

CARTAS, TABULEIROS E CARTELAS

OS JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA

ORGANIZAÇÃO: **MARIANA F. DA C. THOMPSON FLORES**



Santa Maria
FACOS-UFSM
2019

**Cartas, Tabuleiros e Cartelas:
os jogos no ensino e aprendizagem de história.**

Organização: Mariana F. da C. Thompson Flores

Projeto de Extensão
Jogos de História:
por um Ensino Prazeroso e Consequente.

FICHA TÉCNICA:

Diagramação e Projeto Gráfico: Estevan Garcia Poll

Capa: Julia Lima

Revisão: Mariana F. da C. Thompson Flores

C322 Cartas, tabuleiros e cartelas [recurso eletrônico] : os jogos no ensino e aprendizagem de história / organização: Mariana F. da C. Thompson Flores. – Santa Maria, RS : FACOS, UFSM, 2020. 1 e-book : il.

“Projeto de Extensão Jogos de História : por um ensino prazeroso e consequente”

Acompanha tabuleiro integrante do capítulo 3 : Jogo :
Medievando

Acompanha tabuleiro integrante do capítulo 5 : Jogo :
Expansão do império romano

1. História – Ensino – Jogos pedagógicos 2. Jogos pedagógicos – Ensino de História 1. Flores, Mariana F. da C. Thompson

CDU 371.382

94:371.382

Ficha catalográfica elaborada por Alenir Goularte CRB-10/990
Biblioteca Central - UFSM

SUMARIO

- 05 APRESENTAÇÃO**
Mariana Flores da Cunha Thompson Flores
- 09 CAPÍTULO 1**
**JOGOS DE HISTÓRIA:
POR UM ENSINO PRAZEROSO E CONSEQUENTE**
Mariana Flores da Cunha Thompson Flores
- 19 CAPÍTULO 2**
BINGOS HISTÓRICOS
Carolina Orquen
- 33 CAPÍTULO 3**
MEDIEVANDO
Daniela Martins e Eduardo Leote
- 47 CAPÍTULO 4**
PIFE HISTÓRICO
Alicia Quinhones Medeiros, Gabriel Gollmann Rohr, Vitória Miron Husein
- 53 CAPÍTULO 5**
JOGO EXPANSÃO DO IMPÉRIO ROMANO
Luigi Squio e Arthur Engster Varreira
- 73 CAPÍTULO 6**
O GOLPE!
Arthur E. Varreira, Dienefer Vianna, Eduardo Leote e Rauana Guerra

APRESENTAÇÃO

Mariana Flores da Cunha Thompson Flores¹

A idealização deste projeto surgiu do resultado de trabalhos de alunos da disciplina de Laboratório de Ensino de História, que elaboraram, no curto tempo de uma aula, propostas de jogos para o ensino de História. Essa atividade já havia sido realizada em turmas anteriores, mas nesse caso, teve resultados realmente acima dos esperados. Os jogos elaborados naquela ocasião demonstraram excelente maturidade nas proposições e complexidade nos formatos. Esse material foi reunido e submetido a uma triagem a fim de delimitar quais seriam acolhidos ao projeto.

A partir desse primeiro movimento, que definiu cinco jogos para comporem o projeto, um grupo de trabalho foi montado, composto por alunas e alunos do curso de História. A partir disso, o grupo passou por um período de estudos teóricos e práticos sobre o tema, realizando leituras afins, visando elaborar um instrumental teórico básico que funcionasse como parâmetro geral aos jogos. O grupo reuniu discentes, que por se interessarem no tema, voluntariaram-se a participar. Sem dúvida, foi após a constituição desse grupo que o projeto em questão “decolou”, pois através das discussões e reflexões, o grupo foi capaz de atribuir àqueles cinco jogos iniciais, que existiam como ponto de partida, um grau de complexidade bastante elevado.

¹ Professora do Departamento de História da UFSM.

A formulação das propostas iniciais dos jogos foi seguida das descrições densas e fundamentadas de cada proposta, incluindo o desenvolvimento dos modelos de materiais necessários para a execução de cada um, o que constituiu a fase mais longa do projeto. Nessa longa fase, inclui-se também a mais divertida (a qual guardarei para sempre com muito carinho): a fase de testes dos jogos. Querido grupo, sem palavras para agradecer a alegria que foi jogar com vocês!

Na sequência, buscamos aplicar esses jogos em turmas de ensino básico, de escolas da rede pública, a fim de melhor testar a exeqüibilidade dos mesmos. Dessas experiências foi possível identificar problemas e limitações, os quais demandaram ajustes necessários para a elaboração dessa versão final.

O presente material oferece jogos para o ensino de História, sendo que alguns já possuem recortes temáticos pré-estabelecidos e outros se prestam a funcionar como modelos padrão que se adaptam a qualquer conteúdo elegido. A ideia geral para todos é a de que sejam de fácil execução e de baixo custo. Todos os materiais necessários como mapa/tabuleiro, cartas, cartelas, constam no material para serem impressos/fotocopiados e usados pelos educadores. Na publicação os materiais estão coloridos, mas foram elaborados graficamente para que em uma reprodução em preto e branco continuassem sendo aplicáveis. Contudo, sugere-se aos educadores que assim acharem interessante, que invistam em impressões coloridas (que certamente atraem mais aos educandos pelo apelo visual) e protejam os materiais com papel-contact transparente a fim de garantir maior durabilidade.

O material também apresenta reflexões gerais, de cunho mais teórico, a respeito desse recurso, a fim de que os educadores possam se apropriar teoricamente e ter autonomia para desenvolver propostas que se adequem a suas realidades escolares.

A questão de facilitar o acesso a essa publicação inclui uma tiragem impressa distribuída gratuitamente em escolas da rede pública de ensino, bem como, a disponibilização da versão e-book do livro totalmente gratuita para download e impressão.

Espera-se que, de posse desse material, os professores de ensino básico interessados nessas novas estratégias de ensino/aprendizagem, possam ter autonomia na aplicação e proposição da metodologia de jogos em sala de aula gerando resultados que extrapolam o período estrito de duração desse projeto.

Conforme referido, a conclusão desse trabalho só foi consolidada após a realização de experiências de aplicação dos jogos desenvolvidos em escolas parceiras do projeto. Às escolas Colégio Estadual Coronel Pilar, EEEM Marechal Humberto de Alencar Castelo Branco, Escola Estadual Prof. Margarida Lopes e EMEF Padre Nóbrega, registramos aqui nosso agradecimento pela acolhida e participação fundamental no projeto.

Às alunas e alunos Alicia Quinhones Medeiros, Arthur Engster Varreira, Carolina Orquen do Nascimento, Daniela da Silva Martins, Dienefer Madruga Vianna, Eduardo Leote de Lima, Gabriel Gollmann Rohr, Luigi Bertoldo Squio, Rauana Guerra de Almeida e Vitoria Miron Husein, participantes do grupo e autores dos capítulos desse livro, o meu mais profundo agradecimento pelo trabalho sério, comprometido e de qualidade que desenvolveram ao longo desse projeto. Vocês foram geniais!

Agradecemos também à Pró Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Santa Maria (PRE-UFSM), que através do Fundo de Incentivo de Extensão (FLEX), com o qual fui contemplada em 2018, tornou possível a implementação e realização desse projeto.

JOGOS DE HISTÓRIA: por um ensino prazeroso e consequente

Mariana Flores da Cunha Thompson Flores¹

A utilização de jogos em sala de aula para o ensino de História tem sido compreendida cada vez mais como um método pedagógico profícuo na medida em que alia o lúdico às tarefas escolares e, dessa forma, consegue promover uma adesão mais entusiasmada dos alunos às práticas de ensino-aprendizagem. Considerando que, invariavelmente, as crianças e jovens já têm por hábito e gosto praticar jogos de outras naturezas, cabe mencionar a evidente proliferação de jogos virtuais, de cartas e tabuleiro com explícitas conotações históricas que têm se tornado objeto de interesse entre os jovens, muitas deles, podendo ser facilmente encontrados para adquirir em lojas de brinquedos.

Nessa voga, inúmeros trabalhos têm sido desenvolvidos e publicados contemplando essa temática, sendo que muitos deles se tratam de experiências e iniciativas individuais de professores do ensino básico que vêm desenvolvendo suas práticas nos seus ambientes escolares com reconhecido esforço. Ocorre que o alcance dessas iniciativas tende a ser limitado aos círculos mais próximos de onde ela é realizada e divulgada, por isso, entendemos que todas as boas práticas devem ser bem vindas já que não causam sobreposição ou repetição de trabalhos.

¹ Professora do Departamento de História da UFSM.

Dessa forma, a proposta desse projeto, que ora apresenta seu resultado através dessa publicação, partiu da constatação da popularização dos jogos entre jovens, da sua boa aceitação como recurso pedagógico e da sua destacada eficiência para as práticas de ensino-aprendizagem.

Atualmente há uma proliferação de jogos em vários formatos (virtuais, de cartas, tabuleiro) entre pessoas de todas as idades, muitos deles com explícitas conotações históricas. No campo do ensino, inúmeros educadores têm prestado atenção a esse contexto e vêm desenvolvendo e publicando trabalhos a respeito do uso de jogos para ensino, muito destes dedicados ao campo específico do ensino de história. Contudo, apesar dessa popularização, os jogos como metodologia de ensino-aprendizagem são recursos pedagógicos aos quais ainda se recorre de forma muito limitada. Em parte, isso se deve a cautela por parte dos professores que percebem que desenvolver jogos para o ensino não é tarefa fácil.

A partir disso, colocamos a necessidade de refletir a respeito de que o formato, a dinâmica e as finalidades de jogos didáticos não são os mesmos daqueles dos jogos estritamente recreativos. Nesse sentido, vale chamar a atenção para que a difusão de jogos comerciais com enfoque histórico pode levar ao uso inadvertido no ambiente escolar de plataformas idealizadas unicamente para entretenimento.

O uso de jogos para o ensino é um recurso pedagógico eficaz para trazer prazer para a sala de aula e para o processo de ensino-aprendizagem. De certa forma, promove um deslocamento da ordem e da disciplina (tão caras ao ambiente tradicional da educação bancária) surtindo um efeito de evasão da aula propriamente, das obrigações que a envolvem. É, na prática, brincar.

Contudo, brincar não deve ser compreendido como o oposto a algo sério, importante e, nem mesmo, oposto ao tra-

balho. Crianças pequenas aprendem praticamente tudo através de brincadeiras, ou seja, brincar e aprender são questões muito mais relacionadas do que pode se supor a uma primeira vista. A brincadeira e o jogo devem ser obrigatoriamente divertidas aos seus participantes, do contrário perdem sua função essencial. No caso estritamente recreativo, elas devem ser ainda opcionais, voluntárias e de resultados imprevisíveis. Mas para fins pedagógicos, impõe-se ao professor uma busca insistente e delicada por equilíbrio entre o lúdico e o sério, a diversão dos participantes e a obrigatoriedade em aderir ao jogo, os objetivos pedagógicos e a recreação pura e simples, a indução do professor/regras do jogo e a liberdade/acaso dos participantes e do jogo.

Para além de ser um recurso que tende a ser bem aceito entre alunos, os jogos cumprem papel excepcional no aprendizado de História no que se refere à possibilidade de trabalhar os diferentes posicionamentos dos personagens envolvidos e os concomitantes contextos colocados, contemplando ações encadeadas e coordenadas dos jogadores, tornando palpáveis, ou experienciáveis, elementos necessários para a compreensão da complexidade dos processos históricos, os quais nem sempre ficam bem compreendidos através de exposições abstratas, que tendem a adotar narrativas prontas e lineares dos processos históricos, perdendo as dimensões necessárias da simultaneidade e complexidade.

Os jogos no âmbito escolar podem cumprir distintas finalidades como:

- realizar diagnósticos relacionais da turma - identificar os grupos, os excluídos, as afinidades e disputas existentes nas turmas, o que não são atribuições específicas de uma aula de História, mas certamente são atribuições gerais de educadores e educadoras. Por vezes, situações veladas de problemas de relaciona-

mento nas turmas podem vir à tona em contextos ou ambientes mais descontraídos e uma atividade mais lúdica e dinâmica – como jogos de ensino – pode proporcionar essas situações;

- realizar diagnósticos de aprendizagem - mensurar o domínio de algum tema - o quanto, e de que forma, compreenderam de determinado assunto já trabalhado;
- realizar a revisão de assuntos já vistos;
- promover novos aprendizados servindo para introduzir temas, trabalhar aspectos mais específicos, noções gerais, produzir estranhamentos sobre o que se pensava a respeito de determinado assunto, etc.

Dependendo da finalidade que se pretende, a opção pelo tipo de jogo também deve ser considerada: jogos de tabuleiro, cartas, dinâmicos, digitais. A escolha do tipo de jogo também passa pela disponibilidade de tempo, espaço físico, tempo de preparação e recursos demandados para a realização de cada um.

O ideal de aplicação de qualquer jogo é aquele no qual a/o professora/professor que aplica o jogo já vem trabalhando com a turma que vai jogar e, dessa forma, adapta o jogo e as aulas para a melhor compreensão e funcionamento do mesmo. As condições ideais, no entanto, não exigem de explicações ao logo do jogo, já que isso também faz parte da dinâmica de jogos para fins de ensino/aprendizagem.

A realização exitosa de um jogo para fins pedagógicos contempla cuidados em relação ao estímulo à competição, que tende a ser comprometedor do bom andamento da relação ensino-aprendizagem. Nesse sentido, é possível optar por jogos cooperativos onde se joga contra o tabuleiro, por exemplo. Outra opção que costuma funcionar é fazer com que a turma, em grupos ou individualmente, dependendo do formato do jogo, joguem contra a/o professora/professor.

Mas mesmo em se optando por jogos competitivos, há estratégias no sentido de abrandar o surgimento de rivalidades mais marcadas. A definição dos grupos passa por essa questão. Ao deixar os alunos organizarem-se a seu gosto, por afinidade, a tendência é a manutenção dos “grupinhos” previamente divididos na sala de aula, por isso, estabelecer alguns critérios precedentes são sempre importantes como: a divisão dos grupos será feita por um critério definido antecipadamente e de prerrogativa do/da professor/professora (é importante levar esse critério já definido como regra do jogo). O critério para a formação dos grupos, portanto, deve preferencialmente prezar pela aleatoriedade de reunião de membros do grupo (ordem alfabética, sorteio) mas precisa ser definido por algum parâmetro objetivo para que não se recaia em casuísmo.

Essa questão do casuísmo é um tema central e sensível na elaboração de jogos para fins de ensino-aprendizagem. Por isso é de suma importância ter as regras do jogo bem pensadas, testadas e expostas para que situações de inesperadas (que sempre podem surgir) não sejam resolvidas de forma improvisada de maneira a comprometer a credibilidade do jogo.

A dimensão do imponderável nos jogos faz parte da dinâmica que lhes é inerente. Do contrário, se já soubéssemos o resultado do jogo, que graça teria participar? Contudo, a questão do imponderável de um jogo guarda relação com um aspecto importante que diferencia o jogo para fins estritos de entretenimento e o jogo como recurso pedagógico. Assim como é importante propor a atividade de forma que aquilo que se realiza como brincadeira seja reconvertido em conhecimento, também é preciso formular o jogo dentro de certo controle do acaso, com margem de indução através de regras pré-definidas para que não se tornem manipulação.

Esse aspecto é bastante importante principalmente nos jogos para o ensino de História. Embora devam dar a dimensão da simultaneidade, com os diferentes posicionamentos dos personagens envolvidos e com as ações encadeadas e coordenadas de cada jogador, não podem oferecer como resultado a mudança da história. Evidente que isso não está sendo colocado desde uma perspectiva positivista da História, que considera essa disciplina capaz de revelar uma verdade do ocorrido, é consenso que a cada novo vestígio encontrado e analisado, e a cada nova abordagem proposta, a história se renova sendo uma ciência em permanente reflexão e que trabalha com regime de verdades. O cuidado a que se quer chamar atenção aqui refere-se a jogos que possam recair em total relativismo histórico, chegando a projetar contextos distópicos no passado, o que não cumpre nenhuma finalidade pedagógica.

Nesse sentido, uma questão importante, que incide na boa realização da atividade e a que toma maior tempo de elaboração e teste, é a definição de regras do jogo. Algo que facilita é definir antecipadamente que o professor será sempre o juiz, mas isso não desobriga de formular regras gerais bem propostas. Mesmo num jogo simples de perguntas e respostas, é importante definir o tempo para a resposta, quem será o porta voz do grupo (evitando que todos do grupo falem ao mesmo tempo e/ou digam respostas divergentes), se será permitida a consulta a materiais e a quais exatamente, etc. É preciso considerar que qualquer jogo tem sua parcela de imponderável/acaso/sorte e, por isso, quanto mais se elaboram e testam as regras, mais segurança se tem da exequibilidade da atividade.

Os jogos contidos nesse material:

1 – BINGOS HISTÓRICOS

Num formato padrão, são adaptáveis a qualquer conteúdo desde que o(a) professor(a) elabore as questões e respostas. Há dois formatos: um de perguntas e respostas prontas e outro que tem a pergunta mas necessita da elaboração da resposta pelos jogadores. O recorte de conteúdo e a densidade das questões permite que sejam aplicados desde o sexto ano até o terceiro ano do Ensino Médio. O modelo de questões que oferecemos pode ser aplicado para os anos que estão tendo o conteúdo de América Portuguesa/Brasil Colonial. A adaptação para Ensino Fundamental ou Médio vai requerer mais ou menos contextualizações para cada série, bem como a aplicação do modelo de perguntas e respostas prontas ou do modelo que precisa elaborar as respostas.

2 – MEDIEVANDO

Abrange o conteúdo geral de Idade Média e está indicado para anos finais do Ensino Fundamental, mas pode ser interessante para o Ensino Médio, dependendo da turma. Trata-se de um jogo de tabuleiro cuja dinâmica consiste em avançar as casas (que contém informações) com dados.

3 – PIFE HISTÓRICO – Idade Moderna

É um jogo de cartas (Pife) adaptável, ou seja, o(a) professor(a) pode adequar o jogo ao tema que desejar. O jogador precisa reunir 3 cartas que se relacionam (o que equivaleria ao mesmo naipe) para vencer (bater). Há coringas e demais regras.

Aplica-se para qualquer ano escolar de acordo com o formato e tema escolhido pelo(a) professor(a).

4 – JOGO EXPANSÃO DO IMPÉRIO ROMANO

Jogo semelhante ao WAR no sentido da conquista de territórios, mas com regras mais restritivas para que não ocorram inversões históricas. Aplica-se para Ensino Médio.

5 – JOGO DE ESTRATÉGIA – Era Vargas

O jogo se chama “GOLPE” e consiste num jogo de cartas, blefe e estratégia. O objetivo é dar o golpe em Vargas. Cada jogador recebe um grupo de personagens (integralistas, UDN, Exército, comunistas) e habilidades políticas e institucionais. Aplica-se para o terceiro ano do Ensino Médio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES; SOMMERHALDER; EMERIQUE. Brincar a partir da vivência lúdica. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd151/jogo-brincar-a-partir-davivencia-ludica.htm>>.
- ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. In: **História & Ensino**. Londrina, v.13, p.91-106, set. 2007.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARÍSSIMI, Laura B. O jogo como suporte pedagógico e a utilização de documentos no ensino de História. 2016. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/1468>>.
- CERRI, Fernando. Objetivos do ensino de História. Hist. Ensino, Londrina, v. 5, p.137-146, 1999.
- CERRI, Fernando. Didática da História: uma leitura teórica sobre a história na prática. Revista de História Regional, Ponta Grossa, v. 15, n. 2, p. 264-278, 2010.
- FERMIANO, Maria A. Belintane. O Jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História? In: **História Hoje**. ANPUH. vol. 3. n 07, julho 2005.
- GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton Mullett (Org.). Jogos e ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens** – o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996.
- MARTINS, Luis. A. A porta do encantamento: os jogos de interpretação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação, 2000. 214 f. Dissertação (Mestrado em Educação)

- Faculdade de Educação da Unicamp, Campinas, 2000.
- MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos, BEHRENS, Marilda. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21.ed. São Paulo: Papirus, 2013.
- PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. RPG e história: o descobrimento do Brasil. 2010. 113 f. Dissertação Mestrado em História) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2010.
- PERRENOUD, Philippe. Desenvolver competências ou ensinar saberes? A escola que prepara para a vida. Porto Alegre: Penso, 2013.
- _____. Dez novas competências para ensinar: convite à viagem. Porto Alegre: ArtMed, 1999.
- PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac, 2012
- SANTOS, L. A. dos; CAVALCANTE, G. D. ; MÜLLER, R. M.. Laguna – Jogo Educativo sobre a Guerra do Paraguai. 2007. (Apresentação de Trabalho/Simpósio).
- SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão de Rezende. *JornRüsen e o ensino de História*. Curitiba:Ed. da UFPR, 2011.
- SILVA, Levi Leonildo Fernandes da. O Jogo na Educação. Disponível em www.quadernsdigitais.net/index
- VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. 2008. 179 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara, 2008.

CAPÍTULO 2

BINGOS HISTÓRICOS

Carolina Orquen¹

Introdução

É sabido e defendido que o processo de aprendizagem se dá de diferentes maneiras e em diferentes níveis. O jogo aparece, segundo Giacomoni (2013), como “uma via de equilíbrio” dentro do espaço da sala de aula, onde o lúdico e o sério se embaralham, bem como os vieses pedagógicos propostos pelo(a) professor(a) e as demandas infanto-juvenis oriundas dos(as) alunos(a). Sob estes parâmetros, os dois jogos de Bingo a seguir apresentados colocam-se como uma alternativa para o desenvolvimento das aulas de História.

Tema

Ambos os Bingos foram pensados para atuarem como um modelo base de atividade, podendo ser inteiramente adaptados e ajustados às necessidades dos conteúdos programáticos e pedagógicos dos(as) professores(as) e dos(as) alunos(as). Nesse caso, o(a) professor(a) deve usar o modelo oferecido e formular as perguntas e respostas de acordo com o conteúdo escolhido. Contudo, para melhor visualização e compreensão, oferecemos uma proposta concreta de aplicação com delimita-

¹ Graduanda do Curso de História Licenciatura - UFSM.

ção temática e espaço-temporal, a qual corresponde à América Portuguesa, dos séculos XV ao XIX, bem como, questões vinculadas à Europa moderna, e o processo de Independência do Brasil (Anexo 1).

Objetivos

Os objetivos serão aqui divididos em dois grandes grupos: objetivos pedagógicos e objetivos do jogo, que, segundo Giacomoni (2013), devem andar em conjunto para o bom desenvolvimento da atividade.

Os objetivos pedagógicos, nesse caso, referem-se à fixação de conceitos e localização espacial e temporal, visto que as perguntas apresentadas atuam, principalmente, como uma forma de revisão de conteúdo e também como diagnóstico de aprendizado da turma. Para tal recorte temático, ainda dentro do grupo dos objetivos pedagógicos, pretende-se que através do jogo alunos e alunas compreendam o processo de Colonização Português, desdobramentos da colonização para os diferentes grupos sociais existentes no que hoje compreendemos como atual território brasileiro, os processos econômicos que geraram a América Portuguesa, o processo de Independência do Brasil, dentre outros.

No que se refere aos objetivos do jogo, estes se colocam no sentido de melhor proporcionar o desenvolvimento da atividade e a participação dos(as) alunos(as) nesta. Para tanto os/as participantes devem estar atentos às perguntas feitas pelo(a) professor(a), responder corretamente a estas, organizar-se em grupo de forma que todos se entendam, para, por fim, completar a cartela, gritar “Bingo” e vencer o jogo.

Formato e preparação

O jogo acontece com cartelas. Foram desenvolvidos dois modelos diferentes de cartelas (Anexo 2 e Anexo 3) para aplicação dos dois jogos, os quais nomearemos, para um melhor entendimento, de Bingo Histórico I e Bingo Histórico II. As cartelas devem ser previamente impressas pelo(a) professor(a), e é necessário que o(a) mesmo(a) ofereça aos(as) alunos(as) algum tipo de material para a marcação dos números/respostas na cartela (grãos de feijão, grãos de milho, bolinhas de folha de papel, pedras pequenas, etc). O(a) professor(a) também deve preparar números de 1 a 30 separadamente para serem sorteados e um recipiente para armazená-los.

Dinâmica e Regras

Tanto para o Bingo Histórico I quanto para o Bingo Histórico II, recomenda-se que o(a) professor(a) disponibilize por volta de 2 horas aula para sua total realização, pois como os jogos baseiam-se em perguntas e respostas, é necessário disponibilizar tempo para reflexão (Bingo Histórico I) e debate dentro do grupo (Bingo Histórico II).

Em ambos jogos, também recomenda-se que, antes do início do jogo, sejam lidas pelo(a) professor(a), em voz alta e com calma, todas as regras do jogo.

No primeiro os(as) alunos(as) deverão jogar sozinhos(as) e serão avaliados por suas capacidades de reflexão individual sobre os conteúdos anteriormente trabalhados em sala. No segundo jogarão em grupo e serão avaliados por suas capacidades de reflexão pessoal, mas também por seu trabalho em equipe e capacidade de organização.

A opção pelo modelo individual de respostas prontas ou em grupo com formulação de respostas, passa pela percepção do(a) professor(a) do funcionamento da turma. Em geral, o modelo do Bingo Histórico I funciona melhor para alunos(as) de Ensino Fundamental (nesse caso, não exatamente com as perguntas e respostas sugeridas nos anexos) e o Bingo Histórico II funciona bem para Ensino Médio (nesse caso, o modelo sugerido nos anexos pode ser aplicado).

BINGO HISTÓRICO I

Regras específicas

- Cada aluno(a), doravante jogador(a), receberá aleatoriamente uma cartela na qual haverá 10 respostas. Ao todo existirão 30 respostas dispostas aleatoriamente nas cartelas;
- Em uma lista, que deverá ficar somente com o(a) professor(a), há uma relação de 30 perguntas numeradas, cujo as respostas estão nas cartelas dos(as) jogadores(as). O(a) professor(a) também deve ter um gabarito que confirme a correspondência das perguntas e respostas;
- Um número será sorteado pelo(a) professor(a), o qual corresponderá a uma pergunta da lista do(a) mesmo(a);
- O(a) professor(a) deverá, então ler a pergunta em voz alta e o(a) jogador(a) que tiver a resposta deverá marcar em sua cartela;
- O(a) professor(a) não deve dar as respostas para os(as) jogadores(as);

- Assim que um(a) jogador(a) tiver a cartela com as 10 respostas completas, deve gritar bingo, o(a) professor(a) deverá corrigir a tabela. Se todas as respostas estiverem corretas, o(a) jogador(a) ganha o jogo;
- Caso a cartela não tenha sido completada corretamente, o jogo segue até que outro(a) jogador(a) grite bingo e esteja com a cartela corretamente completa;
- O(a) professor(a) não deve esquecer a ordem em que as perguntas foram feitas, para correção posterior, (sugere-se que os números das perguntas sorteadas sejam anotados no quadro em ordem do sorteio).

BINGO HISTÓRICO II

Regras específicas

- A turma será dividida por sorteio organizado pelo(a) professor(a) em cinco grupos de jogadores(as), adaptando ao número de jogadores(as) presentes na aula;
- Cada grupo deve escolher um nome de identificação e comunicar ao(a) professor(a);
- Cada grupo deve eleger entre si um(a) representante que ficará responsável em pronunciar as respostas em voz alta pelo grupo;
- Cada grupo receberá uma cartela com 10 números aleatórios de 01 a 30;
- Os números das questões, indicadas de 01 a 30, serão colocados em uma tabela feita no quadro pelo(a) professor(a);
- As questões a serem respondidas serão sorteadas pelo(a) professor(a), que, para melhor visualização e acompanhamento dos(as) jogadores(as), também ficará responsável de lhes colocar um X na tabela feita no quadro quando já houverem sido respondidas;

- O número sorteado pelo(a) professor(a) corresponderá a uma pergunta da lista do(a) mesmo(a);
- O grupo que tiver o número sorteado na sua cartela fica apto a responder;
- O(a) professor(a) deverá, então ler a pergunta em voz alta;
- O(a) professor(a) não deve dar as respostas para os(as) jogadores(as);
- Para responder às questões, os grupos têm, no máximo, três minutos para conversar entre si, elaborarem a resposta e o(a) representante a dizer em voz alta;
- Somente o(a) representante poderá falar a resposta em voz alta;
- Quando mais de um grupo tiver o mesmo número em suas cartelas as respostas deverão ser escritas em uma folha de papel e erguidas ao mesmo tempo ao final do tempo previamente estipulado;
- Caso a resposta do(s) grupo(s) esteja errada, o(a) professor(a) explica a questão e o número volta para o sorteio;
- O primeiro grupo que preencher sua cartela, isto é, ter tido todos os números sorteados e respondido corretamente às questões relativas a cada número, vence.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. **Revista História e Ensino de História**. Londrina, v.13, set./2007, p.91-106.
- GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o ensino de História. **Jogos e ensino de história**, p. 107-112, 2013.
- MOTA, Myriam Becho; BRAICK, Patrícia Ramos. **História: das cavernas ao terceiro milênio**. São Paulo: Moderna, v. 1, 1997.
- NOVAIS, Fernando A.; SOUZA, Laura de Mello. **História da vida privada no Brasil: cotidiano e vida privada na América portuguesa**. Comp. das Letras, 1997.
- VICENTINO, Claudio; VICENTINO, José Bruno. **Olhares da história: Brasil e mundo**. 1ª Ed. São Paulo: Scipione, v. 2, 2016.

ANEXO 1

A coluna das perguntas funciona para os dois bingos, salvo quando está especificado qual deve ser direcionada ao Bingo Histórico I ou II.

Na coluna das respostas constam aquelas que compõe as cartelas do Bingo Histórico I ou, quando especificado, as respostas esperadas e consideradas corretas para o Bingo Histórico II.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
1. Quem financiava o plantio e a venda da cana-de-açúcar na América Portuguesa?	A elite portuguesa
2. BINGO HISTÓRICO I: qual foram os maiores legados holandeses para o nordeste açucareiro? BINGO HISTÓRICO II: cite um dos legados holandeses para o nordeste açucareiro.	I e II: Arquitetura, maior liberdade religiosa, etc...
3. Em que região da América Portuguesa se localizava, predominantemente, o plantio da cana-de-açúcar?	Nordeste
4. Qual era a mão-de-obra utilizada no plantio e colheita de cana-de-açúcar?	Mão-de-obra escrava
5. A quem servia o projeto colonial português?	Servia à elite portuguesa
6. Qual a postura da Igreja Católica em relação à escravidão indígena?	A Igreja Católica era contrária
7. No início século XVII o território da América Portuguesa foi dividido em duas unidades administrativas autônomas. Quais foram estas?	Estado do Grão-Pará e Maranhão e Brasil
8. Havia diferença entre o senhor de engenho e o dono da <i>plantation</i> ?	Não necessariamente o senhor de engenho era dono de uma <i>plantation</i>
9. BINGO HISTÓRICO I: o que foi a Insurreição Pernambucana? BINGO HISTÓRICO II: explique, de forma resumida, o que foi a insurreição pernambucana.	I e II: aconteceu em meados do XVII contra a invasão holandesa no nordeste: contou com portugueses, libertos e indígenas
10. Dos grandes Impérios Ultramarinos, qual teve conquista hegemônica sobre o atual território brasileiro a partir do século XVI?	Império Ultramarino Português
11. Qual era o nome das duas tribos indígenas que participaram dos conflitos entre franceses e portugueses no Rio de Janeiro do século XVI?	Tupinambás e Tupiniquins

<p>12. BINGO HISTÓRICO I: como se chamava a união dinástica entre as coroas de Portugal e Espanha?</p> <p>BINGO HISTÓRICO II: explique, de forma resumida, o que foi a União Ibérica.</p>	<p>I: União Ibérica</p> <p>II: Foi a união dinástica entre as coroas de Portugal e Espanha</p>
<p>13. O que era uma sesmaria?</p>	<p>Lote de terras distribuído em nome do rei de Portugal para alguns beneficiários e tinha como objetivo principal o cultivo da terra</p>
<p>14. Quem foram os primeiros a chegar no território que corresponde ao atual Brasil?</p>	<p>Os indígenas</p>
<p>15. BINGO HISTÓRICO I: qual foi uma das maiores influências da União Ibérica na América Portuguesa?</p> <p>BINGO HISTÓRICO II: de que forma a União Ibérica influenciou na América Portuguesa?</p>	<p>I: Invasão Holandesa no nordeste brasileiro do século XVII</p> <p>II: Invasão Holandesa, por exemplo</p>
<p>16. BINGO HISTÓRICO I: quais as diferenças da escravidão africana para a escravidão atlântica?</p> <p>BINGO HISTÓRICO II: quais as diferenças da escravidão africana para a escravidão atlântica?</p>	<p>I: uma pode ser caracterizada pela diáspora africana e a outra ocorria dentro do continente africano e caracterizava-se como escravidão de guerra</p> <p>II: Escravidão Atlântica: pode ser caracterizada pela diáspora africana Escravidão Africana: ocorria dentro do continente africano e caracterizava-se como escravidão de guerra</p>
<p>17. O que foi a diáspora africana?</p>	<p>Foi o processo de invasão de europeus no continente africano e retirada à força de seus habitantes para a escravização</p>
<p>18. BINGO HISTÓRICO I: qual o nome do tratado, do século XV, que dividiu as terras "brasileiras" entre portugueses e espanhóis?</p> <p>BINGO HISTÓRICO II: cite o nome de um dos tratados que dividiu as terras "brasileiras" entre portugueses e espanhóis?</p>	<p>Tratado de Tordesilhas</p>
<p>19. Revolta ocorrida em Minas Gerais, abortada pelo governo português no ano de 1789. Pretendia tornar a capitania de Minas Gerais uma república independente, criar uma universidade em Vila Rica, perdoar as dívidas dos colonos com impostos, criar uma Guarda Nacional, estimular a produção local de manufaturas... Escreva o nome desta revolta.</p>	<p>Conjuração Mineira (Inconfidência Mineira)</p>

20. O que significa o padroado régio?	Forma de subordinação da Igreja Católica à Coroa Portuguesa em seus territórios
21. Quais foram os motivos que levaram a família real portuguesa a fugir para a América Portuguesa?	I - Fugir da invasão de Napoleão II - Fugir da invasão de Napoleão, projeto antigo da Corte Portuguesa, etc.
22. BINGO HISTÓRICO I: política de Abertura dos Portos BINGO HISTÓRICO II: explique o que foi a política de abertura dos portos e em que momento ela aconteceu.	I: Aconteceu no ano de 1808, quando Portugal decidiu abrir seus portos para comércio com as nações amigas. II: A política de abertura dos portos, aconteceu no ano de 1808, quando Portugal decidiu abrir seus portos para comércio com as nações amigas
23. Qual o papel econômico exercido pela Capitania do Rio Grande de São Pedro para a economia da América Portuguesa?	Venda de Charque, Couro, Gado em Pé e Mulas
24. BINGO HISTÓRICO I: sua principal forma de atuação na América Portuguesa era a perseguindo Cristãos Novos e Curandeiros(as) BINGO HISTÓRICO II: explique de que forma a inquisição atuou na América Portuguesa.	I: Inquisição Católica II: Perseguido, principalmente, Cristãos Novos e Curandeiras(os)
25. A primeira cidade da América Portuguesa a ser fundada, em 1549-1553, foi?	São Salvador da Bahia de Todos os Santos
26. A carta de independência do Brasil foi assinada por quem?	Dona Maria Leopoldina
27. BINGO HISTÓRICO I: foi uma revolta de caráter liberal, ocorrida no ano de 1820, que defendia principalmente a criação de uma constituição para Portugal. BINGO HISTÓRICO II: explique, resumidamente, o que foi a Revolução do Porto.	I: Revolução do Porto II: Revolta de caráter liberal, ocorrida no ano de 1820, que defendia principalmente a criação de uma constituição para Portugal
28. Qual era o nome do imposto cobrado sobre a extração do ouro?	O Quinto
29. Quando começou, de fato, o processo de colonização na América Portuguesa?	Por volta do ano de 1530
30. Além da América Portuguesa, quais outros territórios compunham o Império Ultramarino Português?	África, Ásia e Europa

ANEXO 2 - Modelo de Cartela para o Bingo Histórico I

BINGO HISTÓRICO		
Fugir da invasão de Napoleão	BINGO HISTÓRICO	BINGO HISTÓRICO
A elite portuguesa	Forma de subordinação da Igreja Católica à Coroa Portuguesa em seus territórios	Revolução do Porto
Foi o processo de invasão de europeus no continente africano e retirada à força de seus habitantes para a escravização	A Igreja Católica era contrária	África, Ásia e Europa
Não necessariamente o senhor de engenho era dono de uma plantation	Invasão Holandesa no nordeste brasileiro do século XVII	Dona Maria Leopoldina

ANEXO 3 - Modelo de Cartela para o Bingo Histórico II



ANEXO 4 - Modelo de Cartela em branco para ser preenchido pelo (a) professor (a) com números ou respostas, conforme o jogo escolhido.

BINGO HISTÓRICO									

CAPÍTULO 3

MEDIEVANDO

Daniela Martins¹ e Eduardo Leote²

Tema

Trabalhar o período medieval em sala de aula nem sempre é tarefa fácil. Bem pelo contrário, na maior parte das vezes o trabalho do professor se vê dificultado pelo curto espaço de tempo destinado à disciplina de História e pelo amplo recorte temporal que abrange o período em questão e suas variadas temáticas. Além disso, o distanciamento temporal do período da vivência dos alunos ou mesmo pela própria gama de representações fictícias que romantizam e modificam muito das características historiográficas do período podem confundir e até mesmo dificultar a compreensão dos processos históricos do medievo. Mas isso não quer dizer que não seja importante estudarmos esses fenômenos e essas sociedades, e muito menos deixar de problematizar as representações atuais que fazem deles através de filmes, jogos, seriados, desenhos, etc.

Pensando numa maneira de aproximar os alunos da realidade medieval e baseados em trabalhos e leituras historiográficas e pedagógicas, desenvolvemos uma proposta de jogo de tabuleiro chamado *Medievando*. Ele foi pensado para ser uma espécie de Jogo da Vida do período medieval. Nesse sentido, a ideia

1 Graduada em História pela UFSM.

2 Graduado em História pela UFSM e atualmente mestrando do PPGH UFSM.

central da atividade é que os jogadores se deparem com situações, sujeitos históricos, ambientes e problemáticas próprias do medievo, auxiliando assim o entendimento do conteúdo trabalhado em sala de aula através de uma atividade lúdica e didática, mas que ao mesmo tempo tenha aporte em base histórica. Desta forma, o jogo permite abordar uma grande gama de temáticas, fenômenos históricos, tais como os diferentes grupos sociais que compõem a sociedade medieval, a relação entre tais grupos, o poder e influência da religião, relações feudais e senhoriais, bem como processos históricos pontuais, como a Peste, as Cruzadas, a Inquisição Medieval, etc.

Objetivos

O principal objetivo é, portanto, o de criar e disponibilizar uma ferramenta pedagógica e lúdica que auxilie docentes a construir juntamente aos educandos um conhecimento histórico acerca do período medieval, estabelecendo pontes entre este contexto histórico e a realidade das e dos estudantes. Ao mesmo tempo, tal ferramenta foi pensada de forma a permitir a problematização e a reflexão sobre o período estudado, possibilitando a superação de anacronismo, romantizações e historiografias defasadas. Finalmente, a partir deste jogo busca-se popularizar os jogos em geral enquanto ferramentas com potenciais pedagógicos, que não somente podem contribuir no cenário escolar, mas também no desenvolvimento cognitivo do indivíduo.

Formato, dinâmica e regras

O jogo é de tabuleiro. É importante ressaltar que os materiais a serem utilizados, que estarão disponíveis ao final deste capítulo, podem ser fotocopiados a partir do que apresentare-

mos aqui para serem aplicados ou podem ser adaptados e confeccionados pelos ou pelas docentes a partir de suas próprias realidades, disponibilidades e interesses.

Os materiais são:

- Cartas de Efeitos – envolvem elementos e fenômenos próprios do período medieval;
- Cartas de Perguntas – com questionamentos relacionados ao conteúdo;
- Modelo de dado;
- Tabuleiro.

É preciso ressaltar que não foram confeccionadas peças representando os jogadores, sendo necessária disponibilização das mesmas pelo(a) professor(a).

É válido também lembrar que, como trata de um conteúdo específico, o jogo deve ser aplicado nas séries em que o período medieval é trabalhado em aula, ou seja, sétimo ano do ensino fundamental. Também pode ser aplicado em turmas do ensino médio desde que adaptado para o nível em questão. Além disso, deve-se ter em conta as características próprias da turma onde se pretende aplicar o jogo, atentando para seus interesses, curiosidades históricas a fim de perceber a viabilidade da aplicação do jogo no intuito de alcançar os objetivos da proposta.

As regras serão listadas abaixo:

- Pensando em uma turma entre 20 e 30 estudantes, a ideia é que a turma seja dividida em um número par de grupos, de cinco ou seis integrantes cada, dependendo do número de alunos.
- O critério para a divisão dos grupos fica como responsabilidade da ou do docente regente, mas recomen-

- da-se que seja por sorteio;
- Os tabuleiros serão divididos, um para cada dois grupos, juntamente com as peças representando os jogadores, os dados, as cartas e envelopes de respostas. O ideal é que se utilize um dado de seis lados visando dar maior dinamismo ao jogo;
 - A ordem das equipes a jogar será sorteada;
 - A forma de jogar é simples: cada equipe, na sua vez, joga o dado e caminha o número de casas tirado no dado. Caso os jogadores parem em uma casa que tenha algum efeito ou pergunta, deverão cumprir o determinado na casa;
 - Cada equipe deverá ter um/uma responsável como “porta-voz”, ou seja, quem dará a resposta quando o grupo se deparar com alguma pergunta. Será sempre a(o) porta voz da equipe contrária que fica encarregado de dar o veredito final para a resposta, podendo haver, é claro, questionamentos por parte da outra equipe sempre que necessário. O restante dos jogadores da equipe deve auxiliar na resolução da pergunta feita, mas apenas a(o) “porta-voz” pode anunciar a resposta do grupo (essa resposta deve ser conferida no envelope de respostas- que serve como um norte para a resolução das perguntas);
 - Toda vez que a equipe responder corretamente ela avança uma casa;
 - O tabuleiro terá em torno de 50 casas (dependendo do modelo de tabuleiro escolhido pelo/pela docente), no qual:
 - ◊ Quinze casas com efeitos dispostas ao longo do tabuleiro. Caso o grupo pare em uma delas, deverá com-

prar uma carta do monte “cartas de efeito” e seguir as instruções presentes nela. Quatro das cartas farão o jogador voltar duas casas; cinco farão o jogador avançar duas casas; três farão o jogador voltar ao início do jogo e três deixarão o jogador duas rodadas sem jogar;

- ◊ Vinte casas de perguntas dispostas ao longo do tabuleiro. Caso o grupo pare em uma delas, deverá comprar uma carta do monte “cartas de perguntas”, de modo que sempre que o grupo acerte a resposta, poderá avançar mais uma casa. A resposta, em caso de dúvida, poderá ser conferida no envelope de respostas;
- ◊ Duas casas bônus. Quando os jogadores caem numa casa que contém carta bônus eles recebem uma carta especial que permite avançar um número maior de casas (cinco casas) desde que saibam relacionar o tema da carta bônus ao grupo/instituições/relação de que se trata. Caso não saibam, não ganham esse bônus;
- ◊ As demais casas devem ser em branco.
- ◊ Vence o jogo o grupo que alcançar o fim da trilha primeiro.

Referências bibliográficas:

- BEZERRA, Holien Gonçalves. Ensino de História: conteúdos e conceitos básicos. In: KARNAL, Leandro. (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, p.109-126, 2012.
- FERMIANO, M. A. B. O jogo como instrumento de trabalho no ensino de história? In: **Revista História Hoje**, Brasil, v. 3, n.7, p. 1-16, 2005.
- MACEDO, José Rivair. Repensando a Idade Média no Ensino de História. In: KARNAL, Leandro. (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Con-

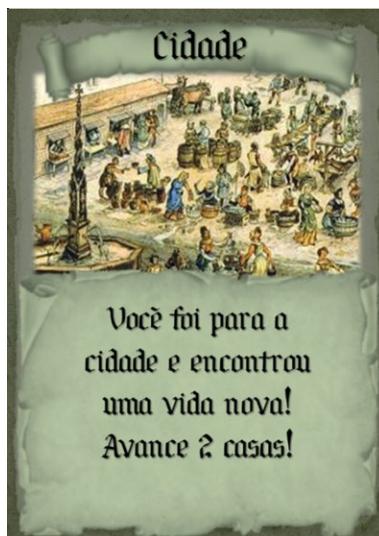
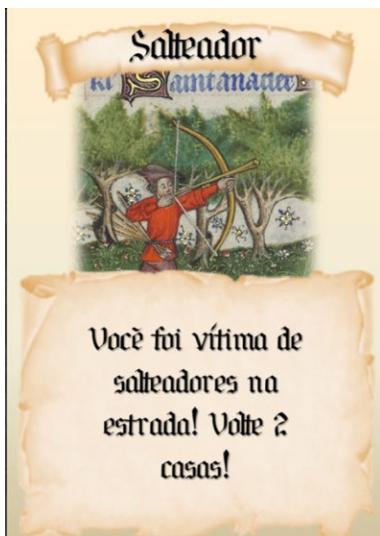
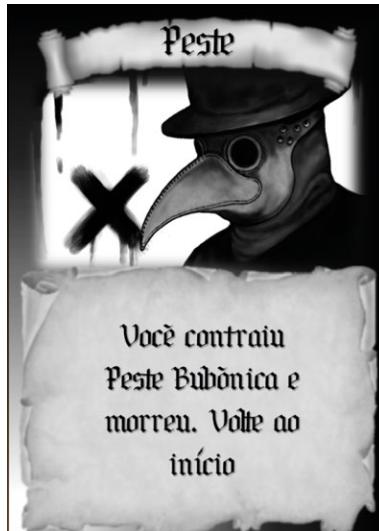
texto, p.109-126, 2012.

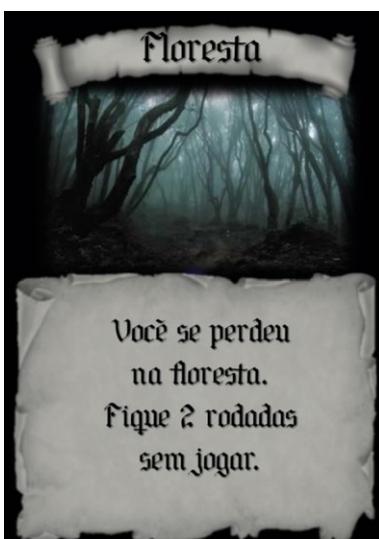
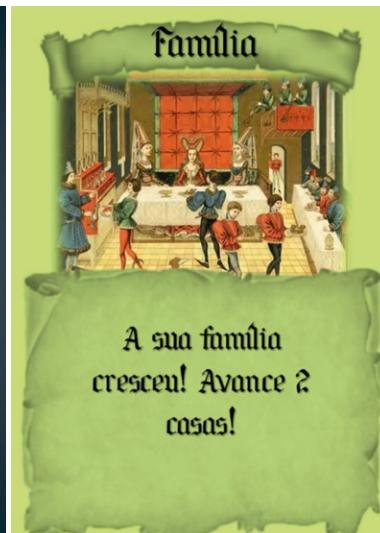
PINSKY, Jaime ; PINSKY, Carla Bassanezi . O que e como ensinar: por uma História prazerosa e consequente. In: KARNAL, Leandro. (Org.). **História na sala de aula**: conceitos, práticas e propostas. 1ed.São Paulo: Editora Contexto, 2003, v. 1, p. 17-36.

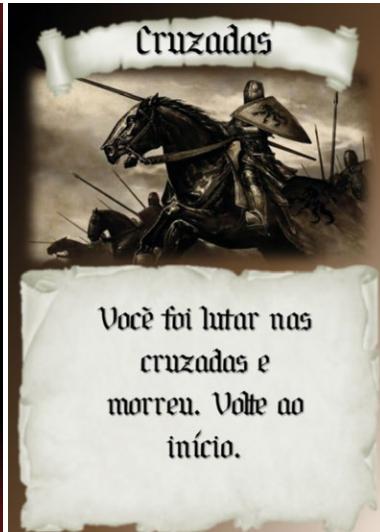
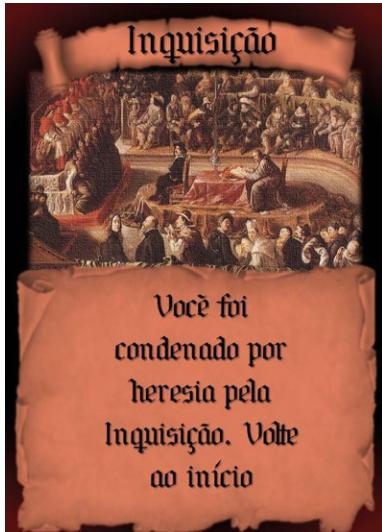
SEFFNER, Fernando. Aprender e ensinar história: como jogar com isso? In: GIACOMONI, Marcello Paniz. PEREIRA, Nilton Mullet. (org.). **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, p. 25-46, 2013.

Tabuleiro disponível em: <https://lh3.googleusercontent.com/gYJpRICUSvzY7W-Mt9FrDP7ImeyaV5jdNAogis7csCW-fvRctym7SDj9lsFNKKgaSsPVq=s85>. Último acesso em

ANEXO I - Modelo das cartas de jogo:







Pergunta 1

Qual era o nome da relação entre nobres que estabelecia vínculos principalmente militares?

Pergunta 2

O que era um suserano? Quais suas obrigações?

Pergunta 3

O que era um vassalo? Quais suas obrigações?

Pergunta 4

Como era o poder político no período medieval?

Pergunta 5

Como era estruturada a sociedade medieval?

Pergunta 6

Quais eram as funções de um nobre?

Pergunta 7

Quais eram as funções de um servo?

Pergunta 8

Quais eram as funções do clero?

Pergunta 9

O que foi o feudalismo?

Pergunta 10

Fale sobre uma das obrigações que os servos tinham de pagar aos senhores de terra.

Pergunta 11

Como se chamavam as expedições entre 1096 a 1270, com o objetivo de catolizar o povo pagão do Oriente e recuperar Jerusalém dos muçulmanos?

Pergunta 12

O que foi o Tribunal da Inquisição, ou Santo Ofício?

Pergunta 13

Doença que se espalhou pela Europa no século XIV tendo como principal causadora uma bactéria que se aloja em pulgas, e consequentemente, em ratos.

Pergunta 14

Explique porque a Idade Média NÃO foi Idade das Trevas

Pergunta 15

Complete: No final da Idade Média surgiram os ____, uma espécie de cidade.

Pergunta 16

Fale sobre o termo "bárbaro", utilizado para designar os povos que adentraram o Império Romano do Ocidente e auxiliaram sua desestruturação.

Pergunta 17

Quais os elementos romanos e germânicos que podem ser destacados como origens de algumas instituições feudais?

Pergunta 18

Como as mulheres eram representadas no período medieval (o que faziam, com deveriam se portar)? Havia diferença nas representações de acordo com a posição social da mulher? Dê exemplos:

Pergunta 19

Quem definia o conhecimento letrado durante o medievo (sabiam ler e escrever e tinham acesso a livros)?

Pergunta 20

Ao mesmo tempo que o feudalismo se consolidava na Europa Ocidental o que acontecia na Península Arábica a partir do sec. VII?

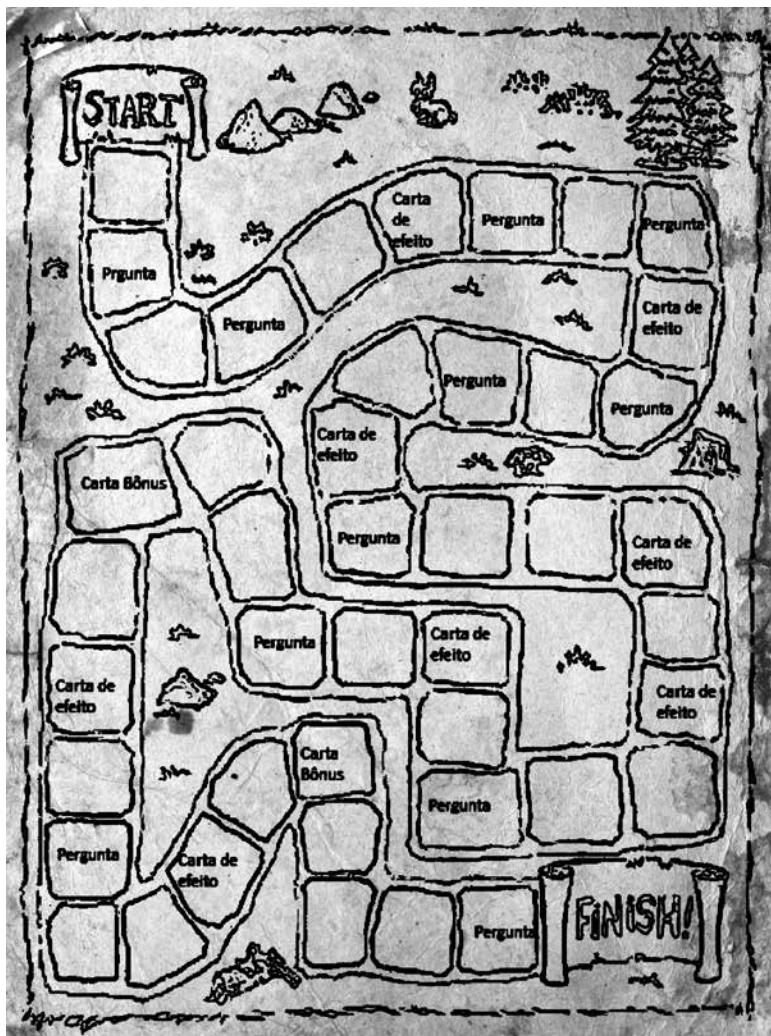
Carta Bônus

Como eram justificadas as ações promovidas pelas Cruzadas?

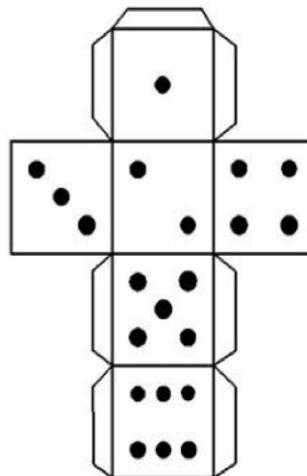
Carta Bônus

Como eram chamados os clérigos representados na imagem abaixo?





Modelo de dado



* Tabuleiro reduzido. Consulte versão original impresso em folha adicional.
12/03/2019. Adaptado para o jogo Medievando.

CAPÍTULO 4

PIFE HISTÓRICO

*Alicia Quinhones Medeiros,
Gabriel Gollmann Rohr,
Vitória Miron Husein¹*

Tema

A temática do Pife Histórico é adaptável, ou seja, o(a) professor(a) pode adequar o jogo ao tema que desejar. Para isso, disponibilizamos o molde das cartas ao final do capítulo, desta maneira, o(a) educador(a) poderá elaborar o jogo conforme a necessidade da turma.

Objetivos

O Pife Histórico pode ser utilizado em sala de aula com dois propósitos. O primeiro deles é fazer uma análise a respeito do conhecimento prévio dos alunos sobre determinado assunto antes de ele ser trabalhado em sala de aula, abrindo uma oportunidade para o professor diagnosticar quais pontos devem ser abordados com maior ênfase. O outro propósito possível para aplicação deste jogo coloca-se no sentido de revisar algum conteúdo específico ao término do mesmo, e assim perceber o quanto a turma em questão absorveu o conteúdo.

¹ Graduandas e graduando do Curso de História Licenciatura - UFSM.

Formato e dinâmica

O jogo é composto por cartas customizadas São 36 (trinta e seis) cartas com as quais os participantes jogarão efetivamente, procurando montar as trincas. Além destas, devem ser confeccionadas as “cartas de referência”, sempre em número múltiplo de três, sendo no máximo 12. Estas cartas servem para que os jogadores possam ter um parâmetro temático pelo qual se orientar para montar as trincas. Seria como se as cartas referência fossem a indicação do naipe das cartas.

É recomendável que as cartas para fazer trincas sejam feitas de algum material que não as deixem transparentes, permitindo que os outros colegas vejam o seu conteúdo. Não recomendamos folha sulfite, a menos que seja aplicado cartolina atrás. Uma boa opção seria a impressão em papel couchê 300g fosco e revestimento com papel *contact* para a preservação da carta.

O pife histórico é jogado a partir do baralho customizado de 36 (trinta e seis) cartas. A estrutura se assemelha ao pife tradicional quanto ao objetivo, ou seja, fazer trincas para vencer. Dessa forma, recomenda-se um número máximo de 4 jogadores por baralho. São distribuídas 3 (três) cartas por jogador/a, e, para ganhar a rodada, é preciso fazer o maior número de trincas. O princípio para fazer as trincas é reunir três cartas que tenham relação histórica entre si e combinem com alguma das cartas de referência que devem ficar expostas. Veja o exemplo de três cartas que fazem uma trinca:



Cartas para fazer as trincas.

Estas cartas têm como referência a seguinte carta:



Carta de referência.

Note-se que na direita do canto superior das cartas há um símbolo que se repete e indica que se tratam de cartas que podem ser relacionadas em uma trinca.

Regras:

1 - As cartas de referência devem ser espalhadas em uma superfície viradas para cima e servirem de guia aos(as) jogadores(as) e as cartas para as trincas devem ser postas em um monte viradas para baixo.

2 - O jogo deve ser composto de 2 ou no máximo 4 participantes formando duplas para que as cartas sejam suficientes.

3 - Cada jogador (a) ou dupla deve receber 3 cartas do baralho das cartas de trinca.

4 - Os símbolos nelas impressas identificam as trincas a serem formadas.

5 - O jogo começa pela esquerda de quem embaralhou e distribuiu as cartas; sempre que o jogador (a) comprar uma carta (seja do baralho ou do monte de descarte) deverá descartar uma; o jogador em seguida poderá comprar a carta descartada pelo último ou, se esta não lhe servir, poderá comprar uma carta do baralho.

6 - Quando conseguir fechar uma trinca o jogador deve colocar a trinca sobre a mesa.

7 - Os jogadores continuam a partida até que alguém “bata” e vença (consiga ficar sem nenhuma carta).

Referências bibliográficas

GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton Mulett (Org.).

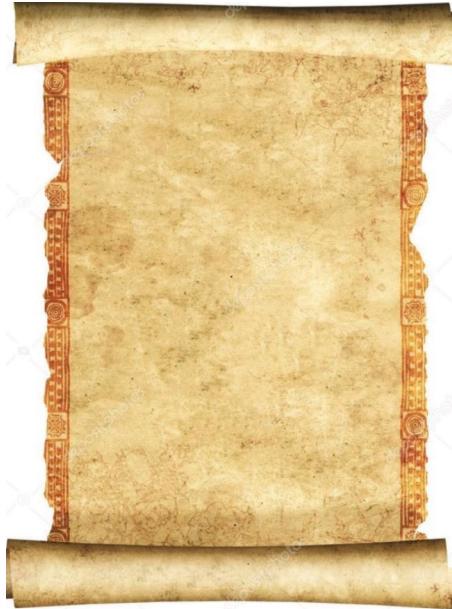
Jogos e ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

PINSKY, Jaime. PINSKY, Carla. Por uma história prazerosa e conseqüente. pp.17-36. In: KARNAL, Leandro (org.) **História na sala de aula.** Conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2003.

MOLDES PARA RECORTAR

Cartas para fazer as trincas:

Coringa:



Cartas de referência: Para esta modalidade cabe ao/a professor/a usufruir de imagens que remetem à temática utilizada nas cartas de trinca, correlacionando-as.

JOGO EXPANSÃO DO IMPÉRIO ROMANO

Luigi Squio¹ e Arthur Engster Varreira²

Tema

Expansão do Império Romano e Povos da Antiguidade

Objetivos

Este jogo tem como objetivo pedagógico possibilitar a compreensão do processo de expansão do Império Romano no século I d.C. Utilizando de cartas e povos diferentes como personagens do jogo retomamos ao período da expansão romana até a República, demonstrando como o processo de expansão do Império Romano foi lento, gradual e nada natural.

Além disso, temos como objetivo a valorização dos povos com os quais Roma se relacionou e que fizeram parte do Império Romano, mas que são muitas vezes apagados nas aulas de História. São eles: os bretões, os gauleses, os cartagineses e os egípcios, que ao aparecerem no mapa também permitem a localização geográfica por parte dos/as educandos/as. Entendemos que, ao demonstrar as relações entre romanos e estes povos podemos fornecer os meios para que os/as educandos/as compreendam a História de forma não linear, contemplando

¹ Graduando do Curso de História Licenciatura - UFSM

² Graduado em História pela UFSM e mestrando do PPGH UFSM.

a existência de diversas possibilidades concomitantes.

O jogo pode ser aplicado após a discussão do conteúdo de Império Romano, de forma que a atividade tenha um objetivo de avaliação dos resultados e também de fixação do conteúdo já trabalhado. Também há a possibilidade de aplicar este jogo para iniciar uma discussão sobre o referido conteúdo, com a utilização de algum material didático de apoio para que os/as educandos/as respondam as questões e o/a educador/a possa trabalhar o conteúdo. Nesse último caso, possivelmente o jogo fique um pouco mais demorado, necessitando de mais horas de aula para sua execução.

Outra opção de aplicação do jogo é estimular o trabalho em equipe, oferecendo material didático de apoio para que possam pesquisar e debater de forma a chegar em respostas consensuais.

O objetivo geral do jogo consiste em dominar a maior quantidade de territórios possíveis, tentando resistir o maior tempo possível à dominação de Roma. Tal objetivo será atingido atacando territórios e respondendo corretamente às questões, e realizando negociações com outros grupos, o que também depende da sorte com as cartas.

Como os jogos de ensino de história precisam ter o cuidado de não abrir a possibilidade de resultados que modifiquem a história, esse jogo tem uma restrição que se coloca no fato de que Roma, afinal, conquista territórios e se expande. Ou seja, de certa forma, seria quem sempre venceria o jogo. Como não teria atrativo participar de um jogo do qual já se sabe o resultado, por isso, o papel de Roma deverá sempre ser jogado pelo/a educador/a, e a disputa entre os jogadores alunos e alunas se dará no sentido de tentar dominar a maior quantidade de territórios possíveis e tentar resistir ao máximo à dominação de Roma. Esse formato garante que os alunos e as alunas compreendam que o processo de expansão de Roma não foi óbvio, nem linear, diferente da impressão que normalmente fica após uma exposição narrativa que apresenta como inevitável e for-

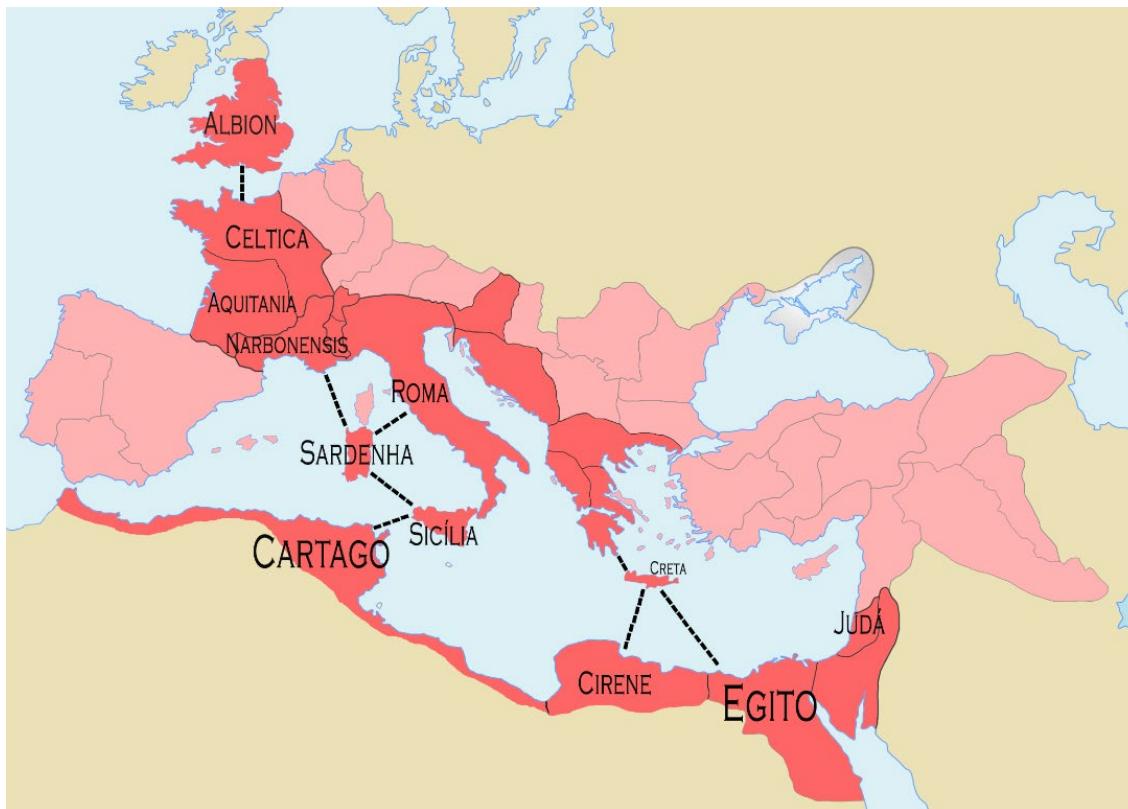
çosa a expansão do Império Romano sobre os demais povos.

Formato

O jogo acontecerá em um tabuleiro que é um mapa com os territórios dos povos que posteriormente se tornaram províncias romanas. Os territórios serão demarcados por peças de cores específicas para cada grupo (estas peças podem ser simples pedaços de papel colorido ou peças de algum outro jogo que esteja disponível).

* Tabuleiro reduzido. Consulte versão original impresso em folha adicional.

O tabuleiro é o seguinte:



Sendo que Albion é dos bretões; Celtica, Aquitania e Narbonensis são dos gauleses; Sardenha, Sicília e Cartago são dos cartagineses; Cirene, Egito e Judá, dos egípcios e Roma é dos romanos, assim como as regiões vermelhas não nomeadas ao redor de Roma, incluindo a ilha de Creta. Os territórios em vermelho claro podem ser atacados também. Os territórios em vermelho escuro sem nomes são de Roma.

O tabuleiro deve ser colocado sobre classes no centro da

sala, de forma que os grupos estejam todos em seu entorno e possam ver claramente o tabuleiro, o que é bastante importante já que parte da estratégia é a escolha de onde atacar.

Além disso, o jogo necessita de 5 baralhos, um para cada grupo (povo). Cada baralho é composto por 4 cartas de perguntas, 2 de auxílio de Roma, 2 de revés e 2 de sorte (as cartas se encontram no final do capítulo). As cartas de perguntas são cartas que possibilitam o/a jogador/a escolher um território para atacar, sorteia uma pergunta (sugere-se a utilização de papéis numerados de 1 a 20) e tenta responde-la. As cartas de auxílio de Roma, de revés e de sorte são cartas que devem ser lidas pelo/a jogador/a que retirá-las e elas podem ser guardadas ou utilizadas em seguida, dependendo do que estiver escrito nelas.

Dinâmica e regras

O funcionamento do jogo se dará por turnos. A cada turno alguém do grupo retira uma carta do seu respectivo baralho e a lê em voz alta. Em seguida o grupo realiza o que está escrito, podendo guardar a carta para utilizá-la posteriormente, se na carta constar esta possibilidade. A ordem de jogada dos grupos deverá ser definida por sorteio.

Caso o grupo tire uma carta de pergunta, as/os alunas/os devem escolher um outro grupo vizinho (ou ligado pelas linhas pontilhadas) para atacar. O grupo atacante deverá responder à questão referida, tendo um tempo de resposta definido pelo/a professor/a. Caso acerte, o grupo consegue conquistar o território, retirando a peça do outro grupo e substituindo pela sua. Caso este grupo erre a questão, o grupo defensor deverá responde-la e se acertar, ganham o território do grupo atacante, se errar, o/a professor/a, representando Roma, responderá à pergunta e dominará o território.

Algumas perguntas estão como sugestão abaixo, mas elas podem ser adaptadas e modificadas conforme o desejo do/a professor/a. Também é possível permitir aos/as alunos/as que façam consulta no caderno ou no livro didático para responderem as questões, mas isso fica a critério de cada educador. É importante lembrar de pedir aos grupos para definirem somente uma pessoa para dar a resposta final após a discussão entre o grupo, de forma que problemas envolvendo múltiplas respostas sejam evitados.

Caso o grupo tire uma carta de auxílio de Roma, de revés ou de sorte deverá fazer o que consta em cada carta. Dependendo da carta ela pode ser guardada para o grupo utiliza-la quando preferir. Quando o baralho de cartas acabar, somente poderão ser realizados ataques, para que o jogo se torne mais dinâmico.

Lembrando que Roma também retira cartas (exceto as de auxílio de Roma) e, por ser o/a professor/a, acertará todas as perguntas e vai conquistar todos os territórios, ao mesmo tempo que haverá possibilidade de os/as alunos/as resistirem e também de auxiliarem Roma, uma vez que caso percam todos seus territórios para Roma, eles passam a ajudar Roma, fazendo questões para os outros grupos.

Os únicos territórios que podem ser atacados são os territórios imediatamente vizinhos ao território do grupo atacante, ou conectados pelas linhas pontilhadas.

Referências bibliográficas

- APOLINÁRIO, Maria R. **Projeto Araribá História**: 6º ano. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2006;
- AZEVEDO, Gislane; SERIACOPI, Reinaldo. **História em Movimento**. 2ed. vol. 1. São Paulo: Ática, 2013;
- GRIMAL, Pierre. Da República ao Império. In: GRIMAL, Pierre. **A**

Civilização Romana. Lisboa: Edições 70, 1984.

GUARINELLO, Norberto. O Império Romano e Nós. In: SILVA, Gilvana; MENDES, Norma (orgs.). **Repensando o Império Romano:** perspectiva socioeconômica, política e cultural. Rio de Janeiro: Mauad; Vitória: ES: EDUFES, 2006. p. 13-19;

SEFFNER, Fernando. Aprendizagens significativas em História: critérios de construção para atividade em sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello; PEREIRA, Nilton. **Jogos e Ensino de História.** 1 ed. Porto Alegre: Evangraf, 2013. cap. 3, p. 47-63;

Anexo I

Questões sugeridas,

1. **Qual o mito da fundação de Roma?** (De Rômulo e Remo)
2. **A língua portuguesa tem origem no *latim*, a língua dos romanos. Por que ela tem esse nome?** Por conta do povo latino, um dos povos fundadores de Roma, junto com etruscos, sabinos, samnitas, etc.
3. **Quem eram os patrícios na sociedade romana?** Os patrícios compunham o grupo detentor de maior poder, formado por grandes proprietários de terras que acreditavam descender de Rômulo, fundador mitológico de Roma.
4. **Quem eram os plebeus romanos?** Os plebeus eram um grupo composto de mercadores, artesãos e pequenos proprietários. Não podiam se casar com patrícios nem ocupar cargos públicos ou religiosos. Tinha deveres públicos, como o de integrar as fileiras do exército.

5. **Como se dava a escravidão em Roma?** O escravo era geralmente um estrangeiro, ou filho de mãe escrava, podendo ser comprado e vendido livremente no mercado e sobre o qual o proprietário exercia um imenso poder, embora não ilimitado. A escravidão não era uma característica de todas as cidades-Estado romanas, nem era igual nas diferentes regiões onde ela acontecia, era diferente ser escravo na Atenas clássica ou na Roma republicana.
6. **O que eram os clientes romanos?** Os clientes eram em geral ex-escravos ou filhos de escravos nascidos livres. Mantinham com os patrícios uma relação de dependência: recebiam deles proteção e terras para cultivar; em troca, deviam-lhes respeito, devotamento pessoal e eram obrigados a substituí-los nas guerras.
7. **O que é uma Monarquia? Quais eram as funções do rei romano?** O rei tinha múltiplas funções: governava a cidade, comandava o exército, exercia funções de juiz e conduzia as cerimônias religiosas.
8. **O que era o senado romano?** Era um grupo de membros de famílias de elite que faziam conselhos ao rei e organizavam e votavam leis, que eram executadas pelos cônsules romanos.
9. **O que foi a República romana?** República – do latim res publica ('coisa pública') – se caracteriza pela escolha dos governantes para mandatos de tempo limitado. Era organizada entre os magistrados, o senado e as assembleias. Os magistrados executavam as leis, os mais importantes eram os cônsules, eleitos anualmente de dois em dois e também comandavam o exército. As assembleias mais importantes eram a Tribal, que elegia alguns magistrados, e a Centurial, que elegia

os cônsules e decidia sobre a guerra e a paz.

10. **Podia haver um ditador em Roma?** Sim, em casos de emergência, os cônsules podiam indicar um ditador, que governava por seis meses, com poderes irrestritos.
11. **Como se deu a expansão romana?** Com essa nova estrutura política, Roma iniciou um lento e contínuo processo de expansão amparado em uma poderosa força militar, organizadas em legiões. Nesse avanço, a República romana se imporia pela força das armas e por meio de alianças com povos que aceitavam sua liderança.
12. **A plebe tinha alguma participação política na República romana?** No começo do século V a.C. os plebeus se recusaram a participar das campanhas militares e passaram a exigir em assembleias diversas alterações na política e na sociedade romana, como a criação de cargos de magistrados encarregados de defender seus interesses. Sob a pressão dos acontecimentos, os patrícios concordaram em criar o Tribunato da Plebe (493 a.C.), que elegia, anualmente, entre 2 a 10 Tribunos. Eles não tinham o direito de criar novas leis, mas podiam vetar decisões do senado e magistrados.
13. **Roma tinha relações com os gregos?** A partir do século III a.C., valores culturais, literários, filosóficos e científicos da civilização grega passaram a fazer parte do cotidiano de Roma. Nas artes plásticas, escultores e pintores se inspiravam diretamente na Grécia, enquanto os arquitetos aderiam ao uso do mármore – produto-símbolo da sociedade grega – em suas construções. A religião romana foi enriquecida com práticas e deuses oriundos da Grécia, enquanto o latim incorporava palavras gregas.

14. **O que foram as Guerras Púnicas?** A crescente expansão de Roma começou a preocupar a elite de Cartago, cidade-Estado de origem fenícia localizada no norte da África. Na época, Cartago dominava a Córsega, a Sardenha e parte da Sicília. Em 264 a.C., a rivalidade entre as duas potências eclodiu em um longo conflito com três confrontos (264-241 a.C.; 218-202 a.C. e 149-146 a.C.) e Roma saiu vitoriosa em todos. Em 146 a.C. Cartago foi completamente dominada e transformada em província romana. Dos quase 250 mil cartaginenses restaram apenas 50 mil sobreviventes, muitos deles enviados a Roma como escravos.
15. **O que foi a política do pão e circo?** Para conquistar os votos das camadas mais baixas da população, os nobres distribuíam esmolas e organizavam festas e espetáculos que atraíam grande número de pobres. Surgiram assim as lutas de gladiadores, que alcançariam grande sucesso nos séculos seguintes, durante o período imperial. Essa política, conhecida mais tarde como pão e circo, contribuiu para que a nobreza acumulasse poder e passasse a controlar o Senado e os principais cargos da magistratura.
16. **Quem foi Júlio César?** Foi um militar e senador romano, nascido por volta de 100 a.C. Ele se tornou um general muito importante e reconhecido, até que foi eleito como cônsul. Ele conseguiu isto através de várias alianças com outros militares importantes, o que deu origem ao Triunvirato composto por ele, Sila e Marco Licínio Crasso. Em 46 a.C., o triunvirato já havia chegado ao fim. Porém, o poder concentrou-se nas mãos do general Júlio César, a quem os senadores de Roma concederam o título de ditador vitalício, assu-

mindando para si vários cargos e funções, como cônsul, Pontífice Máximo (sumo sacerdote) e supremo comandante militar.

17. **Como o Império romano iniciou?** Após a morte de César, Roma passou a ser governada por um novo Triunvirato, desta vez formado pelo cônsul Marco Antônio, o general Lépido e o sobrinho e filho adotivo de Júlio César, Caio Otávio. As divergências entre eles, contudo, transformaram o território romano em palco de uma guerra que só terminou em 27 a.C., quando Caio Otávio, sozinho, se tornou senhor absoluto de Roma, dando início ao maior império que o mundo já vira. Consciente da força da República no imaginário dos romanos, Otávio manteve o Senado e a figura dos cônsules, dois fortes símbolos republicanos. Entretanto, em 27 a.C. o Senado lhe concedeu os títulos de Augusto, antes reservado apenas para os deuses, Príncipe, ou seja, chefe do Senado, e Sumo Pontífice. A partir de então, Otávio passou a ser chamado simplesmente de Augusto.
18. **O que foi a Pax Romana?** Com a morte de Nero, sobreveio um ano de guerras civis, após o qual assumiu Vespasiano, general da família dos Flávios. Teve início então o período de maior esplendor do Império Romano, que se estendeu pelas dinastias dos Flávios (69-96) e dos Antoninos (96-192). Novas cidades surgiram e o modo de vida romano passou a ser adotado nas mais distantes províncias, acentuando, assim, o processo de romanização dessas regiões. Nesse período, as condições de vida nas províncias melhoraram sensivelmente e muitos romanos optaram por viver nelas. Tudo isso fez com que o Império vivesse um período

de calma, razão pela qual essa época ficou conhecida como a da *pax romana* (paz romana). Para os povos dominados, essa era uma paz imposta pela força.

19. **Quem eram os “bárbaros”?** A partir do século III, à medida que a crise interna aumentava, o Império tornou-se alvo constante de incursões de povos invasores. O grande impulso se deu quando os hunos ocuparam as planícies da Rússia e da Europa oriental, obrigando os habitantes da região a se deslocarem em direção ao território romano. Estes “bárbaros” eram os Anglos e saxões – Provenientes da Dinamarca e da Alemanha atuais, conquistaram áreas que correspondem hoje à Inglaterra; Godos – Povo formado por dois ramos, o dos ostrogodos e o dos visigodos. Os primeiros seriam originários da região da atual Ucrânia e se fixaram na península Itálica; os segundos teriam saído do território onde hoje se encontra a Romênia e se estabeleceram nas penínsulas Balcânica, Itálica e Ibérica, além de áreas da França atual, de onde seriam expulsos pelos francos; Francos – Povo formado por diversos grupos que viviam na região do rio Reno e que se fixaram na França atual; Lombardos – Originários, provavelmente, da Escandinávia, estabeleceram-se no norte da península Itálica; Vândalos – Provenientes das atuais Alemanha, Polônia e Eslováquia, atravessaram a península Ibérica e se fixaram no norte da África, na região da antiga Cartago.
20. **Por que os romanos chamaram todos estes diferentes povos de “bárbaros”?** O termo “bárbaros” tem origem nos gregos, que chamavam os povos que não falavam grego e que não sabiam escrever, de “bárbaros”. Assim, os romanos construíram uma imagem

dos “bárbaros” como desorganizados, bagunçados, violentos e não civilizados.

ANEXO II

Modelo das cartas de jogo:

Cada um dos grupos participantes do jogo possui um símbolo próprio para facilitar a identificação de suas cartas na divisão e organização dos baralhos. Os símbolos nas cartas são: um elefante, um nó céltico, um olho de Hórus, uma flor-de-lis e uma coroa de louros, representando, respectivamente os Cartagineses, os Celtas, os Egípcios, os Gauleses e os Romanos.

Os dois outros tipos de carta presentes no jogo são as cartas de pergunta, com o título de “Carta Questão” e que se encontram em branco – para que o professor possa escolher as questões livremente ou através de sorteio –, e as cartas de auxílio de Roma, intituladas SPQR (do latim referente ao lema do Estado romano).

Cartaginenses

-SORTE-



Aníbal Cruzou os Alpes

Os romanos foram pegos de surpresa e não poderão agir contra os cartaginenses por 2 rodadas enquanto Roma prepara um contra-ataque.

-SORTE-



O Arsenal de Cartago

O poderoso Arsenal de Cartago domina o Mar Mediterrâneo, com nosso poder naval iremos bloquear os portos romanos e os deixar uma rodada sem jogar.

-REVÊS-



A Batalha de Zama

O grande Aníbal foi derrotado e os nossos exércitos destruídos, as províncias da Sardenha e da Sicília serão cedidas a Roma para podermos salvar Cartago.

-REVÊS-



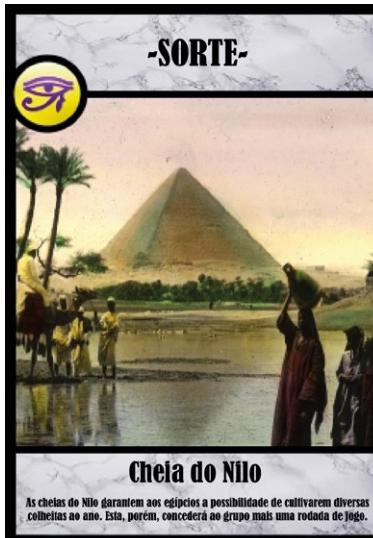
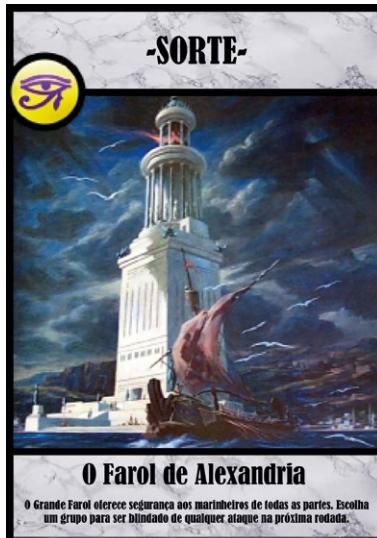
Os Romanos Saíam Cartago

Cartago, a joia do Mediterrâneo, já não existe e o povo cartaginense está em exílio em suas próprias terras. Os cartaginenses ficarão 1 rodada sem jogar.

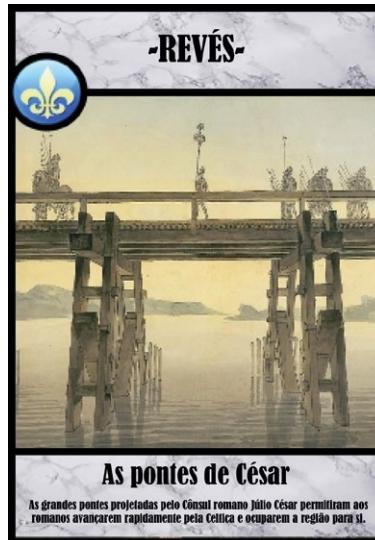
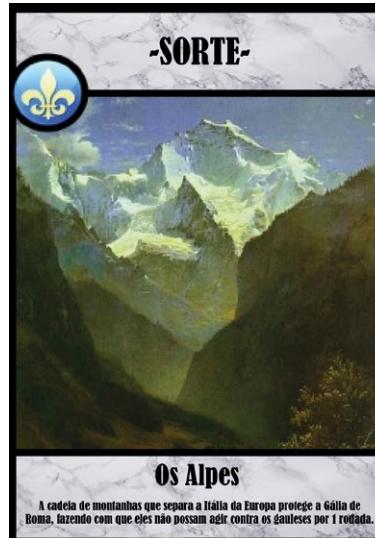
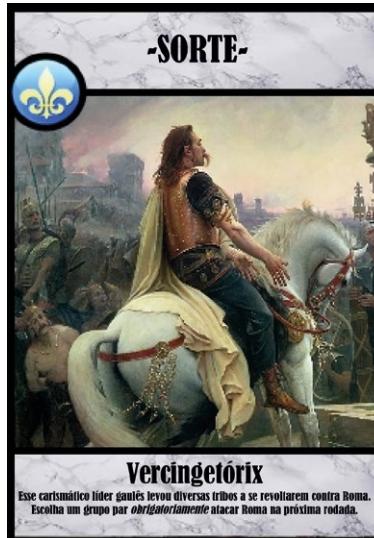
Celtas



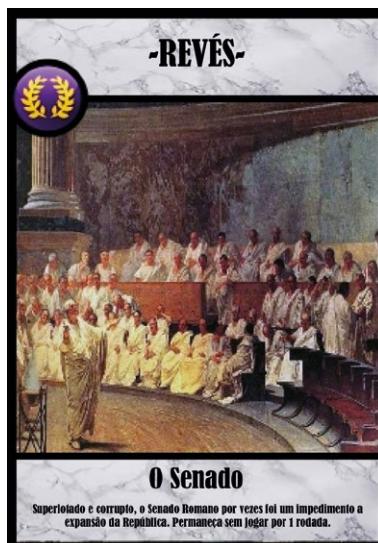
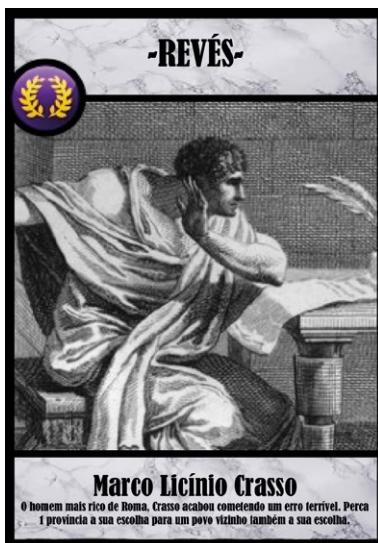
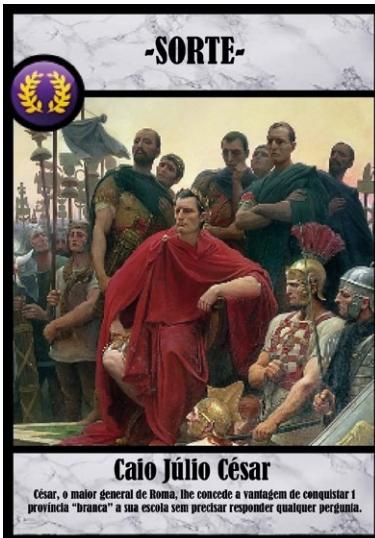
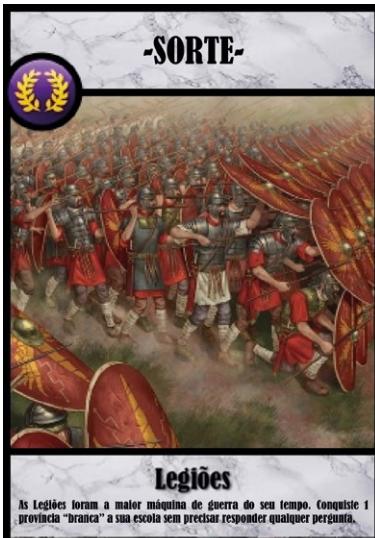
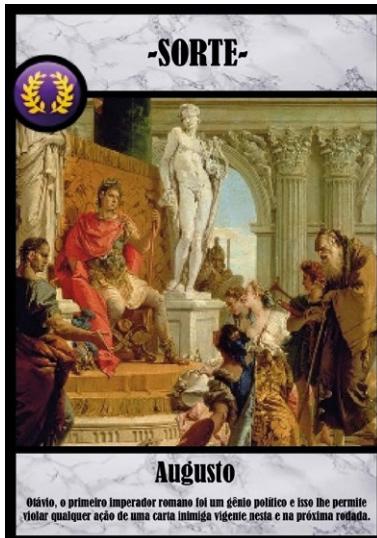
Egípcios



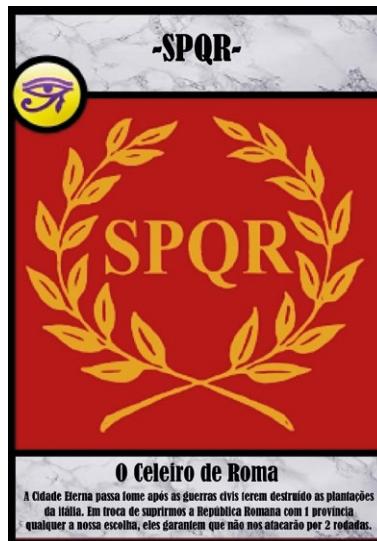
Gauleses



Romanos



Cartas de Auxílio



Cartaginenses



CAPÍTULO 6

O GOLPE!

Arthur E. Varreira, Dienefer Vianna, Eduardo Leote e Rauana Guerra¹

Tema

A Era Vargas, período compreendido entre a chegada de Getúlio Vargas ao poder, em 1930, até sua saída em 1945, é um dos conteúdos com maior peso no Ensino de História nas escolas, não só por sua grande dimensão temporal, mas também por conta de como diversos processos históricos do período ainda reverberam na atualidade do país. Ao mesmo tempo, os mesmos motivos que dotam tal conteúdo de tamanha importância são também aqueles que desafiam as e os docentes na hora de abordá-lo em sala de aula. Afinal, a grande quantidade de eventos, fenômenos e processos históricos, a complexidade e atuação de diversos agentes e sujeitos políticos, tudo isso se torna uma armadilha na qual docentes correm o risco de perder a atenção e o interesse da turma ao fazer escolhas de conteúdos que sejam confusos e de difícil entendimento para as e os estudantes.

Diante disso, o presente jogo surge como forma de auxiliar as e os docentes nesse complicado processo, ao focar na temática da atuação dos diferentes grupos políticos no período. Desta forma, a atividade permite a abordagem de conteúdos como: as diferentes facções e partidos que disputavam o poder

¹ Mestrandos do Programa de Pós-Graduação em História da UFSM.

político durante a Era Vargas - a exemplo dos comunistas, organizados no PCB, os integralistas, através da AIB, a UDN e o exército; as formas de atuação destes diferentes agrupamentos em busca de seus objetivos; as ações do próprio governo Vargas diante desta realidade; e, obviamente, o modo como este intrincado jogo político acabou por influenciar nos rumos que o Brasil tomou durante o período.

Objetivos:

Os jogos didáticos não cumprem apenas um único objetivo, ultrapassam o caráter recreativo e também carregam elementos que podem ser denominados como objetivos didáticos, conforme Giacomoni (2013), ou seja, há regras e jogadas que buscam chegar a um propósito, mas para além disso, há um caráter lúdico-didático, no sentido de que pode e deve instigar ou levar a um ensinamento, seja o de revisar um assunto já estudado ou complementar o que foi visto ao longo das aulas, estimular o conhecimento crítico, entre outros, desde que o professor forneça mecanismos para tal. Ambos os propósitos se constroem em conjunto e devem se alinhar durante o jogo.

No jogo aqui abordado, pode-se estabelecer que a finalidade recreativa é dar o golpe, e esse só pode ser feito pelo grupo que restar na atividade (ou grupos, em casos de alianças). Já no que corresponde ao objetivo didático, concluímos com base em Giacomoni (2013), que o mesmo se enquadra na definição “temática”, pois o jogo pauta em suas narrativas elementos históricos vistos em sala de aula. No caso, “O GOLPE!” aborda o período de 1930 até 1945, momento em que Getúlio Vargas era o presidente do país e também suas nuances, como os grupos políticos de relevância e elementos que tiveram participação destacada no período, fazendo com que os alunos consigam relacionar e entender variadas características do espaço-tempo

que correspondem a um mesmo contexto. Para isso, cada carta do jogo articula um grupo político ou elementos já estipulados nas regras da atividade. Acreditamos que dado esses objetivos, no fim do jogo, cada aluno desenvolverá certas habilidades, como as da observação, análise e estratégia.

Dinâmica e regras

Ao pensarmos na dinâmica do jogo recomendamos que o educador (a) disponibilize por volta de 2 horas-aula para sua total realização, pois além das ações rotineiras do jogo temos a pergunta (elaborada pelo educador) a ser respondida pelo grupo (ou grupos, no caso de aliança) que alcançar o objetivo final do jogo. Convém lembrar que é de extrema importância que o educador faça o papel do Governo Vargas para controle da dinâmica do jogo e do processo histórico. Os grupos serão separados pelas cartas inicialmente retiradas por cada aluno (**baralho dos personagens**) e a ação rotineira do jogo é a busca pela somatória de apoios populares (**baralho das ações**). Os nomes dos personagens e das ações nas cartas têm como objetivo auxiliar na compreensão do processo histórico, dar a dimensão de sua complexidade e das diversas articulações políticas realizadas pelos diferentes grupos sociais.

O jogo é composto, portanto, por dois baralhos:

- **O baralho dos personagens:** este monte é composto pelos personagens específicos, pelas cartas de filiação partidária/militantes e pelo anjo negro.
- **Os baralhos das ações:** este baralho é dividido em dois montes, um composto pelos apoios populares, e outro pelas cartas de influências.

Sobre o baralho dos personagens:

O governo Vargas será sempre o personagem desempenhado pela professora/pelo professor que tem como função auxiliar no andamento e aplicar as regras. Esse personagem não possui carta no baralho de personagens, apenas deve ser estabelecido como sendo o/a professor/professora antes do início da partida.

Além do governo Vargas, o jogo é composto por outros 4 grupos de personagens (específicos e militantes) e por Gregório Fortunato que são os que compõe o **baralho dos personagens**:

- O grupo dos **comunistas** - Carlos Prestes e Olga Benário (personagens específicos) e militantes;
- O grupo da **União Democrática Nacional (UDN)** - Carlos Lacerda e Eurico Gaspar Dutra (personagens específicos) e militantes;
- O grupo do **Exército** - Gois Monteiro e a Folha de São Paulo² (personagens específicos) e militantes;
- O grupo dos **Integralistas** - Plínio Salgado e Olímpio Mourão Filho³ (personagens específicos) e militantes.
- O personagem de Gregório Fortunato, mais conhecido como o **“anjo negro”**, tem a função de um “espião” do “governo” e sua missão é atrapalhar ao máximo a possível realização do “golpe de estado” do grupo em que estiver inserido.

² O apoio de diversos meios de imprensa, tanto ao golpe que retirou Vargas do poder em 1945 quanto à oposição varguista ao longo da segunda metade da década de 1940 e no começo da década de 1950, bem como as ações de diversos políticos militares coloca a mídia, caracterizada aqui na Folha de São Paulo (jornal de tiragem volumosa publicada desde 1921), como uma antagonista ao regime, alinhada aos militares.

³ Com participação notável tanto dentro do Exército quanto na Ação Integralista Brasileira, Olímpio Mourão Filho foi um dos principais criadores e expoitores do chamado “Plano Cohen”, organizado dentro da AIB e utilizado para se justificar o Golpe de 1937. Razão pelo qual ele se encontra alocado dentro do grupo integralista.

As cartas de filiação partidária (partido comunistas, partido Integralista, partido da UDN ou o exército) devem existir na quantidade necessária em função do número de jogadores, ou seja, varia a partir do tamanho da turma.

Por exemplo: em uma turma de 25 alunos (as), a(o) professora/professor será o Governo Vargas, uma(um) aluna(o) retirará a carta do Anjo Negro, 8 estudantes retirarão personagens específicos e os demais retirarão as cartas de filiação partidária/militantes, em um total de 4 alunos partidários por grupo, fechando assim o restante de 16 alunos.

Sobre os baralhos das ações:

São os baralhos compostos pelas cartas que permitem aos grupos a realização de ações durante o jogo. A ação de retirar cartas dos *Baralhos de Ações* é chamada de *Comício*, em alusão às articulações políticas da época, e caracteriza a ação regular que dá a dinâmica principal do jogo. As cartas presentes nesses baralhos são subdivididas em duas categorias distintas, divididas em dois montes separados:

Cartas do Baralho de Apoios Populares:

As cartas de *apoio popular* representam a “moeda corrente” do jogo. Elas são as cartas mais numerosas do jogo e se apresentam com cinco pontuações distintas de caráter somatório: +2; +1; 0; -1; -2. Sugere-se ao educador (a) que disponibilize, pelo menos, seis cartas de cada pontuação em cada partida do jogo. Essas cartas possuem como função principal permitir o acúmulo de pontos para a realização de ações estratégicas durante a rodada, bem como a realização dos *golpes políticos*.

Cartas do Baralho de Influências:

As cartas de *influência* presentes no jogo representam as sete pastas ministeriais existentes no governo brasileiro durante o Estado Novo, cada qual oferecendo diferentes possibilidades de ação entre os grupos. Sugere-se que não mais do que duas cartas de cada pasta ministerial sejam disponibilizadas em cada partida do jogo, mas que, pelo menos, haja uma de cada no baralho. As pastas presentes no jogo, bem como suas respectivas ações, são as que seguem:

- **Influência no Ministério da Agricultura:** Permite examinar a primeira carta do baralho de influências e blefar ao informar aos demais grupos de que carta se trata. Por exemplo, a carta examinada é a “Influência no Ministério da Fazenda”, mas o grupo opta por blefar e dizer aos demais que a carta examinada na verdade foi a de “Influência no Ministério do Trabalho”.
- **Influência no Ministério da Fazenda:** Você pode retirar do baralho 2 cartas de apoio popular para o seu grupo durante a realização do Comício sempre que desejar.
- **Influência no Ministério do Trabalho:** Tem o poder de trocar, quando desejar, uma de suas cartas de influência por outra do baralho de influência. Retire as 2 primeiras e escolha 1 delas.
- **Influência no Ministério de Viação e Obras Públicas:** Roube aleatoriamente para o seu grupo uma carta de Apoio Popular de outro grupo a sua escolha.
- **Influência no Ministério da Justiça:** Tem o poder de bloquear, se desejar, qualquer tipo de roubo realizado contra seu grupo ou aliança durante a rodada.

- **Influência no Ministério da Educação e Saúde:** Força outro grupo a trocar uma de suas cartas de influência pela primeira do baralho de influências e bloqueie qualquer ação semelhante tomada contra o seu grupo.
- **Influência no Ministério de Relações Exteriores:** Tem o poder de proteger o seu grupo, ou aliança, de ter de revelar alguma de suas cartas.

Sobre as ações possíveis de se realizar durante o jogo:

Para além das ações disponíveis nas cartas presentes nos Baralhos de Ações, os jogadores realizam ações “independentes” ao longo do jogo. São elas:

- **Comício:** como já mencionado, o *comício* é uma das ações corriqueiras do jogo. Ela consiste na retirada de uma carta do monte de influências ou do monte de apoios populares e pode ser realizada pelos grupos uma vez por rodada em detrimento da realização de uma ação especial permitida pelas cartas que já possuem;
- **Aliança política:** 3 dos grupos presentes no jogo (os Integralistas, os Militares e a UDN) poderão organizar *Alianças Políticas* entre si para facilitar seu caminho até o golpe. Uma aliança pode conter apenas 2 grupos e deve ser anunciada a todos os demais quando criada. Os Comunistas não poderão realizar alianças com nenhum grupo.
- **Golpe Político:** é a ação que permite a retirada de um grupo do jogo. Ao reunir 8 *apoios populares*, um grupo, ou aliança, fica habilitado a retirar definitivamente do jogo outro grupo a sua escolha. Dessa forma, é permitida a articulação política de dois grupos distintos, *com exceção dos comunistas*, para a realização do golpe político com o objetivo de somar os apoios populares dos grupos.

- **Golpe de Estado:** é a ação que permite a um grupo (ou a uma aliança) a vitória, podendo ser executada apenas quando restar somente um grupo adversário (ou aliança) no jogo. Restando apenas um grupo (ou aliança), além do governo Vargas, caberá a este responder corretamente a uma pergunta final proposta pelo educador (a). Vence o jogo se responder corretamente. Do contrário, O Golpe! não se consolida e quem vence o jogo é o(a) educador (a), nesse caso, o governo Vargas.⁴
- **Furo de reportagem:** é a ação que permite que um grupo duvide da ação realizada por outro, acusando o mesmo de não possuir a capacidade de realizar a jogada que fez durante a rodada, fazendo com que o grupo acusado tenha que provar a legitimidade da mesma, revelando assim sua carta. Essa ação pode ser executada várias vezes, sempre que um grupo queira. Os comunistas não possuem a habilidade de se utilizar dessa ação. Essa ação possui dois resultados possíveis, sejam eles:
 - *Censurados pelo D.I.P. (Departamento de Imprensa e Propaganda):* em caso do grupo acusado falhar em provar a legitimidade de sua jogada, o Departamento de Imprensa e Propaganda irá censurá-los e o grupo perderá o direito de comprar apoio por uma rodada.
 - *Apoiados na Voz do Brasil:* em caso do grupo acusado conseguir provar a legitimidade de sua ação, o apoio

4 Para o caso de nenhum grupo conseguir dar o golpe ou de que o mesmo seja dado pelos comunistas, por exemplo, isso não se trata de uma alteração da história, como se o golpe não tivesse ocorrido ou como se o mesmo fosse dado pelas mãos de um grupo distinto, mas sim de uma ferramenta didática para mostrar que essa ação política foi tramada e tentada várias vezes com resultados variados (como na Intentona Comunista de 1935 e na Intentona Integralista de 1937) e por agentes históricos distintos (por isso o jogo permite essa “brincadeira” com a história de que todos os envolvidos poderiam ter sido os autores do golpe). Cabe ao(à) educador(a) sempre fazer a explicação desse aspecto e lembrar qual foi o real desfecho.

do programa radiofônico Voz do Brasil garantirá que os acusadores percam o direito de comprar o apoio popular por uma rodada.

Como jogar:

1. A/o professora/professor (que será o Governo Vargas) vai embaralhar **as cartas de personagens** e cada estudante retirará uma carta do monte sem revelar o elemento retirado aos demais.
2. Em seguida todos os alunos fecharão os olhos e a/o professora/professor pedirá ao Espião que se revele, indicando em segredo a ele a qual grupo deverá simular pertencer.
3. Os estudantes abrirão os olhos e se identificarão para formar os grupos a partir das cartas retiradas do monte: os comunistas, a UDN, os integralistas e o exército. O Espião deverá se integrar ao grupo que o Governo Vargas (professor/professora) indicou, como apontado no item anterior.
4. Após formados os grupos, o governo (professora/professor) deve explicar as regras e as ações.
5. O objetivo final do jogo consiste em dar o golpe no governo. Para executar o Golpe de Estado o grupo (ou grupos, em caso de aliança) precisa ter reunido a somatória de 5 *Apoios Populares*, anunciar que quer dar o golpe e, em seguida, responder corretamente à questão formulada pela/pelo a/o professora/professor.
6. Para chegar a esse ponto, os grupos deverão primeiro competir entre si, procurando dar Golpes Políticos nos demais grupos. O Golpe Político somente é possível após um grupo ter reunido a somatória de 8 *Apoios Populares*;

7. As ações rotineiras dos grupos consistem na retirada de apoios populares, na retirada de cartas de influências, ou na realização das ações especiais permitidas pelas cartas de personagem/de influência. Importante ressaltar que somente uma das 3 ações será permitida por rodada;
- Para uma turma de 25 pessoas é necessário que sejam impressas, no mínimo, 6 folhas que contenham as cartas de apoios populares, para que o jogo tenha pelo menos 30 cartas desta ação;
 - Para iniciar o jogo um representante de cada grupo, escolhido pelo mesmo, deve retirar um apoio popular do baralho, a ordem de início do jogo é estabelecida por quem tirar os maiores valores. No caso de cartas iguais, o desempate pode acontecer através de “discordar”;
 - Ao longo da atividade todos os integrantes dos grupos devem executar pelo menos uma vez alguma ação; Os grupos tem a liberdade de decidir a ordem a qual cada um vai pescar a carta.
 - **Atenção:** este é um jogo de blefe, portanto os jogadores não precisam revelar as cartas que possuem (nem para o próprio grupo), se assim acharem necessário. EXCETO: quando as cartas de influencias forem usadas e questionadas.

Regras gerais do jogo:

- Os grupos deverão decidir, internamente, a ordem de jogo de cada membro ao longo das rodadas, de maneira que a cada rodada um membro diferente do grupo deverá representar o mesmo para a realização de alguma ação;

- Durante a sua rodada, os grupos deverão escolher entre pescar uma carta de um dos dois molhos (de *Influência* ou de *Apoio Popular*) ou de executar a ação da carta que já tenham em mãos. Os dois não são possíveis;
- As cartas de *Apoio Popular* de cada grupo deverão ser mantidas a mostra e visíveis para todos os demais grupos. Em contrapartida, as cartas de *Influência* e de *Personagens* deverão ficar ocultas, sendo conhecidas apenas por quem as detém, sendo reveladas apenas pelas ações especiais de outras cartas ou pela ação do *Furo de Reportagem*;
- Nenhum grupo pode deter mais de 5 cartas de *Apoios Populares* em mãos, com exceção dos *Comunistas*, que poderão ficar com 7 dessas cartas;
- Nenhum grupo, nem mesmo os *Comunistas*, poderão deter mais de 3 cartas de *Influência* em mãos;
- Alianças são permitidas – e necessárias, entre todos os grupos, exceto os *comunistas*;
- Ao conseguir a SOMATÓRIA de 8 *apoios populares*, uma aliança de grupos (ou os *Comunistas* individualmente) pode executar a ação *Golpe Político*, para retirar um dos outros grupos do jogo;
- A partir do momento que uma aliança for anunciada, os *apoios populares* ficarão sob controle compartilhado, podendo ser usados cada vez que um dos grupos entra em seu turno de jogada;
- O grupo da aliança que executar a ação pode optar por dar o *Golpe Político* no próprio aliado, se assim desejar;
- Restando no jogo apenas dois grupos ou alianças, o golpe político poderá ser executado com a SOMATÓRIA de 5 *Apoios Populares*;
- Restando apenas um grupo (ou aliança) no jogo o grupo vencedor deverá gritar *Golpe de Estado*, ten-

do que responder então a uma questão do *Governo Vargas* para encerrar a partida;

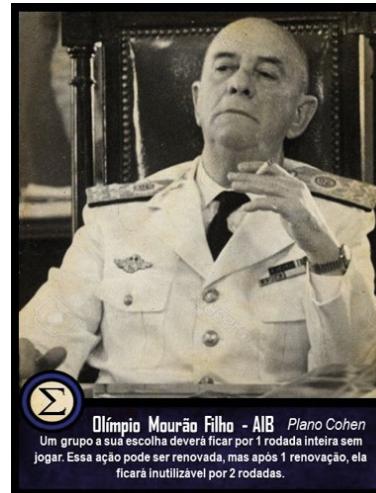
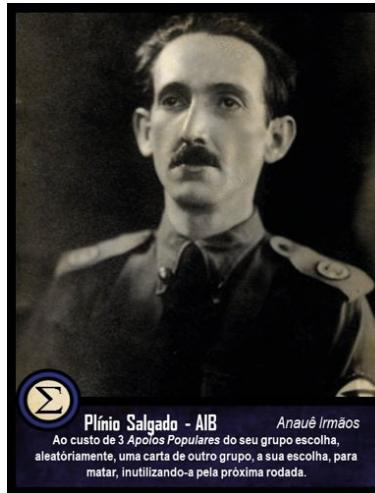
- Restando apenas um grupo (ou aliança), além do governo Vargas, caberá a este responder corretamente a uma pergunta final proposta pelo educador (a). Vence o jogo se responder corretamente.
- Do contrário, "O Golpe!" não se consolida e quem vence o jogo é o (a) educador (a), nesse caso, o governo

Referências:

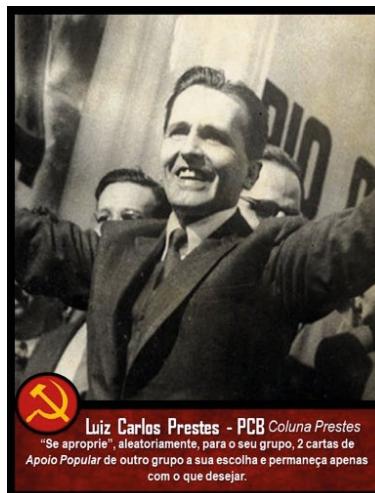
- ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. **Revista História e Ensino de História**. Londrina, v.13, set./2007, p.91-106.
- FERREIRA, Jorge; DELGADO, Lucília de Almeida Neves. **O Brasil Republicano: o tempo do nacional - estatismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, vol.2 2007.
- GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o ensino de História. **Jogos e ensino de história**, p. 107-112, 2013.
- PINSKY, Jaime; PINSKY Carla Bassanezi. Por uma história prazerosa e conseqüente. In: KARNAL, Leandro (Org.) **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2004, p. 17 - 36.

ANEXO I - Baralho dos Personagens

Integralistas



Comunistas



Militares

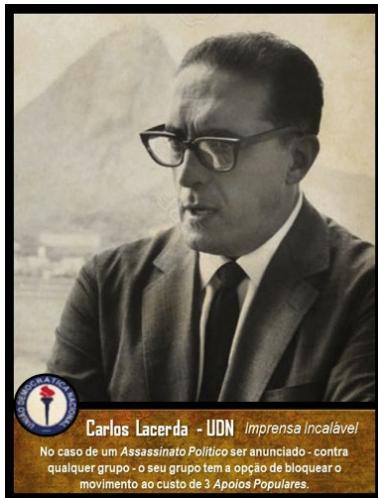


Folha de São Paulo - EB Fonte Inquestionável
 Escolha, aleatoriamente, uma carta de um grupo, a sua escolha, para que eles a revelem para todos os demais grupos, incluindo o seu.

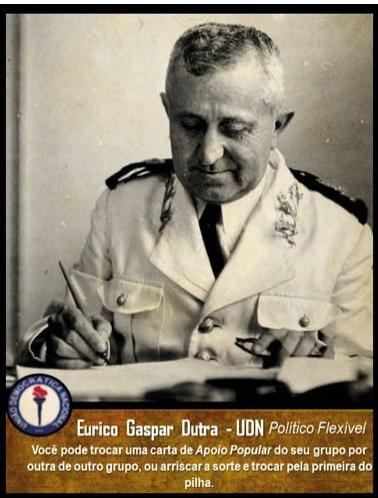


Góis Monteiro - EB Contatos Internacionais
 Da pilha de Apoios Populares, retire 3 cartas. Escolha 1 para o seu grupo, outra para um grupo a sua escolha e devolva a última a pilha.

UDN



Carlos Lacerda - UDN Imprensa Incalçável
 No caso de um *Assassinato Político* ser anunciado - contra qualquer grupo - o seu grupo tem a opção de bloquear o movimento ao custo de 3 Apoios Populares.



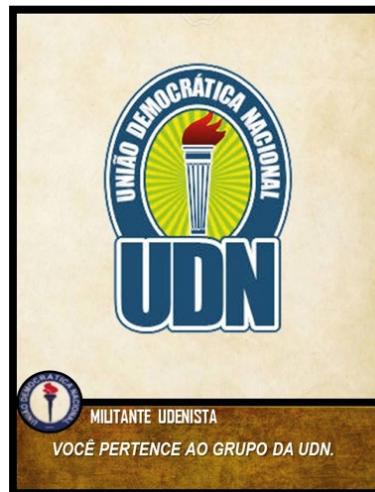
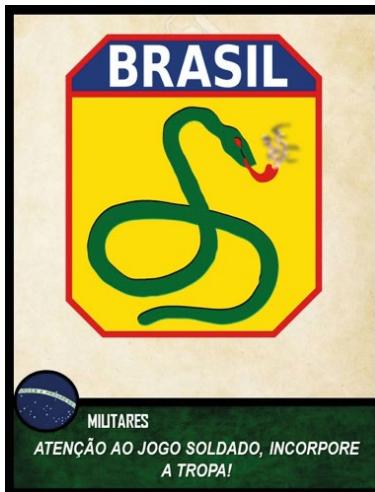
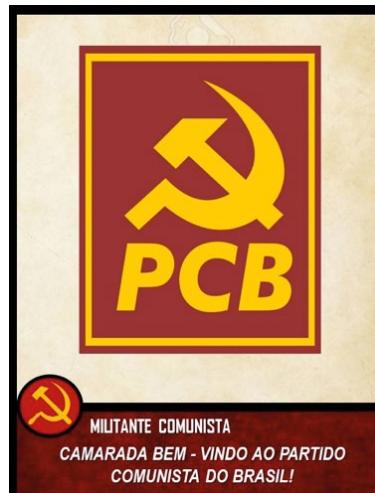
Eurico Gaspar Dutra - UDN Político Flexível
 Você pode trocar uma carta de *Apoio Popular* do seu grupo por outra de outro grupo, ou arriscar a sorte e trocar pela primeira do pilha.

O Governo Vargas (Carta-Espiã)



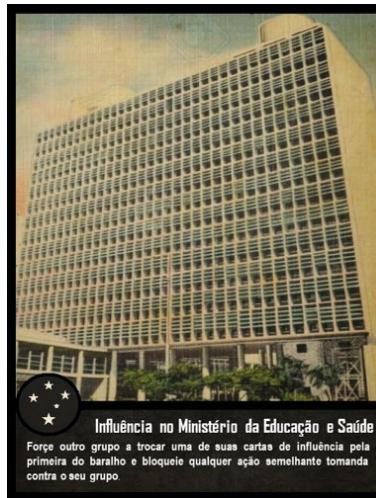
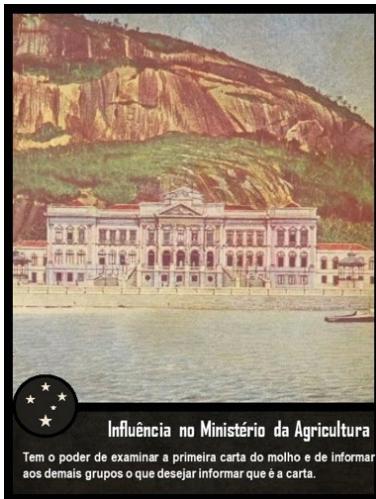
Gregório Fortunato - O Anjo Negro
 Você é um espião do governo entre no grupo que desejar e proteja o máximo possível o presidente Vargas.

Cartas de Filiação Partidária

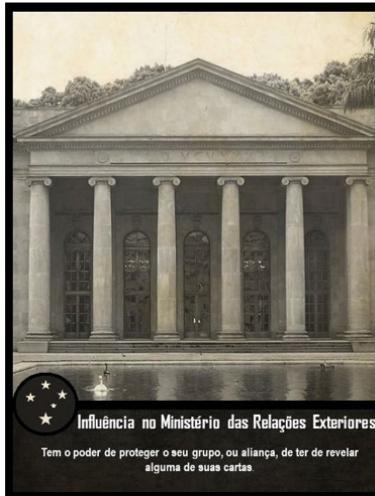


ANEXO II - Baralho das Ações

Cartas de Influência



Cartas de Influência



Cartas de Apoio Popular



ANEXO III - Carta de Resumo*

INFLUÊNCIAS

Influência no Ministério da Agricultura

Tem o poder de examinar a primeira carta do molho de influências e de informar aos demais grupos o que deseja informar que é a carta.

Influência no Ministério da Fazenda

Você pode retirar do baralho, se desejar, 2 cartas de apoio popular para o seu grupo durante a realização do *Comício* sempre que desejar.

Influência no Ministério do Trabalho

Tem o poder de trocar, quando desejar, uma de suas cartas de influência por outra do baralho de influência. Retire as 2 primeiras e escolha 1 delas.

Influência no Ministério de Viação e Obras Públicas

"Roube", aleatoriamente, para o seu grupo, 1 carta de *Apoio Popular* de outro grupo qualquer a sua escolha

Influência no Ministério da Justiça

Tem o poder de bloquear, se desejar, qualquer tipo de roubo realizado contra seu grupo ou aliança durante a rodada.

Influência no Ministério da Educação e Saúde

Force outro grupo a trocar uma de suas cartas de influência pela primeira do baralho de influências e bloqueie qualquer ação semelhante tomada contra o seu grupo.

Influência no Ministério de Relações Exteriores

Tem o poder de proteger o seu grupo, ou aliança, de ter de revelar alguma de suas cartas.

Ações de Jogo

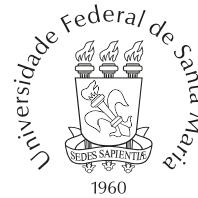
- **COMICIO:** E a ação que permite ao grupo retirar uma carta de Apoio Popular do Baralho.
 - Cartas-Personagem e Cartas de Influência podem dar o poder de retirar mais de uma carta por vez, estejam atentos.
- **GOLPE POLITICO:** E a ação que permite a retirada de um dos grupos do jogo. Quando o seu grupo, ou aliança, conseguir somar oito Apoios Populares, escolha um grupo para aplicar seu golpe.
- **GOLPE DE ESTADO:** E a ação que permite que seu grupo ganhe o jogo! Depois de ter retirado o último de seus oponentes de jogo, o seu grupo terá de responder uma questão para o Governo Vargas. Se a resposta estiver correta, a vitória será de vocês!
- **FURO DE REPORTAGEM:** Caso algum dos grupos faça algo que você e seu grupos considerem "suspeito" durante o jogo, o seu grupo pode questionar se eles tem, de fato, o poder de fazer o que fizeram.
 - Lembre-se que só você conhece a sua carta e que o mesmo vale para os seus colegas. Assim, tanto você quanto eles podem mentir sobre o que tem, ou não, o poder de fazer.
- **CENSURADOS PELO D.I.P.:** Se o grupo que você e seu grupo acusaram de estar mentindo sobre seus poderes não conseguir provar que realmente podia fazer o que fez, eles perdem o direito de comprar Apoios Populares por uma rodada.
- **APOIADOS NA VOZ DO BRASIL:** Se o grupo que você e seu grupo acusaram de estar mentindo sobre seus poderes provar que realmente podia fazer o que fez, vocês perdem o direito de comprar Apoios Populares por uma rodada.

* Recomenda-se que essas duas cartas também sejam impressas e entregues a cada grupo a fim de servirem como meio de consulta às regras e possibilidades de ação na partida.

APOIO



PRE
PRÓ-REITORIA DE
EXTENSÃO



ISBN: 978-65-5773-001-0

QR



9 786557 730010

Santa Maria
FACOS-UFSM
2019