



Universidade Federal  
de Campina Grande

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

CENTRO DE HUMANIDADES

CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

**“Na trilha do Cangaço”: Jogando com a História cantada sobre os cangaceiros**

MARIA CLARA FERREIRA RODRIGUES

CAMPINA GRANDE - PB

2024

**MARIA CLARA FERREIRA RODRIGUES**

**“Na trilha do Cangaço”: Jogando com a História cantada sobre os cangaceiros**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Coordenação do Curso de Licenciatura em  
História, da Universidade Federal de Campina  
Grande, *campus* Campina Grande, em  
cumprimento parcial das exigências para  
obtenção do título de Licenciada em História.

**Orientador:** Professor Dr. Eduardo Roberto  
Jordão Knack

CAMPINA GRANDE - PB

2024

## **FICHA CATALOGRÁFICA**

**MARIA CLARA FERREIRA RODRIGUES**

**“Na trilha do Cangaço”: Jogando com a História cantada sobre os cangaceiros**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em História, da Universidade Federal de Campina Grande, *campus* Campina Grande, em cumprimento parcial das exigências para obtenção do título de Licenciada em História.

O presente trabalho em nível de Graduação foi avaliado e aprovado, em 31/10/2024, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

**BANCA EXAMINADORA**

  
Orientador: Eduardo Roberto Jordão Knack

  
Iranilson Buriti de Oliveira

  
Andréa Maria da Silva

## “Na trilha do Cangaço”: Jogando com a História cantada sobre os cangaceiros

Maria Clara Ferreira Rodrigues<sup>1</sup>

Eduardo Roberto Jordão Knack<sup>2</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta a criação de um recurso didático — um jogo pedagógico — que utiliza ludicidade, música e elementos históricos para ensinar sobre o cangaço. Fundamentado em metodologias ativas, o estudo propõe o uso de jogos e músicas como ferramentas didáticas para promover o engajamento e a autonomia dos estudantes, oferecendo uma abordagem lúdica e interativa no ensino de História. A concepção do jogo se baseia nas propostas de Maria Auxiliadora Schmidt (2020), que destaca a importância do conhecimento histórico para desenvolver a consciência e o pensamento históricos dos alunos, auxiliando-os a interpretar o passado e construir uma identidade orientada no tempo. Para isso, o jogo utiliza canções que abordam a temática do cangaço, empregando-as como fontes históricas e recursos didáticos que facilitam a compreensão do tema. Este artigo descreve o percurso metodológico adotado para a produção do material, desde a fundamentação teórica até a construção do jogo, com base na abordagem de Pesquisa-Ação, conforme discutida por Maria Amélia Santoro Franco (2005), que enfatiza a integração entre pesquisa e intervenção prática. As atividades envolvem a produção do material, os recursos empregados e a aplicação didática com professores da educação básica. A avaliação foi realizada por meio de questionários e discussões durante a aplicação, permitindo ajustes que visam aperfeiçoar a mecânica do jogo e potencializar a aprendizagem histórica.

**Palavras-chave:** Ensino de História; Jogos pedagógicos, Música, Xaxado.

### ABSTRACT

In this essay, we show the creation of a didactic source – a pedagogic game – that use the recreation, music and historic elements for teach about the “cangaço”. Building over the active methodologies, the study proposes a game with musics as didactic tools for to promote the engagement and the autonomy of students, in the way of a ludic and interactive in the History guideline. The game’s conception is based on the theory of Maria Auxiliadora Schimidt (2020), that highlights the importance of history knowledge for develop the conscience and history thought of students, support then to interpret the past and to build an identity oriented for the time. For this, the game uses songs that include the cangaço theme, using them with historic sources and didactic resources that facilitate the theme comprehension. This article describes the methodologic way adopted for the material Building, with is based on the research-action, according to Maria Amélia Santoro Franco (2005), that emphasizes the integration of research and pratic intervention. The activities involves the production of the material, the resource employees and didactic applique with elementary’s teacher. The evaluation was realized by means

---

<sup>1</sup> Graduanda em História, UFCG, Email: mariaclarafr01@gmail.com

<sup>2</sup> Doutor em História, UFCG, Email: eduardo.roberto@professor.ufcg.edu.br

on questionnaires and discussions while the application, allowing adjustments that the aim is improve the mechanics game and potencialize the historics apprenticeship.

**Keywords:** History teaching; Pedagogics games, Music, Xaxado.

## 1. Introdução

Percebemos ao longo da história da educação propostas que objetivavam sobrepor as constantes práticas fundamentadas exclusivamente na transmissão e reprodução de conhecimentos. Transformar os conteúdos e as atividades escolares em mais atrativas, com maior autonomia e engajamento, e ampliar o senso crítico dos estudantes, são objetivos almejados pelos educadores. Essas aspirações podem ser conquistadas de forma mais efetiva e eficiente através da utilização de metodologias que oferecem ao aprendiz um papel mais ativo (SILVA, CRUZ, SAHAB, COSTA, 2021, p. 22).

Silva et al. (2021) apresenta o que caracteriza as metodologias como “Ativas”. São as práticas pedagógicas que visam o engajamento dos estudantes associado com a aquisição de maior autonomia no processo de ensino e aprendizagem. Dessa maneira, os discentes situam-se no foco desse processo de ensino e aprendizagem, superando as práticas pedagógicas baseadas na transmissão passiva de conhecimento, que têm o professor como o centro do processo. A implementação de metodologias ativas traz uma série de vantagens, incluindo o estímulo à reflexão crítica na tomada de decisões, a elaboração de soluções inovadoras, a colaboração em equipe, a prática de conceitos aprendidos, além de aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos.

Na disciplina de História, os problemas e as potencialidades do ensino-aprendizagem não estão somente na relação professor-aluno na classe, mas abrangem o meio em que o aluno e o professor estão inseridos, locais e instituições que frequentam, conhecimentos e opiniões que circulam nos seus círculos sociais e nos meios de comunicação aos quais têm acesso.

Assim, compreendendo que os jogos e a música estão inseridos nos meios social e digital diários dos(as) estudantes, bem como do(a) docente, esse trabalho sustenta sua relevância em buscar uma possibilidade pedagógica utilizando-se de metodologias ativas para trabalhar a temática do Cangaço em aula no Ensino Médio, fazendo uso de recursos mais lúdicos, presentes no cotidiano dos alunos. Os Jogos e as músicas podem ser importantes aliados dos professores em busca de um ensino de história mais criativo e que se utilize de diferentes fontes e recursos didáticos.

Pensando assim, pretendemos contribuir para a construção de metodologias e recursos didáticos que abordem e articulem jogos e música no ensino de história, objetivando a construção de um jogo e um teste prático dele através de uma experiência didática.

Para isso, relacionaremos músicas que abrangem a cultura do cangaço, enquanto recurso didático e fonte histórica para entender esse movimento, e as adaptaremos como temas para o jogo a ser trabalhado. “Na trilha do Cangaço” será executado baseado nas músicas, que são fontes de pesquisa para a temática. Dessa forma se desenvolverá a articulação entre música e jogos – a música como fonte/recurso didático, o jogo como metodologia para trabalhar as músicas e o conteúdo que elas trazem. As respostas obtidas com o questionário de avaliação aplicado durante a prática didática do recurso também serão fontes, a partir delas serão analisados os êxitos e melhorias que precisam ser feitas em relação a aspectos como mecânica, designer, componentes e aprendizagem do jogo.

O interesse pela temática surgiu inicialmente de uma afeição pessoal pela área musical, por ser percussionista, atuar em bandas e trios de forró e nutrir, desde a infância, uma forte admiração pelos ritmos regionais nordestinos. Esse apreço pela música motivou a reflexão sobre a inclusão de músicas nas aulas de História. Durante atuação no Programa Residência Pedagógica, ao planejar uma aula sobre o Cangaço dentro do conjunto temático da Primeira República, identificamos uma oportunidade para abordar o Xaxado. Nesse contexto, foi realizado um primeiro levantamento de músicas criadas e/ou difundidas pelos cangaceiros e canções que deles falavam.

## **2. Referencial teórico-metodológico**

Para embasar a atividade proposta, serão adotados conceitos referentes ao estudo sobre ensino de história da autora Maria Auxiliadora Schmidt, no livro “Didática reconstrutivista da história” (2020), que apresenta um trabalho pioneiro explorando a essência pedagógica do saber histórico, e o conceito de Pesquisa-Ação, referência importante para pensar a forma de pesquisa e intervenção a ser feita com os alunos, de Maria Amélia Santoro Franco, em “Pedagogia da Pesquisa-Ação” (2005).

A obra de Schmidt (2020) apresenta, em suma, o papel do conhecimento histórico em cultivar a consciência histórica, utilizando elementos que estimulam habilidades interpretativas do raciocínio histórico em si. Nessa obra também são traçados conceitos/princípios gerais que promovem os processos de ensino e aprendizagem da história, a saber: a) Aprendizagem

histórica — processo de mudança estrutural na consciência histórica; b) Consciência histórica — uma forma de consciência humana que permite às pessoas atribuir sentido às suas experiências; c) Pensamento histórico — fundamental para que os indivíduos compreendam seu lugar no mundo e na história, ajudando-os a formar uma identidade temporalmente orientada; d) Didática da história — ciência que estuda como se dá a aprendizagem histórica. Isso envolve entender como o pensamento histórico ajuda a orientar a vida humana no tempo, contribuindo para a construção da identidade e para a ação prática.

Franco (2005), sobre a Pesquisa-Ação, evidencia que essa forma de pesquisa sugere sempre a simultaneidade entre pesquisa e ação e ação e pesquisa. Para que ela se realize, deve existir uma associação da pesquisa a uma estratégia ou proposta coletiva de intervenção. A pesquisa começa com uma ação interventiva e logo se transforma no foco da própria pesquisa. Durante a realização da pesquisa-ação, destaca-se a importância da adaptabilidade e dos ajustes contínuos em resposta aos eventos, o que reforça a integração entre a pesquisa e a ação prática. (Franco, p. 496, 2005).

## 2.1 Balanço bibliográfico

Conforme Gilles Brougère, no livro “*Jogo e Educação*”, existem três modos principais de estabelecer relações entre o jogo e a educação. Em primeiro lugar vemos o aspecto recreativo, em que o jogo se apresenta como um relaxamento, e assim contribui indiretamente para a educação, visto que o aluno relaxado tende a ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção. Em segundo lugar, o interesse desenvolvido pelo jovem no jogo pode ser aproveitado para uma boa causa. Aqui temos a opção do jogo como artifício pedagógico. E, por fim, o jogo possibilita ao professor explorar a personalidade do aluno e eventualmente adaptar a esta o ensino e a orientação (Brougère, 1998, p. 54). Brougère (1998) aponta que para a criança o jogo é um fim em si mesmo, porém para nós (educadores) deve ser um meio.

Gilles destaca que o jogo humano supõe contexto social e cultural. “O jogo é o resultado de relações interindividuais, portanto de cultura. [...] O jogo pressupõe uma aprendizagem social” (Brougère, 1998, p. 189).

Sobre jogos e História, Costa (2017), na sua dissertação de mestrado “*RPG e Ensino de História: uma articulação potente para a produção da narrativa histórica escolar*” afirma:

Ao trabalhar com as fontes históricas no processo do jogo, alunos e alunas da educação básica têm a chance de, sob a mediação do professor, desenvolver um conjunto de habilidades intelectuais necessárias ao processo de produção de um saber

histórico, aqui, de natureza escolar. O trabalho com as fontes somado à narrativa construída pelo professor em colaboração com alunos-jogadores que a vivenciam na experiência de jogo acaba por desenvolver a percepção do funcionamento das temporalidades tão almejado pelos docentes de História.

Tratando da temática música e o ensino de história, Soares (2017) aponta que a análise das relações entre música e ensino de história é fundamental pelos fatores de que (1) as músicas estão constantemente presentes e têm importância significativa na cultura dos alunos, pois constitui parte do cotidiano de diferentes grupos sociais em contextos históricos distintos e (2) “porque o professor de história pode encontrar na música um aliado, um recurso didático dos mais importantes, que cria empatia com os alunos” (Soares, 2017, p. 79).

Soares (2017) também aponta que a música é um dos objetos da cultura mais presentes no cotidiano da sociedade brasileira. Assim sendo, os alunos estabelecem relações com os gêneros musicais e com a música independentemente da atuação do professor e da escola.

A música é um artefato cultural que auxilia o ser humano a estabelecer relações com o meio. As formas e objetivos com que esse artefato foi e é utilizado ao longo de nossa trajetória histórica são variáveis em seus contextos históricos e sociais (Soares, 2017, p. 83).

Elas fazem parte de memórias, vivências, experiências sensoriais, lembranças..., esses aspectos são importantes considerar ao elaborarmos atividades didáticas com música, e isso exige do professor um olhar sensível para entender que essa fonte, objeto de estudo ou recurso didático, não pode ser colocada na sala de aula desconsiderando as influências das interações subjetivas em sua manipulação. (Soares, 2017).

Segundo Napolitano (2002), para trabalhar com uma canção o pesquisador deve levar em conta sua estrutura geral, que envolve elementos de natureza diversa e que devem ser articulados ao longo da análise. Esses elementos são divididos por dois parâmetros básicos: “1) os parâmetros verbo-poéticos: os motivos, as categorias simbólicas, as figuras de linguagem, os procedimentos poéticos e 2) os parâmetros musicais de criação (harmonia, melodia, ritmo) e interpretação (arranjo, coloração timbrística, vocalização etc.)” (Napolitano, 2002, p. 54).

O Xaxado, conforme Dias e Dupan (2017), é o ritmo conhecido como “Ritmo dos cangaceiros”, originalmente tocado apenas com versos cantados e repetidos pelo coro. As letras e versos das músicas apresentavam costumeiramente temáticas sobre a derrota de seus inimigos e as glórias das batalhas. Silva (2013) também corrobora a caracterização cultural do cangaço no xaxado:

O xaxado, suas letras, a performance que a acompanha, tudo evoca uma determinada memória sobre o cangaço. Assim, tal manifestação cultural pode ser vista como um discurso – passível de análise - o qual veicula mensagens, representações capazes de construir e consolidar certas posições sociais em relação à memória e à identidade (Silva, 2013, p. 7).

A maioria do material encontrado, como mostrado, caminha entre os seguintes eixos: 1. jogos e educação / ensino de história, como o trabalho de Costa (2017); 2. música e história / ensino de história, a exemplo, a dissertação de mestrado “*O uso da música como recurso didático e documento no ensino de história sobre os governos militares no Brasil*”, de João Maria de Souza Fraga; e 3. Xaxado e cangaço, como em “*Xaxado: A construção da identidade e da memória social do cangaço.*” de Amanda Camylla Pereira Silva e Eleonora Zicari Costa de Brito. São encontrados em diversas publicações, trabalhados de forma individual, ou jogos e história ou música e história, porém ainda não identificados em conjunto - Jogos e música no ensino de história.

### 3. Metodologia

As músicas trabalhadas foram: 1. “**Olha a Pisada**” (1954), 2. “**Xaxado**” (1952) gravadas por Luiz Gonzaga, que incorporou o xaxado associado a Lampião e ao cangaço, e ganhou destaque em uma época em que se procurava estabelecer e promover uma identidade regional do Nordeste, enfatizava os elementos que simbolizavam um Nordeste rural e autêntico. A terceira música, “**Rainha do Xaxado**” (1959) gravada por Marinês, pioneira — levando em conta o contexto da época, onde a figura feminina, especialmente como cantora de rádio e alto-falantes, não encontrava acolhimento com facilidade —, ainda mais cantando Xaxado — ritmo e dança de caráter masculino e ligado ao cangaço. E o LP “**Cantigas de Lampeão**” (1957) com oito músicas cantadas pelo ex-cangaceiro Volta Seca. A produtora Todamérica divulgou este documentário destacando Volta Seca como o artista que desempenhou um papel crucial na preservação de parte do acervo musical dos bandos de cangaceiros. O LP explora músicas que refletem a vida cotidiana do cangaço, bem como as tradições, proezas e práticas dos cangaceiros. Inicialmente conhecido como Antônio Alves de Souza, o sergipano Volta Seca nasceu por volta de 1911 e ingressou no cangaço com aproximadamente 12 anos de idade. Capturado no começo de 1932 e encarcerado na Casa de Detenção da Bahia, ele cumpriu 20 anos de reclusão. Após sua libertação, casou-se, teve sete filhos e reinventou sua trajetória por

meio da música, exercendo influência sobre músicos como Luiz Gonzaga e vários outros talentos do Nordeste. A escolha desse material citado faz-se pela sua relevância histórica e cultural, como citado.

Para o trabalho com as músicas, a professora Célia Maria David em “Música e ensino de História: uma proposta” é uma referência importante. Destaca que é essencial, acima de tudo, compreender que a música constitui tanto uma forma de arte quanto um saber sociocultural, sendo assim uma vivência diária na existência humana e aponta um caminho metodológico, que consiste na divisão do trabalho em três momentos principais: audição sem a letra, audição com a letra e canto.

“Pode ser desenvolvida da seguinte forma:

Audição e análise da música (sem que a letra tenha sido entregue para os alunos), quantas vezes se fizer necessário, para que os mesmos se manifestem em relação ao que ouvem: melodia, ritmo, instrumentos, cantor, tema da música e em seguida anotem as palavras que consigam perceber.

Audição e análise da música com a letra, implicando em uma prática que se inicia com considerações sobre o título, apresentação do compositor, trabalho com o vocabulário e, a partir do domínio do mesmo, reflexões acerca do conteúdo; hora de interrogar o texto.

Momento de cantar, cuja dinâmica deve percorrer os passos do canto em conjunto ao individual.” (DAVID, 2013, p. 117).

Ela expõe que, durante esse processo, o desafio para a pesquisa histórica reside em direcionar o fluxo do pensamento do presente para o passado, em um movimento constante de ida e volta, com o objetivo de entender a realidade dentro de um contexto histórico. Isso é feito através da conexão e comparação entre diferentes períodos e locais, ultrapassando interpretações limitadas a um único momento ou época. Assim, essa abordagem mostra-se adequada para investigar o material musical em mãos.

Com o repertório a ser trabalhado definido, partimos para a pesquisa sobre elaboração e desenvolvimento de jogos. Para isso, nos fundamentamos no livro "Como Fazer Jogos de Tabuleiro: Manual prático", de Marcelo La Carretta (2018).

“A estrutura que norteia a criação de jogos normalmente é feita com base em contar uma história, mas deve ser amparada na ideia que você não apenas vai assistir uma história, mas também vivenciá-la, criando um maior sentido na experiência” (La CARRETTA, 2018, p. 15).

Ele aborda desde a concepção inicial de uma ideia de jogo até a sua prototipagem e validação com o público-alvo. Um dos principais pilares da obra é a importância de equilibrar diversão e desafio, garantindo que o jogo seja acessível, engajador e educativo, quando necessário. O livro também explora estratégias para incorporar temas específicos de forma criativa, além de destacar a importância do feedback dos jogadores para refinar as regras e melhorar a experiência de jogo ao longo do tempo.

O autor constrói, como sugere no título, um método prático para a criação de jogos, esquematizando um passo a passo a ser seguido. O sistema de um jogo é separado em quatro aspectos possíveis, são eles: (1) Espaço (2) Atores (3) Itens (4) Desafios.

“ ‘Espaço’ corresponde ao campo reticulado onde o sistema é montado, ‘Atores’ são os habitantes (controláveis ou não pelos jogadores) desse campo reticulado; ‘Itens’ são as coisas (palpáveis ou não) que cada ator precisa para atingir determinado propósito dentro do que ele procura no sistema e ‘Desafios’ são os objetivos que dão identidade ao propósito do jogo, diferenciando um jogo de outro sistema interativo cognitivo qualquer” (LA CARRETTA, 2028, p. 20).

Para cada aspecto desses citados, La Carretta apresenta três *Design Tricks* – termo usado na área de design, apontado pelo autor como “soluções e truques iniciais de gamedesign para o seu jogo” (LA CARRETTA, 2018, p. 29) – mais comuns.

Ao discutir o aspecto “espaço”, escolhemos o *Design Trick* de Progressão, possibilidade de uso do espaço em que se sabe de onde partir e onde se objetiva chegar no tabuleiro para ganhar o jogo. Assim o nosso jogo “Na trilha do Cangaço”, no anexo 1, será formado por um campo de progressão com espaços bem-marcados que orientam os jogadores aonde devem ir. De aparência simples, o balanceamento das possibilidades fará toda a diferença no divertimento do jogo.

No capítulo seguinte, foi nos apresentado os três *Design Trick* para atores. A variável escolhida foi marcadores (Anexo VII), em que “As peças neste caso são apenas uma projeção do jogador que as controlam. São realmente marcadores de posição e ajudam, de forma direta, a entender o YAH (You Are Here – Você está aqui) em uma partida” (LA CARRETTA, 2018, p. 38). Assim, como marcadores teremos peças com personagens que remetem a cangaceiros e a músicos.

O desafio escolhido para o nosso jogo foi de *Coop Quest*. “Um das opções para esse tipo de design trick é a construção de um jogo que promova equipes contra outras [...]. Use desse desafio para construir uma narrativa que favoreça a construção da coletividade, aliança e trabalho em equipe. Porém, se preocupe em tornar a cooperação vantajosa para todos os

participantes” (LA CARRETTA, 2018, p. 49). Optamos por não utilizar o aspecto “Itens” no jogo, porém a sua utilização apareceu como sugestão posteriormente nos testes.

### 3.1 Elaboração do Jogo

Com todos esses aspectos definidos, chegamos na questão prática. Pensando na articulação que precisávamos desenvolver entre o jogo e as músicas, o melhor recurso pensado foi o *QR Code*. A partir de sites que geravam *QR Codes* de links definidos por nós, pudemos utilizar ao longo da “Trilha do cangaço” recursos como áudios, vídeos, textos e imagens selecionadas de forma rápida e prática, apenas apontando a câmera do celular.

Para a parte gráfica, após alguns testes com diversas ferramentas e sites, o recurso escolhido para o desenvolvimento do tabuleiro, cartas e tudo que envolvia produção de artes visuais foi o site e aplicativo *Canva*. Nele encontramos mais facilidade e praticidade para criação, além de ser o mais familiarizado. Com o título definido e noções da identidade visual que almejávamos, criamos a arte que serviu como base para as demais peças do jogo, que podemos ver abaixo. Esse arquivo tornou-se o plano de fundo do tabuleiro e das cartas.

Figura 1



Arte capa do jogo “Na trilha do cangaço”



As cartas são estruturadas contendo título, descrição, efeito – para as cartas de efeito, e imagens ou QR Codes. A utilização de QR Code foi a maneira que encontramos para envolver as músicas por completo no jogo, bem como trechos de entrevistas, textos e outros recursos.

Procuramos envolver as músicas no desenvolvimento das cartas como temas, desafios ou curiosidades, seja cantando ou dançando junto a elas, ou apreciando-as. Nas imagens a seguir temos alguns exemplos.

Figura 3



Figura 4



Cartas do jogo "Na trilha do Cangaço"

As cartas de curiosidade foram criadas pensando em oportunidades para pequenos aprofundamentos, como na figura 4 acima e na figura 5 a seguir. Nelas temos curiosidades para as 5 bandeiras brancas do tabuleiro, e envolvem temas musicais e/ou históricos.

Figura 5

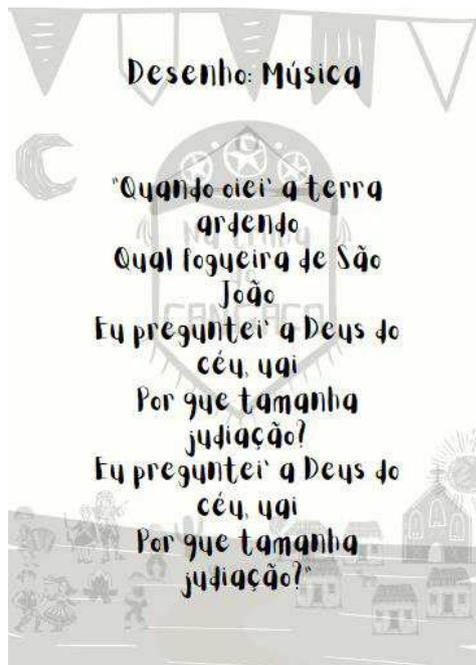


Exemplo - Carta de curiosidades

Nessas os QR Codes levam não somente a músicas, mas também a curtas entrevistas, filmagens e textos breves adaptados, como é o caso da figura 5, que apresenta uma breve explicação sobre o ritmo Xaxado.

Temos também o baralho de cartas de ação, que apresentam ações testes para o avanço ou não no tabuleiro, explicaremos mais detalhadamente no tópico a seguir.

Figura 6



Exemplo - Carta de ação

Vemos na figura 6 um exemplo. Caso a dupla acerte e conclua o desafio, terão direito de lançar o dado e avançar no tabuleiro a quantidade de casas determinada pelo dado. Caso não obtenham êxito, continuarão no mesmo lugar.

### 3.2 Regras do jogo

Mas afinal, como é jogado “Na trilha do Cangaço”? Nas linhas abaixo temos a transcrição do folheto de regras do jogo, apresentando as normas para a sua prática.

1. “O jogo é feito por parêa. Arrume a sua e escolha um nome para sua equipe e decida se sua equipe será de Músicos ou Cangaceiros.
2. Para começar o jogo, cada dupla jogará um dado. A ordem de cada dupla será determinada pelo maior número obtido no lançamento do dado. Se empatar, repete os lançamentos
3. No início da jogada da dupla, pegue uma carta de ação. Se vencer o desafio, poderá rolar um dado e avançar o número de casas obtido no dado” (Folheto de regras – Na trilha do cangaço, 2024).

#### Cartas

1. “As cartas de ação são: Desenho ou Mímica.
2. Em cada carta, é dita a classe do que deve ser adivinhado que são:
3. Música, Objeto, Alimento, Local, Evento, Pessoa e Planta.
  - Atenção: Nas Mímicas referente música ou animal, é permitido assoviar e bater palma juntamente com a encenação.
  - Atenção: Nas cartas de ação, é pra cuspir no chão!
  - O tempo máximo para tentar adivinhar o que está na carta é de 1 minuto!
4. **Casa Especial:** Tá danado de bom!
  - Quando cair nessa casa, você receberá uma carta que trará sorte para você!
5. **Casa Especial:** Tá com a Peste!
  - Quando cair nessa casa, você receberá uma carta que trará azar para você!
6. **Casa Especial:** Curiosidade.
  - Puxe a carta de curiosidade e aprenda um pouco mais da história do cangaço!
7. Vence a primeira dupla que chegar ao fim!” (Folheto de regras – Na trilha do cangaço, 2024).

#### 4. Resultados e discussões

Para compreender o real funcionamento do jogo e os resultados que poderiam ser obtidos com a prática, marcamos uma oficina para testar e colocá-lo em ação. A experiência didática consistiu em jogar o “Na trilha do Cangaço” com graduandos e professores. Apoiada no conceito de Pesquisa-Ação de Franco (2005), a pesquisa começou com uma ação interventiva que logo se tornou o foco da própria pesquisa. Durante a realização da oficina de teste/Pesquisa-Ação, procuramos observar o envolvimento dos jogadores; a quantidade de cartas e casas – se supriram a demanda; a prática com os QR Codes, se todos conseguiram abrir e compreender o objetivo ou mensagem exposta – assim, encontramos um QR Code que não funcionou e pudemos corrigir o problema na hora; o nível de dificuldade do jogo; as experiências de aprendizagem e outros fatores.

Foi essencial para a compreensão dos resultados manter durante toda a prática um diálogo com os participantes, perguntando o que acharam de uma ação ou jogada desenvolvida no momento, ouvindo suas sugestões – que muito ajudaram para a produção atual do produto aqui apresentado. Conforme Franco (2005), o que reforça a integração entre a ação prática e a pesquisa é o destaque da adaptabilidade e dos ajustes contínuos em respostas aos eventos durante a realização da pesquisa-ação. Além das ideias suscitadas pelos jogadores, utilizamos também uma ficha de avaliação, como demonstrada abaixo:

Figura 7

**STAND BOX**  
CRIANDO DIVERSÃO

**FICHA DE AVALIAÇÃO / PLAYTEST**  
Preencha os campos que achar relevantes ou necessários para auxiliar o game designer no aprimoramento do jogo. Sua opinião neste formulário é importante para a evolução técnica do projeto.

NOME DO JOGO: *Trilhas do Congo* DATA: *08/10/2024*

**AValiação**  
Marque apenas uma opção por categoria. Grau na escala, 1 para péssimo, 2 ruim, 3 regular, 4 bom e 5 para excelente. Com asterisco estão os itens obrigatórios para responder.

TÉCNICA	MECÂNICA	DESIGNER
TEMPO DE PARTIDA: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	ORIGINALIDADE: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	IMPACTO VISUAL DO JOGO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
TEMPO DE ESPERA: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	BALANCEAMENTO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	ASPECTOS DOS COMPONENTES: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
APRENDIZAGEM: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	NÍVEL DE DIFICULDADE: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	TAMANHO DOS TEXTOS PARA LEITURA NOS ITENS: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
NÍVEL DE TOMADA DE DECISÕES: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	NÍVEL DE SORTE: <input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	COMPREENSÃO DAS REGRAS DO JOGO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
INTERAÇÃO ENTRE OS JOGADORES: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	NÍVEL DE DIVERSÃO: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 *	

**QUESTIONÁRIO**

O que você mais gostou no jogo? *O nível de divertimento, o modo, como funciona, a aprendizagem gerada*

O que você menos gostou no jogo? *Seria bom ter mais opções de jogo, seria bom que tivesse no que pesquisar*

Você ganhou?  SIM  NÃO

Você jogaria novamente?  SIM  NÃO

Você compraria este jogo?  SIM  NÃO

Que sugestão você daria para este projeto? *incluir as dicas nos momentos das manobras e desenhos*

**DADOS**

Seu nome: *Alfonso Rossi*

Seu e-mail: *alfonso.rossi@gmail.com*

Ficha de avaliação respondida

O resultado obtido nos formulários foi significativo para o aperfeiçoamento do jogo. Questões práticas como oferecer lápis coloridos para as cartas de desenho e inserir imagens nestas, que ajuda o jogador a desenvolver o desafio no prazo de um minuto; questões como “o que fazer se os alunos não tiverem internet” ou apresentar na tv para todos o vídeo/entrevista/música que a dupla acessar por carta; e a sugestão de criar além de um folheto com regras, um cartão de orientações/sugestões para professores que queiram utilizar o jogo como recurso, que já apresentaria essas recomendações aqui descritas, pensadas, a partir da experiência didática, por professores para professores.

Em relação aos aspectos técnicos, o jogo foi bem avaliado quanto a sua mecânica, Designer e recursos. A escala de avaliação desses fatores variava de 1 (Péssimo) e 5 (Excelente), e todas as respostas apresentaram resultados maiores que 3 (Regular).

## 5. Considerações finais

No presente artigo procuramos apresentar o processo de desenvolvimento do jogo “Na trilha do cangaço” e a experiência didática oriunda de seu teste com professores e graduandos de História, buscando contribuir para a construção de metodologias e recursos didáticos que abordem e articulem jogos e música no ensino de história.

A criação do jogo, fundamentada em metodologias ativas, permitiu explorar um pouco do cangaço através das canções populares, utilizando-as como fontes históricas e recursos didáticos. Ao longo da pesquisa e da ação, ficou evidente que a combinação de jogos e música não só engaja, mas também favorece uma maior compreensão crítica e contextual do conteúdo histórico.

A relevância deste trabalho reside na sua contribuição ao ensino de história, ao proporcionar uma ferramenta pedagógica de abordagem lúdica que promove a interação dos estudantes com o tema. A experiência didática demonstrou que o jogo pode ser adaptado e aplicado em diferentes contextos educacionais, facilitando a aprendizagem de forma mais colaborativa e atraente. Além disso, o uso de recursos digitais, como os QR Codes, aprimorou a interatividade, permitindo o acesso a conteúdo multimídia.

Como perspectivas futuras, visamos expandir o número de cartas do jogo para gerar mais variedades de desafios e ações, e assim poder aumentar o número de participantes. A criação de materiais complementares, como as orientações para professores, também pode ser explorada, aumentando o impacto do jogo como ferramenta pedagógica. Assim, este trabalho se consolida como um passo importante na busca por inovações no ensino de história.

## REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE JR, Durval Muniz de. *A invenção do Nordeste e outras artes*. 4ª ed. Recife: FJN; Ed. Massangana; São Paulo: Cortez, p. 340. 2009.
- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- COSTA, Carlos Eduardo de Souza. *RPG e Ensino de História: Uma articulação potente para a produção da narrativa histórica escolar*. Dissertação (Mestrado profissional em ensino de história) - Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 46. 2017.
- DAVID, Célia Maria. *Música e ensino de História: uma proposta*. In: SCHLÜNEN, Elisa Tomoe Moriya; MALATIAN, Teresa Maria. (Org.). *Caderno de Formação: formação de professores didática de conteúdos*. São Paulo: Cultura Acadêmica, p. 108-123. 2012.
- FACÓ, Rui. *Cangaceiros e Fanáticos*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.
- FORRÓ em Vinil. Disponível em:  
<<https://www.forroemvinil.com/?s=cantigas+de+lampeao>>. Acesso em: 25 abr. 2024.
- FRANCO, Maria Amélia Santoro. *Pedagogia da Pesquisa-Ação*. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005. Disponível em:  
<<https://www.scielo.br/j/ep/a/DRq7QzKG6Mth8hrFjRm43vF/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 30 abr. 2024.
- JORNAL da Paraíba. *Marinês rainha do xaxado e dona de uma trajetória de pioneirismo na música nordestina*. Disponível em: <<https://jornaldaparaiba.com.br/cultura/marines-rainha-do-xaxado-e-dona-de-uma-trajetoria-de-pioneirismo-na-musica-nordestina?d=1>>. Acesso em: 25 abr. 2024.
- LA CARRETTA, Marcelo. *Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático*. Curitiba: Appris, 2018.
- NAPOLITANO, Marcos. *História & música – história cultural da música popular*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 120p. (Coleção História &... Reflexões, 2). Disponível em:

[https://labmus.emac.ufg.br/up/988/o/NAPOLITANO\\_-\\_Historia\\_e\\_m\\_%C3%BAstica.pdf](https://labmus.emac.ufg.br/up/988/o/NAPOLITANO_-_Historia_e_m_%C3%BAstica.pdf).  
Acesso em: 14/02/2024.

MANUAL Cangaço. Disponível em:

<<https://www.dropbox.com/s/2bd7ofc8lvwd8x8/Canga%C3%A7o%20Rulebook%20BR%20web.pdf?e=1&dl=0>>. Acesso em: 10 abr. 2024.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. Didática construtivista da história. Curitiba: Editora CRV. p. 63-94. 2020.

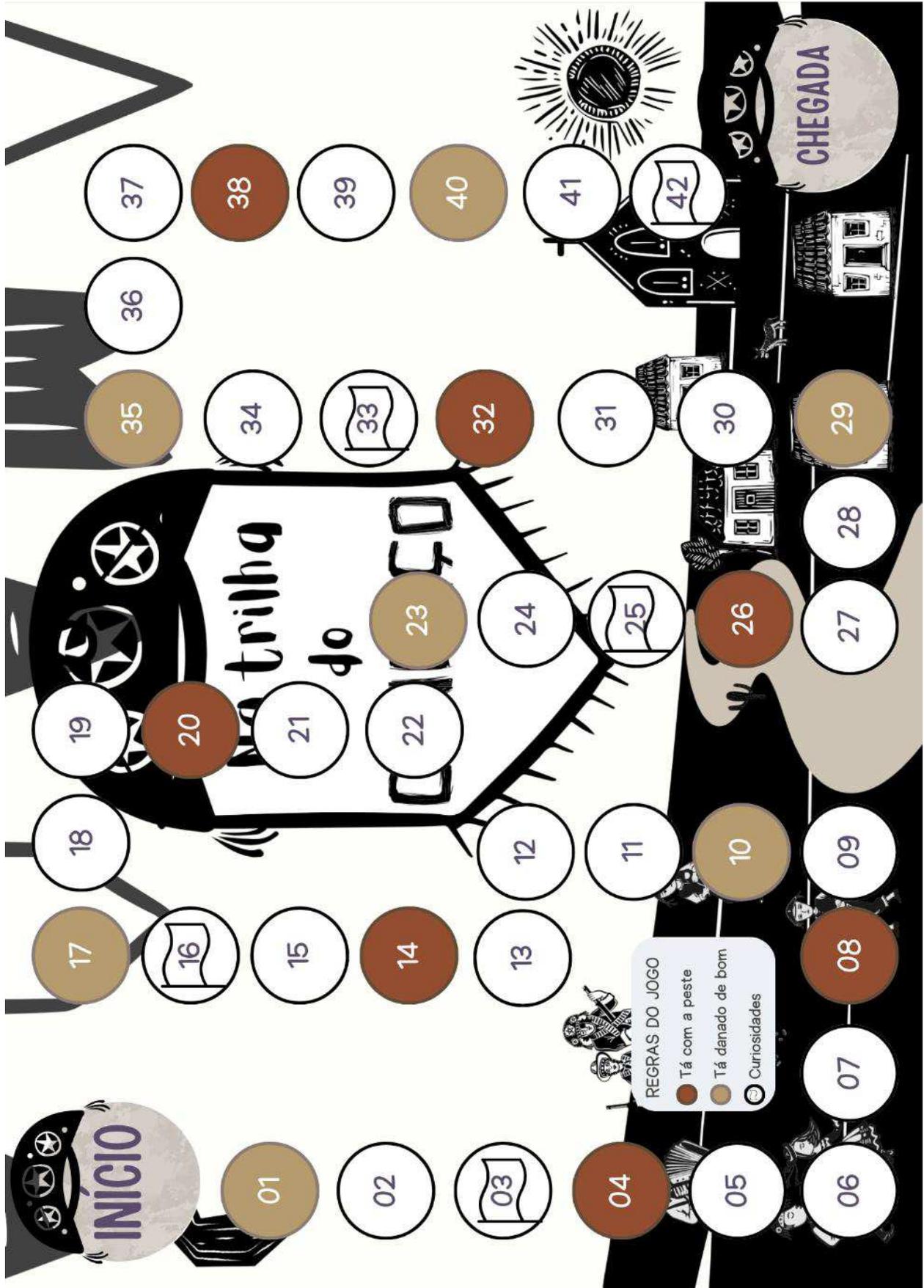
SOARES, Olavo Pereira. *A música nas aulas de história: o debate teórico sobre as metodologias de ensino*. Revista História Hoje, v. 6, n. 11, p. 78-99, 2017. Disponível em: <<https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/325/224>>. Acesso em: 10 mar. 2024.

SILVA, Amanda Camylla Pereira. *No Xaxado com os cabras de Lampião: A construção de uma identidade e uma memória social do cangaço*. Disponível em: <[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4531/1/2013\\_AmandaCamyllaPereiraSilva.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4531/1/2013_AmandaCamyllaPereiraSilva.pdf)>. Acesso em: 25 abr. 2024. Monografia. Brasília. 2013.

SILVA, Alexandre José de Carvalho. CRUZ, Sayonara Ribeiro Marcelino. SAHB, Warley Ferreira. COSTA, Cláudia Maria Carvalho Silva. Metodologias Ativas: Origem, características, potencialidades, limitações e relações possíveis. ReMATE, v..2, n.1: 2020. Disponível em: <[https://mativas.com.br/revista/numero2/remate\\_n02\\_silva\\_etal.pdf](https://mativas.com.br/revista/numero2/remate_n02_silva_etal.pdf)>. Acesso em: 25 abr. 2024.

ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, p. 18-24. 1998. Disponível em: <[https://drive.google.com/file/d/12Y\\_B55701m3z-UfDFHzd-90vvvx8uRu\\_/view](https://drive.google.com/file/d/12Y_B55701m3z-UfDFHzd-90vvvx8uRu_/view)>. Acesso em: 25 abr. 2024.

ANEXO I – Tabuleiro do jogo “Na trilha do cangaço”



ANEXO II – Folheto de Regras



# Regras do Jogo

- O jogo é feito por parêa. Arrume a sua e escolha um nome para sua equipe e decida se sua equipe será de Músicos ou Cangaceiros.
- Para começar o jogo, cada dupla jogará um dado. A ordem de cada dupla será determinada pelo maior número obtido no lançamento do dado. Se empatar, repete os lançamentos
- No início da jogada da dupla, pegue uma carta de ação. Se vencer o desafio, poderá rolar um dado e avançar o número de casas obtido no dado;

## Cartas

- As cartas de ação são: Desenho ou Mímica.
- Em cada carta, é dita a classe do que deve ser adivinhado que são:
- Música, Objeto, Alimento, Local, Evento, Pessoa e Planta.
- Atenção: Nas Mímicas referente música ou animal, é permitido assoviar e bater palma juntamente com a encenação.
- Atenção: Nas cartas de ação, é pra cuspir no chão!
- O tempo máximo para tentar adivinhar o que está na carta é de 1 minuto!

# Regras do Jogo

- **Casa Especial: Tá danado de bom!**
- Quando cair nessa casa, você receberá uma carta que trará sorte para você!
- **Casa Especial: Tá com a Peste!**
- Quando cair nessa casa, você receberá uma carta que trará azar para você!
- **Casa Especial: Curiosidade.**
- Puxe a carta de curiosidade e aprenda um pouco mais da história do cangaço!
- **Vence a primeira dupla que chegar no fim.**



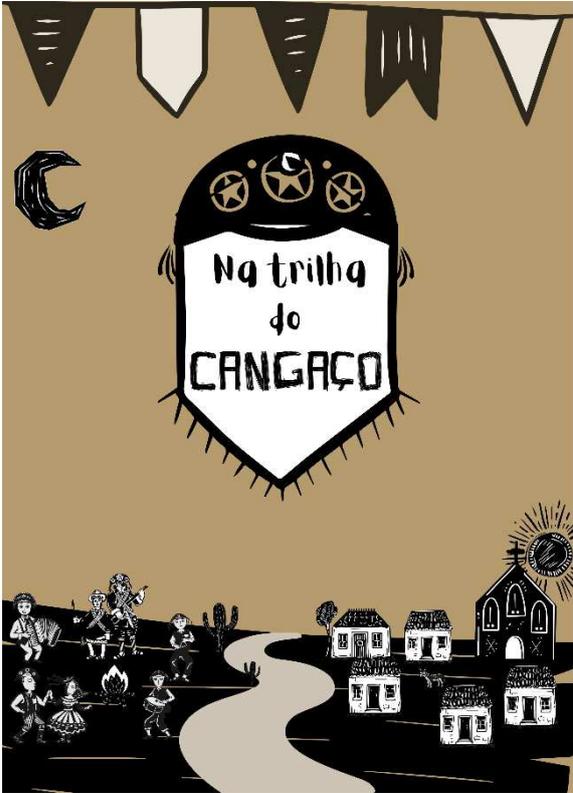
### ANEXO III – Cartas de Ação

Devido à quantidade de cartas (50 cartas), acessar pelo link abaixo:

[https://www.canva.com/design/DAGTCBpSOyE/X1vVLTBpjKOFesll6nZocQ/edit?utm\\_content=DAGTCBpSOyE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGTCBpSOyE/X1vVLTBpjKOFesll6nZocQ/edit?utm_content=DAGTCBpSOyE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

## ANEXO IV – Cartas de Avanço

Verso:



Frentes:

**História Cantada**

- **Descrição:** A música não é apenas boa para ouvir, mas também é boa para pensar. É componente histórico de qualquer época, e tem uma bagagem de conteúdos de domínio de diversas áreas, contextos sociais, culturais e/ou históricos.
- **Efeito:** Vamos aprender uma música nova? Após cantar, avance 4 casas.



**Dia de forró!**

- **Descrição:** O forró cobre, a poeira sobe e o suor desce! A música levanta o ânimo do grupo e inspira todos a avançarem em sua jornada.
- **Efeito:** Animação coletiva! Você e sua dupla avançam 1 casa.



## "Olha a pisada de Lampião!"

- **Descrição:** Xaxado é o ritmo, pisada é a dança. Inicialmente uma dança exclusivamente masculina, pois não havia mulheres no cangaço.
- **Efeito:** O Jogador dançará acompanhando a música para avançar 2 casas.



## Olé Mulher Rendeira!

- **Descrição:** A música "Mulher Rendeira" é uma canção popular que se tornou um hino do cangaço, associada às figuras de Lampião e Maria Bonita.
- **Efeito:** Após ouvir a música "Mulher Rendeira", o jogador (seja cangaceiro ou músico) pode avançar 1 casa no tabuleiro.



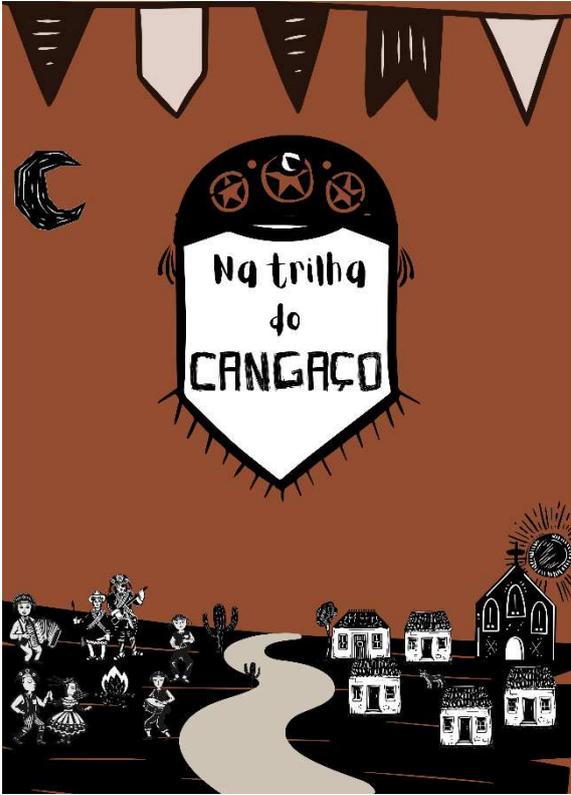
## Acorda Maria Bonita!

- **Descrição:** A madrugada vermelha está raiando no acampamento. Maria bonita preparou um café muito gostoso.
- **Efeito:** Depois de encher o bucho todo mundo fica mais disposto. Avance 2 casas no tabuleiro.



## ANEXO V – Cartas de Revés

Verso:



Frentes:

**Amor Não Correspondido**

- **Descrição:** Sua amada partiu e você é acometido por uma grande tristeza. Roendo e desiludido, você está desmorteado.
- **Efeito:** Após ouvir a canção, Retorne 2 casas.



**Febre no Sertão**

- **Descrição:** Uma febre misteriosa se espalha na região, deixando muita gente doente.
- **Efeito:** O jogador perde uma rodada enquanto se recupera.

### Olha a volante!

- **Descrição:** Vocês caem em uma tocaia armada pela polícia.
- **Efeito:** Se tu for músico, leva uma pisa por atrapalhar a tocaia. Volte 1 casa.
- Se tu for cangaceiro, o confronto é certo. Teste sua sorte com o dado – se der número par, você volta 1 casa. Se der número ímpar, volte 4 casas.

### Quem canta, os males espanta!

- **Descrição:** O coisa ruim está lhe perseguindo. cante para espantá-lo ou seja infernizado!
- **Efeito:** Se o jogador não cantar, retornará 4 casas.



### Desafio de Xaxado!

"Minha gente eu vou dançar  
xaxado da Paraíba"

- **Descrição:** Você consegue xaxar? Mostre suas habilidades de dança!
- **Efeito:** O jogador avança 1 casa se dançar. Se amarelar, volta 3.

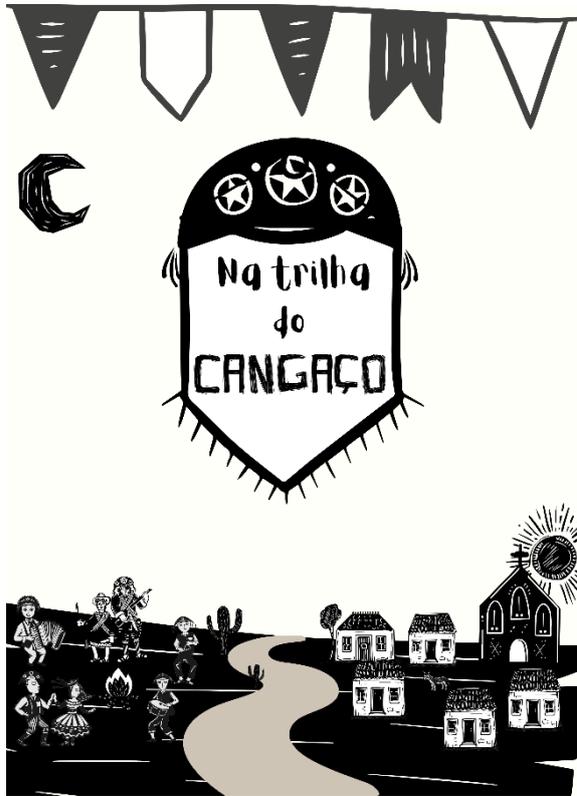


### Emboscada inesperada

- **Descrição:** Em 1919, em Conceição, Paraíba, Lampião ameaça invadir a cidade. Os civis se prepararam e em emboscada, do acertam os primeiros tiros contra ele.
- **Efeito:** O jogador cangaceiro perde 1 turno enquanto os bando se reagrupa e cuida dos feridos.
- O jogador músico comemora na cidade a vitória com o povo.

## ANEXO VI – Cartas de Curiosidades

Verso:



Frentes:



## Pra tu ficar mais sabido

- Quem foi o corajoso que filmou e tirou fotos do bando de Lampião?
- Benjamin Abrahão, jornalista, sírio-libanês, passou cerca de 2 anos (1936 e 1937) coletando material sobre o bando. Morreu 2 meses antes de Lampião, assassinato não esclarecido.
- Encontro de Abrahão com o bando de Virgulino:



## Pra tu ficar mais sabido

- O Cangaceiro cantor.
- Já ouviu falar no cangaceiro Volta Seca?
- Sabia que ele gravou em 1957 um LP com 8 músicas?



## Pra tu ficar mais sabido

- O que é o Xaxado?
- Vamos saber mais sobre o "Ritmo dos Cangaceiros"?



Anexo VII – Marcadores

