga da Galiléia. Toda essa construção deve partir da análise das fontes e referências que foram trazidas no capítulo quatro. Esta etapa de construção de personagens é importante para que o estudante aplique sua subjetividade e não fique preso em uma personagem que pouco lhe represente, mas para isso é necessário se prender nas possibilidades reais que são reconhecidas nas figuras históricas citadas anteriormente.

A seguir, definiremos os dois grupos e descreveremos os arquétipos disponíveis para cada um.

Senhores da Terra:

Herdeiros de grandes senhores coloniais, militares, usineiros, políticos, monsenhores... Muitas podem ser as origens da elite rural nesse cenário e aqui descreveremos algumas delas. Cabe a cada jogador ler e identificar a que mais simpatiza, montar sua ficha e agir como tal.

Muitas vezes visto como cruéis, esses senhores buscam acumular e manter o máximo de privilégios que conseguirem e não costumam pensar duas vezes em exercer sua força e influência. Possuem milhares de hectares de terras onde criam suas cabeças de gado e produzem principalmente cana-de-açúcar. Outra fonte de renda é o "Foro", que consistia em ceder um pedaço de terra para um camponês subsistir em troca de pagamento em dinheiro ou em favores (como serviços ou produtos). Com sua riqueza, financiavam candidaturas de políticos que, eleitos, defendiam seus interesses diante do estado e assim poderiam fazer quase tudo que quisessem sem serem repreendidos.

Diante disso, o jogador poderá montar sua ficha de personagem seguindo os seguintes arquétipos:

- **Latifundiário(a):** Esse arquétipo remete à descendência dos senhores e senhoras de engenho coloniais. Possuem um sobrenome poderoso e terras que vão além da visão humana. Tendem a concentrar a maioria dos esforços com uma determinada *plantation*, principalmente cana e algodão, mas também possui animais e outras árvores de frutas. Depois da abolição da escravidão e da revolução industrial passaram a operar em "fogo morto", ou seja, deixaram de produzir produtos secundários e focaram na produção de matéria prima e na cobrança do foro.
- **Usineiro(a):** De provável origem abastada, como o arquétipo anterior, esse conseguiu junto ao estado um financiamento para industrializar a produção de derivados da cana-de-açúcar. A maioria dos seus esforços é na produção de açúcar e cachaça e para isso utiliza a mão de obra de camponeses da região, que não costumam ter formação

oficial nenhuma. Costuma comprar a matéria prima produzida pelo Latifundiário.

- **Político(a):** De origem genérica esse arquétipo atingiu o patamar de Senhor da Terra após ser eleito em algum cargo público de relevância. Podendo ser o filho de um Usineiro ou latifundiário da região ou simplesmente alguém que tenha caído em seus gostos, o político teve sua campanha financiada por esses poderosos e costuma defender os interesses da elite que faz parte.
- **Alto Clero:** Responsáveis por direcionar a população ao caminho do senhor esse arquétipo vai se caracterizar pela luta anticomunista. Nem sempre concordavam com as atitudes dos outros integrantes do grupo dos Senhores, mas não podiam permitir uma revolução comunista em potencial que vinha se formando da miséria do camponês e da alienação socialista. Se alia ao senhor para intervir numa saída ao conflito com o camponês, afinal teme que este perca sua alma para o socialismo.

O porta-voz desse grupo interpretará a ficha do personagem de **Oscar de Arruda Beltrão** ou **Coronel Beltrão**, Latifundiário, dono das terras do Engenho Galiléia. Visto com temor pela população por sua dureza e crueldade ao tratar com seus trabalhadores. Intransigente, não pensava duas vezes antes de expulsar alguém de suas terras por não fazer o que manda.

Camponeses:

Do outro lado dessa “trincheira social” encontra-se o trabalhador do campo e aqui apresentaremos algumas características como arquétipos pro jogo. Cabe a cada jogador ler e identificar a que mais simpatiza, montar sua ficha e agir como tal.

É muito difícil definir a origem dessas pessoas subjugadas no Engenho Galiléia. Muitas delas tiveram seu passado invisibilizado ainda em vida e morreram sem saber de seus ancestrais. Por isso, estarão disponíveis neste jogo arquétipos de personagens que não necessariamente estiveram ligados aos fatos da Liga da Galiléia, mas que foram encontrados em fontes de outros engenhos no estado.

A grande força do trabalhador camponês foi a união com os seus companheiros. Diante disso, o jogador poderá montar sua ficha de personagem seguindo os seguintes arquétipos:

- **Negro(a):** Por conta de um processo de abolição que não pensou em humanizar os ex-escravizados muitos deles não tiveram acesso à terra e se submeteram a trabalhar nos engenhos que eram subjugados à escravidão. Agora como livres recebem terras arrendadas para poder subsistir, mas terão que pagar o Foro todo mês.
- **Caboclo(a):** Muitas vezes invisibilizados ou perseguidos na história do Brasil, os indígenas sempre clamaram por suas terras roubadas. Não seria diferente por aqui, terras que eram suas foram tomadas pois não reconhecem suas ancestralidades, negam sua identidade e com isso lhes fazem pagar pelo Foro. Agora lhe chamam de caboclos e caboclas para não ter o que é por direito de ser índio.
- **Especialista:** Trabalhador ou trabalhadora do campo de origem genérica que exerce alguma função técnica ou produz algum produto em específico. São, por exemplo, especialistas no ponto do melaço para preparar açúcar, produtores de farinha, costureiras ou os oleiros da vila. Por conta da oferta de seus serviços todos costumam lhe respeitar minimamente, inclusive os Senhores.
- **Parteira:** Mulher experiente nas técnicas de parto, curandeirismo e cuidados com o corpo em geral. Seu conhecimento é farto e fruto de anos de observação das mais velhas. Seu conhecimento técnico não quer dizer conhecimento acadêmico, é passado de forma oral de geração em geração.

O porta-voz desse grupo interpretará a ficha do personagem de “**Seu**” **Zezé da Galiléia**, trabalhador do campo que produzia farinha de mandioca em sua casa para poder ter renda e pagar o Foro. Também ajudava ao senhor na administração do engenho. Sereno, tende a buscar a solução mais racional e consciente para os problemas e sempre está disposto a ajudar um companheiro.

7- Grandes Cenas

Nossa narrativa começa no início da década de 1950, no sudeste da cidade de Vitória, a dez quilômetros do centro. Nessa região encontrava-se o Engenho Galiléia, de fogo morto, que pertencia Oscar de Arruda Beltrão. Aqui a vida não é fácil, principalmente quando se trata da vida dos trabalhadores dessas terras. O Senhor se sente no direito, afinal é quem arrenda a terra para essa gente plantar e morar, o mínimo que podem fazer é trabalhar para retribuir... E PAGAR O FORO.

É importante destacar a relevância de definir o porta-voz do grupo, pois esse jogador(a) é responsável por reunir as decisões de todos de seu grupo, definir a escolha da maioria e levar ao mestre essa opção no final de cada grande cena.

1. Mais um Dia na Galiléia

Objetivo da cena: reconhecer o contexto histórico e sócio-político do cenário

É fim da primavera no Engenho e em mais um dia que Deus deu você se acorda cedinho para poder trabalhar. Ao som do canto do sabiá que cria de estimação você levanta, se arruma, beija suas crianças e sai com suas ferramentas pra mais um dia de labuta.

- **Camponês:** Café não tomou, não tinha em casa. Preferiu sair antes de suas crias acordarem para evitar o desconforto de não poder trazer comida em todas as refeições. O trabalho em sua pequena lavoura está atrasado e as macaxeiras estão boas para colher, mas ainda é preciso terminar o serviço na lavoura de cana de cana do coronel.

Sua primeira escolha será em qual trabalho priorizar. Focar na sua lavoura e colher sua plantação é deixar de entregar sua demanda diária ao senhor que arrenda sua terra.

Opção A - Ao escolher essa opção você fica em suas terras e termina todo trabalho atrasado de limpeza, preparo da terra e colheita das macaxeiras boas de consumir. Com elas você terá o que comer nessa semana e ainda sobra um pouco, que vende aos vizinhos e consegue

um trocado. Mas não consegue entregar a demanda de trabalho ao coronel, que pode se irritar.

Opção B - Ao escolher essa opção você deixa suas terras e vai à lavoura de açúcar do senhor para trabalhar. Nesse caso pode ser na colheita da cana ou na produção de derivados em suas usinas, mas o trabalho em ambas é árduo. Começam às cinco da manhã e só terminam às cinco da tarde, diante da exaustão. Ao terminar recebiam o pagamento, muitas vezes faltando, e acabavam tendo de gastar quase todo alí no barracão do coronel, que vendia os alimentos um pouco mais caros.

- **Senhor da Terra:** Tomou um belo café, comeu até se saciar. Tinha de tudo um pouco em sua mesa: comeu frutas, laticínios, pães e bolos. Quando se deu por cheio(a) caminhou até a varanda de sua casa grande e dali se pôs a observar suas terras e seus trabalhadores. Esse era o seu principal trabalho, fiscalizar o funcionamento de seu negócio e delegar as funções. Normalmente até a administração desses engenhos era responsabilidade de um trabalhador, nada era feito efetivamente por você.

Nada escapava e todo desvio era punido. E observando a limpeza de seu laranjal favorito, ao pé da casa grande, reparou que alguns dos trabalhadores estavam comendo alguns frutos enquanto arrancavam as folhas secas.

Você não pode permitir que usurpem sua propriedade. Qual é o seu proceder com esses trabalhadores?

Opção A - Penalizar com uma suspensão de um dia no trabalho e o obrigando a trazer seus filhos para o eito no próximo dia. A médio prazo isso pode fazer esses trabalhadores não terem como pagar o foro no fim do mês, o deixando em dívida com você.

Opção B - Não penalizar diretamente o trabalhador, mas os obrigar a cuidarem do laranjal assobiando no intuito de prevenir o consumo das frutas. Isso ensinaria uma lição ao mesmo tempo que lhe diverte.

Consequências recomendadas das escolhas:

- **Camponês:**

Ao escolher a **opção A** você fica devendo um dia de trabalho ao senhor e provavelmente terá que levar seus filhos ao eito para compensar. Com isso eles perdem o direito de estudar para poder lhe ajudar. Caso contrário poderiam ser expulsos da terra.

Ao escolher a **opção B** você entrega suas demandas ao senhor e não deve nada a ele além do foro, mas acaba perdendo parte da produção de Macaxeira e não sabe até quando terá comida em casa. O dilema no fim do mês será pagar ao coronel ou comprar comida.

- **Senhor da Terra:**

Ao escolher a **opção A** você se impõe diante de seus trabalhadores e demonstra força. Também mantém esse trabalhador em seu domínio por mais tempo, já que agora ele lhe deve e vai pagar com o trabalho. Mas esse tipo de ação causa insatisfação dos outros trabalhadores e pode ser difícil controlar a massa camponesa que vive em suas terras.

Ao escolher a **opção B** você se impõe diante da falha do trabalhador enquanto ameniza o desgosto dos outros camponeses. Diante de outras penalidades mais violentas, assobiar enquanto trabalha parece até leve para muitos ali.

2. O grande Verão

Objetivo da Cena: Buscar soluções de sobrevivência diante da seca que atinge a região

Chegou o verão em Galiléia e as terras que já não estavam boas para plantar. Devido a ausência de cuidados e descanso estão agora impossíveis de trabalhar. A enxada não entrava mais nessa terra e não havia mais como tirar sustento dali. Com isso os habitantes da Galiléia tiveram de se adaptar.

- **Camponês:** A sua principal meta é a sobrevivência. Ter o que dar de comer a sua família e dinheiro para pagar o foro fazem você levantar todo dia e trabalhar com todas suas forças. Acontece que no verão os empregos em Galiléia ficam escassos e não há como plantar. Com isso vocês terão de tirar sustento de outra forma.

Chegou ao conhecimento de vocês que no Engenho Bela Vista, vizinho ao Galiléia, existem vagas de emprego na lavoura e no trato dos animais. E agora?

Opção A - Ao escolher essa opção você entende que não vai conseguir cumprir suas responsabilidades ficando em Galiléia. Se junta aos seus companheiros e vai, a pé, seguir o rumor e buscar emprego no Engenho Bela Vista.

Opção B - Ao escolher essa opção você confia na possibilidade de melhora do tempo e decide ficar e tentar trabalhar na terra. Ignora a pressão de pagar suas contas graças à fé em Deus e em um milagre dele.

- **Senhor da Terra:** Durante o período de baixa safra você não teme a fome e a miséria, muito pelo contrário, ainda pode passar parte do verão na capital enquanto administram as tarefas que restam em seu engenho. Durante todos esses anos vieste acumulando capital e em momentos de crise basta apertar um pouco o cinto, inclusive de seus inquilinos.

Cabe a você decidir o que pretende fazer durante esse verão, apertar o cinto ou curtir o litoral?

Opção A - Você reconhece que nesse período pouco se produz em um engenho e decide passar uma temporada na casa de um de seus filhos na capital do estado, Recife. O engenho fica sob responsabilidade de seu administrador, que tem sua confiança.

Opção B - Você vê na crise uma possibilidade de cobrar foros mais altos de seus inquilinos. Fica em suas terras e fiscaliza com rédeas curtas a cobrança de seu pagamento, ameaçando expulsar quem não pagar devidamente.

Consequências recomendadas das escolhas:

- **Camponês:**

Ao escolher a **Opção A** vocês chegam nas terras do Engenho Bela Vista e encontram os empregos comentados. Para além disso, nesse engenho conhecem José Ayres dos Prazeres, admirador do espaço. Esse além de trabalho oferece compaixão e passa a defender a causa dos camponeses de Galiléia.

Ao escolher a **Opção B** vocês ficam em suas terras e trabalham o solo, mesmo com dificuldades. Sem adubo e água suas terras não geram vida e agora você está sem trabalho e sem alimentação. Cabe a você rever suas escolhas ou ser expulso pelo Coronel.

- **Senhor da Terra:**

Ao escolher a **Opção A** você viaja para a capital em busca de rever o filho dentista que lá vive. Passa uma curta temporada curtindo o litoral na esperança de relaxar da rotina puxada no Engenho. Como está distante, acaba não reparando nas movimentações que estão acontecendo em suas terras, inclusive o contato com José Ayres dos Prazeres.

Ao escolher a **Opção B** você reconhece na seca uma oportunidade de se aproveitar mais da mão de obra de seus trabalhadores. Como não terão como pagar o aumento que propõe deverão trabalhar mais para você. Caso demonstrem insatisfação, basta expulsá-los de suas terras.

3. A ideia

Objetivo da Cena: Buscar analisar as melhores opções para a sobrevivência desses indivíduos

Chegam as águas de março e com ela o fim do verão. Com essas chuvas se encerra um dos piores verões que Galileia já passou. Algumas famílias foram expulsas por não conseguirem pagar o foro, outras conseguiram por pouco.

Diante disso, ainda nas terras do Engenho Bela Vista, José Ayres dos Prazeres se compadecia dos trabalhadores da Galiléia e cedia ajuda em trabalho e ferramentas. Este tinha sido do PCB e começou a questionar o aumento constante do foro, as péssimas condições de trabalho, saúde e moradia que o trabalhador de Galiléia era submetido.

- **Camponês:** Durante todo o verão, José dos Prazeres propôs rodas de conversa embaixo dos pés de manga, no balde do açude, para falar de como os trabalhadores poderiam se unificar e se ajudar.

Diante da demissão de um camponês que não conseguiu pagar o foro, José perguntou "Que tal a gente já fundar a sociedade agrícola e pecuária para nos proteger?"

Opção A: Vocês aplaudem de pé o velho senhor Prazeres. Decidem se movimentar pela sociedade e até instituíram uma pequena mensalidade de dez mil réis. Com esse dinheiro seria comprado caixões, ferramentas, remédios e quem sabe até sobraria para servir de crédito para os trabalhadores comprarem sementes e insumos ou pagarem o foro.

Opção B: Com medo da repressão do Coronel em se unirem contra as vontades dele, vocês desdenham das palavras de Prazeres e voltam para Galiléia no intuito de se livrarem da culpa e o entregarem ao Coronel Beltrão.

- **Senhor da Terra:** Durante todo o verão os camponeses de Galiléia trabalharam para o Coronel Cazuzza Magalhães nas terras de Bela Vista. Não demorou muito para vocês perceberem os camponeses com conversas subversivas. Mandando procurar saber de onde vinham, achou-se o nome de José Prazeres.

Qual é a intenção desse comunista? Como fazer ele calar a boca?

Opção A: O Coronel Magalhães é seu aliado de anos. Comungam das mesmas ideias e com certeza ficaria surpreso em saber que seu funcionário é um comunista. Procure demitir Prazeres para que tenha que ir embora da região e deixe seus trabalhadores em paz.

Opção B: Um Coronel sempre possui aliados disponíveis para fazer o que se precisa. Mande seus jagunços darem cabo da vida de Prazeres numa emboscada à noite.

Consequências Recomendadas das Escolhas:

- **Camponês:**

Ao escolher a **Opção A** vocês começam a prosperar de imediato, mas precisam se preocupar em onde poderão fundar essa sociedade oficialmente, já que precisam de uma sede. Especula-se a casa do antigo administrador de Galiléia, que se sentia lesado pelo Coronel Beltrão.

Ao escolher a **Opção B** vocês voltam e vão direto à casa grande encontrar o Coronel. Contam tudo que ouviram nas conversas com Prazeres e se surpreendem com o quanto o Coronel já sabia. Lhes contou que estava louco para saber quem estava dando corda a essas conversas subversivas, os demite e expulsa das terras de Galiléia para não corromper os outros trabalhadores.

- **Senhor da Terra:**

Ao escolher a **Opção A** vocês conseguem demitir José dos Prazeres e com isso ele tem que voltar para Recife com sua família, mas para sua

surpresa os camponeses passam a produzir farinha e outros produtos e dão para o velho Prazeres vender nas feiras. Com isso, ele passa a bancar sua família na capital enquanto vivem em Galiléia com os outros trabalhadores.

Ao escolher a **Opção B** vocês assumem o uso da força. Durante a noite três jagunços ao seu comando vão à casa de Prazeres e a cercam. Ateam fogo onde podem e arrombam a porta em busca do desafeto do Coronel. Se surpreendem com a casa vazia, o administrador havia recebido a notícia da emboscada e fugiu com sua família. Sua casa pereceu nas chamas.

4. O convite

Objetivo da Cena: Buscar a melhor solução para conciliar seus conflitos

A tentativa de silenciar Prazeres fez com que suas ideias se propagassem com mais facilidade. Não havia um camponês em Galiléia que não tivesse ouvido falar da sociedade e agora todos querem se associar.

- **Camponês:** José Prazeres passou a conviver com vocês depois que os senhores tentaram o calar. Junto da proposta de criação da sociedade era preciso de uma sede e essa seria a casa do ex-administrador de Galiléia, que vinha sofrendo um calote do Coronel.

Mas para se instaurar uma sociedade nas terras do Engenho, o coronel precisaria aceitar. Como conseguir isso?

Opção A: Vocês reconhecem que o senhor não vai aceitar de bom grado a sociedade e decidem tomar essa concessão de assalto. Tomam suas enxadas e seus facões e partem para a casa grande para conquistar essa autorização na marra caso o senhor não queria dá-la.

Opção B: Vocês sabem que acima de tudo o Coronel é orgulhoso. Além disso, também sentem que ele está desconfortável com a ira da população de Galiléia após tentar dar fim em Prazeres e aceitará

determinadas demandas para apaziguar os ânimos. Diante disso foi escrita uma carta em nome da associação pedindo autorização para fundar a sociedade e lhe oferecendo o cargo fictício de presidente de honra.

- **Senhor da Terra:** Após falhar em dar cabo de Prazeres e da população descobrir que você foi mandante sua autoridade foi posta em cheque. Com medo de uma revolta iminente você se vê disposto a dialogar com os camponeses.

Certo dia chega um grupo de camponeses com uma carta em nome de uma tal sociedade. Lhe convidava ao cargo de presidente e dizia-lhe que seria para angariar fundos, comprar ferramentas de trabalho e ajudar a pagar os foros atrasados.

Opção A: Vocês reconhecem os benefícios que poderão tirar dessa empreitada e ainda consideram bom para acalmar os ânimos com os camponeses. Demonstram empolgação e liberam a fundação da associação em suas terras sem se preocupar.

Opção B: Vocês vêem nessa associação uma semente do comunismo e preferem a morte que entregar suas conquistas. Diante dessa negativa considera ainda que todos os envolvidos nessa associação devam ser expulsos na marra.

8 - Catástase

No fim das contas a Sociedade Agrícola saiu do papel e em pouco tempo passou a gerar insegurança e dor de cabeça ao Coronel Beltrão. Com medo de ter suas terras tomadas em alguma manobra socialista, o latifundiário passa a exigir o fim da sociedade em suas terras. Prontamente os camponeses se negaram a fechar a sociedade, mas o coronel acabou expulsando todos os envolvidos de Galiléia. Desesperados, os trabalhadores do campo buscam ajuda do deputado estadual e advogado Francisco Julião.

A chegada de Julião muda completamente a história dos “galileus”. Sua ajuda permite que a causa vá ao juizado em forma de processo de reintegração de posse e isso dá mais tempo para os trabalhadores se organizarem. Anos depois, na audiência de custódia, a causa foi encerrada em favor do Coronel Beltrão, mas mais uma vez Julião tinha a solução, levar o tema para ser debatido na ALEPE.

Seu suplente havia colocado para votação um projeto de lei em que o estado desapropriaria o engenho em favor dos trabalhadores, mas esse não era bem visto pela maioria dos deputados. Coube então ao povo de Galiléia lotar a assembleia e pressionar os deputados por um resultado que os beneficiasse, mesmo que isso durasse a noite toda.

Por volta de meia-noite do dia 8 de dezembro de 1959 os camponeses conseguiram a maioria dos votos dos deputados a seu favor e em poucos minutos tudo estava devidamente homologado no diário oficial. Coube ao governador Cid Sampaio sancionar a lei e Galiléia foi desapropriada da família Beltrão em fevereiro de 1960.

Referências Bibliográficas

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG NA ESCOLA: AVENTURAS PEDAGÓGICAS**. Recife: [s. n.], 2013.

ANDRADE, Juliana Alves de; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Ensino de História e suas práticas de pesquisa**. São Leopoldo: [s. n.], 2021.

BURKE, Brian. **Gamificar**. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CAVALCANTE, Maurina Holanda. **DISPUTA DE PODER LIGAS CAMPONESAS X IGREJA CATÓLICA**. ANPUH - XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, Fortaleza, 2009.

CUNHA, Deuzilene Pereira da; SOUSA, Thiago Carvalho de. **GAMEFORKIDS: GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. [S. l.: s. n.], 2021.

Galileia, Zito da. **A História das Ligas Camponesas: Testemunho de quem a viveu**. 1ª, CEPE, 2017.

MONTENEGRO, Antônio Torres. **AS LIGAS CAMPONESAS E OS CONFLITOS NO CAMPO**. Revista de História, João Pessoa, Jan/jun 2008.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e Ensino de História**. 1ª. ed. Porto Alegre: [s. n.], 2013.

MORAIS, Sérgio Paulo; ROCHA, Rafael. RPG (ROLE PLAY GAME): NOTAS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA. **História & Ensino**, Londrina, v. 18, jan/jun 2012.

PEREIRA, Nilton Mullet; SEFFNER, Fernando. O que pode o ensino de história? Sobre o uso de fontes na sala de aula. **Anos 90**, Porto Alegre, v. 15, p. 113-128, Dez 2008.

PEREIRA, Juliano da Silva. **ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE O CONCEITO DE EMPATIA E O JOGO DE RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA**. ANPUH - XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, Natal, 2013.

PEREIRA, Anthony. O DECLÍNIO DAS LIGAS CAMPONESAS E A ASCENÇÃO DOS SINDICATOS: As organizações de trabalhadores rurais em Pernambuco na Segunda República, 1955-1963. **Clio - Série Revista de Pesquisa Histórica**, [s. l.], 2008.

PORFIRIO, Pablo F. de A. MEMÓRIA DE IMAGENS DE TRABALHADORES RURAIS: MARCHAS DAS LIGAS CAMPONESAS, PERNAMBUCO, 1960. **Revista Territórios & Fronteiras**, Cuiabá, v. 12, jan-jul 2019.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício (org.). **GAMIFICAÇÃO EM DEBATE**. São Paulo: Edgard Blucher, 2018.

SILVA, Edson. **Xukuru: memórias e histórias dos índios da Serra do Ororubá (Pesqueira/PE), 1959-1988**. Recife : Editora UFPE, 2017.

Anexos

Anexo 1:

**AS VOZES
DOS
FACÕES E
OS
GRITOS
DAS
ENXADAS**

Jogador(a):

Turma:

Nome:

Grupo:

Gênero:

Arquétipo:

Biografia:

The form is set against a light yellow background with a red, cloud-like graphic at the bottom. The title is centered in a red, textured vertical band.

Ficha de Personagem em branco.

Anexo 2:

Jogador(a):	AS VOZES DOS FACÕES E OS GRITOS DAS ENXADAS	Turma:
Nome: Zezé da Galiléia		Grupo: Camponês
Gênero: Masculino		Arquétipo: Especialista
Biografia: Trabalhador do campo que produzia farinha de mandioca em sua casa para poder ter renda e pagar o Foro. Também ajudava ao senhor na administração do engenho. Sereno, tende a buscar a solução mais racional e consciente para os problemas e sempre está disposto a ajudar um companheiro.		

Ficha de Personagem Porta-Voz. CAMPONÊS.

Anexo 3:

Jogador(a):	AS VOZES DOS FACÕES E OS GRITOS DAS ENXADAS	Turma:
Nome: Coronel Beltrão		Grupo: Senhor da Terra
Gênero: Masculino		Arquétipo: Latifundiário

Biografia:
Latifundiário, dono das terras do Engenho Galiléia. Visto com temor pela população por sua dureza e crueldade ao tratar com seus trabalhadores. Intransigente, não pensava duas vezes antes de expulsar alguém de suas terras por não fazer o que manda.

Ficha de Personagem Porta-Voz. SENHOR DA TERRA.

Anexo 4:

Links e matérias de apoio:

CONHEÇA O MELHOR JOGO DO MUNDO - RPG: O QUE É & COMO JOGAR? Rio de Janeiro: Mestre Taverneiro, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/amiNCKwzh7s> . Acesso em: 06 março. 2023.

5 ferramentas digitais GRATUITAS para tunar seu RPG. Rio de Janeiro: RPG Planet, 2022. Disponível em: <https://youtu.be/AEIJcf8BZQY> . Acesso em: 06 março. 2022.

O berço da Reforma Agrária e a luta pela sua história. Pernambuco: Diario de Pernambuco, 2019. Disponível em: <https://youtu.be/sozptnbS32E> . Acesso em: 06 março. 2023.