

FAKE NEWS NO IMPÉRIO ROMANO? A GAMIFICAÇÃO DE FONTES SOBRE IMPERADORES EM SALA DE AULA

Moreno, Alexandre Martins; Freitas, Severino Altoniles de¹; Costa, Pedro Paulo Guimarães Teles da²; Pires, Thiago de Almeida Lourenço Cardoso³; Debom, Paulo⁴

Resumo

A proposta do nosso projeto foi criar um canal de diálogo entre o conhecimento científico produzido por nossos alunos na graduação em história e a realidade em sala de aula. Para tanto, nosso foco recaiu sobre a matéria prima por excelência do historiador: as fontes, ou seja, os documentos do passado que o cientista analisa para interpretar fenômenos anteriores a ele. Desse modo, cada um dos graduandos investigou um imperador romano que foi alvo de diversas notícias falsas que visavam desmoralizar suas reputações e imagem. O material didático produzido ao fim teve por ambição debater a questão das *fake news*.

Palavras-chaves: Império Romano. *fake news*. ensino de história.

Introdução

O conceito de *fake news* é contemporâneo, pode ser traduzido para o português como ‘falácia’, e é utilizado usualmente para se designar notícias falsas propositalmente elaboradas com fins propagandísticos danosos. Apesar de seu extenso uso na atualidade, a prática de propagação de notícias falsas não é algo que está restrito à contemporaneidade, mas afetou diversas outras sociedades ao longo do tempo. Nossa proposta de trabalho foi justamente transformar as *fake news* divulgadas sobre alguns imperadores romanos em um instrumento didático para que os próprios alunos do ensino fundamental desenvolvam um olhar crítico e consigam ser mais hábeis em discernir hoje as notícias verdadeiras das falsas.

Desse modo, cada um dos graduandos inseridos no projeto de pesquisa se debruçou na investigação e pesquisa sobre a vida de um imperador (principalmente sondando sua vida política e averiguando as notícias falsas que foram imputadas a eles). O então discente Alexandre Martins Moreno ficou responsável por averiguar a trajetória política de Calígula,

¹ Graduados em História pela Escola de Formação de Professores do Centro Universitário Celso Lisboa – RJ/Brasil

² Graduando em História pela Escola de Formação de Professores do Centro Universitário Celso Lisboa – RJ/Brasil

³ Doutor em História pelo PPGH da Unirio (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro) / Docente do Curso de História do Centro Universitário Celso Lisboa – RJ/Brasil

⁴ Doutor em História pelo PPGH da UERJ (Universidade do Estado do Rio de Janeiro) / Docente do Curso de História do Centro Universitário Celso Lisboa – RJ/Brasil

um governante conhecido popularmente por praticar orgias e perseguir e assassinar parentes próximos. Já o graduando Pedro Paulo Guimarães Teles da Costa investigou um imperador mais desconhecido do grande público: Heliogabálo, soberano caracterizado como exótico pelos romanos devido às suas características sírias e pelo seu comportamento vinculado ao feminino. Por último, o então aluno Severino Altoniles de Freitas examinou a vida de Nero, imperador romano muito conhecido pela suposta perseguição aos cristãos e por ter incendiado Roma. O fio condutor que liga todos esses imperadores é justamente as polêmicas de seus reinados e o quanto a oposição criou diversos episódios falsos que não encontram corroboração nas fontes históricas. Nessa primeira etapa, cada um dos graduandos ficou responsável pela seleção e análise das documentações da antiguidade clássica sobre essas figuras políticas e produziu um artigo científico, ainda não submetido ou publicado⁵, sobre o tema.

A segunda etapa da pesquisa foi a ‘conversão’ desse saber acadêmico e erudito em um instrumento de ensino de história que fosse utilizável por professores do ensino fundamental em sala de aula. Para tanto, após exaustiva pesquisa bibliográfica especializada, optamos por trabalhar com a confecção de ‘jornais’ fictícios da Roma antiga. Cada discente produziu dois jornais sobre cada imperador, sendo um jornal tratando a figura política positivamente e o outro de maneira negativa.

Metodologia

O primeiro passo do nosso projeto foi a seleção e leitura das fontes. Cada graduando confeccionou em torno de dois a três fichamentos. Após essa etapa, foi levantada uma extensa bibliografia sobre os temas e realizada a sua leitura. A conclusão dessa primeira fase foi a confecção de um artigo científico, ainda não submetido ou publicado, no qual os autores evidenciaram os resultados de suas análises documentais. Vale destacar que nessa fase ressaltamos o papel do discurso nas sociedades, o lugar da escrita política, e o fato de que não existe neutralidade documental do ponto de vista da análise histórica. Para conseguirmos efetivar as análises de discursos e mensagens embutidos nas mídias selecionadas, nos baseamos nos métodos de análise de leitura de Milton José Pinto. A análise de discursos defende que todo texto é híbrido, é heterogêneo, “um ‘tecido de ‘vozes’ ou citações” (PINTO, 1999, p. 27). Este fenômeno se denomina ‘intertextualidade’: os textos

⁵ Calígula: releituras sobre o imperador e o discurso de Suetônio (por Alexandre Martins Moreno) / Heliogábalo e a Literatura Romana: questões de alteridade e sexualidade (por Pedro Paulo Guimarães Teles da Costa) / Nero e Suetônio: análise do discurso e a figura do mau princeps

são frutos de debates com outros textos que já existem naquela comunidade, cultura ou tradição. Nem todos os textos são resgatados; alguns caem no esquecimento. Já outros se mostram de muita importância no novo contexto e são resgatados por quem produzirá o novo texto. Em consequência, os textos são os lugares privilegiados no qual o analista encontrará a luta pelo poder, e o campo ideológico se torna um mecanismo formal de investimentos de sentido em matérias significantes.

Utilizamos os pressupostos do uso de metodologias ativas voltados para o ensino de história, pois nosso objetivo foi o maior desenvolvimento da autonomia discente na busca pelo conhecimento, assim como o fomento do raciocínio crítico nos alunos do ensino fundamental, tendo em vista que:

A aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes (MORAN, 2018, s/n).

Auxiliados pelo uso de metodologias ativas e pelo suporte lúdico da gamificação, os coordenadores do projeto, em consonância com os graduandos, decidiram elaborar ‘jornais’ fictícios da Roma antiga.

Resultados e Discussão

O primeiro bloco de resultados lida com o aperfeiçoamento da capacidade analítica científica e metodológica dos graduandos. Eles entraram em contato direto com fontes da antiguidade e aprofundaram-se no ofício do historiador, procedendo com a análise de documentação, a elaboração de fichamentos, o levantamento bibliográfico, os cuidados e rigor com a pesquisa acadêmica. Cada um dos alunos confeccionou um artigo que será submetido para publicação em uma revista científica discente ainda não definida. O artigo e pesquisa sobre Nero integrou boa parte da pesquisa de TCC (trabalho de conclusão de curso) do então graduando Severino, e a investigação sobre Heliogabálo será o tema principal do TCC do ainda discente Pedro Paulo.

O segundo bloco de resultados do projeto reside na elaboração de jornais fictícios sobre os imperadores analisados. Após a análise documental, os graduandos notaram que boa parte dos documentos tratava de rumores contextuais, ou seja, em Roma, a população questionava se as notícias que desmereciam os governantes eram reais ou não.

Com isso em mente, os graduandos elaboraram dois jornais para cada imperador: o primeiro foi intitulado ‘Arauto dos Patrícios’, que era um jornal que destacava as boas ações

dos governadores; já o segundo jornal, denominado como ‘A Voz da Plebe’, era mais popular e salientava as notícias ruins sobre a figura política. Em diversos casos, uma mesma notícia sobre um determinado imperador foi apresentada nos jornais opostos, mas com visões e retóricas diferentes.

A dinâmica que planejamos executar em salas de aulas de história no ensino fundamental foi a seguinte: o professor divide a turma em seis grupos. Cada grupo de alunos fica responsável pela leitura, análise e interpretação de um jornal. Após algum tempo, o primeiro grupo apresenta para o restante da sala a sua ótica sobre o imperador X, mas em seguida o grupo do jornal de ideologia oposta expõe a sua visão sobre X. E seguida, segue-se o mesmo percurso sobre os outros imperadores. O que se espera é um grande debate entre grupos de alunos, e no qual um lado espera estar certo e o outro errado. Após a condução do debate pelo professor, esperamos que ele ajude os alunos a perceber que não há fonte de informação (antiga ou contemporânea) neutra, ou seja, aqueles que emitem fontes de informação, notícias, relatos e análises não são sujeitos descontextualizados, mas estão imersos em suas próprias questões e possuem interesses. Em suma, em busca de uma opinião mais crítica e equilibrada, o aluno não pode escolher apenas uma fonte de informação, mas deverá lê-la, interpretar qual o seu público-alvo daquele documento e, principalmente, cotejá-lo com outros textos.

Conclusão

Como apontado, o projeto “*Fake news* no Império romano? A gamificação de fontes sobre imperadores para sala de aula” produziu bons resultados em dois níveis. O primeiro é o aprofundamento científico e histórico dos graduandos envolvidos. O segundo foi a produção de três artigos acadêmicos, que ainda serão submetidos a periódico científico ainda não definido, e a elaboração dos materiais didáticos, os ‘jornais romanos’.

Pretendemos futuramente implementar e aprimorar esses ‘jornais’ como instrumentos lúdicos em sala de aula e publicar os resultados, mas, desde já, incentivamos colegas professores a utilizá-los. Longe de querer pretender solucionar problemas do chão da sala de aula, os ‘jornais’ pretendem trazer à tona discussões anti-homofobia, anti propagação de *fake news* e de inserção de outros povos na antiguidade, colaborando para o desenvolvimento do senso crítico dos alunos de ensino fundamental, fazendo-os perceber que são parte integrante dos processos históricos contemporâneos. Por meio do nosso projeto, conectamos os saberes acadêmicos do campo da Antiguidade aos estudos

pedagógicos desenvolvidos pelos discentes da Escola de Formação de Professores ao longo de sua graduação, de maneira a construirmos coletivamente propostas pedagógicas que poderão nortear o trabalho de professoras e professores do ensino básico. Assim sendo, comprovamos que as fronteiras entre pesquisa e ensino são absolutamente tênues, e que todo professor deve ser também um pesquisador.

Referências

ALEXANDRE, C.; SABBATINI, M. A contribuição dos jogos digitais nos processos de aprendizagem. In: 5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, 2013, Recife. **Anais do 5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**, Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2013, p. 1-18.

COSTA, M. A. F. da. **Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula**, 1ª Ed. – Curitiba: Appris, 2017. 125 p.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. Não paginada. Versão digital ebook adquirido na Amazon/Kindle.

PINTO, M. J. **Comunicação e discurso. Introdução à análise de discursos**. São Paulo: Hacker editores, 1999.

TARDIF, M. **Saberes Docentes e Formação Profissional**. Petrópolis: editora Vozes, 2016.