



DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA – DEHIST
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

MÁRCIO ANTONIO BARBOSA DUARTE JÚNIOR

**“O PREÇO DOS IDEIAS”: JOGO DE RPG SOBRE A REVOLUÇÃO
PERNAMBUCANA DE 1817**

Recife

2021

MÁRCIO ANTONIO BARBOSA DUARTE JÚNIOR

**“O PREÇO DOS IDEIAS”: JOGO DE RPG SOBRE A REVOLUÇÃO
PERNAMBUCANA DE 1817**

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: Profa. Dra. Lúcia Falcão Barbosa

Recife

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

D812p Duarte Júnior, Márcio Antonio
O preço dos ideais: jogo de RPG sobre a revolução pernambucana de 1817 / Márcio Antonio Duarte Júnior. - 2021.
62 f. : il.

Orientadora: Lucia Falcao Barbosa.
Inclui referências e anexo(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em História, Recife, 2022.

1. Ensino de História. 2. Revolução Pernambucana. 3. RPG. I. Barbosa, Lucia Falcao, orient. II. Título

CDD 909



UFRPE
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA
TERMO DE APROVAÇÃO DE TCC

MÁRCIO ANTONIO BARBOSA DUARTE JÚNIOR

**“O PREÇO DOS IDEAIS”: JOGO DE RPG SOBRE A REVOLUÇÃO
PERNAMBUCANA DE 1817**

Trabalho de conclusão de curso aprovado com nota 10 como requisito para conclusão da disciplina de TCC II (Cód. 04803), pela seguinte banca examinadora:

Orientador(a): Lúcia Falcão Barbosa Nota:10

Membro interno: Wellington Barbosa da Silva Nota:10

Membro interno: Uiran Guebara da Silva Nota:10

Membro externo: Aloízio Lima Barbosa Nota:10

Média das notas: 10

Recife, 13 de dezembro de 2021.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora, Profa. Dra. Lúcia Falcão, pela confiança e orientação durante todo o percurso, me incentivando a usar minha “mente de jogador”. Agradeço também aos professores Wellington Barbosa da Silva, Uiran Gebara da Silva e Aloízio Lima Barbosa, por aceitarem compor a banca de avaliação deste TCC. Aos meus familiares próximos: Márcio Duarte, meu pai, Elizabeth Pereira, minha mãe, Marluce Pereira, minha avó materna, minha avó paterna, Josefa Barbosa, e meus irmãos, Débora Duarte e João Victor, os agradeço demais por sempre incentivarem os estudos, batalharem para me dar as oportunidades que tive e ensinar o valor de uma boa educação. Aos familiares que não nomeei, fica igualmente meu agradecimento, pois todos participaram desta caminhada.

Eu acredito na ideia de que amigos são a família que nós escolhemos. Por isso, agradeço a todos que conheci na UFRPE, especialmente aos que hoje considero amigos de verdade, que riram e choraram comigo: Ailton Robson, Ana Clara Timóteo, Breno Caíque, Ellen Joshua, Emmanuel Vitor, José Fagner, José Victor, Kayo Victor, Maria Tereza, Nathalia Niedja, Paulo Patriota e Robert Willian.

Por fim, agradeço ao meu grupo de amigos do RPG, que proporcionou momentos hilários e a ideia para este TCC: André Usui, Bruno Falcão, João Paulo, José Diego, Leandro Cavalcante e Yuri Miranda.

RESUMO

Este produto didático propõe um jogo de RPG sobre os acontecimentos da Revolução Pernambucana de 1817. Neste jogo os estudantes possuem um papel central na história narrada: eles encontram desafios, missões, problemas e intrigas a serem resolvidos, tornando-se protagonistas do movimento de 1817 em Pernambuco. Intitulado “O preço dos ideais”, o RPG é voltado para estudantes do 8º ano do ensino fundamental, e almeja que os jogadores sejam capazes de: i) refletir sobre os limites e alcances das bases ideológicas que compunham o movimento; ii) simular as dificuldades táticas e estratégicas de defesa do movimento; iii) experimentar o peso das suas decisões no destino da sociedade local, produzindo, portanto, conhecimento sobre esse acontecimento histórico, sua origem e desfecho. O objetivo pedagógico do jogo é o de que, para além de adquirir conhecimentos sobre datas e personagens, os estudantes-jogadores realizem operações historiográficas como pesquisar, analisar, pensar criticamente e produzir conhecimento histórico de forma autônoma, como protagonistas do processo de construção do saber.

Palavras-chave: Ensino de História. Revolução Pernambucana. RPG.

ABSTRACT

This educational product refers to a RPG's proposal about the 1817's Pernambuco Revolution events. In this game, the students have a main role in the narrated story: they find challenges, missions, troubles and intrigues to be solved, becoming the revolutionary movement's protagonists. The roleplay game is titled "The Ideas's Price" and faced to the elementary school's 8th grade. It craves the students to be able to: i) reflect on the limits and ranges of ideologic basis which composed the movement; ii) simulate the movement's tactical and strategical defense difficulties; iii) experiment the local society decision's weight producing knowledge about this historical event, about its origin and outcome. The game's pedagogical objective is, besides any knowledge about dates and characters, that students/players are able to do historiographic operations like research, analyze, think critically and produce historical knowledge autonomously as protagonists of the knowledge's construction process.

Key words: teaching of History. 1817's Pernambuco Revolution. RPG.

SUMÁRIO

I.INTRODUÇÃO.....	9
II.O QUE É RPG?	11
III.PERNAMBUCO, 1817: UM MUNDO EXPLORÁVEL	13
IV.COMO JOGAR?.....	17
V.OS PEQUENOS CONSELHOS.....	19
VI. PERSONAGENS.....	20
VII.ARCOS DO JOGO	22
<i>Arco 1: explode a revolução</i>	22
<i>Arco 2: sobe a bandeira branca</i>	27
<i>Arco 3: a república e suas nuances</i>	31
<i>Arco 4: desespero, o contra-ataque monarquista</i>	38
<i>Arco 5: o preço a se pagar</i>	47
VIII.EPÍLOGO.....	52
REFERÊNCIAS BILBIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS.....	56



Desenho Pedro Zenival. HQ 1817: Amor e Revolução. CEPE Editora

I. INTRODUÇÃO

Em virtude das mudanças no ato de educar, pesquisadores nos anos 1980 partem em busca de novos métodos de ensino de História, capazes de se distanciar da ideia de memorização de datas e acontecimentos. Nessa perspectiva, os educadores chegamos ao século XXI e à sua geração de nativos digitais, como conceitua Marc Prensky (2010). Essa geração é composta por estudantes que nasceram e estão crescendo diante de uma revolução do conhecimento humano – de como ele é feito, usado e armazenado. Diante desse cenário, as pesquisas focaram em trazer outras dimensões do conhecimento (o sensível, o estético, o lúdico) para dentro do ato de educar. Logo esse tema se tornou um campo de pesquisa centralizado em desenvolver métodos capazes de transpor os conhecimentos prévios dos estudantes para a realidade da sala de aula.

Sendo assim, o ensino de História deve ser pautado na construção de um espaço onde o aluno tenha a capacidade de protagonizar a construção do saber. Juliano da Silva Pereira entende essa construção como aprendizagem significativa: o ato de integrar novos conhecimentos aos prévios, de forma coesa e exercitando a conexão entre eles, como um quebra-cabeça. É nesta caça por linguagens que respeitem a carga subjetiva dos estudantes que surge o jogo, uma atividade lúdica e natural à maioria dos seres vivos. Como enfatiza Johan Huizinga em *Homo Ludens* (2010), o ato de jogar se apresenta como um momento distante da realidade, contando com seu próprio tempo, próprias regras, um microcosmo acessado necessariamente de forma voluntaria em busca de um objetivo: ganhar, transpor obstáculos, acumular pontos etc.

Através do uso de jogos no ensino de História o aluno é levado a atingir outros usos de conhecimento, compartilhar ou repensar estratégias, sendo então incentivado a vivenciar um processo de desconstrução, encaixe e reconstrução do saber, tornando o ato de aprender algo dinâmico e lúdico. No entanto, para que isso aconteça é necessário um método que integralize as características de um jogo para um ambiente originalmente distante do mesmo. Aparece então o

conceito da *gamificação*, que é o ato de mesclar mecânicas, dinâmicas e formato de jogos em outros espaços. Os autores Raul Inácio Busarello, Vania Ribas Ulbricht e Luciane Maria Fadel, em “*Gamificação na educação*” (2014), entendem que a *gamificação* gera um processo de motivação e engajamento do público em questão, possibilitando aquele fator evidenciado por Huizinga: a voluntariedade do jogar.

Schmitz, Klemke e Specht (2012) exemplificam que na educação o processo de *gamificação* gera benefícios tanto à motivação quanto ao desenvolvimento cognitivo, construindo um ambiente propício para a captação da atenção do estudante e sua aprendizagem. Essa motivação tem papel emocional importante para que a *gamificação* seja bem-sucedida. Gabe Zichermann e Christopher Cunningham (2011) compreendem que ambientes que interagem com as emoções e desejos dos usuários são eficazes para o engajamento do indivíduo (Busarello et al, 2014).

Através de um processo de *gamificação* bem feito, os estudantes podem vivenciar os acontecimentos históricos de uma ótica mais próxima e com possibilidades diversas. Nesse contexto de imersão, entende-se que o participante está disposto a obedecer às regras daquele universo em particular, o que envolve tanto as regras de navegação naquela história quanto a própria narrativa. Para alcançar esses objetivos, foi escolhida a linguagem do *RPG*, introduzida a partir de 1990 no meio educacional, por permitir “Influenciar a interdisciplinaridade, por incentivar o uso de múltiplas inteligências, teorizadas na obra de Gardner (1985)” (MORAIS; ROCHA, 2012, p. 34), expondo diversas maneiras de observar, compreender e manipular o mundo a nossa volta.

O jogo de interpretação de papéis, ou *RPG*, surge então como uma ferramenta educacional capaz de viabilizar aos estudantes uma experiência de imersão e ação direta sobre os acontecimentos históricos, permitindo um maior entendimento dos conceitos trabalhados - um protagonismo que, bem executado, pode facilitar a dinâmica em sala de aula, ao estimular a troca de conhecimentos, a leitura, como uma das bases do *RPG*, o uso de estratégias e conhecimentos prévios para tomar decisões. Ao se sentirem parte da narrativa, os estudantes podem entender a continuidade histórica, proporcionando o que Peter Lee (1998) conceitua como consciência histórica.

II. O QUE É RPG?

Nascido da vontade de ir além da mera observação de mundos fantásticos em livros e do jogar algo “estático”, o *Role Playing Game* (jogo de interpretação de papéis) é criado por um grupo de amigos, fãs de jogos de guerra. Esses amigos buscavam mais liberdade tanto nas ações possíveis dentro dos jogos como em relação à criação do mundo em que se passariam essas aventuras. Assim, eles começaram a moldar os antigos jogos em algo totalmente novo, nascendo o *Dungeons And Dragons* (Cavernas e Dragões) ou D&D, cujo foco primário são os mundos fantásticos medievais, aventuras de capa e espada, com raças inspiradas na obra do escritor J.R.R. Tolkien, criador de O Senhor dos Anéis. O jogo logo alcança imenso sucesso, abrindo espaço para vários sistemas diferentes, colocando o jogador em mundos inimagináveis: você pode ser desde um pirata em busca de tesouros a um vampiro lidando com a sua não-vida, um patrulheiro espacial lutando contra alienígenas ou um investigador buscando impedir o apocalipse - a imaginação é o limite!

Imaginação: esse é o ponto principal do *RPG*. Nesse tipo de jogo um grupo de amigos se reúne, tendo em mãos o sistema de regras que limitam e ensinam a lidar com os conflitos *in game*. Cada jogador então cria seu personagem, baseado no tipo de jogo que será, com suas características e defeitos. Um dos amigos atua como mestre ou narrador da aventura. Ele irá construir o mundo onde esses personagens existirão e partirão em busca de tesouros, vingança ou sobrevivência. Cada jogador tem a limitação da sua imaginação e das regras aconselhadas, dando espaço para que cada um exerça sua liberdade de ações, lide com diferenças entre os companheiros e busque seus objetivos pessoais.

A narrativa é outro aspecto a ser comentado no jogo de *RPG*. Normalmente se entende esse conceito como acompanhar uma história e seu desenrolar – ler, assistir, ouvir -, de forma que essa narrativa tem como papel encaminhar o consumidor de forma lógica e coesa, mesmo que na maioria das vezes de forma passiva. Dentro do *RPG* os jogadores têm a chance de vivenciar essa narrativa e moldá-la, com decisões que afetam a história e consequências

para suas ações, seja de forma imediata ou a posteriori. O jogo permite uma construção de história coletiva, através de acontecimentos sequenciados, tornando esse exercício de imaginação coletiva um espaço de comunhão entre os jogadores.

O RPG promove acima de tudo um espaço de criação colaborativa, onde cada um, com seus personagens, molda o mundo pensado pelo mestre, além de ser moldado por ele também. Incentivando a criatividade, o companheirismo e as diversas formas de inteligência para lidar com as situações, este jogo se apresenta como o passatempo perfeito para que um grupo de pessoas possa viver de forma compartilhada as aventuras que nós só vemos em filmes e livros.



Desenho Pedro Zenival. HQ 1817: Amor e Revolução. CEPE Editora

III. PERNAMBUCO, 1817: UM MUNDO EXPLORÁVEL

Entender como se constrói o mundo que irá abarcar a aventura é tão importante quanto compreender o sistema do jogo. Saber os espaços e limites do ambiente permite se inserir nele de forma orgânica e entender completamente o seu papel naquele microcosmo. A guerra expansionista do Império Napoleônico gera mudanças profundas na geopolítica do século XVI. Uma de suas consequências é a “interiorização da metrópole” do reino português que, ao mover seu aparato administrativo para sua - até então - colônia, causa mudanças substanciais nas dinâmicas provinciais (MELLO, 2003, p. 27).

Após a instalação definitiva da corte no Rio de Janeiro surge a necessidade de uma mudança burocrática para o exercício pleno das atribuições da metrópole, no tempo em que estivesse estacionada nessas terras. Então o Brasil passa a status de Reino Unido de Portugal, Brasil e Algarves, possibilitando a organização administrativa, relação mais próxima com as nações amigas, viabilizando a troca comercial benéfica com a Inglaterra, além de um fortalecimento no aparato burocrático e militar.

Essa mudança gera consequências na mentalidade do povo, até então colonial, representada por um surto patriótico imperial que mudaria as relações de poder locais estabelecidas. Entretanto, esse surto possui diferente recepções de acordo com a região. Houve uma clara vantagem da região sul, em detrimento da - até aquele momento - região norte do território brasileiro. Como evidencia Evaldo Cabral de Mello, “se a elevação do Brasil a reino fora suficiente para contentar o Sul, não bastou para evitar a revolução republicana de 1817” (MELLO, 2003, p. 10).

O descontentamento vinha de diversos fatores, como as secas que aquele espaço enfrentou nos anos que precederam a revolução, ignorada pela corte do Rio de Janeiro; o aumento de impostos usados para bancar as reformas burocráticas e governamentais de que o Reino Unido agora necessitava, junto com os luxos das famílias que compunham a corte; além de um ressentimento com a vantagem que portugueses possuíam ao conseguir cargos altos hierarquicamente, tanto governamentais quanto militares. Essa miríade de dificuldades, aliadas a uma proximidade comercial com os Estados Unidos,

gerou a importação de discursos republicanos e federalistas pelas elites locais, ideologias liberais fundamentadas no iluminismo francês e baseadas no sentimento regionalista que a província possuía após a expulsão holandeses. A elite, munida dessas bases ideológicas, começa a arquitetar um movimento revolucionário em moldes republicanos.

O clero se apresenta como um dos principais difusores dessas ideias, através da figura do padre Manuel Arruda Câmara (1752-1811), doutor em medicina e um defensor da liberdade dos negros escravizados, evidenciando que aqueles homens e mulheres eram parte da sociedade, fosse ela monárquica ou não. Também um defensor do panamericanismo, pregando a união entre as américa portuguesas e espanholas, ele foi essencial para incentivar as leituras de outros padres e suas ações. Outro grupo de importância no movimento liberal local foi a maçonaria. As lojas concentravam aristocratas, líderes religiosos e militares que, longe da influência da loja maçônica fluminense-portuguesa, habitada por membros da corte, das forças armadas e do clero português, podiam discutir mais abertamente esses ideais liberais e se organizar em conjunto com a elite local, sem responder à Grande Loja alinhada aos interesses da coroa. Excluindo completamente a presença de portugueses em suas reuniões, a loja pernambucana se mostrou um ambiente fértil para as maquinações de um levante revolucionário.

O governador da província, Caetano Pinto de Miranda Montenegro, era um homem visto como controverso, pois, ao mesmo tempo que era leal aos mandos do Rei e tido como culto e jurisprudente, tinha algumas ideias liberais e permitia a circulação de discursos mais acalorados contra a coroa, permitindo uma maior organização do núcleo revolucionário, até o momento do levante.

Possuindo influências externas claras, o movimento também buscou se inspirar nos movimentos anteriores a ele, como a Inconfidência Mineira e a Conjuração Baiana, que possuíam um discurso anticolonial e uma luta contra a hierarquia portuguesa. Entretanto, os revolucionários pernambucanos radicalizaram o discurso por trazer o sentimento republicano e federalista, baseado na independência da América Inglesa, indo de encontro ao modelo monárquico constitucional pensado por esses dois movimentos.

Devemos evidenciar que, apesar do discurso inicial inflamado, o movimento estava envolto em contradições ideológicas: “escravocrata,

descolonizador, aristocrático, mas que trouxe, em seu desenrolar, uma contradição, isto é, uma vertente antiaristocrata" (MOTA, 1972, pp. 143-144). Essas distinções levam o governo provisório instaurado a uma corrida por medidas para obter apoio de elites luso-brasileiras e a uma busca por diminuir a rixa entre portugueses e brasileiros, tentando construir uma união de apoiadores em volta da causa – nesse ínterim, porém, criando mais dificuldades, como as de entender e conceituar o que seria povo, nação ou país para os líderes desse movimento revolucionário.

Francisco Muniz Tavares (1739-1876) foi um magistrado, escritor e participante da revolução pernambucana que, em sua obra "A história da revolução de Pernambuco em 1817" (1917), ressalta como o governo provisório se via envolto em discussões sobre como realmente proclamar uma república. Ele descreve também as tentativas de legitimação do estado através de contato com províncias que poderiam aderir ao movimento, conseguindo apoio de elites do Rio Grande do Norte e da Paraíba, que possuíam sentimentos parecidos sobre a situação com a coroa e se integraram à causa. O levante obtém êxito e um estado republicano é instaurado na província de Pernambuco.

Entretanto, o governo provisório cai pela força militar monárquica, que se organiza através do governo baiano, aliado monárquico próximo. O governo baiano já havia executado o padre Roma, revolucionário que havia sido enviado até sua província em busca de aliados. O auxílio dos membros da elite da província pernambucana também é essencial, permitindo a rápida movimentação das tropas realistas no território. Juntando esses fatores, a barreira nos portos de Recife e derrota das províncias amigas, a derrota é rápida e violenta, com os líderes fuzilados, esquartejados e expostos para a cidade, demonstrando à população as consequências de atos contra a coroa.

No entanto o movimento acaba demonstrando, mesmo com sua derrota, que as forças lusitanas poderiam ser combatidas. A independência era um objetivo real e em algumas regiões as elites já estavam discutindo sobre a quebra desse modelo monárquico e colonial. A Revolução Pernambucana de 1817 se apresenta, então, como a primeira experiência republicana efetiva, firmando bases governamentais que iriam aparecer na Independência do Brasil.

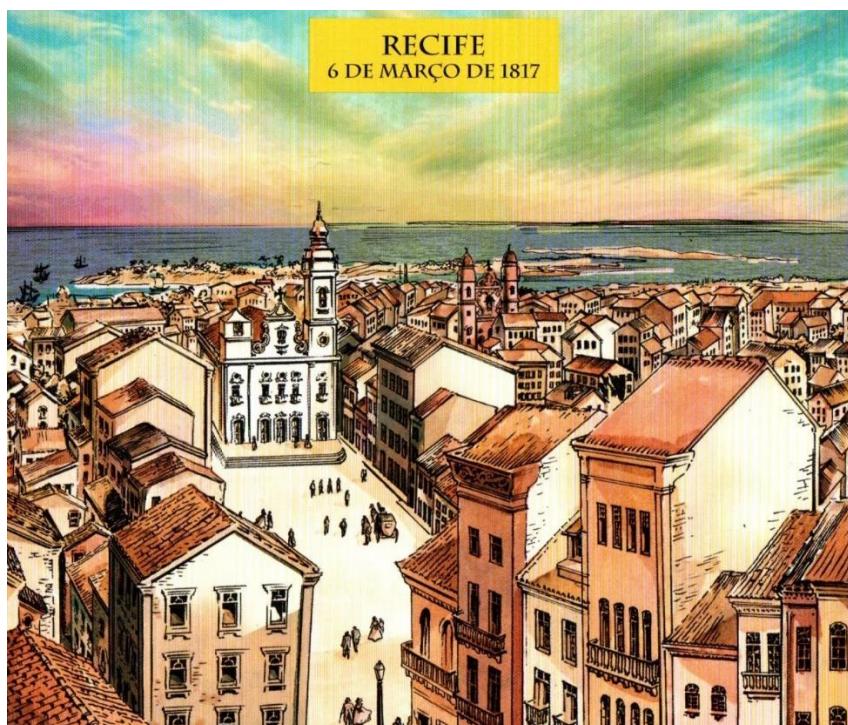
Na historiografia atual existem dois expoentes no estudo do movimento. São os pesquisadores Carlos Guilherme Motta e Evaldo Cabral de Mello, que em suas obras buscam discutir as influências da revolução para a história de nosso país, evidenciando sua importância para a identidade nacional e bases republicanas-federalistas. Discursos mais românticos, feitos, por exemplo, por José Abreu e Lima, filho do Padre Roma, que viu seu pai, revolucionário, ser morto pelas forças monarquistas, produzem um retrato do acontecimento, destacando a não violência do governo, o sentimento anticolonial e a luta pela ordem.

Outra vertente é a encabeçada pelo historiador Francisco Adolfo de Varnhagen (1917), que coloca o movimento como algo regional, dando ênfase à rapidez com que foi derrotado e apresentando-o como uma revolução feita para defender os interesses das elites locais, ignorando a mudança de um cenário nacional. Carlos Motta e Cabral de Mello pontuam como a Revolução Pernambucana está envolta em uma disputa historiográfica sobre a influência do movimento para o processo de identidade nacional. Em suas obras, buscam mesclar essas duas visões, trazendo fontes que corroboram o discurso de bases nacionais do processo revolucionário, mas demonstrando como as elites locais, sem consultar ou entender o papel do povo, buscaram agir em favor de seus interesses.

A resolução dos historiadores atuais que se debruçam sobre a temática traz a discussão para os livros didáticos de uma forma combinada, em que é apresentada a importância do acontecimento para o cenário brasileiro e sua narrativa de identidade nacional é respeitada. Como evidencia Evaldo Cabral de Mello (2004), a força do projeto e suas rupturas com o sistema colonial foi a primeira e mais radical demonstração de federalismo, abrindo espaço para toda uma mudança social. Enquanto Carlos Guilherme Mota (1972) aponta a fragilidade nas ações e incongruências no discurso dos revolucionários. Os livros didáticos, então, se referem ao conteúdo com uma página ou duas, com um resumo de discurso que mistura essas duas vertentes, ressaltando o caráter importante nacional, mas dando ênfase às ações muito mais regionais dos atores da revolução.

IV. COMO JOGAR: orientações para o narrador

Olá, professor! A partir de agora lhe chamarei de narrador deste RPG! Seu papel é descrever os acontecimentos, repassar as informações e tarefas que os estudantes-jogadores terão durante a experiência do jogo e decidir as consequências das escolhas que eles farão, levando todos a vivenciar os acontecimentos da Revolução Pernambucana de 1817. O cenário é a cidade do Recife, entre março e julho de 1817.



Desenho Pedro Zenival. HQ 1817: Amor e Revolução. CEPE Editora.

Sugerimos que a turma seja dividida em quatro grupos, chamados aqui de Pequenos Conselhos, que representarão as seguintes categorias sociais:

- **Militares**
- **Clero**
- **Comerciantes**
- **Latifundiários**

Cada um desses grupos possui suas próprias missões, com decisões e consequências que estarão mais detalhadas à frente.

Dentro de cada um dos Pequenos Conselhos existe um representante, que irá encarnar um dos personagens-chave da Revolução Pernambucana na **Junta republicana**. Esta **Junta** tem o papel de tomar as maiores decisões. Para isso, todos os Pequenos Conselhos têm acesso à questão que será discutida e devem decidir o voto do seu representante antes da reunião da **Junta**.

O jogo então se desenrolará em 5 arcos. Cada arco contará com a primeira fase, *A reunião dos Pequenos Conselhos*, em que cada um desses grupos deve decidir acerca de uma ação determinada para cada grupo e debater sobre o voto do representante na segunda fase, *A reunião da Junta Revolucionária*. Nesta segunda fase, os personagens se reúnem com o voto debatido pelos Pequenos Conselhos e escolhem a próxima ação da **Junta**. Os votos dos representantes sofrerão consequências das escolhas dos Pequenos Conselhos, de forma que é importante saber o caminho que a primeira fase vai tomar para entender o que pode acontecer na segunda fase. Em caso de empate na hora na segunda fase, o narrador pode mediar um diálogo entre os personagens representantes, que seja capaz de mudar o voto de algum deles.

A base de “O Preço dos Ideais” é o diálogo. O narrador deve instigar o debate entre os integrantes dos Pequenos Conselhos, lembrando sempre das consequências de suas ações e do seu nível de responsabilidade, além de buscar dar espaço para que eles possam usar de seus argumentos na reunião da **Junta Revolucionária**.

O narrador pode escolher aumentar a imersão e trazer músicas, sons ambientais, imagens, mapas e até fantasias, tudo para que os jogadores possam se sentir protagonistas das decisões tomadas e ponderar os pesos das consequências de suas escolhas. Além disso, os desdobramentos são modelos e sugestões, tendo o narrador liberdade para acrescentar ou modificar as consequências.

Orientação: nas reuniões das Juntas Revolucionarias, os personagens podem influenciar, através de argumentos e acordos, os outros grupos a votarem nas opções que vocês escolheram.

V. OS PEQUENOS CONSELHOS

Militares: como força de guerra, os militares terão o dever de lidar com as situações de proteção do território, organização de campanhas e logística da movimentação dos recursos. Os militares estão insatisfeitos com a Coroa portuguesa em razão da hierarquia militar que favorecia os portugueses, oferecendo a eles cargos superiores, apesar de prestarem menos serviços, e deixando as patentes mais baixas com todo o serviço.

Clero: terá o dever de organização social, mantendo o povo a par das situações, mas também precisa cuidar e curar os feridos das batalhas, além de ajudar na moral. Via na Coroa portuguesa e na própria ideia de monarquia um desvio dos desígnios de Deus, já que a liberdade e igualdade dada ao ser humano não era respeitada pelo rei.

Comerciantes: serão responsáveis pela organização, logística e compra dos recursos em geral, pelos acordos para manter tais recursos em movimentação, além de lidar com o trabalho burocrático da organização de um Estado republicano. Estão sofrendo pelo aumento constante e abusivo dos impostos sobre as transações, que causa o escoamento dos lucros - tudo para manter as regalias da Coroa na capital do Rio de Janeiro.

Latifundiários: serão responsáveis por manter os recursos, principalmente os alimentos e mantimentos, escoando para a capital, usando seu dinheiro em prol de organização territorial e proteção dos sertões. Castigados pela seca tremenda que já os atinge há um ano e sem qualquer auxílio da Coroa, este grupo se vê ainda mais isolado em razão da preferência dada a alguns fazendeiros ligados ao governo de Portugal, os fazendo perder dinheiro e prestígio local.

VI. PERSONAGENS

Dentro dos grupos estabelecidos, existirão personagens participantes reais da Revolução. Caberá a eles ocupar os lugares na Junta Revolucionária, levar os debates dos Pequenos Conselhos e dar seu veredito pelo grupo. Cabe aos estudantes do grupo decidir quem interpretará esse personagem. Este personagem tem o poder de, em **um** dos arcos, dar um voto diferente do discutido pelo Pequeno Conselho e das consequências dos arcos.

Junta Revolucionária:

Padre João ribeiro (**clero**)

Domingo José Martins (**comerciante**)

Manuel Correia de Araújo (**latifundiário**)

Domingo Teotônico Jorge (**militar**)

Clero:

Padre João Ribeiro, nascido em Tracunhaém, filho de uma família distinta, mas muito pobre, seguiu a carreira eclesiástica, na qual teve contato e se tornou pupilo do monsenhor Manuel Arruda Câmara. Nesse contexto tem contato com os ideais libertários e republicanos. Através da participação em outro movimento de libertação se torna voz ativa e influenciador de outros jovens padres no processo da Revolução de 1817.

Comerciantes:

Domingo José Martins, comerciante de família abastada da província do Espírito Santo, seguiu para Portugal para finalizar seus estudos e depois para Londres, onde teve maior contato com as lojas maçônicas e consequentemente com os ideais liberais. Reabre a loja maçônica de Pernambuco, trazendo os conhecimentos adquiridos na Europa, e se torna um dos revolucionários responsáveis pela organização deste novo governo.

Militares:

Domingos Teotônico Jorge nasceu em Pernambuco, numa família de origem humilde. Tornou-se capitão da artilharia da praça do Recife. Com sólida formação literária, era muito respeitado na corporação. Ligou-se à maçonaria e converteu-se num dos principais cabeças do movimento revolucionário. Foi membro da junta do Governo Provisório, representando as Forças Armadas. Em 18 de maio, quando o porto do Recife já estava bloqueado pela esquadra monarquista, foi feito "ditador", comandante único do Governo Provisório.

Latifundiários:

Coronel Manoel Correia de Araújo, dono de engenhos na Mata Norte, se junta ao movimento por ver os lucros sendo escoados para a região sul do país. Se torna o braço latifundiário, ajudando em questões de logística de terras e trazendo outros coronéis para a causa.



Desenho Pedro Zenival. HQ 1817: Amor e Revolução. CEPE Editora.

VII. ARCOS DO JOGO

Arco 1: explode a revolução

Objetivo do arco: organizar militarmente as forças revolucionárias contra as tropas monarquistas.

Documento: Carta aos Pequenos Conselhos

Após a morte do Comandante Barbosa Castro, as nossas forças começaram a se resguardar em volta dos quarteis aliados. Soubemos de forças contrárias se organizando para levar o governador Miranda Montenegro ao Forte do Brum. A noite anterior foi de puro terror para famílias pegadas de surpresa no meio da confusão - soubemos de alguns que estão buscando formas de sair da capital.

No meio disso, se faz necessário organizar melhor os mantimentos das tropas, mas para tanto precisamos viabilizar dinheiro para que se tenham condições de manter a produção.

Autor anônimo.

Intrigas para os Pequenos Conselhos:

Militares: a organização das fileiras militares nesse momento se tornou imprescindível. Baixas aconteceram na batalha do campo do Erário e falta contingente suficiente para lidar com as diversas batalhas que se estendem pela capital após o dia de ontem. Então surge um dilema:

- A) Aproveitar a situação em que estamos para integrar às nossas fileiras os criminosos condenados por pequenos delitos, usando assim da força desses homens a nosso favor;
- B) Reorganizar a retirada das tropas de lugares estratégicos, concentrando nossos esforços em algumas batalhas.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Militares: cenário A.

Após a integração dos prisioneiros condenados às suas forças, se viu uma adesão muito grande desses homens à causa. Muitos deles estavam presos pela pobreza e falta de oportunidade gerada pela própria Coroa, na província. O problema é que muitos comerciantes estão chateados por muitos ladrões ganharem esse perdão temporário, criando uma certa tensão. Os militares devem votar junto dos comerciantes na próxima Junta Revolucionária.

Militares: cenário B.

O reagrupamento das tropas deu vantagem aos monarquistas, que passaram a ocupar mais ruas e casas próximas ao centro da cidade e ao palácio do governo, tornando a área de domínio revolucionário reduzida. Esse cenário dificulta uma vitória militar imediata, porém permite maior concentração de soldados, evitando baixas significativas e gerando um controle maior sobre o espaço.

CLERO: padres, beatos e autoridades eclesiásticas pegos no meio dessa movimentação se viram diante de dilemas éticos. Apoiadores da Revolução em prol de mais igualdade e liberdade aos homens que ali viviam, os membros do clero se viam com ambiguidade o cenário de violência. Foi pedido a eles ajuda para cuidar do povo ferido, mas também das tropas. O que fazer?

- A) O povo pede para os padres um local para se estabelecerem. Vocês possuem a Igreja do Pilar como espaço próximo ao porto, mas que está devidamente guardado, podendo servir de base de apoio.
- B) As tropas pedem para usar a igreja como base para a discussão da rendição do ex-governador da província, necessitando desse espaço para reunir o contingente caso a negociação dê errado.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Clero: cenário A

A Igreja do Pilar se encheu de pessoas necessitadas, se tornando um ambiente seguro para tantos que foram pegos de surpresa no meio dessa confusão. Muitas vidas foram poupadadas, permitindo até que alguns quisessem se juntar à causa. Porém, as tropas, por não possuírem um local seguro, sofreram algumas baixas perante o cerco ao forte, criando uma desavença com o comando militar. É preciso iniciar uma conversa com eles para demonstrar como suas ações podem se tornar benéficas aos militares também.

Clero: cenário B

As tropas se instalaram na Igreja do Pilar, fornecendo uma base para as movimentações e permitindo que os militares organizem um cerco mais duradouro em volta do forte do Brum, que abrigava as forças monarquistas e o ex-governador da província. Porém, o cenário cria um certo problema com o povo, que buscava no poder eclesiástico uma ajuda para esse momento de necessidade. Talvez seja necessário recorrer aos latifundiários ou aos comerciantes para encontrar um lugar alternativo para onde levar as famílias atingidas pelo conflito.

COMERCIANTES: ao notar a necessidade, muitos de vocês pegaram em armas para lutar nesse momento caótico - mas sabiam que logo seria preciso organizar os recursos. Para que isso fosse possível, era inevitável tomar uma decisão:

- A) Organizar saques aos mercados portugueses, antes que as forças monarquistas tomem os recursos e impossibilitem que sejam adquiridos.
- B) Organizar, junto às tropas militares, milícias para proteger esses mercados, criando um veículo mais próximo e uma via de diálogo para a compra dos recursos.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Comerciantes: cenário A

Como forma de desestabilizar a forças monarquistas, os saques foram um sucesso. Foram armazenados mantimentos suficientes por hora, e a prioridade foi dada ao comércio de portugueses simpáticos diretamente à Coroa. Porém, criou-se uma falta de segurança e de confiança generalizada com o povo, que presenciou saques e acúmulo de recursos pelas forças revolucionarias, o que pode causar discórdia e falta de apoio popular. Temendo esse problema, foi montada uma redistribuição dos mantimentos para o povo. No entanto, a operação saiu do controle, gerando caos e falta de igualdade nessa redistribuição. Além disso, o dinheiro investido não foi recuperado.

Comerciantes: cenário B

As milícias de proteção aos pequenos comerciantes e suas mercadorias foram um sucesso, permitindo uma relação próxima até com antigos mercados de famílias portuguesas. A operação garantiu o apoio ao movimento, com doações de recursos e compras por preços abaixo do esperado para famílias atingidas, como parte do favor, os militares têm o direito de cobrar um voto em conjunto na junta revolucionária.

LATIFUNDIÁRIOS: Muitos de vocês presentes na capital para as reuniões sobre o levante revolucionários, estavam longe de suas terras, mas com seus homens, que foram mandados para se juntar as tropas no primeiro instante, resguardados em casas de colegas, algo passou as suas mentes, a necessidade de organizar uma via livre para suas terras, antes que as estradas fossem fechadas.

- A) Usar do dinheiro e influência para contratar mercenários capazes de limpar as saídas e escoltar suas famílias para as fazendas e trazer reforços.
- B) Usar dos seus homens para essa escolta, organizando as suas próprias rotas de fuga, sem contar com auxílio externo, para enviar suas famílias e buscar reforços.

Consequências e desdobramentos: Narrador, após o pequeno conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual ônus dessa decisão.

Latifundiários: Cenário A

Com o caos instaurado no momento, a contratação de mercenários se tornou complicada, mas ainda assim, graças a influência e dinheiro do seu grupo, foi possível criar essas rotas rápidas, suas famílias conseguiram passar com um pouco de dificuldade e os reforços foram chegando, a um custo monetário cada vez maior, demandando cuidado.

Latifundiários: Cenário B

A tentativa de usar seus próprios homens para essa missão acaba por falhar, pela falta de armamento e pessoas que pudessem garantir a passagem segura e a busca por reforços.

Orientações ao narrador: depois dessa rodada de ações, os 04 representantes escolhidos deverão reunir-se na Junta Revolucionária.

Intriga para Junta Revolucionária:

Junta Revolucionária: Sem uma formação clara e diante da bagunça que se estende por todo o território, uma reunião rápida é importante para resolver como lidar com as vilas mais distantes da capital Recife, que possam servir de auxílio em um futuro próximo.

- A) Priorizar a batalha dentro das ruas de Recife é fundamental para a vitória, sendo de extrema necessidade cada pessoa, as vilas vizinhas terão que esperar, mesmo que isso signifique algumas entrarem de acordo com monarquistas e se juntarem as fileiras.
- B) O esforço de contactar possíveis aliados é totalmente válido diante de uma situação inesperada que está acontecendo, devemos então escolher mensageiros que possam levar mensagens para as vilas vizinhas, os chamando para a batalha e incitando o espírito de liberdade dentro de cada um.

Consequências e desdobramentos: Narrador, após a Junta Revolucionária decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual ônus dessa decisão.

Junta Revolucionária: Cenário A

Ao priorizar a batalha dentro da cidade, as tropas revolucionárias começam a superar as forças monarquistas em razão das táticas de guerrilha apresentadas, como o uso de barricadas e armadilhas pela cidade. A maré se torna cada vez mais favorável – porém, quanto mais o tempo passa mais se ouve falar de vilas aderindo às forças realistas.

Junta Revolucionária: cenário B

Destacando batedores para contornar a situação e criar canais de comunicação com os vizinhos, os revolucionários conseguem dialogar com esses grupos o suficiente para que vários aceitem lutar ou ajudar. Porém alguns mensageiros foram mortos – e, pelo que se sabe, até capturados por algumas vilas para serem entregues aos monarquistas.

ARCO 2: *sobe a bandeira branca!*

Objetivo: dar explicações ao povo sobre as causas dessa revolução, seus ideais e o futuro daquele Estado.

Documento: Carta aos Pequenos Conselhos

Retirada nesta manhã a bandeira do reino de Portugal do campo do erário, vemos as primeiras mudanças acontecendo à nossa volta. Fomos chamados, todos aqueles patriotas, que estão em prol da verdadeira causa da liberdade de nosso povo, para o campo do Erário, pois é o dia de decidir o novo governo que irá tomar a frente desse novo momento. Vejo dezenas de pessoas em volta, uma multidão se juntou para acompanhar este momento, o campo foi aberto para comportar a multidão que seguiu do forte. Foram oferecidas congratulações e honrarias para aqueles que encabeçaram toda a mudança. Uma festa seguiu para dentro do edifício, pois o povo esperava acompanhar a escolha desse novo

governador - mas para surpresa geral o que sucedeu foi uma reunião a portas fechadas, da qual ao saírem, em mãos, continham a primeira declaração para o povo que assistia: a declaração do governo provisório.

Autor anônimo

(Para Campo do Erário: anexo 3)

Intrigas para os Pequenos Conselhos:

Militares: preocupados com a anarquia que poderia causar o discurso e já prevendo como o povo poderia reagir à votação a porta fechadas, vocês devem pensar em que tom o discurso deverá assumir.

- A) Buscando demonstrar força e controle, o discurso deve ir por um viés mais agressivo, incitando a força da província e como ponto principal a luta contra os inimigos do governo.
- B) Um discurso que dê ênfase à união do povo, para assim incitar uma chama capaz de tornar o poderio militar cada vez maior, dando ao povo um sentimento de pertencimento na luta.

Clero: a narrativa desse discurso é de extrema importância para que se construa uma base sólida do movimento. É necessário atingir sentimentos comuns a todos - logo, será necessário decidir:

- A) Entre um caráter mais religioso do discurso, lembrando que todos são irmãos na fé, unidos pela comunhão em cristo e pela força que o cristianismo dá a todos os fiéis. Pode causar certo desconforto em pessoas que não são católicas e se juntaram por acreditar nos preceitos de liberdade.
- B) Buscar a união pelo patriotismo como linha narrativa, lembrando que são irmãos, acima de tudo, pela terra em que habitam, compartilhando dos mesmos percalços e dificuldades.

Comerciantes: o apoio de todas as elites é de extrema importância para que o movimento tenha sucesso nessa empreitada. Então, é necessário discutir sobre os portugueses e sobre como dialogar com eles, mesmo diante de um sentimento de mal-estar e revanchismo.

- A) Um discurso que fale sobre a união entre irmãos, brasileiros e portugueses, é o melhor caminho, relembrando que os problemas e sentimentos que movimentaram o levante são comuns a esse povo que, mesmo vindo da Europa, se encontra em terras pernambucanas.
- B) A palavra de ordem é alimentar essa cisão. Os comerciantes não podem dar chance para que portugueses se tornem mais ricos às custas do novo governo que está nascendo. É necessário incitar no discurso essa separação entre os povos e usá-la como combustível para as massas.

Latifundiários: sabendo da necessidade de investimentos e apoio para a causa, seu grupo precisa pensar de que modo o discurso pode beneficiar o governo, ao trazer diversos homens sob uma mesma bandeira.

- A) Diálogo através da ideia de inimigo em comum, usando os portugueses e, principalmente, o rei como principal inimigo. Alimentar a raiva da população em relação ao sistema, buscando trazer apoiadores em nome das dificuldades em comum.
- B) O discurso deve ser acima de tudo de conciliação, pois só assim será capaz de chamar mais e mais pessoas. Devemos falar do rei, não culpando-o diretamente, mas buscando entender que suas decisões equivocadas causaram toda essa situação.

Consequências e desdobramentos: narrador, os temas para reflexão dos Pequenos Conselhos são preocupações que devem estar presentes no discurso original. Logo, seu papel aqui é enfatizar que cada alternativa escolhida deve ser transportada para a confecção do comunicado construído pelos jogadores.

Orientações ao narrador: depois dessa rodada de ações e do levantamento de problemas nos Pequenos Conselhos, os 04 representantes escolhidos deverão reunir-se na Junta Revolucionária.

Intriga para a Junta Revolucionária:

Junta Revolucionária: diante do caos que se instaurou na província, causada pelo movimento revolucionário, é necessário dar um comunicado para o povo - algo que os inspire a continuar apoiando a causa, que dialogue sobre as dificuldades que seguirão, mas também sobre as conquistas que virão. Porém, vocês devem ter em mente que não é simples apenas dizer o que pensam, pois esses homens e mulheres não têm a afinidade com as leituras liberais e republicanas que vocês possuem. Além disso, é necessário, neste primeiro momento, repensar a existência de uma eleição para o governo, visto a bagunça administrativa e a possibilidade de batalhas. Você devem então redigir o discurso que dialogará com o povo, decidindo entre uma fala mais urgente, proclamando os ideais da república, falando de divisão de poderes, liberdade de fala e de culto religioso, causando talvez receio em parte da população; ou entre fazer um discurso mais conciliador, buscando exaltar a força da província e o que une aquelas pessoas em prol de uma causa não tão exata.

Consequências e desdobramentos: narrador, após a leitura do discurso da Junta Revolucionária você irá comparar este documento ao discurso original (anexo 4) e narrar a consequência que você sentir que mais se aproxima do apresentado pela Junta Revolucionária.

Cenário A: o povo escuta um pouco chateado o discurso de posse do governo provisório - pois, no seu entendimento, um novo governo seria necessário para que eles pudessem participar ativamente da escolha de quem os governará. Mas, diante do momento heterogêneo que estavam vivenciando e da influência que os nomes escolhidos previamente tiveram, escutaram maravilhados e esperançosos as palavras do padre Joaquim Miguel Castro, escolhido por vocês como redator. Muitos se veem inspirados a participar da construção desse novo governo, mesmo sem entender muito bem como ele será. As palavras inundam

os corações dos seus companheiros com um sentimento de união e luta pela liberdade da tirania do governo Português.

Cenário B: o texto redigido se mostra altivo e enumera as diversas necessidades de mudança social necessárias, além de evidenciar as características consideradas atrasadas do país, usando a liberdade governamental federalista e pregando a liberdade, igualdade e fraternidade entre povos. O povo assistia com dúvidas em suas mentes, muitos sem entender tais ideais esbravejados pelo capitão Teotônio Jorge. Alguns até começam a se movimentar para sair do campo, sem entender o que esse discurso tem a ver com a luta que eles estavam apoiando e suas consequências para o *status quo* daquela sociedade. Porém, para a maioria que fica, o sentimento de uma liberdade jamais imaginada e de mudanças que talvez trouxessem esperança é mais forte.

ARCO 3: a república e suas nuances

Objetivo: debater os aspectos do que constitui uma república de fato e redigir a carta que irá reger o governo de ali em diante.

Documento: Carta aos Pequenos Conselhos:

Somos um só povo!

Seguindo os acontecimentos do último mês de março e graças à influência dos enviados, as províncias do Rio Grande do Norte e da Paraíba começaram a se organizar e estão também em processo de se libertarem da opressão portuguesa. Foi sabido que temos apoio de grandes fazendeiros e políticos desses locais. Existe uma conversa sobre anexar tais territórios, mas antes eles precisam garantir a sua sobrevivência. Em contrapartida, devemos chorar por quem sofreu uma morte horrível, orquestrada pelo governador português Marcos de Noronha e Brito, o Conde dos Arcos - que, buscando demonstrar sua aversão à liberdade, executou o patriota Padre José Inácio Ribeiro de Abreu e Lima, Padre Roma, assim que ele desembarcou em terras baianas, demonstrando a violência e covardia dos monarquistas. Porém, assim como devemos sofrer por nossas baixas, é nosso dever agradecer as vitórias: o governo provisório anunciou uma reunião para redigir a carta régia desse governo.

Autor anônimo.

Intriga para os Pequenos Conselhos.

Militares: a par da situação da organização burocrática social que estava ocorrendo, criou-se uma necessidade: discutir o papel do poderio militar dentro dessa equação, diante do momento belicoso em que todos se encontram. Com tropas monarquistas bem nas suas portas e a recém escalada de violência por parte da província da Bahia, vocês deverão pensar para a carta régia:

- A) Indicar que os militares existam como um poder separado, agindo como moderador e com autonomia para suas decisões além governo, podendo, se necessário, agir sem consentimento do governo provisório.
- B) Respeitar a organização republicana pensada até então, tornando as forças militares um braço do próprio governo para a defesa de invasores e mantendo a soberania desse Estado recém-criado.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Militares: cenário A

A indicação da autonomia absoluta dos militares irrita as outras partes, que entendem que acima do governo não deve existir uma tropa, e sim o seu povo. Deixar nas mãos de um grupo armado o poder de agir sobre o equilíbrio da organização do Estado é gerar instabilidade desnecessária. Seu grupo perde direito de voto na Junta Revolucionária.

Militares: cenário B

Respeitando os ideais republicanos de divisão equilibrada entre três poderes, Legislativo, Executivo e Judiciário, os militares mantêm o respeito do governo e da população, demonstrando o papel de proteção contra inimigos da nação - mas necessariamente não poderão usar esse papel contra a sua própria população.

Clero: vocês foram responsáveis por trazer grande parte do conteúdo ideológico defendido por seus colegas patriotas, tornando-os bem cientes das necessidades de liberdade, igualdade e fraternidade entre os povos, da busca por um governo voltado para sua gente e por uma união com os irmãos das Américas espanholas. Porém, algo dividiu vocês: a decisão sobre como lidar com a questão religiosa desse governo.

- A) Defender o catolicismo como religião oficial, porém entendendo os princípios de liberdade do ser humano. Defender a possibilidade do livre culto, acabando com a perseguição a religiões de matrizes africanas, praticadas pelos escravizados, e aos judeus.
- B) Continuar com a prática do catolicismo como religião oficial e única, por garantir a unidade nesse novo governo, em que a religião deve ser um pilar para que os homens se juntem à causa.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Clero: cenário A

De forma coerente com os ideais defendidos e estudados por vocês, a liberdade é algo inerente ao ser humano, uma dádiva dada pelo próprio Deus. Logo, restringir que outros professem sua fé livremente seria ignorar os desígnios do seu deus. Essa atitude gera na população um sentimento de aproximação com o novo governo, principalmente por parte de setores que se sentiam perseguidos e excluídos, aumentando a confiança popular em seus líderes.

Clero: cenário B

Entendendo a liberdade como algo precioso, ainda sim os homens precisam de algo a que se apegar. Logo, a defesa de única religião do Estado parece algo certo a se fazer, gerando na população católica um reconhecimento. Porém, para aqueles que não fazem parte dessa doutrina, a perspectiva é de continuar a ser perseguidos e excluídos por um governo que pregou união e igualdade. No

entanto, sem ter para onde ir e já vivendo anteriormente nesse jugo, a necessidade os mantêm na capital.

Comerciantes: é necessário pensar agora em como lidar com as informações e como repassá-las para o povo que depende de vocês e seus colegas patriotas. Se torna preciso pensar o papel da imprensa como divulgadora de notícias, sabendo da importância de um povo bem-informado, ciente da causa envolvida e da necessidade de estar a par dos acontecimentos. Mas como lidar agora com a imprensa que, no jugo português, era proibida?

- A) Defender a livre imprensa, dar a possibilidade de pessoas se colocarem como fonte de informações, se informar e criar seus jornais. Assim será possível demonstrar na prática a liberdade de ideias que os patriotas devem possuir, além de incentivar uma pluralidade maior de pensamentos.
- B) Restringir a imprensa, pois é necessário um controle do governo provisório sobre o que é divulgado para a grande massa, quem deve possuir os jornais e o que será impresso. Isso permitirá uma maior regulação sobre o fluxo de informações, deixando que o governo estabeleça o que é prioridade para o conhecimento geral.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o pequeno conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Comerciantes: cenário A

A oportunidade dada à imprensa de florescer permite ao Estado se apresentar como um ambiente que incentiva o livre pensamento, gerando bons frutos de relacionamento com a população que, estando informada, pode buscar alternativas para ajudar o próprio governo a lidar com problemas.

Comerciantes: cenário B

O controle de informação pode ser necessário para manter a ordem em um Estado recém-formado. Porém, essa atitude acaba irritando os companheiros patriotas, pois afasta a população e os ideais de liberdade pensados originalmente. O contexto obriga seu grupo a aceitar votar junto com o clero na próxima reunião da Junta Revolucionária.

Latifundiários: motivos financeiros sempre são um ótimo modo de alimentar uma revolta, pois quando dói no bolso...e seu grupo de fazendeiros sentiu muito bem isso, pois a alta taxa de impostos criados pela Coroa tornava todo o lucro conquistado, em pagamento para o rei. Porém, os impostos servem para manter uma estrutura funcionando financeiramente, sendo algo necessário. Então é de extrema importância repensar os impostos para esse novo governo:

- A) Sugerir um aumento de impostos dos produtos de comerciantes e fazendeiros portugueses, além de acabar com cobranças sobre a movimentação das colheitas. Assim seria possível diminuir os impostos sobre os produtos das fazendas, permitindo movimentações financeiras mais leves e um retorno, mesmo que menor, em um fluxo mais constante.
- B) Transferir os impostos criados pela Coroa para que se revertam em lucro ao governo do Estado, permitindo um aumento rápido de capital através das taxas mais agressivas, o que tornaria possível reinvestir na estrutura necessária. Porém, com as taxas, talvez alguns produtores encontrem dificuldades de se manter e acabem indo à falência.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Latifundiários: cenário A

Diante de tanta instabilidade depois dos primeiros dias de tomada do poder, é necessário agora entender que os impostos devem, acima de tudo, se manter em equilíbrio. A erradicação de alguns impostos e reorganização de outros gera

na população um sentimento de alívio, além de esquentar a economia do Estado, promovendo um fluxo mais constante de capital.

Latifundiários: cenário B

A agressividade econômica proposta acaba gerando um aumento exponencial de fluxo monetário no Estado, provando a eficácia do projeto a curto prazo. Porém, esse dinheiro acaba não voltando para a população, gerando um balanço econômico tão desigual que poderia ruir todo o projeto do governo. O cenário gera uma discussão com os comerciantes sobre o papel burocrático do seu grupo, obrigando vocês a votar junto com os comerciantes na próxima reunião da Junta Revolucionária.

Orientações ao narrador: depois dessa rodada de ações, os 04 representantes escolhidos deverão reunir-se na Junta Revolucionária.

Intriga para a Junta Revolucionária:

Junta Revolucionária: necessitando unificar as ideias e repensar todo o Estado construído até aqui, nasce, em 29 de março de 1817, a Assembleia Constituinte. Seu papel é o de primeira experiência de leis unificadas de regimento governamental do país. Surge então o momento de defender qual modelo seguir para representar os ideais ali propostos:

- A) Usando como base os ideais iluministas e experiências republicanas, vocês irão defender a separação dos três poderes, Legislativo, Judiciário e Executivo, para melhor organizar a burocracia e criar um processo equilibrado, dando ênfase à igualdade entre esses poderes e à liberdade para escolher seus representantes. Algo que também deve ser discutido é o papel dos escravizados, pois eles continuam sendo a base da economia e vocês sabem que alguns setores podem desaprovar a completa abolição do modelo escravocrata. Então decidem manter a escravidão, mas prometem montar uma mudança gradual para respeitar o princípio da liberdade e os abolicionistas presentes.
- B) Usando das ideias liberais, vocês irão montar um Estado baseado em um modelo federal, de centralização do governo, o que pode beneficiar a

escolha de decisões. Darão ao governador autonomia para gerir o Estado e aos seus secretários de áreas específicas tarefas mais focadas, evitando uma sobreposição dessas áreas. Os preceitos iluministas ainda serão respeitados, defendendo-se a liberdade do povo de escolher seu representante, mas dando a ele poderes mais abrangentes. Na questão abolicionista, vocês optam por seguir as mudanças do mundo e abolir a escravidão, dando oportunidade para os escravizados adentrarem a engrenagem do Estado como trabalhadores e consumidores.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Junta Revolucionária: cenário A

Seguindo os preceitos republicanos, a carta régia proposta é um exemplo de garantias de liberdade e igualdade para a população. Demonstra o cuidado financeiro, o respeito para com os patriotas nascidos na terra e suas necessidades, confirmado o apoio popular imediato. A exceção são as autoridades abolicionistas, que veem com certo receio as contradições de se manter a escravidão como modelo econômico base de um novo governo que prega igualdade entre os povos. Mas, como os dizeres econômicos passam por cima de ideologias, o Estado se mantém forte e agora com leis que unem a todos que se juntam a essa bandeira.

Junta Revolucionária: cenário B

A ideia de centralização do poder gera a necessidade de organização de uma eleição para escolher um governador com poder suficiente para tomar as decisões. Organiza-se uma eleição de portas fechadas que aponta Domingo Teotônico Jorge (personagem dos militares) como governador com plenos poderes. A abolição da escravidão se mostra um tiro pela culatra, pois enfurece ao mesmo tempo companheiros comerciantes e latifundiários, que sabiam da

necessidade econômica do sistema para o governo. Além disso, a desorganização se instaura diante da ineficiência em pensar o papel dessas milhares de pessoas, agora livres do modelo econômico, mas imersos em uma sociedade que não os aceita e sob um governo que não pensou nas medidas para os integrar.

ARCO 4: *desespero, o contra-ataque monarquista.*

Objetivo: os preparativos para o ataque da coroa portuguesa, táticas militares e administração de recursos.

Documento: Carta aos Pequenos Conselhos

Retaliação!

Estamos há um mês lidando com forças monarquistas dentro do território, campanhas para enfrentar fazendeiros simpáticos ao jugo português, além da própria organização do governo. Navios da esquadra monarquista bloquearam o nosso porto, impossibilitando a chegada de apoio por mar e impedindo que lancemos ajuda aos nossos irmãos da Vila das Alagoas, que estão sofrendo. Recebemos notícias que tropas da Bahia se preparam para marchar contra nosso Estado. Estão havendo levantes internos de vilas que, se aproveitando dos navios de guerra ancorados em nossa porta, se rebelam e juram fidelidade ao rei.

A prioridade agora é nos organizarmos para montar barreiras que possam impedir o avanço das tropas. Nossa esquadra não tem força suficiente para rechaçar imediatamente o Conde dos Arcos. Esperamos que reforços possam chegar dos nossos companheiros do Rio Grande do Norte e da Paraíba. Sabíamos que não conseguiríamos ignorar as forças do reino de Portugal por muito tempo; é hora de defender nossa posição!

Autor anônimo.

Intrigas para os Pequenos Conselhos:

Militares: as lutas pelo Estado Republicano de Pernambuco nunca cessaram. Foram até agora dois meses complicados, com enfrentamento de forças monarquistas e revolucionárias por todo o território. Com as compras de armamentos e o aumento da quantidade de tropas existia força suficiente para suplantar essas revoltas ocasionais - porém agora, com o bloqueio marítimo e a notícias de tropas vindo da Bahia, qual prioridade deve ser escolhida?

- A) Mover as tropas para o interior para interceptar o exército português durante sua movimentação, usando o auxílio dos latifundiários e de suas fazendas como pontos de apoio. É possível deixar a capital e cercanias desguarnecidas em razão do contingente movimentado.
- B) Priorizar a defesa da capital, protegendo o porto de uma invasão por mar e fortificando para a chegada das tropas portuguesas, que poderão estar abatidas da viagem até lá. Corre-se o risco de permitir que outras vilas sejam massacradas ou se rendam para o lado monarquista.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, o ônus da decisão.

Militares: cenário A

Com o apoio claro dos Latifundiários, as tropas se dirigem para o interior. O fluxo de pessoas é constante. Uma grande fileira é formada com armamentos e munições sendo carregados por carroças e as estradas oficiais se tornam ainda mais movimentadas. No caminho, tropas alocadas em pontos estratégicos se juntam ao contingente, seguindo em direção sul. Seguindo ordem dos comandantes, os homens se separam para manter um espaço amplo, capaz de segurar qualquer que seja a quantidade de tropas monárquicas que aparecesse. Por conta da movimentação das tropas cada vez mais distante, a mensagem de extrema importância não chegou até vocês: tanto o Rio Grande do Norte, quanto a Paraíba haviam caído. Os realistas chegaram lá e agora se movimentam para atacar pelo norte.

Militares: cenário B

A ordem de concentração massiva das tropas perto da capital tornou caótico o processo de organização entre a capital e as vilas em volta. Enquanto todas as tropas permaneciam em atenção, notícias chegavam de grupos de batedores explicando que a força monarquista se locomovia pelo território pernambucano com facilidade e velocidade. Somadas à notícia da queda do Rio Grande do Norte e da Paraíba, as informações lançavam um novo temor à campanha. Receava-se que o governo fosse encravado de todas as direções, forçando o comando a abdicar da concentração e organizar um ataque desesperado para interceptar os monarquistas. O cenário impossibilita seu voto na Junta Revolucionária seguinte.

Clero: diante da escalada de violência durante toda a tomada da província e a construção do Estado republicano, com todas as mortes de inocentes e de irmãos de congregação, todos se perguntam se esse caminho continua sendo válido e condizente. O que fazer, então?

- A) Organizar um pedido de negociação aos outros grupos dos Pequenos Conselhos, buscando um diálogo que possa impedir um massacre de ambos os lados, alguma forma de poupar vidas. Não se cogita uma rendição, mas algo que impeça a escalada de violência.
- B) Aceitar a condição da luta como algo necessário para sedimentar as mudanças propostas para esse povo. A liberdade e igualdade são ideais cuja defesa vale a pena e todos ali concordam com eles. Pela memória do Padre Roma, que morreu lutando para libertar nossos irmãos da Bahia, devemos aceitar a realidade e lutar também pela causa.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Clero: cenário A

A carta é redigida pelos patriotas dentro da Igreja, mas infelizmente, na situação em que se encontrava, a negociação se tornou impraticável. Alguns emissários do Conde dos Arcos até chegaram a atracar no porto, mas com propostas de rendição total e com palavras sobre como iriam usar a violência para limpar a

terra de Pernambuco desses “bandidos e mentirosos”, chamando todos os líderes do governo de desprezíveis. Demonstrado estava: ali já não havia paz.

Clero: cenário B

As ações tomadas até ali levaram ao cenário; não há porque recuar diante das injustiças. Infelizmente a violência é um caminho sem retorno, e nesse momento esse é o sentimento de todos. O que se pode fazer é aceitar, lutar ao lado de nosso irmão patriotas e honrar a memória dos que morreram para que esse Estado fosse possível.

Comerciantes: diante da urgência da situação, é necessário pensar em como lidar com os mantimentos, como roupas e remédios, pois é provável que as tropas precisem de uma grande quantidade deles. Porém, existe a possibilidade cada vez maior de que seja necessário ter uma linha de suprimento para a batalha em diversas frontes. Logo, deveria se escolher entre:

- A) Priorizar a saída de suprimento para as tropas, criando um fluxo que não desguarnecesse as tropas em combate nos interiores. Corre-se o risco de, ao menor problema com o comando de algumas vilas, essa corrente ser cortada com facilidade.
- B) Estocar suprimentos em cidades estratégicas e movimentar apenas o necessário para garantir um ponto de apoio seguro para a recuada de tropas. Corre-se o risco de batalhas mais demoradas e longe das vilas de apoio, sofrendo com falta de suprimentos e munição.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, o ônus da decisão.

Comerciantes: cenário A

Liberando os suprimentos para movimentação com as tropas, se viu uma força bem guarnecidida sair do ambiente da capital e arredores. Ouve-se notícias de que ainda ajudaram vilas que estavam necessitadas. Porém, dentro da capital,

algumas pessoas em necessidade andam pelas ruas, obrigando um racionamento maior e o uso da força que estava estacionada na cidade para controlar o fluxo de mantimentos.

Comerciantes: cenário B

A concentração de mantimentos foi a forma escolhida para não permitir que pessoas passassem fome e nem que se perdesse em batalha. Usando as vilas próximas como pontos de apoio, mas com o básico, a estratégia era adentrar mais e mais no interior. No entanto, se afastar de Recife é se afastar de suprimentos necessários, ocasionando um déficit nas tropas e a impossibilidade de apoiar comunidades que pudessem precisar de ajuda no caminho. Talvez sejamos responsáveis pela morte de um número maior de civis e militares. O cenário nos força a abdicar do voto na próxima reunião da Junta Revolucionária.

Latifundiários: o campo de batalha estava sendo montado pelos inimigos, com invasões terrestres que poderão acabar com as fazendas durante o caminho e criar um prejuízo enorme de alimentos para a população e para a economia. Mas, as fazendas também são ótimos locais de abastecimento de tropas inimigas, dando a chance para as mesmas descansarem. Então devemos priorizar:

- A) A queima das plantações, acabando com qualquer chance de fazendas menores serem tomadas pelos monarquistas. Assim tornamos impossível que eles se abasteçam e descansen, garantindo uma batalha nos termos dos republicanos.
- B) O pedido de movimentação de tropas que tomem as fazendas, com o papel de assegurar as plantações como garantias econômicas e populacionais, além de garantir a vida daqueles que ali vivem para que possam fugir em segurança para a capital, se necessário.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, o ônus da decisão.

Latifundiários: cenário A

Percebendo o momento de necessidade de tomada de ações extremas, a queimada e destruição de alguns pontos foi o caminho escolhido. A força patriota arquitetou calculadamente cada uma das queimadas, tentando prever a passagem das tropas monarquistas e até onde nossos homens poderiam recuar com segurança. Muitos fazendeiros se irritaram com as ações; vários trabalhadores ficaram sem teto e tiveram que escolher entre caminhar com os patriotas ou buscar outros abrigos.

Latifundiários: cenário B

O pedido é acatado. Grupos são enviados a algumas fazendas estratégicas para assegurar o território e proteger as plantações e a população local, ajudando até os trabalhadores a se manterem seguros. Porém o desfalque nas forças patriotas era gritante, retendo o avanço e podendo prejudicar a segurança do Estado.

Orientações ao narrador: depois dessa rodada de ações, os 04 representantes escolhidos deverão reunir-se na Junta Revolucionária.

Orientação ao narrador: alerta!

Neste ponto da história, as consequências diretas da decisão do arco 3 recaem exatamente aqui. Portanto, se os jogadores tiverem escolhido o cenário B na Junta Revolucionária anterior, pule direto para o **cenário especial**.

Intriga para a Junta Revolucionária:

Junta Revolucionária: um problema de grande importância precisa ser discutido pela Junta: como lidar com os traidores do governo republicano? Vilas estão se virando contra o Estado, algumas até ameaçando destruir botes, que são o ganha-pão dessas populações. Em Alagoas, os revoltosos foram sumariamente assassinados; uma ação rápida é necessária antes da invasão total das tropas baianas. É preciso escolher entre:

- A) Dar prioridade a capturar e prender os líderes dessas comunidades pró-monarquia, para que a força portuguesa não obtenha apoio interno, garantindo um território mais favorável de lutas e sem surpresas para as tropas. Isso dará margem, porém, a uma demora maior em reagrupar e preparar as tropas para o combate, dando chance ao inimigo para se aproximar da capital e nos cercar com as tropas do rei.

B) Dar prioridade à preparação da nossa infantaria para o combate, destacando apenas forças para pontos necessários ao controle dos focos de rebeldia e prisão de líderes revoltosos. Isso possibilitará que a força patriota se encaminhe forte e unida até o encontro com os monarquistas. Porém, podemos ser atacados por revoltosos internos no caminho e até sofrer emboscadas montadas com a ajuda de informantes locais.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Junta Revolucionária: cenário A

Manter inimigos do Estado livres, possibilitando uma revolta interna, não era aceitável. O objetivo então foi encontrar os focos de insubordinação para com o governo e acabar com aqueles traidores. Vilas na margem do São Francisco, como a vila de Penedo, já haviam declarado apoio aos monarquistas e estavam demorando mais do que o esperado para serem conquistadas, desguarnecendo a formação principal. A descentralização abriu espaço para que a notícia da queda do Rio Grande do Norte e Paraíba chegasse até os superiores, mas não houve tempo para se organizar.

Junta Revolucionária: cenário B

Dando prioridade à movimentação até o campo de batalha e ignorando pequenos focos de traidores do governo, a força militar patriota manteve-se firme e unida. Isso possibilitou priorizar o combate primário aos monarquistas para, em um segundo momento, tratar dos conflitos internamente, buscando afastar os inimigos do governo. Essa ação ainda garantiu que os comandantes soubessem a tempo da queda do Rio Grande do Norte e da Paraíba, permitindo uma divisão organizada e a preparação para o ataque do sul, que agora também viria do Norte.

Junta Revolucionária: cenário especial

Neste caso, a Junta se desfez e o único com poder de escolha é o governador. Os demais apenas podem aconselhar a melhor decisão.

Governo centralizado.

O governador Domingo Teotônico Jorge recebe a notícia da invasão baiana e do bloqueio dos portos, cabendo a ele resolver como organizar as contramedidas diretas. Essas contramedidas envolvem, em primeiro lugar, organizar as tropas - algo de que ele já tem conhecimento. Em segundo lugar, demanda organizar os suprimentos e sua distribuição, além de lidar com as vilas que se viraram contra o governo republicano.

- A) Com o poder de tomar as decisões sozinho, você pode enviar as tropas para a batalha no interior, interceptando as forças realistas, enquanto precisa lidar com os focos de vilas simpáticas ao governo de Portugal, que representam resistência na passagem de tropas e geram caos no caminho. Os suprimentos para tropas e mantimentos para civis devem se movimentar continuamente junto com as tropas, mantendo um fluxo constante suficiente para manter as tropas, mas sem que seja necessário retroceder a linha de batalha. É preciso lidar com as fazendas, que podem ser queimadas para garantir que as forças monarquistas não as conquistem no caminho, impossibilitando o abastecimento e descanso das suas forças.
- B) Buscando garantir a integralidade do seu poder, você pode concentrar as tropas na capital e vilas nos arredores, construindo um espaço de proteção, além de estar preparado para o caso de uma invasão por mar. Nesse cenário é possível destacar pequenos grupos de soldados para lidar com focos de simpatizantes monarquistas de forma rápida, além de concentrar de suprimentos, garantindo à capital a chance de se manter em um estado de cerco durante bastante tempo.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos dessa escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Cenário especial:

Governo centralizado.

Suas escolhas levaram o Estado até aqui. Tomado pela confiança em seu trabalho como governador você movimentou tropas ou as concentrou, deixou seus inimigos internos prosperarem ou tentou eliminá-los primariamente, concentrou os suprimentos ou os dividiu para permitir uma melhor distribuição. Infelizmente nada disso foi capaz de evitar a queda do governo. Suas ações até poderiam ser corretas, mas a concentração de poder lhe fez criar mais inimigos internos do que o esperado.

O próprio povo não aceitou a forma que a promessa de um Estado baseado na liberdade e igualdade tomou. A abolição da escravidão criou mais problemas sociais, colocando essas pessoas de volta nas mãos dos latifundiários, por não terem sido criadas formas de encaixar essa massa na organização social. Além disso, setores como os próprios latifundiários e comerciantes quebraram pelo abalo na forma de economia estatal dominante. Você foi traído pelas pessoas que lhe ajudaram: as notícias das movimentações das tropas portuguesas eram mentiras.

Antes que pudesse notar, você estava cercado e sem apoio. A força monarquista conquistou as ruas do Recife rapidamente. Houve muitas mortes, mas também muita desistência por parte dos militares patriotas, que já não acreditavam no seu comando. Restou a você ser capturado, julgado pelo Conde dos Arcos como inimigo da pátria, enforcado e usado como lembrete a todos que desafiaram o poder monárquico.

ARCO 5: o preço a se pagar

Objetivo: a derradeira batalha contra o poder monárquico.

Documento: Carta aos Pequenos Conselhos

Tempos difíceis.

É com pesar que envio esta nota para atualizar sobre nosso estado. As tropas monarquistas entraram pelo Sul e foram interceptadas por nossas forças; porém, a divisão necessária para lidar com o contingente que vinha do norte nos colocou em uma situação difícil. Houve uma longa batalha às margens do rio Ipojuca. Relataram horas de artilharia sendo usada, com baixas catastróficas dos dois lados. Estávamos tão bem equipados quanto eles, porém nos vimos cercados. O desespero cresceu entre nós: a luta por que tanto ansiamos, que validaria a nossa liberdade, poderia estar acabada.

O que sobrou para nós diante daquela ferradura que nos fecharia a qualquer momento foi recuar e esperar ajuda da outra frente de batalha. Mas soubemos que eles foram emboscados e muitos foram presos – aparentemente, até o líder Domingo José Martins. Estamos agora recuando de volta à capital, Recife. Não sei o que será feito a seguir, mas digo que, acima de qualquer coisa, essa luta, no coração dos verdadeiros patriotas, valeu a pena.

Autor anônimo.

Intriga para os Pequenos Conselhos:

MILITARES: após a batalha do rio Ipojuca as defesas caíram. Tropas foram mortas no meio do caminho e a cada minuto as forças monarquistas adentram na cidade. No meio disso, chega a vocês uma proposta: trair os companheiros do governo republicano, entregando os nomes e famílias de todos que conspiraram contra o rei.

- A) A oferta garante anistia ao grupo que trocar de lado, então as tropas iriam largar as armas e permitir a entrada pacífica do contingente da Coroa portuguesa. Você entrega seus companheiros.

B) Recusar significa manter a honra e ética intactos. Melhor morrer pela liberdade que vocês conquistaram do que viver com a vergonha de trair seus irmãos patriotas.

CLERO: cada vez mais clara a derrota do Estado republicano, apenas o que se pode é aceitar a inevitável morte. No meio disso, chega a vocês uma proposta: trair seus companheiros do governo republicano, entregando os nomes e as famílias que conspiraram contra o rei em troca de uma anistia para seu grupo.

- A) Entendendo a importância do poder católico para a construção do reino, vocês percebem que mais importante que morrer pela causa é viver pelas almas daqueles perdidos e por eles rezar. Vocês entregam os outros grupos.
- B) Liberdade, igualdade e fraternidade: com essa faísca uma revolução do outro lado do oceano começou e influenciou os acontecimentos desta província, até se tornar um governo autônomo. Se não foi isso que a Igreja foi criada para defender, então vocês não sabem mais a razão de sua existência. Melhor morrer pelos ideais do que viver uma mentira.

COMERCIANTES: vocês estão cada vez mais desesperados; o momento se torna uma progressão de fracassos. Quando se sentem extremamente encurralados, surge uma possibilidade: uma oferta de trair seus companheiros em favor de anistia para os seus.

- A) Aceitar essa oferta é o caminho. O sonho foi bonito e muito importante, mas é tão importante quanto perceber quando acabou. Os planos foram bem executados, a chama estava no lugar certo, mas devemos saber que sempre haverá um próximo dia. Vocês entregam os seus companheiros.
- B) Tudo isso começou da vontade de fazer diferente, mudar as coisas e seguir um caminho que possibilitasse mais espaço para todos. Entregar as pessoas que juntas construíram o que seria impossível é trair a si mesmos. Vocês não os entregam.

LATIFUNDIÁRIOS: a cada momento fica claro o quanto complicado foi a ideia de fazer um levante contra a Coroa, com toda a força militar que eles continham. Por isso, chega até vocês uma proposta: trair seus companheiros de governo em prol de uma anistia para seu grupo.

- A) Fazendas sempre serão importantes e a base para a economia. Vocês buscaram melhorias e vantagens sobre as dificuldades enfrentadas, mas não existe motivo para morrer por eles. Vocês entregam seus colegas.
- B) É difícil entender que esse momento chegou, a queda do projeto que todos construíram e investiram. Esperar misericórdia de alguém como um rei é algo que vocês entendem como burrice. Se for para cair, que seja junto àqueles que ajudaram a erguer algo.

Consequências e desdobramentos: narrador, após o Pequeno Conselho decidir qual caminho tomar, narre os desdobramentos desta escolha e, se houver, qual o ônus da decisão.

Aos grupos que escolheram o cenário A. Entregar seus companheiros se mostrou como algo infrutífero: ao entrar inevitavelmente na cidade, as tropas mataram e queimaram indiscriminadamente. A sua oferta de anistia foi negada pelo general Luís do Rego Barreto, que apenas respondeu com “Meu desejo é mostrar ao povo a podridão daqueles que traem o nosso rei”.

Aos grupos que escolheram o cenário B. Entender que vocês lutaram com tudo o que tinham, buscaram ajudas, tentaram ao máximo mudar o status da província e o conseguiram por um tempo é o legado que vocês carregam. Enquanto os soldados entram na cidade, vocês sabem que entraram para a história.

Última Junta Revolucionária

Dois meses de luta, dois meses de ideais sendo postos à prova, dois meses de uma busca por alcançar padrões de organização social e liberdade para um povo. Tudo isso foi violentamente rechaçado pela Coroa portuguesa, que usou de seu poder para eliminar qualquer apoio que poderia ser conquistado, para assassinar e prender apoiadores enviados em missões

diplomáticas e dificultar qualquer chance de livre pensamento. As forças patriotas foram então encerraladas na capital Recife, com tropas monarquistas já dentro da cidade, eliminando os bravos soldados que lutaram por uma causa nobre. Domingo José Martins foi capturado, outros líderes já se encontram mortos, somos poucos e estamos acabados; resta decidir o derradeiro passo.

- A) Aceitar a derrota e se render. Priorizar a vida de familiares que possam escapar sem serem julgados, chamar a responsabilidade para nós, os líderes desse Estado, permitindo que outros vivam para contar as histórias e o que nós defendíamos.
- B) Uma última ofensiva. A esperança de vitória é quase nula, mas morreríamos pela pátria que construímos aqui, juntos. Essa causa é acima de tudo sobre liberdade e usando-a escolheremos como iremos morrer.

Consequências e desdobramentos

Junta Revolucionária: cenário A

Depois de um dia de deliberação, foi aceito que a rendição era o caminho mais seguro, em razão das vidas em jogo - não dos líderes, mas das famílias e envolvidos. A rendição foi aceita. Logo após tiveram início as capturas dos que tentaram fugir e o seu despacho para a Bahia, até a chegada do General Luís do Rego Barreto. Os julgamentos começaram a acontecer no próprio território pernambucano. Os detidos foram considerados culpados do crime de lesa-majestade. Os líderes que sobraram foram sumariamente enforcados e esquartejados, alguns fuzilados. O pobre padre João Ribeiro tentou fugir, se suicidando, mas teve seu corpo exumado para, assim como os outros, ser usado como exemplos ao ser exposto à população. Os seus pedidos de rendição foram ignorados, muitos familiares foram violentados e bens sequestrados. Outros morreram na prisão devido a maus tratos.

Junta Revolucionária: Cenário B

Como último ato dos patriotas, eles se organizaram em pequenos grupos e partiram para o combate contra as forças realistas. A superioridade numérica dos monarquistas foi rapidamente demonstrada quando, um a um, caíram perante as tropas os líderes da revolução presentes nesse último ataque suicida. Foram mortos em batalha, sem glória, sem grandes acontecimentos. Morreram ao lado de tantos soldados que lutavam pelos ideais que esses homens haviam defendido. Após a chegada do General Luís do Rego Barreto, o Conde dos Arcos, a captura e julgamento dos sobreviventes começou de forma expressa, eliminando os inimigos do Estado português. Aos líderes mortos restou a exposição e violência em seus corpos, expostos após arrastados por cavalos e esquartejados, num espetáculo que demonstrava a força de retaliação e mandava um recado a todos que pensassem em ir contra o poder do rei.

VIII. EPÍLOGO

Ao final, a verdade é que o estado pernambucano não conseguiu completar aquele sonho de uma elite regionalista, que via na ideia de república a liberdade e igualdade que buscavam para sua administração e para seus ideais. A Revolução Pernambucana acaba de forma violenta e nada glamourosa, mas com um papel importante na construção de nossa identidade regional e nacional. Ela se apresenta como uma das únicas experiências republicanas, mesmo diante de contradições como a manutenção da escravização como modelo econômico.

Seus ideais se mostram vivos no nosso estado que, após o processo de independência do Brasil, escolhe a bandeira dos revolucionários como bandeira estadual. A base republicana do governo se reflete em nosso próprio governo federal, que é republicano e usa a divisão dos três poderes. Os acontecimentos da Revolução Pernambucana deixam marcas profundas na história de nosso país, por demonstrar a força da população, a possibilidade de ir contra o autoritarismo monárquico e a luta por ideias como algo primário ao sentimento pernambucano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU E LIMA, J.I. **Bosquejo Histórico, Político e Literário do Brasil.** Niterói: Tipografia Niterói de Rego e Comp., 1835. _____. Compêndio da História do Brasil – Volume Único. Rio de Janeiro: Laemmert, 1843.
- BERNARDES, Denis Antônio de Mendonça. **O patriotismo constitucional:** Pernambuco, 1820-1822. São Paulo: Hucitec; Fapesp; Recife: UFPE, 2006.
- BORTOLIM, Daniel; MOTTA, Everton; MOTTA JÚNIOR, Ademar; PIGOZZI, Virginia. **A utilização da gamificação no processo de ensino e aprendizagem.** 1º congresso sobre Ambiente, Tecnologia e Educação: CATE-2018, São Paulo, 16 nov. 2021.
- BUSARELLO, R. I.; FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. **Gamificação na construção de histórias em quadrinhos hipermídia para a aprendizagem.** In: FADEL, L. A.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.; VANZIN, T.; Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- CERRI, Luís Fernando (org.). **Ensino de História e Consciência Histórica:** Implicações Didáticas de uma Discussão Contemporânea. 1. ed. [S. l.]: FGV,
- COSTA, Amanda; MARCHIORI, Patricia. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia:** uma matriz de referência. InCID, Ribeirão Preto, v. 6, ed. 2, p. 44-65, 2016.
- GIACOMONI, Marcello; PEREIRA, Nilton (org.). **Jogos e Ensino de História.** 1. ed. Porto alegre: Evangraf, 2013. 172 p.
- LAMBERG, Moritz. **Rua do Bom Jesus.** Acervo IMS, 1880. 1 fotografia. Disponível em: <https://brasilianafotografica.bn.gov.br/?p=4622>. Acesso em: 25 nov. 2021.
- MARTINS, D. M.; BOTENTUIT JUNIOR, J. B.; MARQUES, A. A.; SILVA, N. M. **A gamificação no ensino de história:** O jogo “Legendo of Zelda” na abordagem do medievalismo. HOLOS, vol. 7, 2016, pp. 299-321.
- MELLO, Evaldo Cabral. **A outra Independência:** o federalismo pernambucano de 1817 a 1824. São Paulo: Ed 34, 2004.

_____. **Rubro Veio:** o imaginário da restauração pernambucana. Rio de Janeiro, Topbooks, 1997.

MENEZES, José (ed.). Atlas Histórico Cartográfico do Recife. In: GADELHA, Laura. **O bairro do Recife.** [S. I.], 2010. Disponível em: <http://www.recife.pe.gov.br/cidade/projetos/bairrodorecife/index.html>. Acesso em: 23 nov. 2021.

MORAIS, Sérgio; ROCHA, Rafael. RPG (Role Playing Game): notas para o ensino-aprendizagem de História. **História & Ensino**, Londrina, ed. 1, p. 27-47, 2012.

MOTA, Carlos Guilherme. **Nordeste, 1817.** São Paulo: Perspectiva, 1972.

PEREIRA, Juliano. **Algumas reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de RPG no Ensino de História.** XXVII Simpósio nacional de História, Natal, p. 1-15, 26 jul. 2013.

RODRIGUES, Thamara de Oliveira. **A Revolução Pernambucana e as Disputas Historiográficas:** Abreu e Lima e Francisco Adolfo de Varnhagen. História e Cultura, [s. I.], v. 6, ed. 1, p. 289-308, mar. 2017.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação:** alguns apontamentos teóricos. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

_____. **RPG E VIGOTSKI: PERSPECTIVAS PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA.** I seminário internacional de representações sociais, subjetividade e educação - SIRSSE, Paraná, dez 2011.

SILVA, Daniel Neves. "Invasões holandesas no Brasil"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/historiab/invasoes-holandesas-no-brasil.htm>. Acesso em 27 de maio de 2021.

STAHL, Augusto. **Palácio do governo.** Instituto Moreira Salles, 1855. 1 fotografia. Disponível em: <https://brasilianafotografica.bn.gov.br/brasiliana/handle/20.500.12156.1/2333>. Acesso em: 24 nov. 2021.

TAVARES. Francisco Muniz. **História da Revolução de Pernambuco em 1817.** Recife: CEPE, 2017.

VARNHAGEN, Francisco A. **História Geral do Brasil antes da sua separação e independência de Portugal.** Tomo II. Rio de Janeiro: Laemmert, 1854.

VILLALTA, Luiz Carlos. Pernambuco, 1817, “**Encruzilhada de desencontros” do Império Iuso-brasileiro.** Notas sobre as ideias de pátria, país e nação. Revista da USP, São Paulo (58). Jun./jul./ago. 2003.

YANAZE, L. (2012). **Tecno-pedagogia:** os games na formação dos nativos digitais. São Paulo: Annablume, Fapesp.

ZANOLLA, S. R. S. (2010). **Videogame, educação e cultura:** pesquisas e análise crítica. Campinas, SP: Editora Alínea.

ANEXOS:

Anexo 1

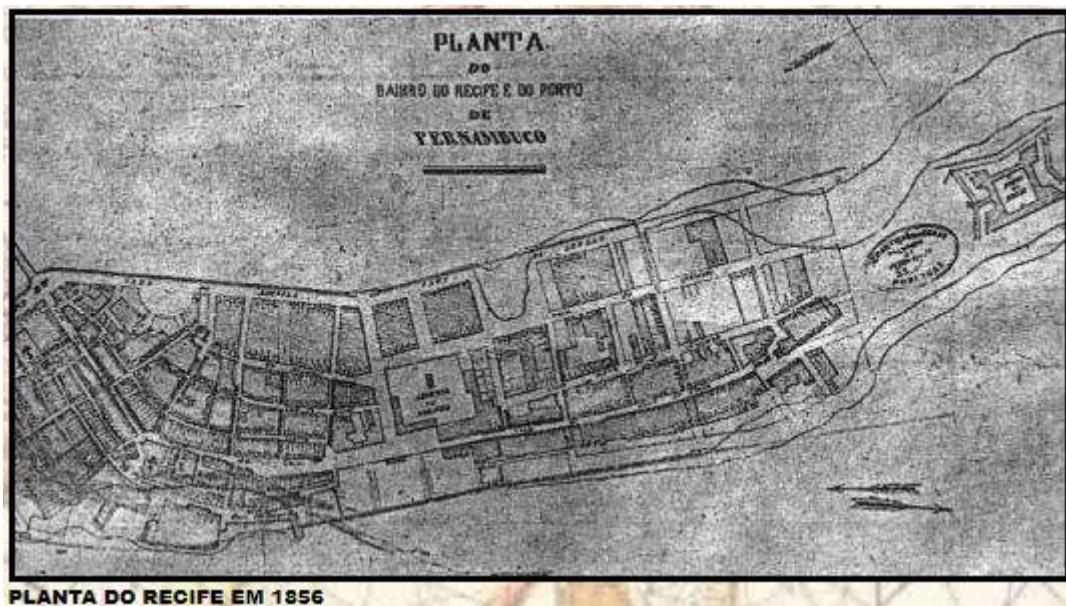
Matérias de apoio para o professor.

O QUE é RPG? Rio de Janeiro: RPG Planet, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kjCsNUqKL4M>. Acesso em: 25 fev. 2022.

REVOLUÇÃO Pernambucana: entenda em 5 minutos como foi esse movimento libertário brasileiro. Intérprete: Ingrid Cordeiro. Pernambuco: Jornal do Comercio, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wERSzvW9grE>. Acesso em: 25 fev. 2022.

PERNAMBUCO e suas revoltas | Nerdologia. Direção: Estúdio 42. Intérprete: Filipe Figueiredo. Roteiro: Filipe Figueiredo. São Paulo: Nerdologia, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r6iw9LdkhgY>. Acesso em: 25 fev. 2022.

Anexo 2





PLANTA DO RECIFE EM 1856

Plantas do Bairro do Recife, de 1856, acessadas através do portal da Prefeitura do Recife, organizado por Laura Gadelha Disponível em: <http://www.recife.pe.gov.br/cidade/projetos/bairrodorecife/index.html>. Acesso em: 23 nov. 2021.



Rua do Bom Jesus – Foto de Moritz Lamberg. Acervo IMS, 1880. Disponível em: <https://brasiliayanafotografica.bn.gov.br/?p=4622>. Acesso em: 25 nov. 2021.

Anexo 3



Casa do Erário – Foto de James Hendersen, 1821 In TAVARES. Francisco Muniz. **História da Revolução de Pernambuco em 1817.** Recife: CEPE, 2017, pag.411



Palácio do Governo, antigo Campo do Erário, 1880.

Fotografia STAHL, Augusto. Instituto Moreira Salles, 1855. Disponível em: <https://brasilianafotografica.bn.gov.br/brasiliana/handle/20.500.12156.1/2333>. Acesso em: 24 nov. 2021.

Anexo 4

« Habitantes de Pernambuco! A Providencia
« Divina, que pelos seus inexcrutaveis designios
« sabe extrahir das trevas a luz mais viva, e pela
« sua infinita bondade não permitte a existencia do
« mal senão porque sabe tirar delle maior bem, e
« a felicidade, consentio que alguns espiritos indis-
« cretos, e inadvertidos, de que grandes incendios
« se podem originar de huma pequena faiça, prin-
« cipiassem a espalhar algumas sementes de hum
« mal entendido ciume, e rivalidade, entre os filhos
« do Brasil, e de Portugal, habitantes desta Capital,
« desde a época, em que os encadeamentos dos suc-
« cessos da Europa entrarão a dar ao continente do
« Brasil aquella consideração, de que era digno, e
« para o que não concorrerão nem podião concorrer
« os Brasileiros. Porquanto, que culpa tiverão estes
« de que o Principe de Portugal sacudido da sua
» capital pelos ventos impetuoso de huma invasão
« inimiga, sahindo faminto d'entre os seus Lusitanos,
« viesse achar abrigo no franco, e generoso conti-
« nente do Brasil, e matar a fome, e a sede na al.

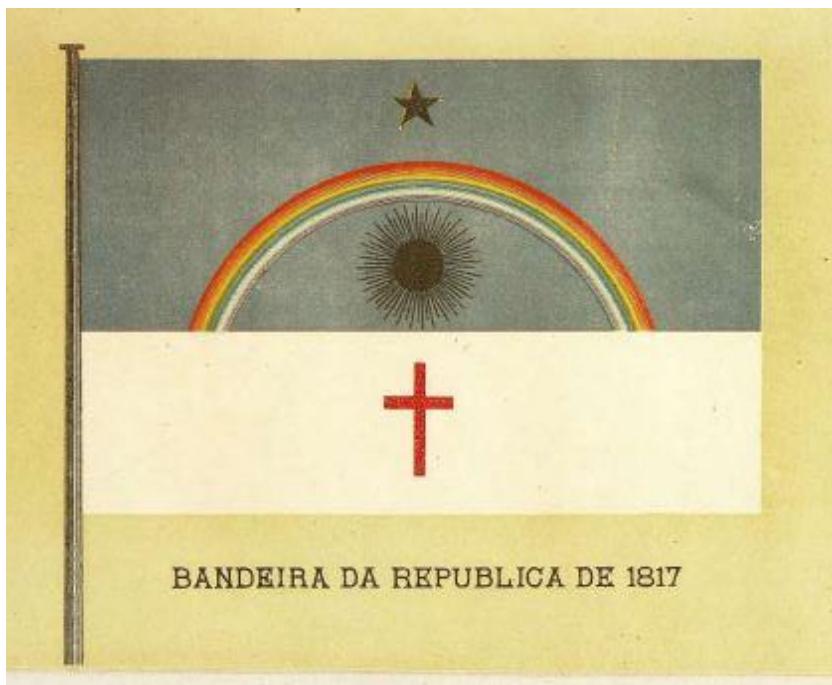
« tura de Pernambuco pela quasi Divina providencia
« e liberalidade dos seus habitantes! Que culpa ti-
« verão os Brasileiros de que o mesmo principe Re-
« gente sensivel á gratidão quizesse honrar a terra,
« que o acolhera com a sua residencia, estabeleci-
« mento da sua Corte, e elevál-a á cathegoria de
« Reino? Aquellas sementes de discordia desgraça-
« damente fructificarão em hum paiz, que a natu-
« reza amiga dotou de huma fertilidade illimitada,
« e geral. Longe de serem extirpadas por huma
« mão habil, que tinha para isso todo o poder, e
« suffoca-las na sua origem, forão nutritidas por nu-
« tuas indiscrições dos Brasileiros, e Europeus: mas
« nunca crescêrão a ponto de se não poderem extin-
« guir, se houvesse hum espirito conciliador, que
« se abalançasse a esta empresa, que não era ardua,
« Mas o espirito do despotismo, e do máo conselho.
« recorreu ás medidas mais violentas, e perfidas que
« podia excogitar o demonio da perseguição. Re-
« correu-se ao meio tyranno de perder Patriotas
« lionados, e benemeritos da Patria, de fazel-a en-
« sopar nas lagrimas de miseras familias, que sub-
« sistião do trabalho, e soccorros dos seus chefes,
« e cuja perda arrastavão consigo irresistivelmente
« a sua total ruina. A natureza, o valor, a vista es-

« a sua total ruina. A natureza, o valor, a vista es-
« pantadora da desgraça, a defesa natural, reagio
« contra a tyraunia, e a injustiça. A tropa inteira
« se oppoz envolvida na ruina de alguns dos seus
« officiaes; o grito da defesa foi geral; e elle re-
« soou em todos os angulos da Povoação de S. An-
« tonio, o povo se tornou soldado, e protector dos
« soldados, por que erão Brasileiros como elles. Os
« despotas aterrados pelo inesperado espectaculo, e
« ainda mais aterrados pela propria consciencia, que
« ainda no seio dos impios levanta o seu tribunal,
« dicta os seus juizos, e crava os seus punhaes,
« desamparárão o logar, d'onde havião feito sahir as
« ordens homicidas. Habitantes de Pernambuco,
« crede, até se havião tomado contra os vossos com-
» patriotas meios de assassinar indignos da honra,
« e da humanidade. Os Patriotas no fim de duas
« horas acharão-se sem chefe, sem governador: era

« preciso preaver as desordens da anarchia no meio
« de huma Povoação agitada e de um povo revol-
« tado. Tudo se fez em hum instante; tudo foi
« obra da prudencia, e do patriotismo. Pernambu-
« canos, estai tranquillos, apparecei na Capital, o
« povo está contente, já não ha distincção entre Bra-
« sileiros, e europeos, todos se conhecem irmãos, des-
« cendentes da mesma origem, habitantes do mesmo
« Paiz, professores da mesma Religião. Hum go-
« verno provisório illuminado escolhido entre todas
« as ordens do Estado, preside á vossa felicidade;
« confiai no seu zelo, e no seu patriotismo. A pro-
« videncia, que dirigo a obra, a levará ao termo.
« Vós vereis consolidar-se a vossa fortuna, vós sereis
« livres do pezo de enormes tributos, que gravão
« sobre vós; o vosso, e nosso Paiz, subirá ao ponto
« de grandeza, que ha muito o espera, e vós co-
« lhereis o fructo dos trabalhos, e do zelo dos vossos
« Cidadãos. Ajudai-os com os vossos conselhos,
« elles serão ouvidos; com os vossos braços, a Pa-
« tria espera por elles: a vossa applicação á agri-
« cultura, huma nação rica he huma nação poderosa.
« A Patria he a nossa māi commun, vós sois seus
« filhos, sois descendentes dos valerosos Lusos, sois
« Portuguezes, sois americanos, sois Brasileiros, sois
« Pernambucanos. »

Discurso do Governo Provisório de Pernambuco-1817, in TAVARES. Francisco Muniz. **História da Revolução de Pernambuco em 1817.** Recife: CEPE, 2017, pag. 121.

Anexo 5



BANDEIRA DA REPUBLICA DE 1817

“A bandeira era toda simbólica. As cores do arco íris desde o roxo até o laranja representavam paz, amizade e união, que a Confederação nascente oferecia aos Portugueses da Europa e as gente de todas as nações que afluissem pacificamente aos seus portos. As três estrelas representavam Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte, núcleo da confederação. O sol queria dizer que os habitantes de Pernambuco criam seus filhos e vivem sobre sua influência. A cruz aludia ao nome dado ao Brasil por ocasião de sua descoberta”

Carta de Ferreira da Costa, secretário da delegação do Brasil em Washington, ao presidente do Instituto Histórico, 20 de novembro 1886. In TAVARES. Francisco Muniz. **História da Revolução de Pernambuco em 1817**. Recife: CEPE, 2017, pag.527.