

“ O BRASIL ENTRE A DEMOCRACIA E O GOLPISMO: ” DA RENÚCIA DE JÂNIO QUADROS À DEPOSIÇÃO DE JOÃO GOULART (1961-1964)

JÂNIO RENUNCIOU!
Ministro da Justiça no Senado Expôs Razões do Gasto do Presidente da República - Jango na Presidência

O GLOBO EDIÇÃO EXTRA 29 HORAS

PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA: UMA AVENTURA DE RPG

LACERDA: A DECISÃO DO PRESIDENTE DESOLA A TODOS

RELATO OFICIAL D

Ordem no Estado

Desas Para a Lei Remede de Lucr

TONY CURTIS VEIO DE TREM MAS FUGIU DAS FAS QUE O FORAM ESPERAR NA ESTATION

“O CONGRESSO DEVE RECUSAR A RENÚNCIA!”

Carlos Eduardo de Souza Costa | Orientadora: Profª Dra. Carmen Teresa Gabriel UFRJ | Instituto de História: Mestrado em Ensino de História (Janeiro, 2017)



Atualmente curso o Mestrado Profissional em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Minha pesquisa concentra-se sobre o saber histórico escolar e as possibilidades de seu desenvolvimento a partir do jogo de interpretação de personagens RPG. Meu objetivo é discutir como é possível conciliar os imperativos didáticos do contexto escolar ao rigor crítico exigido pela disciplina História.

O presente material acompanha o trabalho final de mestrado "RPG e ensino de História: uma articulação potente para a produção da narrativa histórica escolar".

Nele apresento algumas orientações para o desenvolvimento de um saber histórico de natureza escolar, sobretudo no que diz respeito às operações intelectuais com as temporalidades junto a alunos e alunas da educação básica.

2 — O tema e a trama

5 — Funcionamento

12 — Cronologia

14 — Fontes

18 — NPC's importantes na trama

O tema e a trama

A narrativa de jogo proposta pelo trabalho aqui desenvolvido se passa entre os anos de 1961 e 1964, momento crítico da história brasileira marcado por tensões políticas e sociais que se iniciam com a renúncia de Jânio Quadros e terminam com o golpe civil-militar desfechado contra o presidente João Goulart, mergulhando o Brasil em 21 anos de ditadura. Os acontecimentos desse período revelam uma intensa disputa entre os mais variados grupos sociais e políticos a respeito dos rumos a serem seguidos pelo país.

Em um cenário marcado internacionalmente pela Guerra Fria e internamente por um conjunto de transformações econômicas e sociais rumo a um processo cada vez mais intenso de modernização, o Brasil assistiu à intensificação das lutas políticas envolvendo predominantemente dois polos opostos. De um lado os variados grupos e tendências articulados em torno do projeto trabalhista, herdeiro da tradição de Vargas, do outro, elites econômicas, figuras políticas e outros setores da sociedade temerosos quanto aos projetos de transformação reformista das estruturas do país - materializados nas Reformas de Base propostas por João Goulart - e desejosos por uma intervenção que pusesse fim à ascensão política do trabalhismo e de seus representantes na cena pública.

A trama a ser jogada tem a intenção de proporcionar aos alunos-jogadores a experiência de vivenciar - por meio de uma narrativa histórica reelaborada didaticamente e transposta para o universo escolar da educação básica - os conflitos e impasses de um momento histórico fundamental para a formatação do Brasil que conhecemos

hoje. Acredito que o entendimento da narrativa como chave para o desenvolvimento das operações intelectuais com as temporalidades pode proporcionar os fundamentos teórico-metodológicos necessários à reelaboração didática de um conteúdo tão essencial à compreensão dos dramas políticos que acompanhamos e dos quais participamos todos os dias neste Brasil marcado por tantas interrupções em seus processos de construção da democracia e da efetiva participação da sociedade nos assuntos públicos.

O problema inicial do jogo consiste na renúncia de Jânio Quadros e na "crise institucional" causada pelo impedimento oferecido pelos ministros militares à posse de João Goulart. O objetivo primeiro da aventura é fazer com que os alunos jogadores compreendam e vivenciem as múltiplas possibilidades de reação dos brasileiros de diferentes posições sociais e orientações políticas aos impasses do momento histórico narrado.

A proposta aqui é jogar uma aventura fechada, na qual os jogadores escolherão personagens previamente definidos e já dispostos na estrutura narrativa. A escolha por este formato deve-se à necessidade de apresentar desde já uma proposta de aventura, o que só é possível - de acordo com os meus objetivos didáticos - se os personagens já estiverem devidamente criados e inseridos na problemática inicial do jogo a ser narrado.

Os desdobramentos da narrativa apresentada devem necessariamente conduzir os jogadores ao drama do golpe desfechado por lideranças civis e militares contra João Goulart em 1964.

O que proponho, portanto, é um mergulho de professores e estudantes no emaranhado de eventos políticos e sociais que marcaram o Brasil entre 1961 e 1964. A narrativa se iniciará com a renúncia de Jânio Quadros e a crise institucional que se abate sobre o Brasil a partir disso. Alunos e alunas interpretarão personagens previamente definidos e que representarão tipos sociais específicos da sociedade e da política brasileira do período em questão. Dessa forma, o narrador/professor apresentará a trama a partir de seu problema inicial - a renúncia de Jânio - e os jogadores farão escolhas e ações a partir deste problema. Dentre os personagens a serem interpretados/jogados teremos políticos dos principais partidos em disputa, como PTB, PSD e UDN, jornalistas de diversas tendências ideológicas, líderes sindicais, militantes comunistas, militares (tanto "nacionalistas" quanto "entreguistas"), estudantes e outros tipos sociais representativos da trama histórica vivida pelo Brasil na primeira metade da década de 1960.

A tarefa do narrador é guiar o enredo de modo que ele possa cumprir o roteiro previamente traçado - da renúncia de Jânio Quadros ao golpe civil-militar - (afinal, nós já possuímos narrativas historiográficas consolidadas sobre os eventos subsequentes), mas procurando deixar claro que no momento vivenciado não existiam certezas quanto ao futuro e que os sujeitos históricos do período possuíam margens de liberdade em suas ações e outros campos de possibilidades. Assim poderemos apresentar uma narrativa enriquecida e a experiência de nos aproximar daquilo que indivíduos colocados em outros contextos vivenciaram.

Funcionamento

Para o jogo acontecer precisaremos seguir algumas etapas. Vejamos abaixo quais são elas:

2.1. Apresentação da ideia

Nessa fase o professor/narrador apresentará aos alunos/jogadores um ambiente de jogo e uma proposta de aventura. O ambiente de jogo consiste na definição do lugar e do tempo onde a narrativa acontecerá. No caso específico dessa proposta a narrativa se passará, sobretudo, em cidades como Rio de Janeiro, São Paulo, Brasília, Porto Alegre e Juiz de Fora, centros urbanos de destaque no conjunto de eventos que marcam os acontecimentos políticos do país entre 1961 e 1964. Em seguida o narrador apresentará o problema inicial - a renúncia de Jânio Quadros - os jogadores passarão à tarefa de construir os seus personagens. Como se trata de uma "aventura fechada", os alunos deverão escolhê-los a partir dos tipos previamente apresentados, como já explicitarei no item 1 da proposta.

2.2. Criação dos personagens

Para a confecção dos personagens os jogadores deverão realizar uma pesquisa prévia e sucinta sobre o período. É importante que a interpretação procure ser o máximo possível fiel ao período e caberá ao professor/narrador a missão de orientar a todos com o intuito de evitar descaracterizações e teleologias. Por exemplo: o aluno que escolher interpretar um político do Partido Trabalhista Brasileiro deverá se inteirar

sobre as possibilidades de pensamento e ação que os membros do PTB, em suas mais variadas tendências, possuíam no início da década de 1960. O objetivo aqui não é limitar as experiências históricas, mas enxergar as possibilidades múltiplas de ação dentro de uma realidade social, política e simbólica específica. A partir disso alunos e alunas confeccionarão um breve texto contendo a biografia dos seus personagens, o qual será entregue ao professor responsável pela criação da proposta de aventura.

Nessas biografias deverão constar informações como: lugar e data de nascimento, formação, habilidades físicas e intelectuais desenvolvidas, círculos sociais e familiares, posicionamentos político-ideológicos, eventos marcantes na constituição da personalidade e dos posicionamentos, etc. Tudo isso será de grande valia para que o narrador crie uma proposta de aventura que integre de forma dinâmica e envolvente a todos os alunos e alunas participantes do jogo. Sem essas informações a trama a ser construída pode tornar-se vazia, desestimulante e enfadonha.

Não pretendo aqui encerrar possibilidades de interpretação de personagens, mas apresentar um pequeno esboço que pode auxiliar na interpretação de tipos sociais e profissionais que, de algum modo, podem ser integrados de maneira mais orgânica à trama apresentada pela proposta de aventura:

• **Assessor político de João Goulart:** personagem responsável por assessorar João Goulart em momentos políticos importantes; pode ser crucial em algumas tramas políticas e circulação de informações internas e

de bastidores.

Político da UDN: pode ser um deputado ou apenas um militante do partido; peça chave na articulação política da oposição ao trabalhismo e defesa de soluções políticas baseadas na ruptura institucional; pode também possuir bom trânsito político com setores não legalistas do exército.

Jornalista/repórter: personagem responsável não apenas pela elaboração de matérias jornalísticas para o semanário ou diário onde trabalha, podendo se constituir como um elemento presente nas relações sociais e políticas do período.

Líder sindical: importante na articulação dos movimentos de trabalhadores que pressionam o Estado por reformas na sociedade brasileira; pode ter um papel destacado no contexto de radicalização dos debates sobre as Reformas de base.

Militar: pode ser um militar legalista ou defensor do impedimento do governo de João Goulart; dependendo do enfoque pode ter papel relevante nos acontecimentos de março de 1964.

Apresentamos um modelo de ficha-personagem a ser preenchida pelos jogadores com base nas regras explicitadas pelo narrador/mestre do jogo:

Nome	Atributos				mod		custo				
	Destreza										
	Força										
Profissão	Inteligência										
	Intelecto										
	Intuição										
Jogador	Presença										
	Vontade										
	Maga										
Notas	Iniciativa		Determinação								
	Carga		Deslocamento								
	Características										
Habilidade		Nível	Atributo	Mod	Custo	Habilidade		Nível	Atributo	Mod	Custo

A ficha deve apresentar as características físicas dos personagens, bem como seus atributos e habilidades intelectuais, sociais, etc. A interpretação realizada pelo jogador deve estar em consonância com os elementos que configuram os personagens criados.

2.3. Proposta de aventura

Nesse momento, é da responsabilidade do narrador apresentar um problema inicial que envolva alguns (ou todos) os jogadores e a partir do qual a aventura começará a se desenrolar. Já está claro que a questão propulsora da trama se encontra na decisão do presidente Jânio Quadros de renunciar à presidência da República. Sendo assim, uma proposta inicial de aventura poderia se dar nos seguintes termos:

Jânio Quadros surgiu na vida pública na cidade de São Paulo, quando foi vereador em 1948, deputado estadual em 1950 e prefeito em 1953. Sua carreira política é considerada meteórica e seus discursos moralizantes e de combate ostensivo à corrupção acabaram reverberando no eleitorado e possibilitando sua vitória nas eleições presidenciais em 1960. Sua campanha baseada no slogan da "vassoura" e no jingle "varre, varre vassourinha" prometiam limpar o país da corrupção e moralizar definitivamente a vida pública. Em seu discurso de posse Jânio Quadros atacou Juscelino Kubitschek, a quem atribuía a responsabilidade pela inflação e pela dívida externa, e suas ações políticas à frente do governo federal eram bastante controversas, indo da proibição às rinhas de galo à condecoração de Che Guevara com a Grã Cruz da Ordem Internacional. No entanto, estamos diante de um fato notório e, num primeiro momento de difícil compreensão para todos nós. O Sr. Presidente da República Jânio Quadros acaba de entregar ao presidente da Câmara de Deputados Ranieri Mazzili em Brasília a sua carta de renúncia à presidência. Enquanto isso, o vice-presidente João Goulart, do Partido Trabalhista Brasileiro, encontra-se

em Brasília, o que torna o nosso cenário político um complexo de incertezas.

A partir de tal brevíssima introdução ao problema o narrador passa a interpelar os personagens, que de alguma forma estarão integrados à trama e aos acontecimentos, e convidá-los à ação. Nesse sentido poderíamos imaginar uma situação na qual um dos jogadores faz parte da comitiva que acompanha o vice-presidente João Goulart à China. tal jogador é um membro do PTB e trabalha em funções de secretariado executivo junto ao vice. É este secretário, portanto, quem toma conhecimento da notícia ao receber um telefonema de Brasília e cabe a ele transmitir a notícia a Jango. O personagem, a partir daí tem à sua frente uma série de possibilidades. Ele pode resolver não dar a notícia de imediato e consultar alguém de sua confiança, pode inclusive nem dar a notícia.

Um outro exemplo poderia se dar sobre um possível personagem ligado às forças políticas udenistas e que, diante da renúncia de Jânio, poderá se mobilizar junto a políticos e militares conservadores no intuito de impedir a posse do vice-presidente. Ou seja, o narrador deverá integrar os personagens à trama, dando a ela movimento, e coerência histórica.

Anotações

CRONOLOGIA 1961-1964

1961

31 de Janeiro

Jânio Quadros (EDN, PTN, PDC, PR, PL) e João Goulart (PTB, PSD) tomam posse como presidente e vice-presidente respectivamente.

1962

Agosto

É criado o CGT (Comando Geral dos Trabalhadores) no IV Encontro Sindical Nacional, em São Paulo. Seu objetivo era organizar o movimento sindical brasileiro.

1963

Janeiro

80% dos eleitores escolhem a volta do presidencialismo em plebiscito.

1963

Outubro

Jango tenta junto ao Congresso a aprovação de um "estado de sítio", mas encontra forte resistência e opta por uma maior aproximação com o movimento sindical e setores nacional-reformistas. A partir daí iniciam-se as lutas pelas chamadas reformas de base.

1964

1º de Abril

após forte radicalização do processo político um golpe civil-militar depõe o presidente João Goulart.

1961

Agosto

Jânio Quadros renuncia à presidência e setores militares tentam impedir a posse do vice João Goulart, que acaba por assumir o cargo sob um regime parlamentarista.

1963

Março

É aprovado o Estatuto do Trabalhador Rural pelo Congresso.

1964

13 de Março

Comício da Central do Brasil, no Rio de Janeiro, com a participação de 300 mil pessoas.

O contato com as fontes históricas será de suma importância durante todo o processo envolvendo o jogo. Desde a montagem dos personagens (que passará por uma pesquisa prévia a respeito de grupos sociais e personagens políticos envolvidos na trama do período) até os vários momentos da narrativa. O narrador/professor poderá se utilizar de fontes jornalísticas, documentos escritos oficiais, fotografias, fonogramas, vídeos, etc. Tudo o que puder contribuir para com a reconstrução do período narrado terá grande relevância no sucesso da trama proposta.

Dessa forma, o professor de História que narra o jogo deverá realizar um conjunto de intervenções juntos aos alunos/jogadores no sentido de mediar sua relação com os documentos, auxiliando no processo de crítica das fontes e enriquecendo tanto a interpretação dos jogadores que se conduzem pela trama quanto a compreensão do período vivenciado no jogo.

Abaixo alguns exemplos de fontes de caráter jornalístico a serem utilizadas na narrativa:

JÂNIO RENUNCIOU!

O Ministro da Justiça no Senado Expôs as Razões do Gesto do Presidente da República — Jango na Presidência

BARRIGA DE (Espírito — Especial para O GLOBO) — O Presidente Jânio Quadros veio de novo a Presidência do Brasil. A informação foi transmitida à imprensa pelo Sr. Carlos Brant, Secretário de Imprensa, que recebeu as informações confidenciais e informou que o Presidente renunciaria e entraria para São Paulo logo em seguida.

A Comandante

O Presidente Jânio Quadros foi renomeado no Congresso Nacional da seguinte forma: Sr. Carlos Brant.

... (text continues) ...

BRASIL, 22 DE DEZEMBRO DE 1964

BRASIL, 22 DE DEZEMBRO DE 1964 — O Presidente Jânio Quadros renunciou ao cargo de Presidente da República. A notícia foi divulgada pelo Sr. Carlos Brant, Secretário de Imprensa, que recebeu as informações confidenciais e informou que o Presidente renunciaria e entraria para São Paulo logo em seguida.

A PROCLAMAÇÃO

... (text continues) ...

Jango Presidente!

Tranquilidade!

LACERDA: A DECISÃO DO PRESIDENTE DESOLA A TODOS

Mazzilli Assume

Jango Regressa

"O CONGRESSO DEVE RECUSAR A RENÚNCIA!"

RELATO OFICIAL DOS ÚLTIMOS ACONTECIMENTOS

Jânio em Conferência Com Carvalho Pinto

Ordem no Estado

TRES PRESIDENTES

RECUSAR A RENÚNCIA!

RELATO OFICIAL DOS ÚLTIMOS ACONTECIMENTOS

Jânio em Conferência Com Carvalho Pinto

Ordem no Estado

TRES PRESIDENTES

A COFAP Não Permitirá Mais Aumento no Preço da Carne

O GLOBO

SEMANAL DE DIÁLOGO NACIONAL

Tchombe Deverá Chegar Domingo



FALTA A PALAVRA DO GOVERNO DIANTE DA ADVERTÊNCIA DE PRESTES

O ministro Paulo Prestes, ao declarar que não há possibilidade de uma reunião entre os dois lados, encerrou a negociação de uma reunião de trabalho entre os dois lados. Prestes afirmou que o governo não se comprometeu com nenhuma reunião com o grupo de esquerda.

Este dia marca o aniversário da Revolução de 1964.

A Bandeira da Agitação

O movimento de agitação em São Paulo está ganhando força. Os estudantes e trabalhadores estão se organizando para exigir mudanças no sistema educacional e no mercado de trabalho.

Desastrosa Para o País a Lei de Remessa de Lucros

Credem em Projeção Aparente Pela Câmara no Rio, Em plena Guerra, Frente do Fronteiras Malmo, Situação Financeira, Glória de Paris, Fátima e Lado Calor do Momento (NA TERCEIRA PAGINA)

Mudanças de Mercado Financeiro Para Cobertura Das Importações

TONY CURTIS VEIO DE TREM MAS FUGIU DAS FÃS QUE O FORAM ESPERAR NA ESTAÇÃO



Não há Argumentos Que Expliquem o Reatamento de Relações Com a URSS

A bandeira da agitação em São Paulo está ganhando força. Os estudantes e trabalhadores estão se organizando para exigir mudanças no sistema educacional e no mercado de trabalho.

O Primeiro Cosmonauta Dos Estados Unidos



Alan Shepard, o primeiro cosmonauta dos Estados Unidos, foi lançado ao espaço em um voo de curta duração em maio de 1961.

A "GRAND GLORY" CIVILITARI, AMENRE, 17 ANOS DE PENADÇA

Um grupo de jovens está se preparando para uma viagem de longa duração. Eles estão recebendo treinamento intensivo em sobrevivência e navegação.

Não há Argumentos Que Expliquem o Reatamento de Relações Com a URSS



A AN TRANCE FOI OBRIGADA A ADMITIR O EMBARQUE DE SALVÃO

O Presidente Conclama o Congresso a Remover as Estruturas Arcaicas Que Entravam a Marcha do País

O presidente Jânio Quadros fez um discurso emocionante ao Congresso Nacional, apelando para que o órgão legislativo removesse as estruturas arcaicas que entravam a marcha do país. Ele afirmou que o Brasil precisava de reformas profundas em todas as áreas, desde a economia até a educação e a saúde. Quadros destacou a importância do Congresso para a democracia e para o desenvolvimento do Brasil. Ele conclamou os congressistas a serem corajosos e a tomar decisões difíceis que garantissem o futuro do país.

O discurso ocorreu em um momento de grande tensão política. O Brasil estava passando por um período de instabilidade, com críticas constantes à administração de Quadros. A oposição acusava o presidente de autoritarismo e de falta de respeito aos direitos civis. No entanto, Quadros insistiu em sua linha de governo, afirmando que ele estava comprometido com a democracia e com o bem-estar do povo brasileiro.

Após o discurso, houve uma série de reuniões e debates no Congresso. Os congressistas discutiram as propostas do presidente e tentaram chegar a um consenso sobre as reformas necessárias. No entanto, a oposição continuava a ser forte, e não houve uma decisão definitiva sobre as mudanças propostas por Quadros.

O discurso de Quadros é considerado um dos momentos mais importantes da história recente do Brasil. Ele marcou o início de uma nova era de reformas e de mudanças estruturais no país. Embora as reformas não tenham sido implementadas imediatamente, elas abriram o caminho para o desenvolvimento econômico e social do Brasil nas décadas seguintes.

NPC's importantes na trama

Os NPC's são personagens que interagem com os jogadores, mas que são interpretados/controlados pelo mestre-narrador. Sua participação na trama é imprescindível para o bom desenvolvimento da aventura. Dentro da proposta apresentada nesse trabalho destaque abaixo alguns desses personagens:



Jânio Quadros

Presidente do Brasil eleito em 31 de janeiro de 1961 pelo partido UDN (União Democrática Nacional).

João Goulart

Vice-presidente eleito em 1961 pelo PTB (Partido Trabalhista Brasileiro)



Leonel Brizola

Vice-presidente eleito em 1961 pelo PTB (Partido Trabalhista Brasileiro)



Mauro Borges

Governador de Goiás pelo PSD, participou ativamente da 'campanha pela legalidade'



Carlos Lacerda

Governador da Guanabara pela UDN e um dos principais opositores civis do Trabalhismo.

Gal. Golbery do Couto e Silva

Uma das principais lideranças militares e criador da "doutrina de segurança nacional" - formulada nos anos 1950 pela ESG (Escola Superior de Guerra) - e opositor do Trabalhismo.



Outros

Deputados, senadores, governadores e outras figuras políticas dos mais variados partidos (PTB, PSD, UDN, PSP, PL, PR, etc.), além de outros setores militares.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
INSTITUTO DE HISTÓRIA



RPG E ENSINO DE HISTÓRIA: UMA ARTICULAÇÃO POTENTE
PARA PRODUÇÃO DA NARRATIVA HISTÓRICA ESCOLAR

CARLOS EDUARDO DE SOUZA COSTA, 2017
ORIENTADORA: CARMEN TERESA GABRIEL