

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO
E CULTURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HISTÓRIA

Luciano Mota Bastos

ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO LÚDICO:
POSSIBILIDADES DE APROPRIAÇÃO E
UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE MESA NO ENSINO DE
HISTÓRIA PARA FUNDAMENTAL 2 E ENSINO
MÉDIO

Rio de Janeiro
2022



Luciano Mota Bastos

**ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO LÚDICO: POSSIBILIDADES DE
APROPRIAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE MESA NO ENSINO DE
HISTÓRIA PARA FUNDAMENTAL 2 E ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Orientador(a): Dra. Roberta Martinelli e Barbosa.

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

A553 Bastos, Luciano Mota

Ensino de história através do lúdico: possibilidades de apropriação e utilização de jogos de mesa no ensino de história para fundamental 2 e ensino médio / Luciano Mota Bastos. — Rio de Janeiro, 2022.

49 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Roberta Martinelli e Barbosa.

1. História – Estudo e ensino. 2. Jogos. 3. RPG. 4. Atividades lúdicas. I. Barbosa, Roberta Martinelli e. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 907

Luciano Mota Bastos

**ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO LÚDICO: POSSIBILIDADES DE
APROPRIAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE MESA NO ENSINO DE
HISTÓRIA PARA FUNDAMENTAL 2 E ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Aprovado em 29 de setembro de 2022. .

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dra. Roberta Martinelli e Barbosa
Especialização em Ensino de História/CP II
Orientadora

Prof. Dr. Julio Cesar Paixão dos Santos.
Especialização em Ensino de História/CP II

Profa. Dra Cecília de Miranda Schubsky
UERJ

Profa. Dra. Renata Augusta dos Santos Silva
Especialização em Ensino de História/CP II

Profa. Dra. Carolina Lima Vilela Colégio Pedro II

AGRADECIMENTOS

Dedicado a Cléo, por todo amor, carinho e incentivo. A todos os amigos, amigas colegas jogadores e jogadoras que sentaram comigo para viver aventuras imaginárias, de uma forma ou outra esse trabalho também é de, e, para vocês. A Profa. Dra. Roberta, pela eterna paciência e orientação.

RESUMO

BASTOS, Luciano Mota. Ensino de história através do lúdico: possibilidades de apropriação e utilização de jogos de mesa no ensino de história para fundamental 2 e ensino médio. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Ensino de História – Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2022.

Esse trabalho propõem pensar e apresentar critérios e possibilidades de apropriação dos jogos de mesa – tabuleiro e RPG –, através de uma mediação pedagógica criada pelo educador para sua utilização como ferramenta para o ensino de história, trazendo também duas possibilidades de utilização sendo, uma para o seguimento do ensino fundamental dois, sexto ano e outra para o ensino médio. Como o campo de conhecimento objetivado por esse trabalho é o da história torna-se necessário circularmos os elementos do campo lúdico que nos servirão de base para compreensão do jogo e de suas propriedades pedagógicas além da possibilidade de transformação do espaço tradicional da sala da aula, podendo promover mudanças e reorientações catalisadas pela ação propostas pela própria ludicidade. Para tanto faremos uma breve apresentação do jogo para história e do jogo para educação. Sem seguida apresentaremos dois materiais didáticos como exemplos dessa interseção entre lúdico e educação na forma do jogo educacional.

Palavras-chave: “ensino de História”, “educação lúdica”, “jogos e educação”, “jogos e ensino de história”.

SUMMARY

BASTOS, Luciano Mota. History teaching through play: possibilities of appropriation and use of board games in history teaching for elementary school and high school. 2022. Completion Work for a Specialization Course in History Teaching – Dean of Postgraduate Studies, Research, Extension and Culture, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2022.

This work proposes to think and present criteria and possibilities of appropriation of table games - board and RPG -, through a pedagogical mediation created by the educator for its use as a tool for the teaching of history, also bringing two possibilities of use, one for the follow-up of elementary school two, sixth year and another for high school. As the field of knowledge objectified by this work is that of history, it becomes necessary to circulate the elements of the playful field that will serve as a basis for understanding the game and its pedagogical properties, in addition to the possibility of transforming the traditional space of the classroom, being able to promote changes and reorientations catalyzed by the action proposed by the playfulness itself. For that we will make a brief presentation of the game for history and the game for education. Next, we will present two didactic materials as examples of this intersection between play and education in the form of the educational game.

Keywords: “history teaching”, “ludic education”, “games and education”, “games and history teaching”.

RESUMEN

BASTOS, Luciano Mota. Enseñanza de la historia a través del juego: posibilidades de apropiación y uso de los juegos de mesa en la enseñanza de la historia para la escuela primaria y secundaria. 2022. Trabajo de Finalización de Curso de Especialización en Enseñanza de la Historia – Decano de Estudios de Posgrado, Investigación, Extensión y Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2022.

Este trabajo propone pensar y presentar criterios y posibilidades de apropiación de los juegos de mesa - tablero y RPG -, a través de una mediación pedagógica creada por el educador para su uso como herramienta para la enseñanza de la historia, trayendo además dos posibilidades de uso, una para el seguimiento de primaria dos, sexto año y otro de bachillerato. Como el campo de conocimiento objetivado por este trabajo es el de la historia, se hace necesario hacer circular los elementos del campo lúdico que servirán de base para la comprensión del juego y sus propiedades pedagógicas, además de la posibilidad de transformar el espacio tradicional del aula, pudiendo promover cambios y reorientaciones catalizadas por la acción propuesta por la propia lúdica. Para ello haremos una breve presentación del juego para la historia y el juego para la educación. A continuación, presentaremos dos materiales didácticos como ejemplos de este cruce entre juego y educación en forma de juego educativo.

Palabras clave: “Enseñanza de la historia”, “educación lúdica”, “juegos y educación”, “juegos y enseñanza de la historia”.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. O que é o jogo para as “Histórias”	11
3. Por quê o jogo no ensino de História?	15
4. A Bandeira do Elefante e da Arara: do comercial para o educacional.....	23
4.4 Uma crítica construtiva ao RPG A Bandeira do Elefante e da Arara	26
5. Considerações finais	26
6. Pondo em prática	27
6.6 Plano de aula Brasil Colonial - Ensino Médio	27
6.6.6 Jogo da Sociedade Feudal – 6º Ano Ensino Fundamental 2	37
7. REFERÊNCIAS.....	43
8. ANEXOS.....	45

1. INTRODUÇÃO

Não é de hoje que o jogo ocupa um lugar especial nos processos de ensino e aprendizagem, seja ele formal ou não formal. Ele é pesquisado e explorado desde a antiguidade por filósofos, pedagogos, antropólogos, matemáticos, historiadores, entre outros. De Heródoto a Afonso X de Leão e Castela, de Huzinga a McGonigal, de Kishimoto a Zimmerman, podemos pensar na relação do jogo com a educação desde suas raízes ancestrais. Antigas tradições, assim como culturas contemporâneas, utilizam recursos lúdicos na transmissão de saberes valiosos para as gerações futuras, a exemplo do Mancala, jogo africano que simula semeadura e colheita, ou o egípcio Senet, que reproduz de forma miniaturizada e simbólica um importante elemento religioso da cultura egípcia, a jornada da alma.

Através da cultura o jogo assume diferentes funções além daquelas que lhe atribuem a tradição como a diversão e o entretenimento. Devemos ter em mente que esse gênero do entretenimento assume hoje, sem rejeitar suas origens e apropriações anteriores, o lugar de um produto típico da cultura de massa. É produzido sob bases industriais, sendo assim, reproduzidor de elementos simbólicos hegemônicos e ideológicos. Constitui um dispositivo cultural, resgatando sua capacidade como ferramenta educativa através de sua pluralidade e de sua função significante. Dentro de moldes contemporâneos o jogo se apresenta como arte, como narrativa ou teatro, o jogo é político e social, é estético, ele dialoga e reproduz através de sua ação e estrutura a própria realidade.

O jogo possui presença marcante na vida cotidiana com mais frequência hoje do que nunca na história da humanidade. Graças à revolução tecnológica das três últimas décadas, cada dispositivo móvel do planeta, de celulares a tablets, de consoles de jogos a computadores pessoais, e-readers a desktops, são bilhões de pessoas no mundo jogando por prazer, pelo desafio intelectual, pela possibilidade de socialização, existe hoje uma intersubjetividade lúdica global (MCGONIGAL, 2012).

O jogo rompe barreiras ao criar um espaço próprio e um tempo próprio, paralisando virtualmente e temporariamente o mundo real; ele abre espaço para socialização, para a mobilização das esferas de conhecimento, para a utilização de diversos saberes de forma divertida alterando a rotina da sala de aula e estimulando um engajamento que é próprio de sua prática.

Esse trabalho apresenta o jogo como ferramenta educacional para o ensino de história, oferecendo duas medições como base para que educadores interessados no jogo como

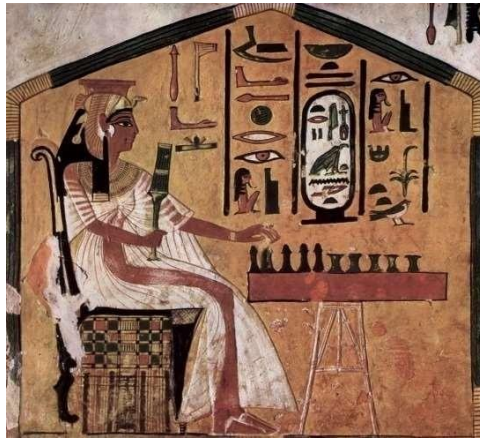
linguagem educacional para disciplina de História possam dar os primeiros passos para o seu reconhecimento e utilização.

2. O que é o jogo para as "Histórias"?

A palavra jogo é um substantivo com muitos significados, existe o jogo do amor, o jogo político, o jogo objeto, o jogo brincadeira, o jogo lazer, o jogo esporte, e muitas outras variações desse léxico amplo e muito utilizado. Mas o que é o jogo para a História? Como historiadores tendemos a olhar para as práticas culturais, objetos ou artefatos como fontes históricas. Tratam-se de dispositivos ou elementos da cultura que existem e são produzidos dentro de um contexto por um indivíduo ou grupo repletos de objetivos, intencionalidades e representações que perpassam sua construção contextual e temporal. O senso comum descreve o jogo como uma atividade ou objeto, uma forma de alívio das tensões, um divertimento, um desafio intelectual ou físico. Acolheremos nesse trabalho a definição de Johan Huizinga que apresenta o jogo como uma ação significativa (HUIZINGA, 2017), ou seja, o jogo é produzido tendo como base uma certa estrutura que define objetivo e significado intrínsecos a ação do próprio jogo. No jogo existe sempre algo em jogo. Ao olharmos para o jogo como educadores é importante ressaltar que buscamos um sentido no jogo complementar à sua ação de entreter, desafiar e divertir que é o de educar, mas não ignoramos ou esquecemos aqui o papel do jogo como elemento educador não formal de uma cultura como uma de suas várias faces.

Ao entendermos o jogo como um elemento educador da cultura, como afirma Huizinga, podemos reconhecer o seu papel enquanto artefato e fenômeno histórico cultural, observando alguns desses jogos em seus contextos históricos. O primeiro exemplo que podemos avaliar é o *Senet* ou *Senat*, jogo de tabuleiro criado no Egito Antigo. A palavra *Senet* significa "passagem" e o jogo era visto como um paralelo à jornada para a vida após a morte e aos obstáculos que se deveriam superar no caminho. A pintura do *Senet* sendo jogado pela rainha egípcia *Nefertari*, esposa de *Ramissés II*, em seu túmulo no Vale das Rainhas em Luxor nos lembra do importante papel da religião na vida do povo egípcio, esse elemento da cultura egípcia pode ser duplamente observado na pintura. O significado simbólico mítico do *Senat* pode ser encontrado em seu cenário ficcional e em suas regras. O tabuleiro é dividido em trinta quadrados iguais chamados casas, em algumas dessas casas figuram hieróglifos enquanto as outras são consideradas casas dos deuses onde as peças de leões e chacais se movimentam, esse movimento simboliza a jornada da alma através do mundo dos mortos. O oponente invisível de *Nefertari* é o próprio deus Osíris, senhor dos mortos, para quem os falecidos deveriam implorar pela garantia da passagem segura de suas almas. Esse era um dos motivos pelos quais dominar as estratégias e regras do *Senat* era considerado importante para a etapa da pós vida (BOTERMANS, 2007).

Figura 1 - Rainha Nefertari jogando Senet, pintura em parede do túmulo QV66, Vale das Rainhas, Lúxor. (1295–1255 a.C.).



Outro jogo no qual percebemos importantes elementos da cultura em seu contexto é o jogo africano *Mancala*. Segundo Harold Murray o *Mancala* é o nome genérico para uma variedade de jogos com a mesma estrutura matemática. O nome deriva da palavra árabe “*naqala*” que significa “para mover” ou “para caminhar” e é muito popular por toda a África, Índia, Sri Lanka, sul da China, Filipinas e Malásia. A estrutura mais comum e popular do *Mancala*, também conhecido como *Gebeta*, é o Wari (BOTERMANS, 2007). O Wari trata-se de um jogo com doze côvados onde se depositam sementes – ou marcadores semelhantes – com o objetivo de recolher o maior número dessas sementes no final da sua jogada. A divisão sazonal dos côvados em quatro grupos de três meses é análoga as estações do ano, e o depósito de sementes e sua colheita remete as etapas básicas da agricultura. Nesse sentido *Mancala* é uma importantíssima ferramenta pedagógica em função da forma como faz à manutenção de conhecimentos práticos para a rotina da vida material de uma comunidade, principalmente aquelas autóctones¹ que utilizam a tradição oral como forma de preservação e ensinar suas tradições e bens culturais.

¹ Autóctones: Substantivo ou Adjetivo O que é Autóctones: Adjetivo plural para especificar algo ou alguém que mantém os costumes e cultura próprios do lugar. Aquele ou aquilo que nasceu em determinado lugar e guarda dentro de si costumes, cultura e jeito dos costumes daquele povo que ali nasceu. Oxford Languages disponível em: [languages.oup.com](https://www.oxfordlanguages.com/)

Figura 2 - Tabuleiro do jogo Mancala, ébano, artista desconhecido, Museu do Brooklyn, peça 22.239.



Dentro de um contexto e de uma temporalidade mais próxima à nossa, podemos citar o popular jogo da Amarelinha. O jogo é chamado de *Marelles* na França, de onde deriva o nome em português, *Templehupfen* na Alemanha, *Hinkelbaan* na Holanda, *Ekaria Dukaria* na Índia, *Pico* no Vietnã e *Rayuela* na Argentina. Sua estrutura é bastante semelhante em todas as suas variações, um conjunto de casas que devem ser percorridas pelos jogadores para se alcançar o céu. A maioria dos jogos de amarelinha são representações simbólicas da jornada da alma para as culturas de tradição judaico-cristãs. Aqui o jogador deve sair da terra para alcançar o céu.

Figura 3 - Pintura de jogo de amarelinhas de pátio de escola – local não especificado.



O que podemos observar nos três exemplos apresentados é a forma como o jogo cria e ou incorpora elementos da cultura na sua ação ou materialidade. O jogo é o artefato é o conceito ou ideia que dá movimento ao conjunto de elementos que o compõem através da ação lúdica. Kishimoto reflete sobre o jogo na forma de elemento cultural ao afirmar que o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Segundo essa autora, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida (KISHIMOTO, 2016).

O jogo como linguagem e referencial simbólico também possui um importante papel na formação do ser social. Walter Benjamin, pensando no jogo, no brinquedo, e na educação, no contexto pós revolução industrial e na cultura de massa, traz importantes reflexões sobre o

papel desses artefatos na formação da criança. Benjamin percebe o brinquedo, o jogo e a brincadeira como formas de apresentar bens materiais e simbólicos que influenciam o papel individual, do gênero, da profissão ou da classe social. O adulto oferece o brinquedo à criança como forma de reprodução do repertório simbólico que o constitui. Um carro para o garoto, a bonequinha de bebê para a menina, as cores que se relacionam aos referenciais heteronormativos do gênero atribuído e ou papel social do indivíduo, representados na forma do artefato lúdico (BENJAMIN 2014). Vygotsky corrobora com a afirmação de Benjamin quando afirma que é através da ludicidade nos primeiros anos de vida que o indivíduo em formação apreende o mundo. Desde a infância, vários referenciais que nos são apresentados pela experiência do brinquedo e da brincadeira, tais como cores, formas, palavras, emoções são apresentadas e potencialmente assimiladas por nós na medida em que nos permitimos brincar (VYGOTSKY 1996). Esse processo de aprendizado e de divertimento não é interrompido ao longo da vida, a não ser em função do senso comum negativo quando abandonamos o lúdico em nome de uma seriedade da vida adulta. Adultos e idosos que jogam criam possibilidades de aprendizado ao vivenciarem experiências lúdicas. Vários tipos de jogos são utilizados, por exemplo, para o tratamento cognitivo e são exemplos concretos das possibilidades educacionais dos jogos. O jogo e as formas lúdico cognitivas são tão importantes para alguns psicólogos e especialistas em educação que sua implementação prática é utilizada no diagnóstico de dificuldades de aprendizado a exemplo da caixa de Piaget². Veremos de forma mais apropriada os aspectos epistemológicos do jogo e a educação no próximo item.

Podemos entender o jogo de variadas formas, como objeto material, produto comercial ou artístico, como ação ou linguagem lúdicas dá infância através do brinquedo até os complexos jogos dos adultos, na cultura como artefato mediador entre elementos simbólicos e o indivíduo seja na forma como a atividade lúdica representa o mundo ou na forma como apresenta valores e ideias diretamente em sua estrutura e regra. O jogo como elemento de cultura é exclusivo da humanidade, uma vez que é o único ser vivo do planeta a produzir cultura. Sendo assim, o jogo, apesar de autotélico, é também produtor de si mesmo, uma linguagem que se apropria do real recriando-o, ou expondo e destacando elementos que sirvam à experiência do próprio jogo. É uma forma não só de transmissão de tradições e saberes através de gerações, mas uma ação e uma linguagem que cria dentro do seu tempo e ações próprias e espaços de crítica, reflexão e questionamento da realidade.

² Caixa Operatória ou Caixa de Piaget é um conjunto de provas operatórias que fazem parte de um teste clínico, eram utilizadas em clínicas psiquiátricas com adultos e foram adaptadas para serem utilizadas com crianças em testagem cognitiva.

3. Porque jogos no ensino de história?

Dois elementos centrais norteiam esse trabalho, o primeiro é o ensino de História e o segundo a ludicidade. Esta última é intrínseca a ação ludo educativa ou ludocêntrica³. Nos jogos ela pode se apresentar de diversas formas e compreender diferentes tipos de fruição para seus participantes desde a competição física de uma corrida à antecipação de um desafio estratégico do xadrez, passando pelo faz de conta do polícia e ladrão ou dos jogos de *Role Playing Game* (RPG). A experiência lúdica desejada pode ser o balé criativo e elusivo entre jogadores de basquete ou o desafio de um livro jogo ou de um jogo eletrônico onde se compete contra os desafios apresentados, mas principalmente, contra si mesmo nas escolhas feitas no caminho para a vitória (SALEN ZIMMERMAN 2014). Ainda existe a experiência lúdica como espaço de socialização dedução social e de desenvolvimento de relações de amizade e fraternidade como ocorre em vários jogos cooperativos e jogos de interpretação ao vivo, os *Larps*⁴, onde se potencializa de forma clara os referenciais de alteridade. Mas a ludicidade não se restringe, ou é alcançada, apenas através dos jogos. Já há algumas décadas, livros didáticos de História nos apresentam diferentes formas de apropriação de outras linguagens e produções para o âmbito do ensino, na esteira das experiências educacionais, tais como: quadrinhos, cinema, arte, tecnologia, entre outros.

Tais linguagens fazem parte do repertório de ferramentas possíveis utilizadas pelos docentes como ferramentas pedagógicas para dinamizar aulas e processos de ensino-aprendizagem. Não caberia no escopo desse trabalho discutir todas essas apropriações, ferramentas e linguagens, mas podemos entender que quando tais propostas figuram em livros didáticos, elas já passaram, de alguma forma, por uma mediação pedagógica e uma discussão acadêmica. Sendo assim, podemos entender que o ensino de História busca apropriar-se das várias linguagens presentes em seu contexto cultural para trabalhar os seus temas e conceitos.

As possibilidades apresentadas por essas linguagens e pelo efeito da intersubjetividade lúdica, na medida em que nos submetemos ao ritual social do jogo, potencializam a criação de experiências significativas de aprendizagem, podemos encontrar na teoria do Círculo Mágico de Huizinga um itinerário atitudinal, que representa essa jornada de ações significativas e criação de memórias afetivas. Segundo Huizinga:

³ Termo cunhado pelo educador e pesquisador Daniel D'Santana na coletânea Possibilidades de aprendizagem e mediações do ensino com o uso das tecnologias digitais: Desafios Contemporâneos da EDUF Universidade Federal do Tocantins, 2021.

⁴ Os Live Action Roleplaying são jogos semelhantes ao teatro de improviso com características dos jogos de interpretação de papéis ou RPG, informações detalhadas põem ser encontradas no livreto desse link: <http://www.nplarp.com.br/p/guia.html>

Figura 4 – Círculo mágico de Huizinga, produzido pelo autor.



Para Salen e Zimmerman (2012) o círculo mágico é onde o jogo acontece. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico ou, talvez, criar um quando o jogo começa. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, tal como o tabuleiro de jogo de mesa, ou a pista de uma competição de atletismo. Mas muitos jogos não têm nenhum limite físico. O jogo começa quando um ou mais jogadores começam a jogar.

Pensando no jogo como elemento de cultura, como afirma Huizinga (2012) e reforça McGonigal (2012), podemos considerar que vivemos o tempo de uma forte intersubjetividade lúdica. Os Jogos fazem parte do nosso cotidiano e suas imagens, narrativas, símbolos e linguagens reafirmam a importância do objetivo desse trabalho que é o de colocar nessa lista de apropriações de linguagens os jogos modernos, entendendo-os como ferramenta para o ensino de História. Uma ferramenta que permite ao docente trabalhar os conteúdos/conceitos históricos de forma prática, eficiente e contextualizada, criando uma dinâmica diferente no espaço da sala de aula.

É importante ressaltar que o ensino de História, preocupado com uma educação emancipadora e libertária, no sentido da autonomia intelectual, material e política do cidadão (FREIRE, 2017), deve dialogar com os elementos simbólicos e o capital cultural hegemônico.

Nesse sentido é importantíssimo ressaltar que a crítica, o olhar inquisitivo sobre essas apropriações é necessário, já que tais linguagens, mídias e ferramentas são, na maioria das vezes, resultado de uma produção cultural industrial claramente liberal e ideológica. Sendo assim os jogos podem acabar perpetuando falsas premissas e ou todo o capital simbólico conservador e acrítico que como elementos simbólicos e teórico ideológicos também fazem parte de nosso contexto e realidade. Não existe uma moral ou ética universal e, nesse sentido, os jogos também não são nem morais e nem éticos (HUIZINGA, 2012). Os mesmos cuidados que os educadores devem ter na utilização de outras mídias, linguagens e ferramentas se fazem necessários na utilização de jogos para o ensino, mesmo que seja para evidenciar suas idiossincrasias.

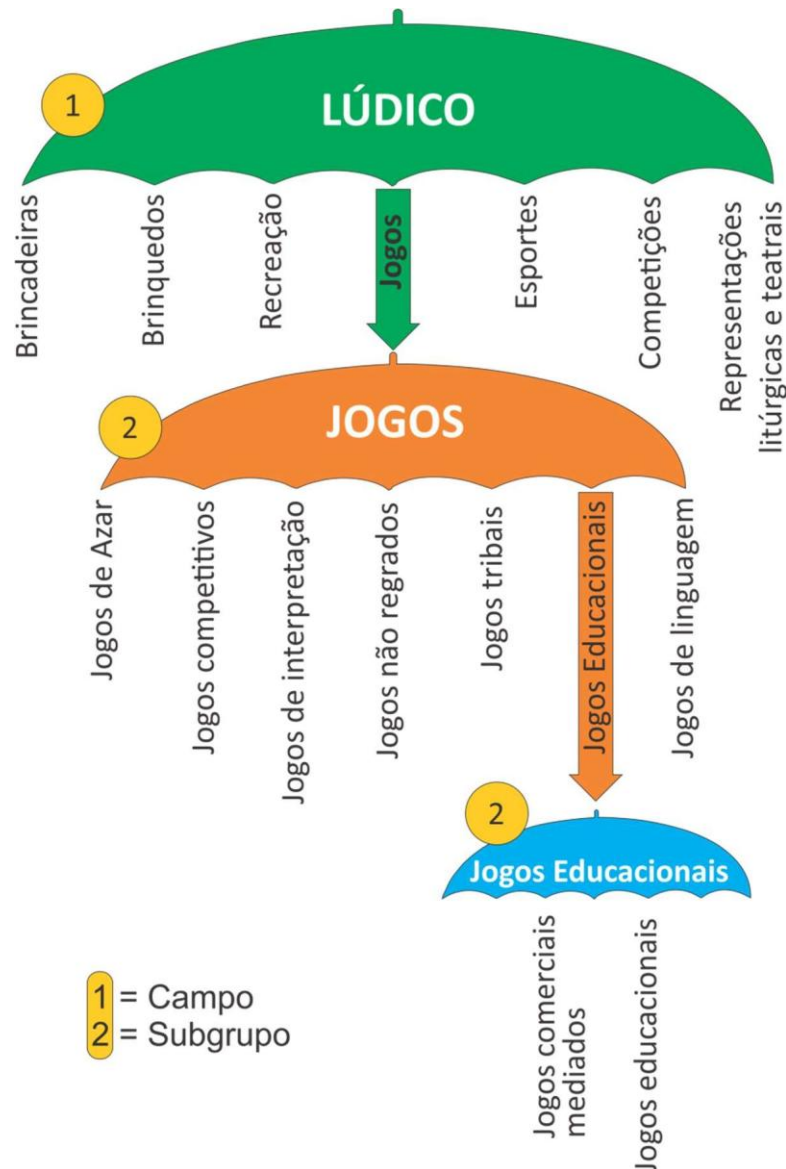
Mas pensando em educação lúdica, podemos nos questionar se somente aulas ludificadas ou dinâmicas construtivistas podem conter lúdicas. Temos de levar em conta que as aulas tradicionais podem conter também dinâmicas lúdicas, embora esse elemento qualitativo deva estar mais associado a mediação pedagógica do professor e ao seu arcabouço cultural, algo que transcende a sua formação na forma como ele - indivíduo intelectual, social e cultural - constrói sua mediação entre experiência, ensino e contextualidade. Isso aparece na obra de Ana Maria Monteiro quando ela trata do professor como ser intelectual e cultural, que para além da simples reprodução do conteúdo programático ou didático imputa sobre seu trabalho todos os elementos que o atravessam enquanto ser cultural (MONTEIRO, 2007), sendo então responsável por uma mediação epistêmica do conteúdo na produção de conhecimento, ação que é realizada em cocriação com seus alunos.

Em Silvio Gallo, outro educador e pesquisador do ensino, existe a reflexão sobre o indivíduo como professor integral, ou seja, a forma como o ser professor e como a prática podem, ou devem ser afetadas, pela constituição anterior desse ser, vazando para o seu trabalho como forma de apropriação e mediação na construção de metodologias novas e criativas. É o que ele chama de bolsa de utilidades (GALLO 2016). Mas talvez o mais importante de todas essas apropriações e percepções seja o fato de que elas entendem que todo o esforço envolvendo essas linguagens ou mediações assim como a experiência individual do educador, têm como objetivo colocar o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido podemos entender que a educação lúdica, centrada na experiência coletiva e individual, simultaneamente pode nos ajudar a cumprir essa missão de ensinar História.

Abordamos o lúdico ou a ludicidade de forma bastante generalizada até agora, mas é importante fazermos um recorte dentro do campo para melhor concentrarmos nossos esforços

de compreensão do fenômeno lúdico para o ensino de História. O campo do lúdico ou da ludicidade trata-se do termo guarda chuva no campo teórico compreende um número muito maior de temas e objetos, conforme é possível visualizar no gráfico abaixo. Centraremos nossa discussão nos jogos mediados e nos jogos educacionais, apoiados em um importante elemento que é o letramento lúdico:

Figura 5 – campos da ludicidade, produzido pelo autor.



O Lúdico é um campo que engloba muitas atividades humanas - como podemos perceber no capítulo anterior. Nesse sentido trabalharemos com o jogo, que por sua vez também abrange um número grande variações, significados e direcionamentos. Sendo assim, vamos nos concentrar em dois grupos específicos de jogos: os jogos mediados, que são aqueles jogos comerciais que passam por processo de mediação pedagógica pelo educador para alcançar objetivos específicos de aprendizado e os jogos educacionais, aqueles de

produção endógena que nascem da necessidade educacional mais prática como resolver problemas, apresentar temas e ou informações, sensibilizar ou trabalhar elementos das disciplinas, e claro, dentro desses vamos nos concentrar em jogos educacionais para a disciplina história.

Ensinar a História enquanto disciplina escolar passa por entender história, cultura, fatos e informações sobre a ação do homem no tempo. Sendo assim é correto afirmar que o ensino de História deve considerar uma perspectiva etiológica e multicausal da realidade, na qual o ensino de História, dialoga com diferentes fontes materiais e imateriais. Essa perspectiva que agrupa diferentes objetos extrapola os limites do livro didático e da sala de aula. Elementos que podem ser materializados, discutidos e apresentados através do jogo, tanto como ação como produção onde alunos e professores se apropriam de conteúdos para criar experiências lúdicas. Pensando dessa forma, o ensino de história não pode estar preso a um livro didático, e deve funcionar com forte articulação com temas, dilemas, problemas e saberes que atravessam o tempo presente, tanto na forma de um olhar sobre a realidade imediata como nas demandas de seus interlocutores – alunos e professores (SEFFNER, 2013). Afirmar que o ensino de História e os jogos podem contribuir mutuamente como forma de dinamizar esse processo de discussão, apresentação e apreensão de saberes passa pelo reconhecimento de certos comportamento atitudinais⁵ presentes na sua prática, podemos destacar entre essas atitudes desejáveis:

- Ruptura da rotina na sala de aula: Podemos perceber, como padrão, não só do espaço na sala de aula, mas das relações entre seus atores (professores, auxiliares e alunos) que a mesma reproduz estruturas de poder físicas e simbólicas tradicionais que podem ser repensadas. O espaço da ação lúdica do jogo é um espaço imaginado compartilhado que pode interferir com o espaço físico real. Ao rearranjar ou remover mesas e cadeiras, pode-se criar um espaço de jogo adequado à ação lúdica. É possível dar aos alunos e professor a liberdade para adaptar seu espaço à ação, ampliando o prazer e criando essa ruptura com o espaço e ritual da aula solene e tradicional. Esse momento é importante na medida em que o professor perde seu status de forte referencial, passando a ser participante da ação lúdica - ele ainda é o professor, mas não como representante solene do saber, como nas típicas aulas expositivas. Neste caso, alunos e o professor agem como coautores, na medida em que suas

⁵ segundo concepção de conteúdo proposta por Zabala: conteúdos factuais, conceituais, atitudinais e procedimentais, A Prática Educativa, como ensinar Antoni Zabala, Artmed, Porto Alegre, RS. 1998.

ações e discussões interferem no ambiente e criam uma nova dinâmica de participação coletiva.

- **Socialização, desinvisibilidade e fala:** Existe no microcosmo das relações sociais na rotina da sala de aula o apagamento de certas imagens, corpos, falas e personalidades. Convivem nesse ambiente, alunos mais comunicativos, ou os menos falantes, os mais extrovertidos e os tímidos. As diferentes personalidades e imagens costumam ter mais ou menos visibilidade em sala, muitas vezes até nas discussões, dúvidas ou apresentação de ideias por conta de fatores emocionais, psicológicos ou sociais dessas relações. O jogo como atividade pressupõe o trabalho em grupo e possui em sua estrutura de regras e de ação, momentos de fala representados na forma dos turnos e rodadas. O turno é a vez do jogador, a vez do aluno ou do grupo do qual ele faz parte, é o momento de se expressar ou de falar de se manifestar e expor seus argumentos, colaborando com a atividade do jogo de alguma forma. Trata-se de um momento de desinvisibilização, de empoderamento e de tomada de fala. Todos os participantes em um jogo possuem sua vez, seu turno, sua rodada. Ouvir e ser ouvido é parte fundamental da ação, e os turnos e rodadas garantem esse direito aos seus participantes. É importante entender que a despeito da utilização do jogo, há ocorrência das abstenções voluntárias que reintroduzem no espaço do jogo as relações de apagamento citadas anteriormente. Um aluno tímido não mudará de postura magicamente apenas pela ação do jogo, contudo, tanto o professor quanto os alunos podem sempre utilizar a regra para garantir o seu – ou o dos colegas – direito de fala. É importante que todos entendam que esse é o momento de ouvir e ser ouvido, ver e ser visto, trocar, criticar, reestruturar, repensar a partir das suas ações e da dos outros jogadores.

- **Cooperação:** Competitivo ou cooperativo, como os jogos de RPG, o jogo apresenta situações, desafios, eventos e quebra-cabeças em sua dinâmica que só podem ser resolvidos, ou em parte, com a cooperação ou ação conjunta dos seus participantes. Jogos de RPG, por exemplo, pressupõem que cada participante colabore com habilidades específicas de seus personagens. Esses papéis e funções não estão presentes em todos os jogos com variações propostas pelo gênero do jogo, mas trata-se de elementos na regra que orientam a ação pensada coletivamente. Em jogos de RPG esse tipo de ação envolve desde auxiliar um colega com um cálculo matemático, até a busca por informações pertinentes a um mistério ou evento histórico específico da narrativa exemplificam esse trabalho cooperativo. As regras permitem outros tipos de cooperação tais como a das mecânicas de jogos com ação centrada no combate através de habilidades e poderes específicos dos personagens. É quando a regra apresenta um sentido à ação, exigindo de seus jogadores uma sinergia maior. A interação e socialização dos jogadores nesse processo de construção de soluções e auxílio mútuo

ajudam a construir um sentido de unidade coletiva e não competitiva, na medida em que só com o trabalho em equipe permite que certos objetivos possam ser alcançados.

- Pensar sobre, problematização: Ao serem submetidos ao processo da ação lúdica, e da narrativa ficcional do jogo, é possível que o aluno comece também a reconhecer as partes que constituem a narrativa e a melhor forma de contá-las, rejeitando ou criticando caminhos e escolhas. Trata-se da construção de um juízo de valor pela experiência, a execução quase automática de tarefas na nossa rotina nos distancia do pensamento crítico ou criativo. Sofremos ainda com alienação do tempo consumido pelo trabalho ou pela rotina em redes sociais e canais de entretenimento. Consumimos histórias prontas o tempo todo. Podemos afirmar que construímos nossa opinião com base no consumo de histórias prontas, sejam elas narrativas jornalísticas, apresentadas em vários tipos de mídias ou na cultura de massa, hoje pulverizada em milhares de sites, streamings, textos de tweets, blogs aplicativos de troca de mensagens, memes e imagens de redes sociais. O jogo é uma história construída na medida em que as ações dos jogadores vão sendo descritas, essas ações servem como catalisador de discussões na medida em que os benefícios atitudinais anteriores se apresentam (ruptura da rotina, socialização, cooperação, reforço e fixação de conteúdo e criatividade). A exemplo da reação a fala ou a ação do outro pode gerar opiniões ou críticas, uma discussão. O tema da história e a interferência dos colegas podem criar momentos de incertezas, dúvidas e a necessidade de decisões que em uma aula expositiva tradicional não ocorreriam. Parar para pensar sobre uma ação, sobre um fato, sobre os rumos da narrativa fazem parte da ação do jogo esse momento de pausa para pensar que pode ser estruturado como discussão amparada pelo conteúdo programático ou do calendário acadêmico da disciplina ou do professor. Por exemplo: em um jogo ambientado em um mundo ficcional contemporâneo onde super-heróis existem, os personagens dos jogadores são caçadores de monstros de uma agência governamental. Mas, eles descobrem que os monstros caçados são seres conscientes que desejam uma existência pacífica com os seres humanos, embora a propaganda do governo e os grupos de caça, como o dos próprios jogadores, tenham promovido um verdadeiro extermínio desses seres. Dessa narrativa emergem discussões e temas como: a natureza da realidade, alteridade, justiça, o racismo institucional, a banalização do mal, etc. O professor poderá trabalhar esses temas antes da atividade, poderá usar a atividade como ponto de partida para discussões sobre esses temas, ou ainda poderá promover uma pesquisa sobre os temas a partir das experiências da atividade, permitindo o desenvolvimento do que Paulo Freire chama “curiosidade epistêmica”. O aluno curioso, poderá desejar, entender mais sobre os temas ou fatos que foram tratados no jogo. Para Salen e Zimmerman o jogo é uma experiência significativa, ele torna-se importante para o jogador quando permite uma experiência lúdica significativa. Existe uma narrativa própria da

história que se desenrola no decorrer do jogo, mas existe uma narrativa que emerge da ação, chamada narrativa emergente⁶ (ZIMMERMAN; SALEN, 2017), que é aquela criada por seus participantes, suas escolhas, suas discussões após o jogo e recriações do mesmo através de troca de mensagens, textos escritos, produção de imagens, etc. Trata-se do efeito da experiência pós-círculo mágico que retorna a ele como memória, como lembranças da ação.

- **Reforço e fixação de conteúdo:** um jogo construído com o interesse de ser educacional exigirá certos parâmetros dispostos na forma como o conteúdo acadêmico da escola ou da disciplina são construídos, ou ainda da própria atividade pela forma como foi pensada para apresentar ou trabalhar o seu conteúdo. Nesse contexto podemos perceber a relação entre conteúdo e narrativa embutida (o pano de fundo ou contexto em que a ação do jogo se passa). A ação de todo jogo educacional deve permitir, o fazer da disciplina, ou seja, no caso da história, a ação do jogo deve permitir a discussão, apresentação, problematização, apropriação e recriação de conceitos entre - outros elementos - ligados aos temas norteadores da disciplina.

- **Desenvolvimento da curiosidade:** Jogos podem desenvolver em seus participantes interesses bastante plurais. Ao passar pela experiência do jogo, o jogador pode querer entender melhor uma situação. Pode querer aprofundar seu conhecimento em um tema daqueles temas apresentados na ação do jogo, pode se interessar pelo próprio jogo fora do ambiente acadêmico. Pode querer produzir sua própria versão do jogo. A Dra. Sônia Rodrigues apresenta o RPG no Brasil como uma das primeiras formas de brincar, associadas à apreciação de um universo ficcional pelos adolescentes (RODRIGUES, 2004, p.22). Ela trabalhou com turmas do ensino médio em diversas escolas de São Paulo no fim dos anos noventa e constatou a produção de ficção autoral por seus participantes, uma produção textual que extrapolou as margens da ação e tempo do jogo, “vazou” para a realidade do aluno na forma de escrita, mais uma forma de narrativa emergente. A proposta aqui é que esse pensar sobre o jogo que se dá após a experiência, como explicado na teoria de Huizinga sobre o círculo mágico, seja orientado por um viés epistemológico histórico. O que os alunos sabem ou poderiam saber sobre esses temas, que permitiria um desempenho mais proveitoso para o seu personagem ou para a narrativa? Em uma atividade com o jogo de RPG é desejável que o aluno, para entender a ação do jogo e para que possa aproveitar melhor a experiência

⁶ Narrativa embutida é história previamente apresentada em jogo ou atividade lúdica. Trata-se da parte da narrativa que o jogador não consegue alterar. A narrativa emergente é a narrativa criada a partir das escolhas ou criatividade do jogador, narrativas alternativas que “emergem” da sua relação não apenas com o jogo, mas com atividades ligadas ao jogo, como um livro produzido após uma aventura ou histórico registrado a partir dela. ZIMMERMAN; SALEN, Erick, Kate. *Regras do Jogo* Vol. 3, Blucher. São Paulo SP. 2017.

com seu personagem, seja incentivado a desejar mais. É o que Paulo Freire vai chamar de “fome de cabeça” ou de curiosidade epistêmica:

O exercício da curiosidade convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado de sua razão de ser. [...] Satisfeita uma curiosidade, capacidade de inquietar-me buscar continua em pé. Não haveria existência humana sem a abertura de nosso ser ao mundo, sem a transitividade de nossa consciência. [...] Quanto mais faço estas operações com maior rigor metódico tanto mais me aproximo da maior exatidão dos achados de minha curiosidade (FREIRE, 2017, pág. 85).

A memória afetiva que pode ser construir através da ação do jogo, como apresentado no capítulo um, definida como ação divertida e alegre, pode construir um interesse genuíno através dessa curiosidade advinda da ação e lembrada pela afetividade, que não podemos afirmar universal, dadas as diferenças subjetivas de cada aluno, mas que pode orientar ou incentivar esse aluno a buscar por temas ou aprofundamentos relacionados ao conteúdo da disciplina discutidos no jogo, na ação lúdica educativa.

O jogo educacional, como ferramenta para o ensino de história, seria então uma ação lúdica, que busca criar uma experiência significativa. Utiliza as regras como forma de mediar as ações executadas pelos jogadores no desenrolar da narrativa, integra a orientação dos jogadores (alunos e professor), utiliza elementos da disciplina para construir o pano de fundo, eventos, desafios e charadas apresentados ao longo da aventura – narrativa embutida – com a intenção de romper momentaneamente com a rotina da sala de aula e fomentar a pesquisa e a curiosidade dos alunos em relação aos temas apresentados, criando um espaço e tempo próprios para reflexão que pode emergir não só pela ação durante o jogo, como pela aplicação de formas de avaliação criativas ao final da atividade como textos, vídeos ou áudios. Essas formas de avaliação permitem ao professor verificar o aproveitamento individual da atividade que foi apresentada na forma do jogo educacional.

4. A Bandeira do Elefante e da Arara: do comercial para o educacional

Os jogos de RPG aparecem como tema em trabalhos e pesquisas sobre o reconhecimento e apropriação de produtos oferecidos pelo mercado editorial e do próprio jogo de RPG como atividade ludo educativa. Os educadores reconhecem em suas características às virtudes supracitadas neste trabalho. Já o mercado editorial integra elementos culturais e contextuais que mostram como o *hobby* evoluiu nos últimos anos, sendo considerada uma das linguagens e formas de entretenimento mais criativas produzidas nos últimos quarenta

anos (Dungeons & Dragons 1974). O primeiro trabalho acadêmico sobre educação e jogos de *role playing game* é de autoria de Andréa Pavão e resultado de uma dissertação de mestrado defendida na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, no ano de 1997, e publicada pela editora Devir sob o título, *A Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. Outro trabalho acadêmico sobre o *hobby* no Brasil é a da tese de doutorado, defendida no mesmo ano, da Profa. Dra. Sonia Rodrigues intitulado, *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*, publicada pela Editora Bertrand Brasil em 2004. Já em 2006 temos o lançamento de *Curumatará, de volta à floresta* de Maria do Carmo Zanini e José Roberto Zanchetta da editora Devir de São Paulo, pensado como livro paradidático para o ensino de História e/ou Língua Portuguesa. Muito recentemente o projeto Grifos é outra aposta nas mecânicas dos jogos de RPG. Trata-se de um “quadrinho-jogo”, no estilo dos livros de aventura solo com tema; um quadrinho-jogo sobre escolhas e conseqüências onde o leitor é convidado a viver uma aventura na Grécia Antiga, conhecendo personagens e a cultura de forma imersiva. O projeto é coordenado pelo Prof. Me. Matheus Bufonne e distribuído gratuitamente pelo projeto homônimo.

As possibilidades de apropriação e recriação das mecânicas e cenários dos jogos de RPG, para propósitos educacionais, não passou despercebida pelo mercado editorial, que começou a publicar RPGs educacionais, ou mediados pedagogicamente, para utilização em sala de aula. Como o Mini GURPS - O Quilombo dos Palmares, Mini GURPS - Entradas e Bandeiras, Mini GURPS - As Cruzadas, Mini GURPS - O Resgate dos Retirantes e Mini GURPS - O Descobrimento do Brasil.

De maneira prática podemos perceber como os temas e as mecânicas se integram na criação de atividades ludo educativas que utilizam o RPG como forma de trazer essa experiência para a sala de aula. Mas porque o RPG? O que o jogo RPG oferece que os distingue de outras linguagens ou atividades?

Como discutido no item dois, é possível reconhecer algumas ações que levam a possibilidades de participação, desempenhadas pelos indivíduos envolvidos na atividade lúdica, que são análogas àquelas desejadas na rotina da sala de aula, tais como, engajamento, participação, cooperação, pensar sobre, discussão, alteridade, empatia, leitura, compreensão, apropriação, recriação, entre outras. Tais ações ajudam o estudante a fixar, compreender, problematizar, repensar, aprender, criar os conceitos e as ideias apresentados/as nas aulas de História. Ao criar o universo ficcional e mediar ações dos seus personagens interpretados pelos jogadores, os jogos de RPG permitem uma imersão virtual

nos cenários, possibilitando um olhar deslocado, como um ator de dentro para fora. Vamos tomar como exemplo um elemento do jogo que norteia a criação dos seus personagens.

Em um jogo de RPG tradicional os jogadores são incentivados a criar personagens a partir de uma lista de opções apresentada no livro de regras ou livro de cenário. Aqui podemos ver criaturas míticas ou seres da literatura e ficção que abundam em formas, estilos de vida, filosofia e capacidades, elfos, anões, orcs, humanos e muitos outros seres fantásticos são definidos por características sistêmicas – numéricas e matemáticas – mas também por uma grande quantidade de elementos narrativos como modo de vida, alinhamento moral e ético, relações étnicas, cultura e muito mais.

Vamos agora fazer um exercício de imaginação e pensar em uma experiência igual, mas onde o cenário citado seria o Brasil colonial. As mecânicas utilizadas naquele jogo de fantasia, anteriormente citado, se mantêm como forma de arbitrar e resolver problemas de ordem prática como testes de habilidades, resolução de disputas e funcionamento do mundo físico do jogo, distâncias, tempo, recuperação, morte e vida. No entanto, o cenário ficcional utilizado seria aquele que no lugar raças fantásticas apresentaria diferentes etnias humanas dentro do quadro de representação histórica de um povo e de uma cultura dentro do tema da aula, que no caso seria o de Brasil Colonial.

Em vez de elfos, orcs e anões teríamos Indígenas, africanos, indígenas, europeus e nativos miscigenados. Em vez das clássicas profissões comumente apresentadas em jogos do gênero como guerreiro, mago, ladrão, bárbaro, teríamos o pajé, o bandeirante, o capitão do mato, o escravizado, o caçador, o prospector, o comerciante, o navegador, entre outros. O mundo material fantasioso de castelos e paisagens ficcionais daria lugar aos cenários coloniais e aos locais comuns à nossa cultura e história nacional, com seus casarios neocoloniais, fortes e florestas densas.

Essas adaptações simples, já nos permitem levantar inúmeras questões, tais como; quais povos habitavam as diferentes regiões da América portuguesa nesse período? Quais profissões os homens e as mulheres podiam desempenhar? Como se davam as relações entre as diferentes etnias que viviam nas diferentes localidades da América portuguesa? Questões que surgiriam já no momento da criação dos personagens como forma já medida pelo professor de abordagem e exposição dos temas, no qual o livro didático entraria como fonte para o cenário do jogo. O jogo então seria um exercício lúdico para se pensar e conhecer esse universo histórico, compreendendo as ricas relações sócio-culturais e a importância das ações dos diferentes sujeitos históricos em determinadas conjunturas espaço-temporais.

4.4 Uma crítica construtiva ao RPG A Bandeira do Elefante e da Arara

A Bandeira do elefante e da Arara trás, a partir do capítulo 2, página 62, O Brasil dos anos 1576, uma descrição dos povos que habitavam o Brasil no rico período da colonização portuguesa. Aqui o autor Christopher Kastensmidt trabalha alguns elementos críticos da história do Brasil no sentido das lutas étnicas e da ação iniciada pela invasão portuguesa. É importante entendermos que o jogo não explora de forma crítica essas relações de poder e de exploração, construindo um cenário bastante idealizado, onde indígenas, negros e brancos convivem em uma atmosfera que não enfatiza sua complexa rede de relações de exploração, troca e resistência. Cabe, portanto, ao professor trazer uma noção mais crítica e precisa desse momento da nossa história, evidenciando a dimensão da exploração e do massacre indígena sistemático, assim como da violência sem precedentes sobre homens e mulheres negras trazidos da África como escravizados(as), numa diáspora que trouxe aproximadamente seis milhões de africanos para o Brasil. Como a proposta do jogo é construir possibilidades narrativas as quais figurem o protagonismo de todos os personagens envolvidos, existe uma atmosfera de tolerância e respeito inexistente no período. Essa característica do jogo deve ser apresentada pelo professor(a), ou como forma de crítica durante a atividade lúdica, ou como forma de discussão após a atividade, permitindo um aprofundamento dos temas e sobre as relações étnico-raciais e políticas no Brasil colonial.

Sobre a categoria de sujeito histórico para o ensino de História é interessante a reflexão proposta por Carmen Teresa Gabriel:

Adjetivar de históricos esses sujeitos significa atribuir a eles o lugar de protagonistas da ação que serve de fio condutor da narração; significa responsabilizá-los pelas escolhas e direções assumidas. Não é por acaso que os sujeitos históricos são vistos como 'motores da história', aqueles graças aos quais o processo histórico está sempre associado à ideia de movimentos e de ritmos de transformação" (GABRIEL 2016, p. 210).

5. Considerações finais

Dada natureza particular da ludicidade - que é baseada na criatividade, na socialização na alegria e diversão - jogos e dinâmicas para a sala de aula de história, em qualquer seguimento da educação básica, não dependem de uma estrutura pré-fabricada pronta, como as apresentadas aqui, exemplos simples como a lanterna de um celular com alguns recortes de papel que podem virar um teatrinho de sombras sobre qualquer período histórico, ou o espaço da sala de aula, com alguns pedaços de tecido pendurado e as carteiras arrumadas em outras posições que podem virar um outro mundo, nos trazem possibilidades narrativas

diferentes para os conteúdos apresentados, longe da hierarquia e das dinâmicas tradicionais das aulas expositivas. Mas parece faltar um espaço acadêmico, na própria formação de nós educadores, para um conhecimento formal sobre ludicidade, principalmente entre educadores contemporâneos.

As atividades lúdicas para educação parecem ganhar força enquanto esse trabalho é escrito, novos livros sobre jogos na educação são publicados como, Jogos de Tabuleiro na Educação pela editora Devir de SP, com coautoria do autor desse mesmo trabalho, na organização de grupos de pesquisa ou de estudo sobre ludicidade e na medida em que entendemos a ludicidade como uma linguagem intersubjetiva que atravessa nossa vida cultural em variadas formas. Essa ludicidade é potencializada por uma realidade material que agrega à vida cotidiana a tecnologia, seja na forma como nos comunicamos como na que nos divertimos. Esses elementos, que são presentes nas nossas vidas e na de nossos alunos, talvez nos permitam tornar o processo de aprendizagem mais divertido e significativo, principalmente ao criar memórias afetivas positivas e permitir o nascimento de uma curiosidade epistêmica. Se nossos alunos desejarem o conhecimento como complemento de sua vida cultural, que é também a educacional talvez uma linguagem que permita esse direcionamento de atenções ou de desejos, essa mudança de lugar do “estudar” para uma zona de interesses mais divertida, como a dos jogos e das experiências proporcionadas por eles, possam nos auxiliar enquanto educadores, alunos ou mesmo o coletivo da sociedade quando pensarmos no aprendizado como algo tão importante, desejável e querido como aquele seu jogo favorito.

6. Pondo em prática

Apresentamos nos próximos dois itens desse trabalho duas aulas mediadas através de atividades lúdicas, jogos, sendo o primeiro uma aventura para RPG e o segundo um Larp. A ideia é que essas duas adaptações sirvam de modelos para criações ou apropriações feitas pelo professor, respeitando as características particulares de sua turma(s), para criação autoral de jogos que potencializem a construção de conhecimentos com base nos temas da disciplina.

6.6 Plano de aula: Relações étnico raciais coloniais como lógica das relações colônia x metrópole

Este plano não deve ser disponibilizado para os alunos, na medida em que ele apresenta as informações do tema específico e resume o conteúdo da aula para que o docente possa se planejar. Essa atividade ludo educativa está prevista para ser realizada em dois tempos de aula de cinquenta minutos. Serão abordados aspectos que fazem parte do trabalho com a habilidade EM13CHS102, de História, que consta na BNCC. Como a

habilidade deve ser desenvolvida ao longo de todo o ano, você observará que ela não será contemplada em sua totalidade aqui e que as propostas podem ter continuidade em aulas subsequentes.

Plano de aula: As relações étnico raciais colônia x metrópole (Coroa portuguesa) e Colônia (Brasil) nos séculos XV e XVI.

Unidade temática: mercantilismo, comércio e a lógica da exploração colonial

Objetos de conhecimento: Exploração econômica colonial como lógica das relações étnicas no Brasil colônia.

Competências específicas da BNCC: Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão dos processos sociais, políticos, econômicos e culturais geradores de conflito e negociação, desigualdade e igualdade, exclusão e inclusão e de situações que envolvam o exercício arbitrário do poder.

Habilidades da BNCC: (EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais da emergência de matrizes conceituais hegemônicas (etnocentrismo, evolução, modernidade etc.), comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.

Palavras-chave: Colônia, metrópole, mercantilismo, pacto colonial, aculturação, etnocentrismo.

Material complementar: Cópias das fichas de personagens, projetor.

Para você saber mais:

Mercantilismo

O conceito de mercantilismo que se tem não é necessariamente comum a todos os teóricos, mas, sim, o mais aceito entre os mesmos. Este termo, então, compreende um conjunto de ideias e práticas econômicas dos Estados da Europa Ocidental entre os séculos XV e XVIII, voltadas para o comércio e, como fator predominante, o controle da economia pelo Estado. Caracteriza-se principalmente pela balança comercial favorável, protecionismo alfandegário, e pacto colonial. Desta forma, é o conjunto de diferentes práticas e teorias econômicas do período do Absolutismo europeu. **Para consultar: VAIFAS, FARIA, FERREIRA, SANTOS,** Ronaldo, Sheila de Castro, Jorge, Georgina dos. História volume único. Capítulo 11, O encontro dos mundos. Editora Saraiva. São Paulo, SP. 2010.

Pacto Colonial

Uma das práticas do mercantilismo, em que a metrópole impunha um conjunto de leis e regras para as colônias com o fim de se beneficiar economicamente de tudo o que era produzido nas colônias, adquirindo também o direito sobre tudo o que fosse exportado para outros territórios.

Para consultar: NOVAIS, Fernando A. (Org.). História da vida privada no Brasil. São Paulo: Cia. das Letras, 1997.

PRADO JÚNIOR, Caio. História econômica do Brasil. São Paulo: Brasiliense, 2006.

Objetivo

Entender as relações entre colônia e metrópole no período mercantilista e as relações que podemos estabelecer entre o Brasil da atualidade e o nosso passado colonial.

Tempo sugerido: uma hora e meia

Contexto da Aventura proposto pelo autor

Mem de Sá Governador Geral da Ilha de Vera Cruz, tem um importante carregamento de Pau Brasil para enviar para Portugal saindo da Ilha de São João (atual Fernando de Noronha). Cinco mil toras esperam para serem carregadas para treze navios em quatro dias, e ele precisa de aventureiros dispostos a proteger seu investimento do ataque de tribos indígenas e animais selvagens.

Contexto Histórico

Quando os portugueses chegaram aqui, em 1500, logo identificaram que a árvore poderia suprir a demanda por esse corante na Europa e com isso foi iniciada a exploração. A primeira pessoa que recebeu o direito de exploração do pau-brasil na América foi um cristão-novo (judeu convertido ao cristianismo) chamado **Fernão de Loronha**, em 1501.

A ocupação de Fernando de Noronha é quase tão antiga quanto a do continente. Em decorrência de sua posição geográfica, o arquipélago foi uma das primeiras terras descobertas no Novo Mundo, já aparecendo em 1500 no planisfério do cartógrafo espanhol Juan de la Cosa. Foi descoberto no dia 10 de agosto de 1503 pelo navegador Américo Vespúcio, em expedição comandada por Gonçalo Coelho e financiada pelo fidalgo português Fernão de Loronha, cristão novo, arrendatário de extração de pau-brasil. “O paraíso é aqui”, teria dito Vespúcio ao abordar a ilha deserta após o naufrágio da principal nau das seis que

compunham a expedição. A carta que escreveu, a *Lettera*, é o primeiro documento relativo à ilha, cuja primeira denominação foi Ilha de São João.

Em decorrência da descoberta foi doada a Fernão de Loronha, financiador da expedição, através de carta do rei D. Manuel, em 16 de janeiro de 1504. Pela carta régia, os direitos e jurisdição da ilha de São João caberiam a Fernão de Loronha durante todo o tempo em que a mesma fosse povoada e, por seu falecimento, passaria a um de seus filhos. Foi a primeira capitania hereditária, 30 anos antes da implantação do regime no Brasil. No entanto, o donatário e seus sucessores jamais tomaram posse de suas terras, limitando-se apenas ao gozo de se chamarem donos da ilha, contentando-se em tirar a confirmação em cada novo reinado.

Fonte: Governo do Estado de Pernambuco, Distrito Estadual Fernando de Noronha, Aspectos Históricos. Disponível em: <https://www.noronha.pe.gov.br/>

Como a aventura funciona na sala de aula?

1º etapa: Divida os alunos da sala em 5 grupos.

2º etapa: Entregue uma planilha de personagem para cada grupo (se existir tempo, os grupos poderão criar seus personagens com base nas etnias e tipos de trabalho disponíveis para homens e mulheres no período da aventura veja, A Bandeira do Elefante e da Ara, capítulo 1, página 19, Criação de personagens para auxiliar seus alunos).

3º etapa: Leia cada uma das descrições de cenas da aventura – dentro dos quadros – para os jogadores e espere que eles decidam o que irão fazer, faça os testes necessários para saber se eles tiveram sucesso ou fracasso na execução de suas ações. Repita essas etapas até a última cena da aventura.

Obs.: existem textos complementares intitulados “Para saber mais”, eles podem ser usados para ilustrar historicamente eventos e locais na narrativa, oferecendo um diálogo maior com o conteúdo da disciplina. Sinta-se livre para utilizá-los ou criar os seus próprios textos complementares.

1º Cena – A oferta de trabalho do Governador Mem de Sá

No início da aventura o Narrador/Professor deve informar aos jogadores/alunos a situação do seu grupo, eles formam um grupo de aventureiros/mercenários multiétnico – indígenas, africanos e europeus - que realizam trabalhos para quem pagar melhor. Eles já se conhecem há alguns meses e confiam uns nos outros. No momento eles estão sem trabalho

e encontram, em uma pequena aldeia do sul da Bahia, a carta apresentada abaixo. Leia o texto do quadrado e apresente uma cópia da carta aos jogadores/alunos:

Chegando na pequena aldeia de Itapuam, vocês identificam ao longe o campanário da pequena igreja em estilo colonial. Como na maioria das aldeias, vilas e cidades da Ilha de Vera Cruz ao lado da entrada existe um painel de madeira onde informações são fixadas para que os moradores possam se informar sobre novidades e ordens da administração da Metrópoli como o comércio exclusivo com a coroa, a proibição da exploração do Pau Brasil sem uma carta de autorização e os horários de comemorações religiosas e missas, que são o centro da vida social da colônia. Lá vocês encontram a oferta de trabalho que segue na carta em anexo.

Obs.: a carta de crédito, forma de pagamento oferecida na proposta de trabalho, é a forma de pagamento mais comum do período colonial. O metalismo, uma das práticas econômicas que formam o tripé do mercantilismo colonial – metalismo, balança comercial positiva e comércio de especiarias – exige que pouco ou nenhum metal precioso permaneça nas colônias, sendo assim, a forma mais comum de pagamento para quem presta serviços à coroa ou a administração pública ou a particulares é uma carta de crédito que pode ser usada no comércio local para compra de armas, alimentação, roupas, utensílios, etc.

Obs.2: A participação das mulheres em empreitadas aventureiras é uma raridade no período colonial. A mulher era tradicionalmente e via de regra submetida à tutela da família e após o casamento ao marido. A partir daí ela é praticamente excluída da vida social, se dedicando aos cuidados da casa do esposo e dos filhos. No entanto, é preciso relativizar com os estudantes essa imagem sobre as mulheres neste período, uma vez que pesquisas históricas recentes têm destacado algumas trajetórias de mulheres no Brasil colonial que se distanciaram na prática desse estereótipo feminino. Ainda assim, o tratamento dado pela sociedade a uma mulher aventureira podia não ser necessariamente amigável, comentários maldosos e despeitos sociais possivelmente eram comuns na vida de uma aventureira no Brasil Colonial.



2º Cena – O Porto de Salvador em Itapoã

O Cenário: A Ilha de São João fica a quatro horas de barco da costa de Salvador, (é conhecida hoje como Fernando de Noronha), para chegar à ilha será necessário que os aventureiros contratem um barqueiro ou paguem passagem – com trabalho – em um dos navios de

transporte de carga. No porto uma cena lastimável chama atenção do grupo, leia o quadro abaixo para os jogadores:

Ao chegar ao porto vocês percebem uma movimentação grande de trabalhadores europeus, indígenas e africanos envolvidos em várias tarefas. Eles transportam toras de madeira e diversos tipos de alimentos em grandes sacos de lona. Na margem norte da praia, onde o porto foi construído sobre uma passarela de madeira, vocês podem ver dezenas de indígenas de várias idades e procedências amarrados ou agrilhoados, provavelmente esperando transporte para algum ponto de trabalho ao longo da costa. Vocês reparam que muitos suplicam para serem soltos e outros parecem olhar para o vazio sem esperanças de liberdade.

Aqui os jogadores podem desejar realizar várias ações:

- Contratar um barco para a viagem até a Ilha de São Luís.
- Libertar os indígenas aprisionados, principalmente se um Jesuíta estiver entre eles (esse curso da ação deve ser realizado em um momento mais discreto, como durante a noite. Os personagens terão que enfrentar vigias portuguesas, francesas ou holandesas [piratas, exploradores e comerciantes desses três estados invadiram e disputaram territórios no Brasil por décadas convivendo em vários momentos com os indígenas e colonizadores portugueses]. Eles podem ainda chamar a atenção dos religiosos locais para exigir a soltura dos indígenas catequizados).
- Pagar pela passagem em um barco de carga até a ilha (essa viagem será feita durante a tarde e sem acomodações confortáveis, pois os barcos eram depósitos de material e só os oficiais no barco – capitão e primeiro imediato – poderiam possuir acomodações separadas).

Para você saber mais:

Durante os trinta primeiros anos da colonização Portugal tinha pouco interesse em sua nova colônia. Primeiro porque as colônias espanholas encontraram ouro rapidamente em suas terras na América, e segundo porque a recém descoberta da rota para Índias oferecia um retorno de investimentos rápidos com os produtos que chegavam à metrópole. O comércio de Pau-brasil foi a principal atividade econômica extrativista que a Coroa portuguesa explorou em sua colônia na América. O pau-brasil oferecia uma madeira de coloração vermelha (como brasa, daí Brasil assim como a cor da pele dos índios a quem os portugueses chamavam de

brasios homens com pela cor de brasa), essa madeira possuía uma resina de cor vermelha que era um bom corante para tecidos, algo bastante valioso na época.

Obs.: A Companhia de Jesus – Jesuítas - no Brasil começou os seus trabalhos apenas em 1549 com a chegada das primeiras delegações com o intuito de catequizar os Indígenas. É importante lembrar que, a despeito dos interesses comerciais, os Reis Ibéricos (Portugal e Espanha) eram católicos fervorosos que mantinham um aliança com Roma para a expansão do catolicismo e a implementação do Tribunal do Santo Ofício também conhecido como Inquisição, como forma de impedir a propagação das novas religiões protestantes nascidas do movimento da reforma promovida por Lutero, Calvino e outros religiosos.

3° Cena – A Viagem

Libertando ou não os indígenas aprisionados no porto, os personagens seguem sua viagem para a Ilha. O Capitão Sebastião Pereira do navio “Ns^a. de Lurdes” aceita levar os personagens até a ilha, em troca de trabalho no porto com o carregamento e segurança da carga que seus tripulantes tentam levar às pressas para o navio. Leia o quadro abaixo para os jogadores:

Vocês conseguem uma viagem em um navio chamado “Ns^a. de Lurdes”. O Capitão, um sujeito de modos grosseiros e autoritários, chamado Sebastião Pereira, concorda em levar vocês se vocês ajudarem com a carga e a segurança do Navio até a Ilha de São João. O trabalho é duro e vocês se dividem em duas equipes, uma cuida da segurança do barco e da carga, e a outra ajuda os marinheiros do navio no carregamento de pesadas toras de madeira, sacos de comida e temperos diversos, animais como Tucanos, Araras e Macacos em pequenas jaulas de madeira e outros materiais. Depois de um dia exaustivo, vocês embarcam no navio rumo à costa. Será uma longa viagem de cinco horas, diz o capitão rabugento.

Para você saber mais:

As viagens marítimas em tempos da colonização na época Moderna eram extremamente desconfortáveis, insalubres e perigosas. Em média, a cada três navios que partiam de Portugal nos séculos 16 e 17, um afundava. Cerca de 40% da tripulação morria nas viagens, vítimas não só de naufrágios, mas também de ataques piratas, doenças e choques com nativos dos locais visitados. Quem sobrevivia ainda tinha que aguentar o insuportável mau cheiro a bordo e as acomodações precárias. “Nas cobertas inferiores (onde as pessoas dormiam), o ar e a luz eram escassos, sendo fornecidos apenas por fendas entre as madeiras, que deixavam passar também a água do mar, tornando os porões abafados, quentes e úmidos” (PESTANA, 2018), diz o historiador Fábio Pestana Ramos, da Universidade

Bandeirante de São Paulo (Uniban). As caravelas nunca levavam a quantidade ideal de comida, criando um mercado negro a bordo controlado pelos oficiais mais graduados que vendiam frutas a quem pagasse mais.

Quem não tinha dinheiro caçava ratos e baratas, que infestavam os navios, para sobreviver. Nesse ambiente de luta pela sobrevivência, os motins se tornavam comuns e eram reprimidos com brutalidade pelos oficiais, que andavam com espada, adaga e pistolas. Havia também a má conservação dos barcos, com cascos apodrecidos e velas desgastadas. Essas embarcações valiam fortunas. *“Em meados do século 16, uma caravela aparelhada para 120 tripulantes custava em torno de 75 quilos de ouro, o equivalente a 758 mil escravos”*. A caravela se tornou o mais famoso tipo de navio usado nas jornadas dos descobrimentos, mas havia também a nau, embarcação mais lenta, mas que possuía maior capacidade de carga e podia levar um número maior de canhões e tripulantes.

Fonte: NAVARRO, Roberto. Como era uma viagem marítima no tempo dos descobrimentos? Não era nada fácil.....Super Interessante, 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-era-uma-viagem-maritima-no-tempo-dos-descobrimientos/><https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-era-uma-viagem-maritima-no-tempo-dos-descobrimientos/>

Aqui os jogadores podem querer fazer ações como conversar com os tripulantes, investigar o que o navio está transportando para a ilha ou identificar a rota e os locais da viagem. Essa é uma excelente oportunidade para o professor trabalhar conteúdos e temas da disciplina, ou ainda, realizar um trabalho interdisciplinar com o professor de Geografia, trabalhando temas como, as relações étnico raciais, sociais e econômicas entre os povos do Brasil Colonial, limites regionais e cartografia colonial, lugares e folclores regionais e os planos da Coroa Portuguesa. Faça sugestões sutis, esteja preparado, com material do próprio livro didático em mãos, para facilitar esse trabalho. Essa é uma forma divertida de se trabalhar os temas da disciplina.

4° Cena - A Ilha de São João

A ilha de São João (atual Ilha de Fernando de Noronha) é uma ilha pequena com 26km². Possui três elevações visíveis no horizonte em três extremidades da ilha com não mais de trinta metros de altura. Na época em que se passa a aventura ela possui uma grande floresta central que ocupa mais da metade da ilha. Há uma capela em madeira no estilo das missões, uma casa grande (sede da feitoria) com dois andares em estilo colonial, um depósito grande de alvenaria e uma oca indígena grande que serve para abrigo e moradia de aproximadamente trinta indígenas escravizados que são monitorados por sete capatazes

armados com punhais, espadas e pistolas de pólvora a mando do Feitor Fernão de Loronha. Existe também um porto precário de madeira feito para embarcações de baixo calado e um galpão de madeira para ferramentas próximo da feitoria. Para evitar revoltas e ataques dos índios, os trabalhos de corte da madeira ou do cultivo diário de gêneros alimentícios são feitos por 10 indígenas em cada turno; manhã, tarde e noite.

Quando os personagens chegarem à ilha, leia o quadro abaixo para os jogadores:

Vocês terminam a viagem cansativa em seis horas, mais tempo do que o previsto pelos navegantes anteriormente. O capitão então solicita, mais uma vez, que vocês ajudem com o descarregamento do navio que só termina no início da noite. A pouca luz da ilha vem de tochas na pequena estrada que liga o porto a Casa Grande e o entorno do galpão. Assim como em torno da oca vocês percebem a movimentação de vigias que fazem a patrulha no lugar. Agora é a hora de tentar falar com o feitor para realizar o trabalho proposto.

Aqui os jogadores podem desejar realizar várias ações:

- Libertar e indígenas aprisionados e provocar um verdadeiro caos na ilha. (a aventura acaba aqui e eles fogem da ilha em um barco roubado).
- Entrar para o grupo de mercenários de Fernão de Loronha (ver abaixo).
- Explorar a ilha em busca de oportunidades desconhecidas. Aqui o professor pode criar à vontade com os alunos o que eles esperam encontrar na ilha?

Para saber mais

A primeira forma de administração colonial foram as Capitânicas Hereditárias. As demais capitânicas fracassaram por vários motivos, como conflitos com os indígenas - Ilhéus, Porto Seguro, Bahia, e Espírito Santo - Na Capitania da Baía de Todos os Santos, o donatário Francisco Pereira Coutinho foi morto e devorado por indígenas. Também e a influenciaram para tal fracasso as dificuldades financeiras e a falta de centralização administrativa. Quando falida a capitania, sua administração retornava ao rei.

O primeiro e mais valioso produto extraído da colônia foi a madeira avermelhada conhecida como pau Brasil, além de bela a madeira possuía uma resina vermelha muito boa para tingir tecidos, o que a tornava muito valiosa na Europa.

VAINFAS, Ronaldo. Conecte - História - Volume Único - Ensino Médio, SARAIVA – Didáticos, SP, 2018.

Finalizando a aventura

Depois de terminar o descarregamento do barco o grupo de aventureiros poderá finalmente falar com Mem de Sá. Ele contratará os aventureiros como mercenários para ajudar seus capangas a proteger a ilha do ataque de navegadores franceses que querem ocupar o território. Caso os jogadores aceitem, o ataque ocorrerá no meio da noite e os personagens dos jogadores terão que ajudar os capangas de Sá a lutar contra vinte invasores franceses. Se os jogadores vencerem, a aventura termina e eles podem fazer o Diários de Aventura, no qual descreverão as principais características percebidas por eles sobre o Brasil colonial. Caso os aventureiros escolham libertar os indígenas aprisionados, esses lutarão contra os militares portugueses de Mem de Sá e contra os franceses ao lado dos aventureiros e escaparão da ilha em um barco ou canoa roubado o mais rápido possível. Os Franceses atacam de qualquer maneira, mas agora os jogadores terão ajuda dos indígenas e estarão em maior número.

O Diário de Aventura será a forma de avaliação dessa atividade ludo-educativa, aqui os alunos escreverão sobre os temas e elementos históricos apresentados na atividade. Aqui é possível incrementar a atividade através de uma parceria com o professor(a) de linguagens ou literatura. É possível transformar o Diário de Aventura em um relato escrito em diferentes gêneros literários (de escrita), como o monográfico acadêmico, o jornalístico, o fantasioso ficcional, o histórico ficcional ou ainda o diário tradicional da testemunha da viagem. O professor pode orientar os alunos sobre elementos característicos do gênero e transformar esses relatos em outros tipos de mídia, como quadrinhos, teatro de sombras, pôsteres e cartazes.

6.6.6. Jogo da Sociedade Feudal – 6º Ano Ensino Fundamental 2

Plano de aula: Para essa atividade lúdica no estilo *LARP (live action roleplaying)*, os alunos/jogadores representarão diferentes personagens em diferentes classes sociais em um Feudo medieval. O texto do livro didático – a escolha do professor – pode ajudar esclarecer dúvidas e virar a fonte de pesquisa para a elaboração de um relatório posterior à atividade. Esse relatório pode ser usado como forma de avaliação da atividade e deve receber o mesmo tratamento de imersão contextual lúdica, ou seja, é importante que o educador transforme esse relatório em parte da brincadeira. Os alunos podem ser estimulados a decorar o relatório

com iluminuras medievais – a professora de arte talvez possa auxiliá-los nessa tarefa – e a folha utilizada para o relatório pode ser envelhecida com café, hidrobetume ou terra (a criatividade é limite). Nele os alunos devem fazer um Diário da Vida Medieval e explicar como é a vida dos seus respectivos personagens na história.

Unidade temática: trabalho e formas de organização social e cultural.

Objetos de conhecimento: Senhores e servos no mundo medieval. Trabalho e trabalho livre no contexto da Idade Média. Relação de vassalagem, lógica das trocas e comércio no feudalismo

Habilidades específicas da BNCC: (EF06HI01) Identificar diferentes formas de compreensão da noção de tempo e de periodização dos processos históricos (continuidades e rupturas). (EF06HI16) Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos. (EF06HI19) Descrever e analisar os diferentes papéis sociais das mulheres no mundo antigo e nas sociedades medievais. (EF06HI18) Analisar o papel da religião cristã na cultura e nos modos de organização social no período medieval.

Palavras-chave: Idade Média, Feudalismo, senhores, servos, religião, tradição, suserania e vassalagem.

Material complementar: Cópias das cartas de personagens e das folhas de gêneros alimentícios, tesoura de ponta redonda, projetor computador um sino de metal ou som de sino no celular para marcar o tempo de trabalho pela Igreja.

Como tudo começa: Slide 2

No momento em que a turma entrar na sala, o professor deve entregar uma das cartas de personagens para cada um, peça para que eles não virem a carta antes do início da atividade, assim a surpresa e a organização será maior. Depois que todos estiverem sentados e com as cartas na mão, exiba o slide 2 do PowerPoint e leia com eles:

O ano é 953 d.C. É o fim da primavera, e a temporada de colheita do verão está prestes a começar. O rei morreu. Nosso reino prosperou sob seu governo, mas há algumas dúvidas sobre quem será nosso próximo líder. O rei tinha uma filha a quem amava profundamente e

um filho mais novo que, pelas leis da terra, seria o próximo rei. Mas qual deles se levantaria para nos governar?

Quem quer que tenha a carta do rei, por favor, levante-se e caminhe até o trono. Todos os outros devem se curvar e aplaudir respeitosamente.

Obs.: cada carta possui as ações que cada jogador deve realizar para facilitar o andamento da atividade. Mas os slides apresentam essas ações para que todos possam entender o papel dos outros colegas na sua personagem medieval.

O Rei: Slide 3

AÇÃO: Você é o rei/rainha, quando a música do próximo slide começar você deve se sentar no trono e aguardar o bispo colocar a coroa na sua cabeça.

O Bispo: Slide 4

AÇÃO: quando o Rei for indicado você deve colocar gentilmente a coroa na sua cabeça dizendo:

“Que o Rei seja coroado em nome de Deus.”

O Salão do trono do palácio: Slide 5

Apresente o slide com a música que acompanha o Powerpoint da apresentação para criar o clima certo.

Para Pensar: Slide 6

O novo monarca está no lugar e as pessoas parecem satisfeitas. Quero dizer, honestamente, não é como se tivéssemos escolha ou algo assim. Deus escolhe nossos governantes. Teremos que rezar para que nosso novo governante seja tão eficaz quanto seu pai foi. O monarca convida todas as pessoas da terra para o castelo para um anúncio.

Monarca faz anúncio de juramento de lealdade - Obrigado meu povo! Agora é o momento de fazermos esse reino crescer. Servos, vão para seus feudos. (todos os que tiraram cartas numeradas são servos).

Nobres: Slide 7

Se você tirou a carta do Duque, Conde, Cavaleiro Nobre, Visconde, Príncipe, Barão, Marquês, significa que você é um nobre, parabéns! Vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade.

Se ajoelhe diante do rei, abaixe a cabeça e jure:

“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Nobres devem se dividir igualmente à direita e a esquerda do Rei.

Os servos, do Bispo para os servos: Slide 8

Os Padres posicionados nas mesas do CAMPO devem tocar o sino ordenando que os camponeses venham trabalhar.

Os servos devem ocupar mesas ou espaços no chão em grupos iguais (se possível) para começar a colheita.

Sente-se no chão ou na mesa com uma das mãos sempre abaixada tocando a mesa. Você não pode soltar nunca.

Temporada da Colheita: Slide 9

Servos, usem as ferramentas fornecidas pelo seu glorioso governante para colher **“10 alimentos”**. Coloque-os em seu balde.

-Não use as mãos, camponês sujo!!!!

Lembre-se, você está preso à terra, então não solte uma das mãos. **Cavaleiros**, certifiquem-se de que nenhum servo tome mais do que sua parte! **Nobres**, certifiquem-se de que seus servos estão trabalhando rapidamente. A temporada de colheita terminará em breve!

Temporada de Coleta de taxas. Cada folha de alimentos serve a dois camponeses:

Slide 10

Servos: só podem coletar 10 alimentos e colocar nos seus baldes.

Cavaleiros: colem 5 alimentos de cada camponês e coloque-os no balde do nobre.

Nobres: paguem a cada um de seus cavaleiros 10 colheitas do seu balde.

Nobres: paguem 15 colheitas ao rei de seu balde.

Perigo: Slide 11

Vikings foram vistos indo em direção ao reino. Servos se escondem no castelo. Cavaleiros pegam um escudo e preparam-se para defender seu povo!

Nobres defendem o rei.

Ataque: Slide 12

Imagem os Vikings atacando um feudo.

Pensando no que vivemos: Slides 13/14/15/

Slide 13: 1- Quanto de alimento cada grupo social obteve ao final?

Aqui o professor(a) pode anotar as coletas no gráfico piramidal para evidenciar a diferença entre produção de arrecadação dos gêneros produzidos pelos camponeses. Pode-se ressaltar aqui as dinâmicas de exploração e de valor do trabalho entre os grupos sociais do período feudal.

Slide 14: As questões dos slides finais apresentam oportunidades de reflexão para o grupo de estudantes. É imprescindível que os alunos respondam em sala juntos para que referenciais e observações diferenciadas de cada um, ajudem a compor o quadro geral do que foi apreendido.

2. Que tratamento os servos tinham no sistema Feudal?

3. Com base nessa atividade, o feudalismo parece ser um bom sistema de governo? Por que sim ou por que não?

Slide 15: Esse slide permite aos alunos relacionarem os elementos lúdicos aos elementos reais do tema da aula.

4 - No jogo, usamos algumas coisas para representar elementos reais. Preencha a tabela com os elementos reais.

Slide 16:

5- Como foi ser sua ordem (classe) social?

6- Como foi “nascer” no seu grupo social e não poder mudar?

7- Como as 4 classes dependiam uma da outra?

8- Por que você acha que os juramentos de lealdade eram necessários? O que você acha que aconteceu quando eles foram quebrados?

Slide 17:

9 – Qual o papel da Igreja na nossa história?

10 – Porque o bispo é a pessoa que coroa o Rei?

11 – Porque o Clero (a Igreja) não teve que pagar os impostos/taxas para os reis e seus nobres.

Como parte final do trabalho os alunos podem criar o seu Diário da Vida Medieval, onde eles podem falar como foi a experiência e como era a vida medieval a partir das memórias criadas

na atividade lúdica. Aqui o professor pode ficar atento aos temas e ideias propostas no plano de aula para avaliar seus alunos.

7. REFERÊNCIAS

- MONCELIN, CAMARGO**, Renato, Rosiane de. História vol. 7, Projeto Apoema, Editora do Brasil. São Paulo, 2013
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular Ensino Médio BNCC**, cap. 5, Ciências Humanas e Sociais aplicadas no ensino médio: competências específicas e habilidades . MEC, 2017, pág. 561.
- BENJAMIN**, Walter. **Reflexões Sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação**. Editora 34, São Paulo, 2002.
- BOTERMANS**, Jack. **The Book of Games**. Sterling Publishing Co., Inc. New York, NY, 2008.
- CAILLOIS**, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**, Editora Vozes, Petrópolis, 2017.
- COTRIM, FERNADES**, Gilberto, Mirna. **Filosofia, volume único Conecte Lidi**. Editora Saraiva, São Paulo, 2014.
- COOK**, David “Zeb”. Advanced Dungeons & Dragons 2º edição: livro do jogador, Editora Abril Jovem, São Paulo, 1995.
- FALCÃO**, Luiz. **LIVE! Live Action Roleplaying: Um Guia Prático para LARP, 2º Ed**. São Paulo, Acessado em 16 dez. 2018, disponível em: <http://www.boivoador.com.br/p/o-que-e-larp.html>..
- FREIRE**, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**, Editora Vila das Letras, Paraíso, 2017.
- GABRIEL, MONTEIRO, MARTINS**, Carmem Teresa; Ana Maria, Marcus Leonardo Bonfim (Orgs). Narrativas do Rio de Janeiro nas aulas de história. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016. p. 205-231. In.: Carmem Teresa Gabriel. Narrativas escolares do Rio de Janeiro: quem são os sujeitos dessas histórias?"
- GALLO**, Silvio. **Metodologia do Ensino de Filosofia: Uma didática para o ensino médio**, Papirus Editora, São Paulo, 2012.
- GONÇALVES**, Carlos Augusto Pereira. **O Brinquedo: as perspectivas de Walter Benjamin e Vygotsky Para o Desenvolvimento Social da Criança**, PUC Goiás, acessado em 21 mai. 2018, disponível em : <<http://sites.pucgoias.edu.br/pos-graduacao/mestrado-doutorado-educacao/wp-content/uploads/sites/61/2018/05/Carlos-Augusto-Pereira-Gon%C3%A7alves.pdf>>
- HAGEN**, Mark Rein. **Vampiro: A Máscara**, Devir Livraria Ltda, São Paulo, 1994.
- HUIZINGA**, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora Perspectiva, São Paulo, 2017.

KASI, JMM. Neil Gaiman: o escritor de Sandman. Panacea: a revista brasileira de quadrinhos e outros bichos, Ano 5, volume V, número 38, Panacea Serviços Editoriais Ltda, Rio de Janeiro, mar./abr. 1995, pag. 34-43.

KARMAN, STROIS, Julio, Jorge. Os Melhores Jogos do Mundo. Editora Abril Ltda. São Paulo, 1978.

NIELSEN GROUP. Pesquisa sobre o comportamento do consumidor da América Latina e Brasil. Disponível em: <https://www.nielsen.com/br/pt/>, acessado em 20 de dez. de 2019.

MCGONIGAL, Jane. A Realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo, Editora Best Seller Ltda, Rio de Janeiro, 2012.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil, Editora Bertrand Brasil Ltda, Rio de Janeiro, 2004.

SALEN, ZIMMERMAN, Katie, Eric. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos, Editora Edgard Blücher Ltda, São Paulo, 2014.

GIACOMONI, PEREIRA, Marcello, Nilton et al. Jogos e Ensino de História. Editora Evangraf LTDA. Porto Alegre, RS. 2013.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. A Formação Social da Mente, Livraria Martins Fontes Editora Ltda, São Paulo, 1991.

ZABALA, Antoni. A Prática Educativa, como ensinar. Artmed, Porto Alegre, RS. 1998.

8. ANEXOS

A - Slides LARP Jogo da Sociedade Medieval, páginas 42 até 58

B - Cartas com os papéis para o da Sociedade, Medieval páginas 59 até 73



Como seria viver na Idade Média dentro de uma sociedade feudal?

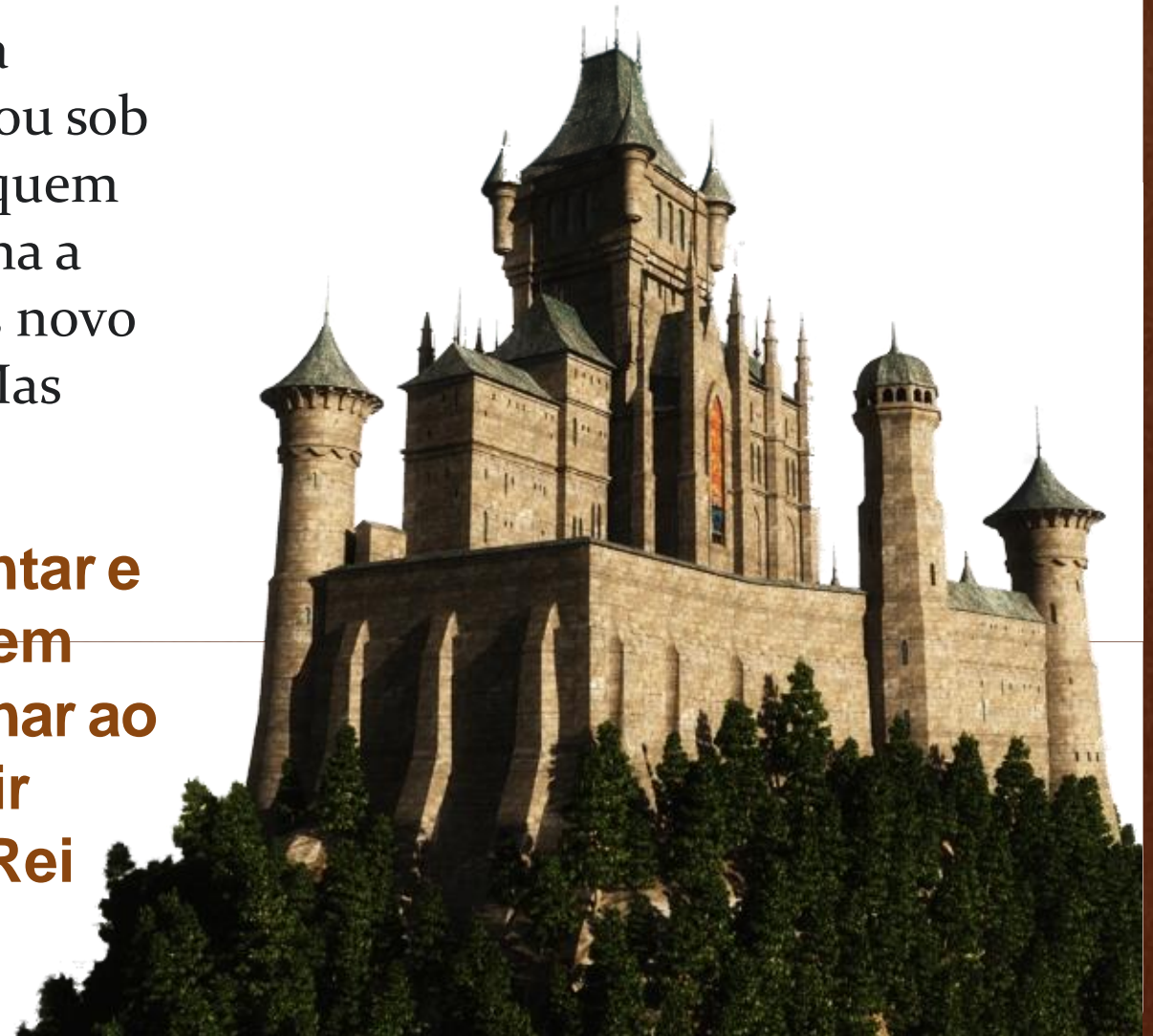
Um LARP para o sexto ou sétimo ano do ensino fundamental 2

Inspirado nas adaptações de Kevin Roughton
Teach with Magic: <https://www.mrroughton.com>
Prof. Me. Luciano Bastos

Como tudo começa...

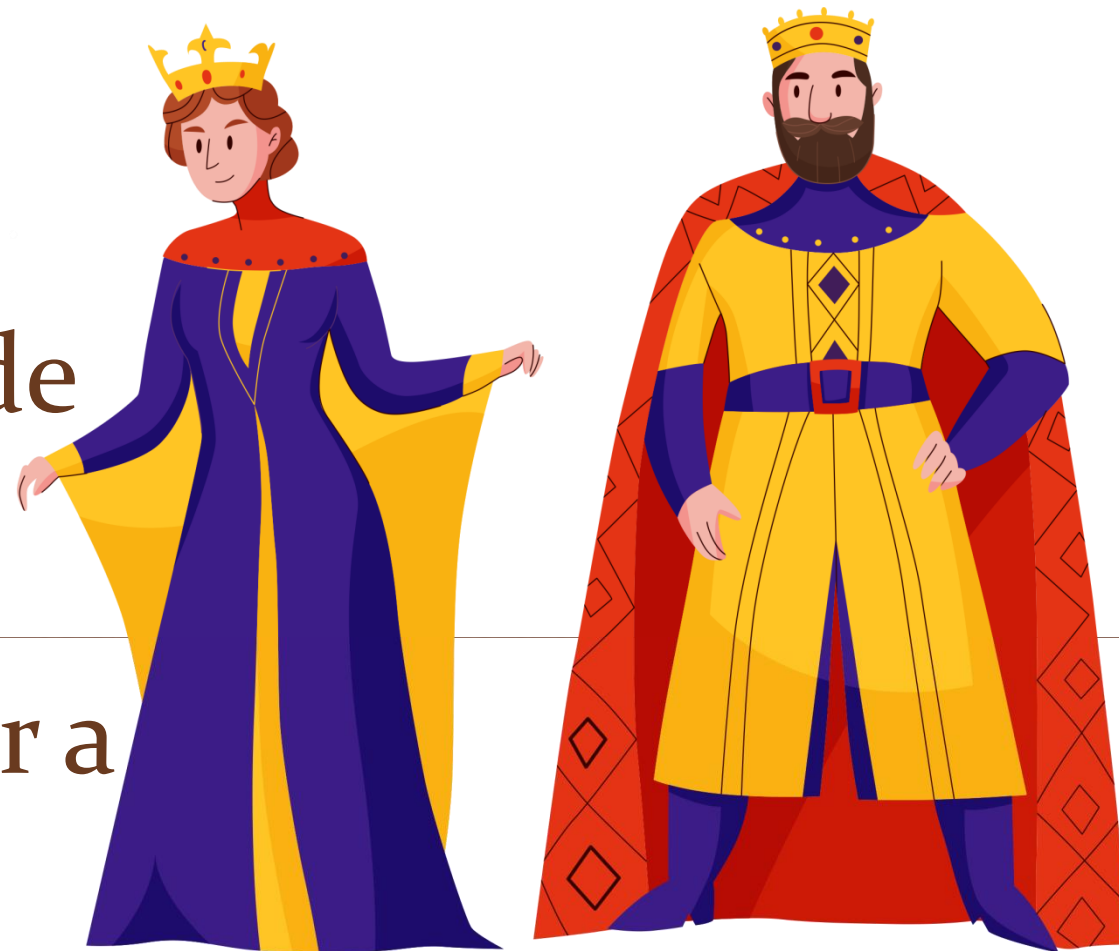
- O ano é 953 d.C. É o fim da primavera, e a temporada de colheita do verão está prestes a começar. O **rei morreu**. Nosso reino prosperou sob seu governo, mas há algumas dúvidas sobre quem será nosso próximo líder. O rei tinha uma filha a quem amava profundamente e um filho mais novo que, pelas leis da terra, seria o próximo rei. Mas qual deles se levantaria para nos governar?

Quem pegou a carta do rei deve se levantar e caminhar na direção do trono. Quem pegou a carta do Bispo deve se posicionar ao lado do rei. Todos devem aplaudir respeitosamente a caminhada do Rei até o trono.



O Rei e Rainha

- **AÇÃO:** Você é o rei/rainha, quando a música do próximo slide começar você deve se sentar no trono e aguardar o bispo colocar a coroa na sua cabeça.



O Bispo

- **AÇÃO:** quando o Rei for indicado você deve colocar gentilmente a coroa na sua cabeça dizendo:

“Que o Rei seja coroado em nome de Deus”.



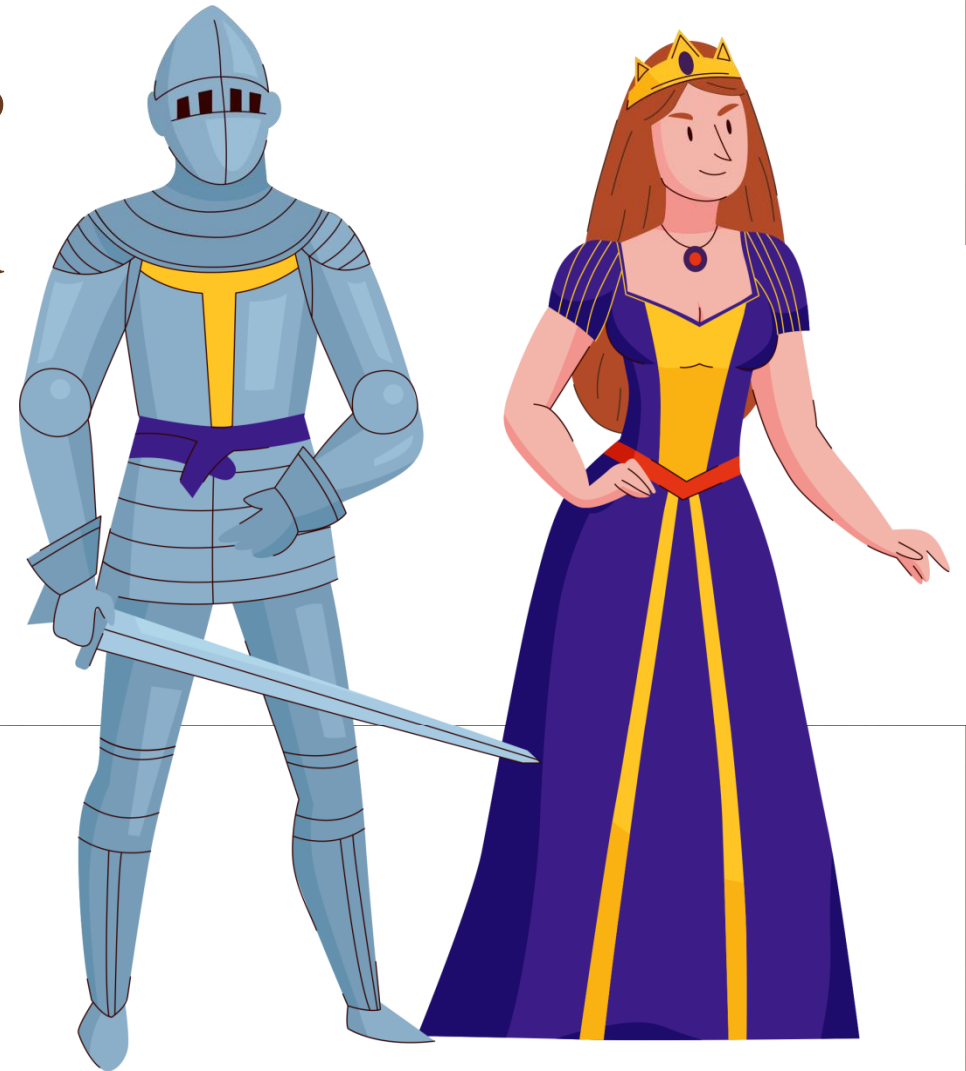


Para pensar:

- O novo monarca está no lugar e as pessoas parecem satisfeitas. Quero dizer, honestamente, não é como se tivéssemos escolha ou algo assim. ***Deus escolhe nossos governantes.*** Teremos que rezar para que nosso novo governante seja tão eficaz quanto seu pai foi. O monarca convida todas as pessoas da terra para o castelo para um anúncio.
- Monarca faz anúncio de juramento de lealdade.
- -Obrigado meu povo! Agora é o momento de fazermos esse reino crescer. Servos, vão para seus feudos. (todos que tiraram cartas camponês e camponesa são servos).

Nobres

- Se você tirou a carta do Duque, Conde, Cavaleiro Nobre, Visconde, Príncipe, Barão, Marquês, significa que você é um nobre, parabéns! Vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade.
- Se ajoelhe diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.
- Nobres devem se dividir igualmente á direita e a esquerda do Rei.



Papa para os servos:

- Os Padres posicionados nas mesas do CAMPO devem tocar o sino ordenando que os camponeses venham trabalhar.
- Os servos devem ocupar mesas ou pespaços no chão em grupos iguais (se possível) para começar a colheita.
- Sente-se no chão ou na mesa com uma das mãos sempre abaixada tocando a mesa. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada á terra”.





Temporada da Colheita

Servos, usem as ferramentas fornecidas pelo seu glorioso governante para colher “**10 alimentos**”. Coloque-os em seu balde.

-Não use as mãos, camponês sujo!!!!

Lembre-se, você está preso à terra, então não solte uma das mãos. **Cavaleiros**, certifiquem-se de que nenhum servo tome mais do que sua parte! **Nobres**, certifique-se de que seus servos estão trabalhando rapidamente. A temporada de colheita terminará em breve!

Temporada de Coleta de taxas:

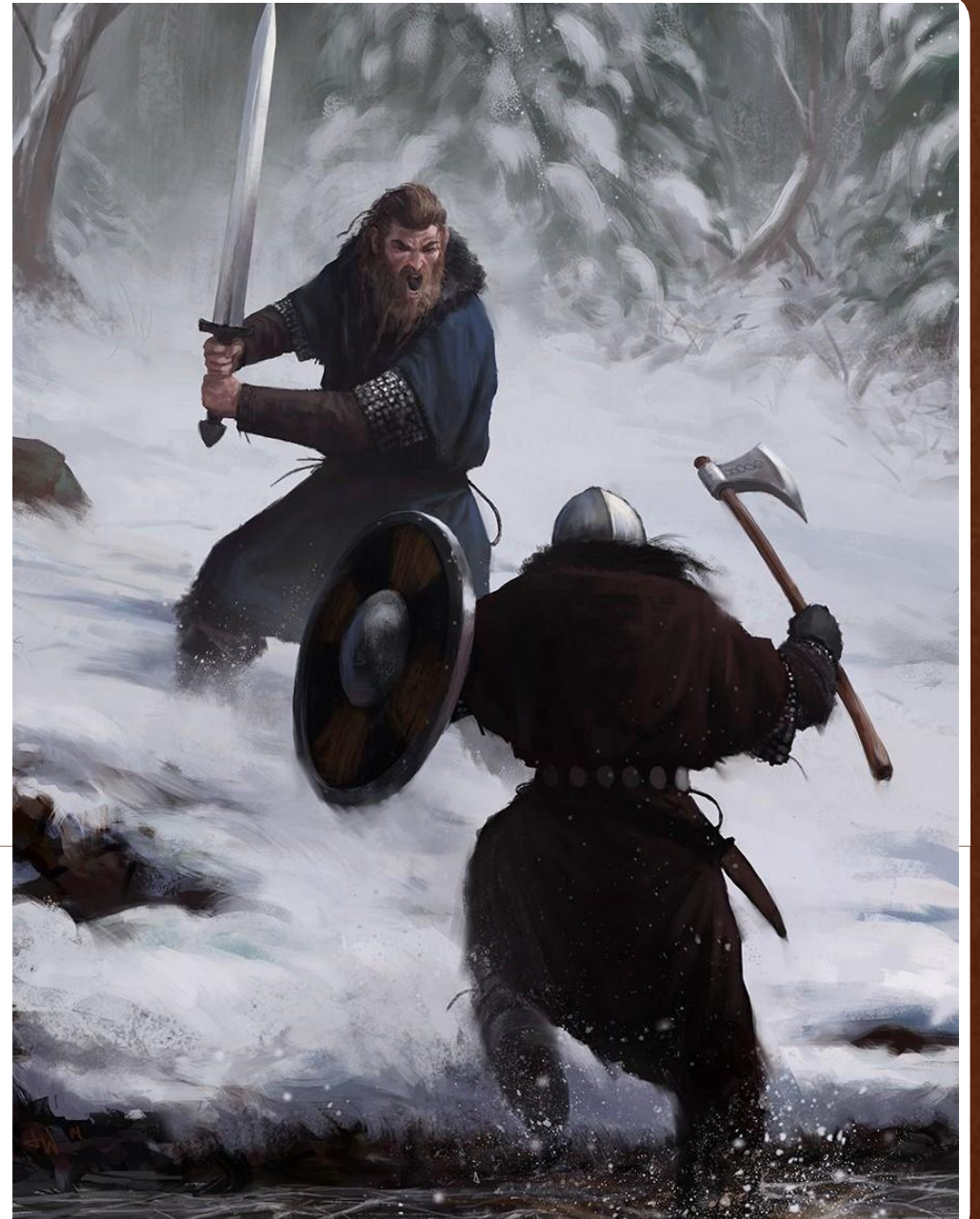
Cada folha de alimentos serve a dois camponeses

- **Servos:** só podem coletar **10 alimentos** e colocar nos seus baldes.
- **Cavaleiros:** colem **5 alimentos** de cada camponês e coloque-os no balde do nobre.
- **Nobres:** paguem a cada um de seus cavaleiros **10 colheitas** do seu balde.
- **Nobres:** paguem **15 colheitas** ao rei de seu balde.



Perigo:

- Vikings foram vistos indo em direção ao reino. Servos se escondem no castelo. Cavaleiros pegam um escudo e preparam-se para defender seu povo!
- Nobres defendam o rei.

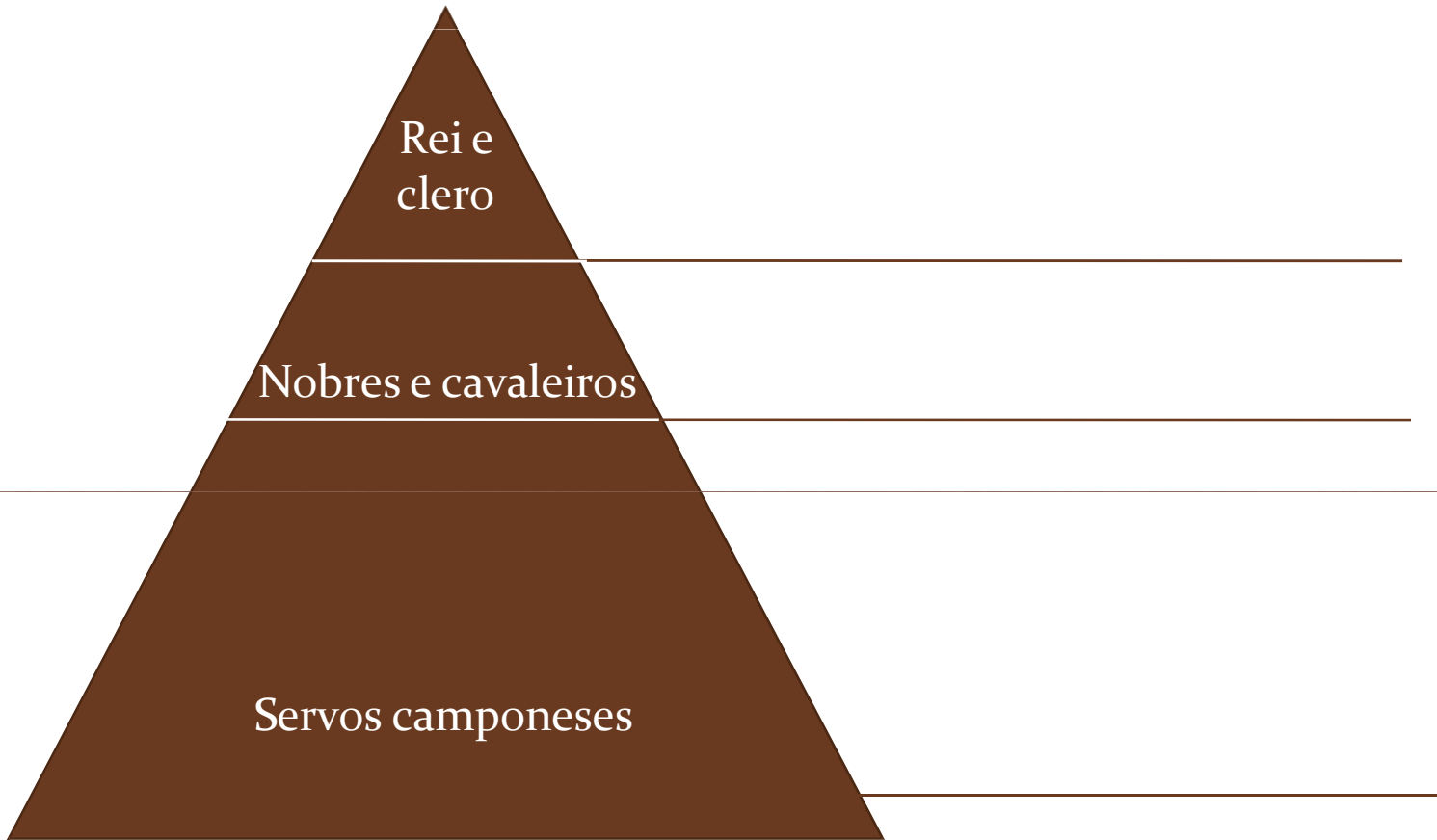


Ataque!!!



Pensando no que vivemos:

1- Quanto de alimento cada grupo social obteve ao final



2. Os servos foram tratados muito mal no feudalismo, então por que eles apoiaram esse sistema?
3. Com base nessa atividade, o feudalismo parece ser um bom sistema de governo?
Por que sim ou por que não?



4 - No jogo, usamos algumas coisas para representar elementos reais. Preencha a tabela com os elementos reais.

No jogo	Na idade medieval
Servos colhiam recortes de papel	
Servos tinham que segurar nas pernas da mesa	
Nobres se ajoelhavam diante do rei	
Cavaleiros supervisionavam coleta	
O rei tinham itens especiais	
A igreja não pagava impostos	

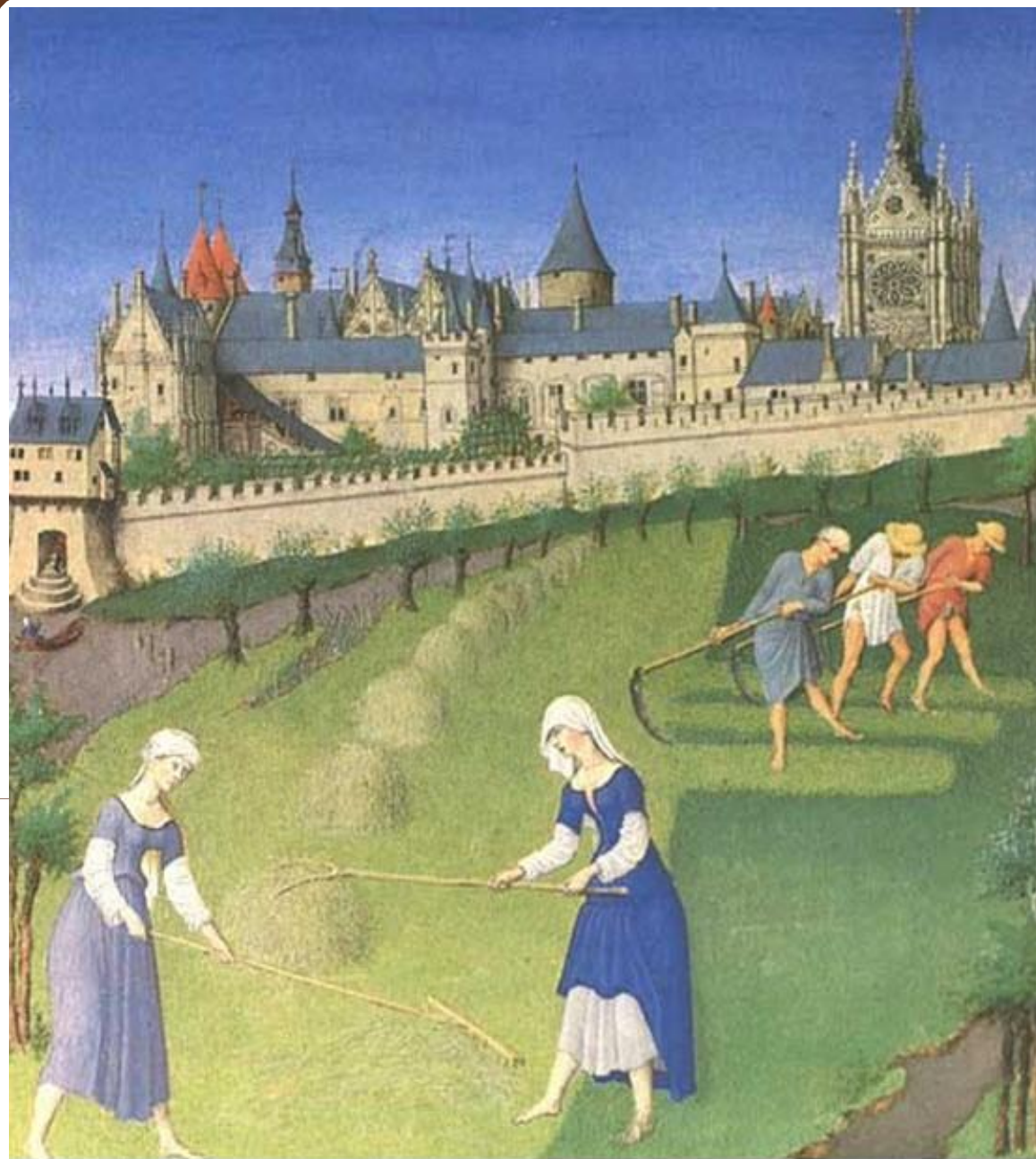


5- Como foi ser sua classe social?

6- Como foi “nascer” em sua classe e não poder mudar?

7- Como as 4 classes dependiam uma da outra?

8- Por que você acha que os juramentos de lealdade eram necessários? O que você acha que aconteceu quando eles eram quebrados?



9 – Qual o papel da Igreja na nossa história?

10 – Porque o bispo é a pessoa que coroa o Rei?

11 – Porque o Clero (a Igreja) não teve que pagar os impostos/taxas para os reis e seus nobres?

Q
♥



Rainha ou Rei

AÇÃO: Você é o rei/rainha, quando a música do próximo slide começar você deve se sentar no trono e aguardar o bispo colocar a coroa na sua cabeça.

K
♥



Rei ou Rainha

AÇÃO: Você é o rei/rainha, quando a música do próximo slide começar você deve se sentar no trono e aguardar o bispo colocar a coroa na sua cabeça.



Cavaleiro | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

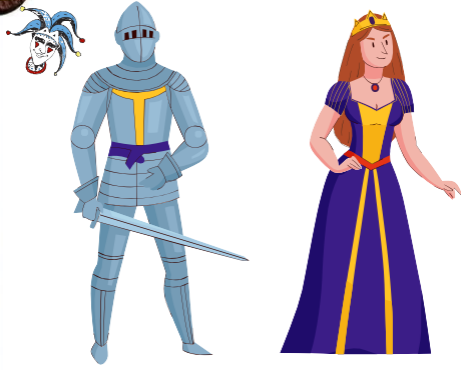
Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei



Duquesa Duque | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei



Marquesa Marquês | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei

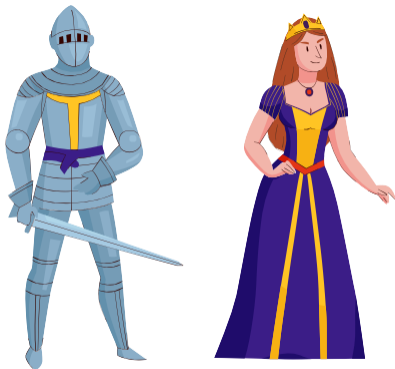


Baronesa Barão | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei

J
♥

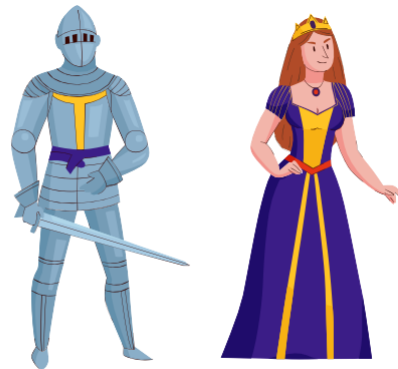


Condessa Conde | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei

J
♦

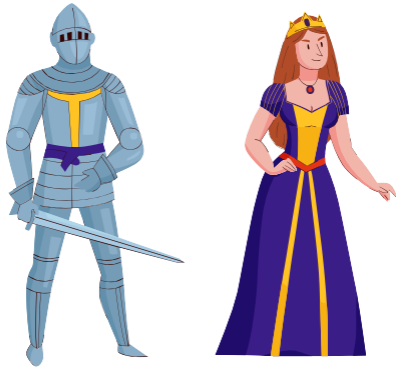


Princesa Príncipe | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei

J
♣



Viscondessa Visconde | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei

J
♠



Cavaleiro | Nobre

AÇÃO: quando convocado vá para perto do rei fazer seu juramento de fidelidade. Ajoelhe-se diante do rei, abaixe a cabeça e jure:
•“Juro solenemente que irei ser fiel, não farei guerras e irei defendê-lo de ataques”.

Posicione-se a direita ou a esquerda do Rei

2
♥



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

3
♥



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

4
♥

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

5
♥

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

6
♥

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

7
♥

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

8
♥

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

9
♥

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

10
♥

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

2
♠

Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

3



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

4



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

5



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

6



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

8



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

7



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

9



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

10



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

2



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

3



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

4



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

5



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

6



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

7



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

8



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

9



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

10
♦



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

2
♣



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

3
♣



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

4
♣



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

5



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

6



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

7



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

8



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

9



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

10



Camponês

AÇÃO: O Rei ordena que vão para as terras trabalhar. Servos com cartas pretas vão para direita e vermelhas para a esquerda. Sente na carteira e segure-se na mesa com uma mão. Você não pode soltar nunca. Infelizmente terá que fazer as tarefas com uma mão “amarrada na mesa”.

A



Padre | Clero

AÇÃO: iniciados os trabalhos nos feudos, escolha um feudo e pergunte aos camponeses se todos são tementes a Deus, se algum deles disser não, ele deve ser levado ao Rei e julgado como herege pelo Bispo.

A



Padre | Clero

AÇÃO: iniciados os trabalhos nos feudos, escolha um feudo e pergunte aos camponeses se todos são tementes a Deus, se algum deles disser não, ele deve ser levado ao Rei e julgado como herege pelo Bispo.

A
♥



Padre | Clero

AÇÃO: iniciados os trabalhos nos feudos, escolha um feudo e pergunte aos camponeses se todos são tementes a Deus, se algum deles disser não, ele deve ser levado ao Rei e julgado como herege pelo Bispo.

A
♣



Padre | Clero

AÇÃO: iniciados os trabalhos nos feudos, escolha um feudo e pergunte aos camponeses se todos são tementes a Deus, se algum deles disser não, ele deve ser levado ao Rei e julgado como herege pelo Bispo.

K
♣



Bispo | Clero

AÇÃO: quando o Rei for indicado você deve coroa-lo dizendo:
«Que o Rei seja coroado em nome de Deus.»

