

Entrelaçamentos interdisciplinares e Ensino de História Moderna: representações dos piratas e da pirataria inglesa dos séculos XVII e XVIII na historiografia, na literatura, no cinema e nos jogos digitais

IC Hiam Ribeiro de Abreu, PQ Dianina Raquel Silva Rabelo

PIBIC-EM/PIBIC/PIBITI

Câmpus Goiânia

* dianina.rabelo@ifg.edu.br

Palavras Chave: História, Literatura, Jogos, Cinema, Pirataria.

Introdução

A presente pesquisa, por meio da interdisciplinaridade, analisa e propõe abordagens para a inserção da temática da pirataria no ensino de História Moderna. Para tal, analisa-se aqui as representações dos piratas e da pirataria modernos, construídas a partir de imagens que não se restringem a apenas um campo do saber e ao contexto dos sujeitos e de suas práticas. Os piratas e a pirataria objetos da presente pesquisa são aqueles que existiram em fins do século XVII e início do século XVIII. E as representações, produzidas pela historiografia, pela literatura, pelo cinema e pelos jogos digitais vão desde o século XX, primeiramente no âmbito da historiografia, até os dias atuais, por meio da literatura, do cinema e dos jogos digitais.

Metodologia

Trata-se de pesquisa qualitativa e bibliográfica com o diálogo entre os autores que abordam a temática proposta. Assim, para o desenvolvimento da pesquisa aqui proposta, recorrer-se-á a autores que pesquisam a História da pirataria na modernidade, bem como autores que trabalham com a possibilidade de leitura histórica a partir de fontes literárias, filmicas e das novas mídias digitais, tais como os jogos.

Resultados e Discussão

Esta pesquisa visou compreender as narrativas que incidem na figura o pirata e da pirataria. Para tal, analisamos as representações dos piratas e da pirataria modernos, construídos a partir de imagens que não se restringem a apenas um campo do saber e ao contexto dos sujeitos e de suas práticas. Os piratas e a pirataria objetos da presente pesquisa são aqueles que existiram no fim do século XVII e início do século XVIII. E as representações, produzidas pela historiografia, pela literatura pelo cinema e pelos jogos digitais vão desde o século XVIII, primeiramente no âmbito da literatura, até os dias atuais, por meio, do cinema e dos jogos digitais. É importante ressaltar que cada uma dessas representações mencionadas carrega em si uma narrativa que ao ser produzida evidencia a visão da

época de sua produção acerca da figura do pirata e que, portanto, devem ser analisadas considerando-se o respectivo contexto de construção.

Conclusões

Podemos observar como resultado a delimitação da figura do pirata e da pirataria, bem como uma análise dos vínculos entre história, literatura, cinema e nos jogos digitais para o ensino de história e em específico de história Moderna.

Agradecimentos

Agradeço em primeiro lugar à minha orientadora Dianina Raquel que viu em mim o potencial para seguir a vida acadêmica, além de me trazer sempre contribuições muito pertinentes a realização do trabalho. Agradecer também aos colegas e amigos que fiz ao longo do percurso acadêmico e que sempre me incentivam a nunca desistir e a me manter focado em minhas leituras, estudos e na vida acadêmica de modo geral. Um agradecimento especial para minha esposa que me apoia e me fortalece nos melhores e piores momentos. Agradecer também a CNPq e ao IFG pela bolsa e pelo incentivo contínuo a pesquisa e a inovação.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** Tese de Doutorado em História. Universidade Federal De Minas Gerais, 2009.

BARCELOS, Ivana Borges. **História, literatura e cinema: um debate sobre a historicidade das imagens dos piratas e da pirataria.** 2016. 109 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia. Disponível em:

<<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/17745/1/HistoriaLiteraturaCinema.pdf>>. Acesso em: 28/05/2021.

CORDINGLY, D. Under the Black Flag, the romance and the reality of life among the pirates. New York: Random House Trade, 2006.

GUIMARÃES, Selva. **Didática e prática de ensino de História.** 13ª ed. Campinas/SP: Papirus, 2012.

NASCIMENTO, Jairo Carvalho do. Cinema e Ensino de História: realidade escolar, propostas e práticas na sala de aula. In: Revista Fenix: revista de história e estudos culturais. [s. l.], v. 5, ed. 2, abril, maio e junho 2008, p. 1-23.