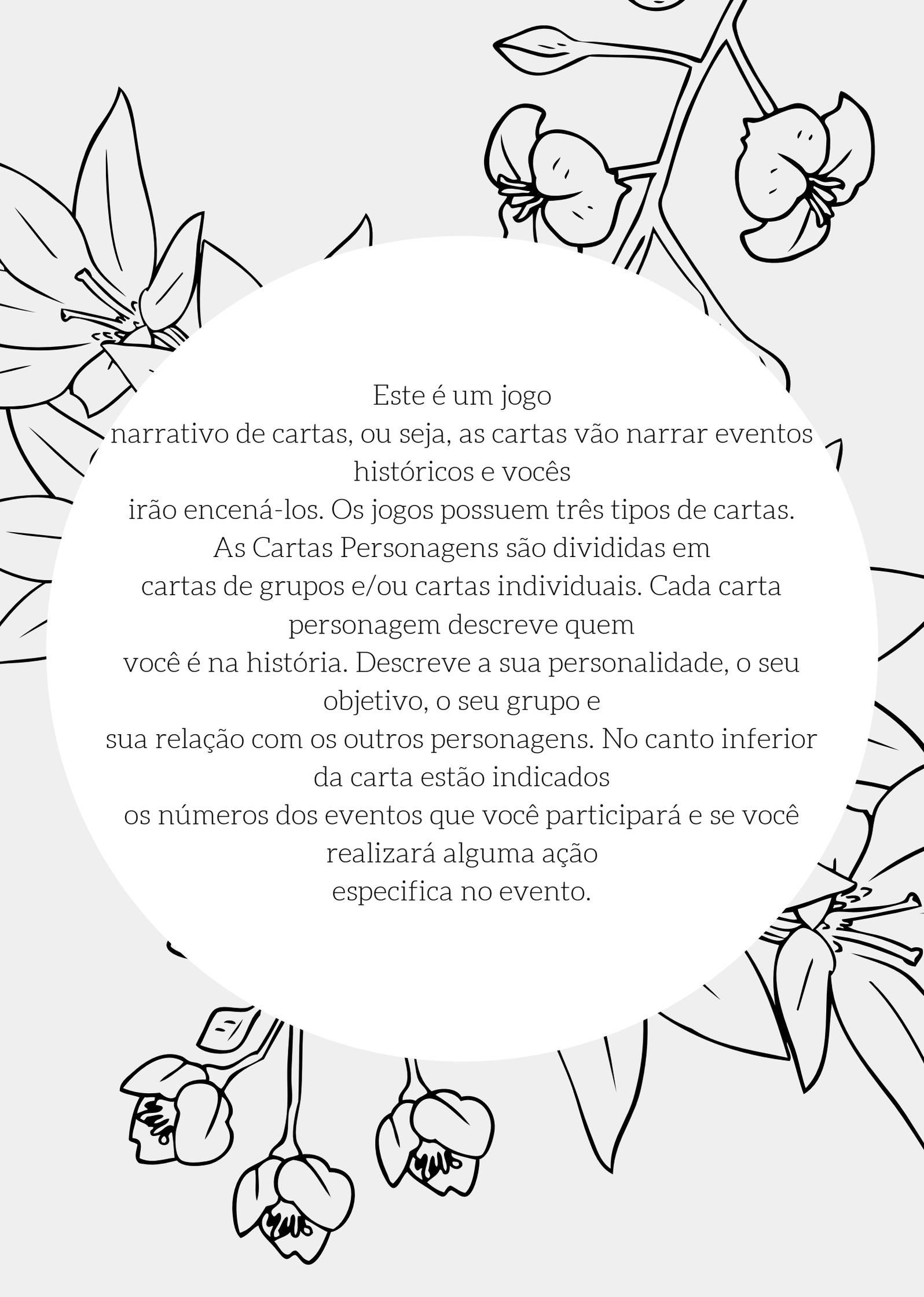




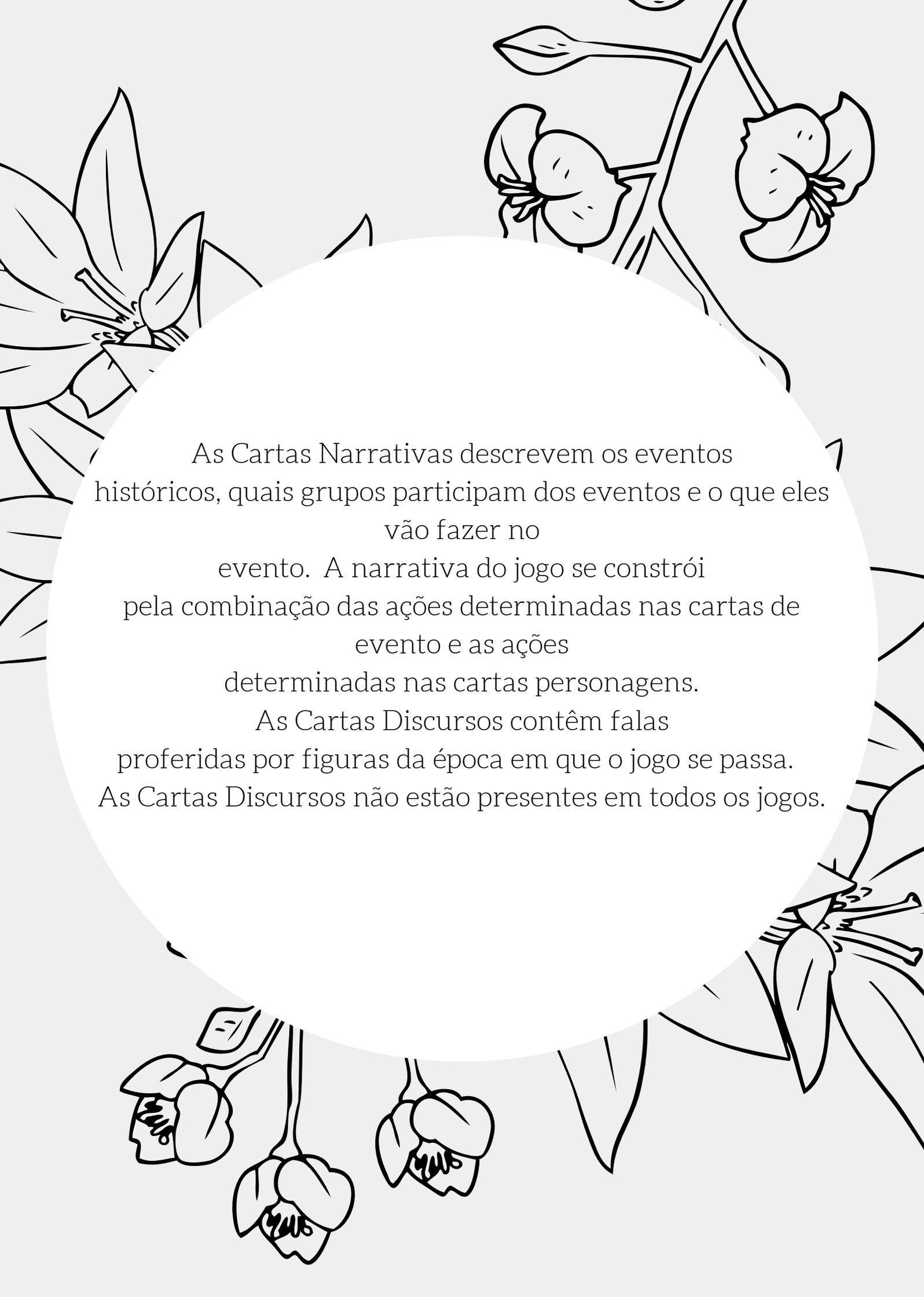
JOGOS NARRATIVOS

REGRAS

2019



Este é um jogo narrativo de cartas, ou seja, as cartas vão narrar eventos históricos e vocês irão encená-los. Os jogos possuem três tipos de cartas. As Cartas Personagens são divididas em cartas de grupos e/ou cartas individuais. Cada carta personagem descreve quem você é na história. Descreve a sua personalidade, o seu objetivo, o seu grupo e sua relação com os outros personagens. No canto inferior da carta estão indicados os números dos eventos que você participará e se você realizará alguma ação específica no evento.



As Cartas Narrativas descrevem os eventos históricos, quais grupos participam dos eventos e o que eles vão fazer no evento. A narrativa do jogo se constrói pela combinação das ações determinadas nas cartas de evento e as ações determinadas nas cartas personagens.

As Cartas Discursos contêm falas proferidas por figuras da época em que o jogo se passa. As Cartas Discursos não estão presentes em todos os jogos.



Como se joga?

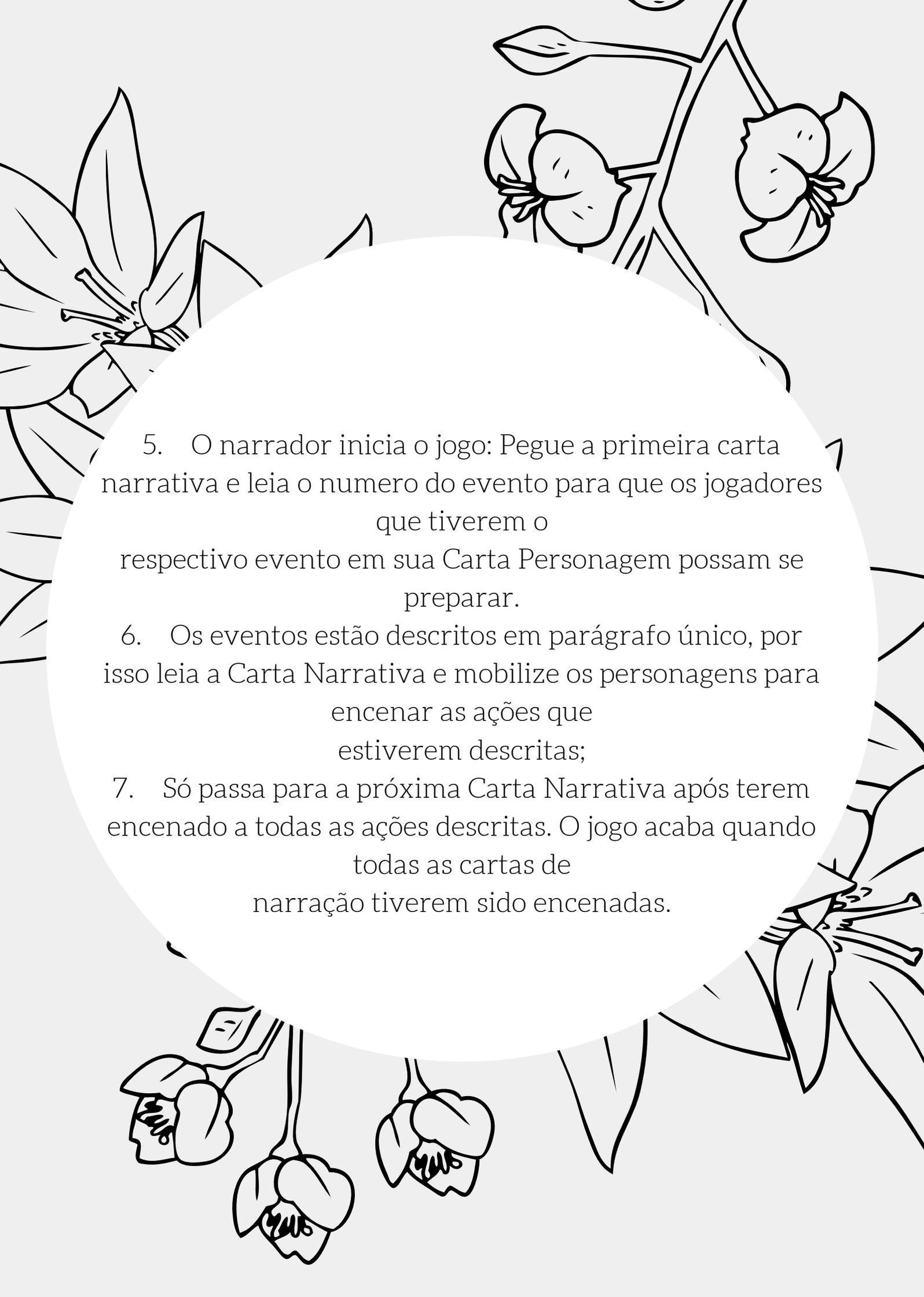
1. O professor será o narrador dos eventos contidos nas Cartas Narrativas. Ele tem o papel de estimular e orientar os alunos a interpretar os personagens.
2. O narrador deve embaralhar as Cartas Personagens e colocá-las em uma mesa para que cada jogador retire uma para si. Depois deve distribuir as Cartas Discursos, quando houver, para os respectivos personagens delas.

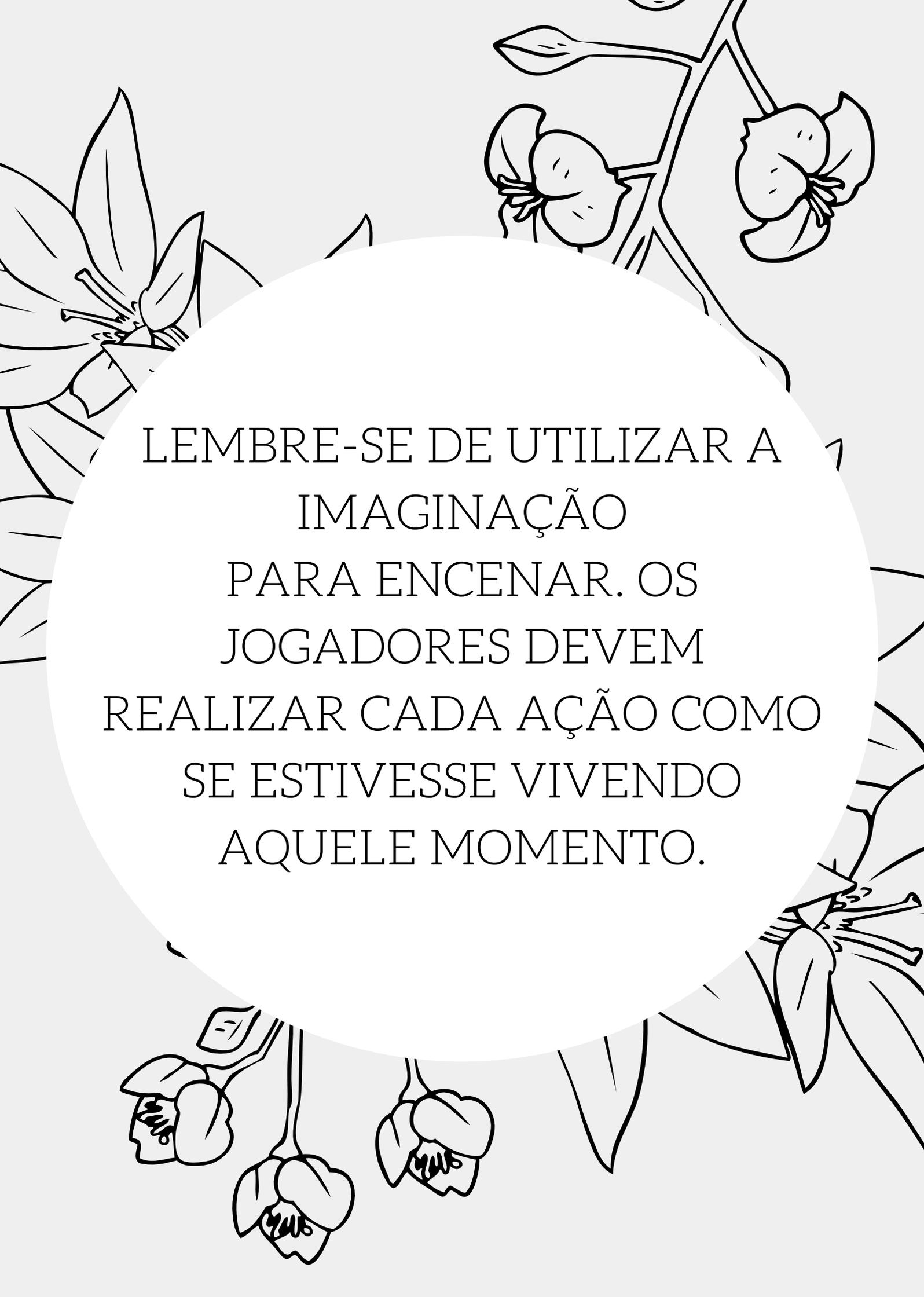


3. Cada jogador deverá ler e compreender o papel que a Carta Personagem lhe atribui e não deve mostrar o conteúdo da carta para os outros.

Incorpore o perfil do personagem e simule sua personalidade. É necessário manter sempre o fundo da carta a vista como forma de identificação do grupo que você faz parte.

4. Agora veja o grupo do qual você faz parte, identifique os jogadores do mesmo grupo e fiquem próximos uns dos outros. Evite sair de perto do seu grupo exceto quando for encenar um dos eventos.

- 
5. O narrador inicia o jogo: Pegue a primeira carta narrativa e leia o numero do evento para que os jogadores que tiverem o respectivo evento em sua Carta Personagem possam se preparar.
 6. Os eventos estão descritos em parágrafo único, por isso leia a Carta Narrativa e mobilize os personagens para encenar as ações que estiverem descritas;
 7. Só passa para a próxima Carta Narrativa após terem encenado a todas as ações descritas. O jogo acaba quando todas as cartas de narração tiverem sido encenadas.



LEMBRE-SE DE UTILIZAR A
IMAGINAÇÃO
PARA ENCENAR. OS
JOGADORES DEVEM
REALIZAR CADA AÇÃO COMO
SE ESTIVESSE VIVENDO
AQUELE MOMENTO.

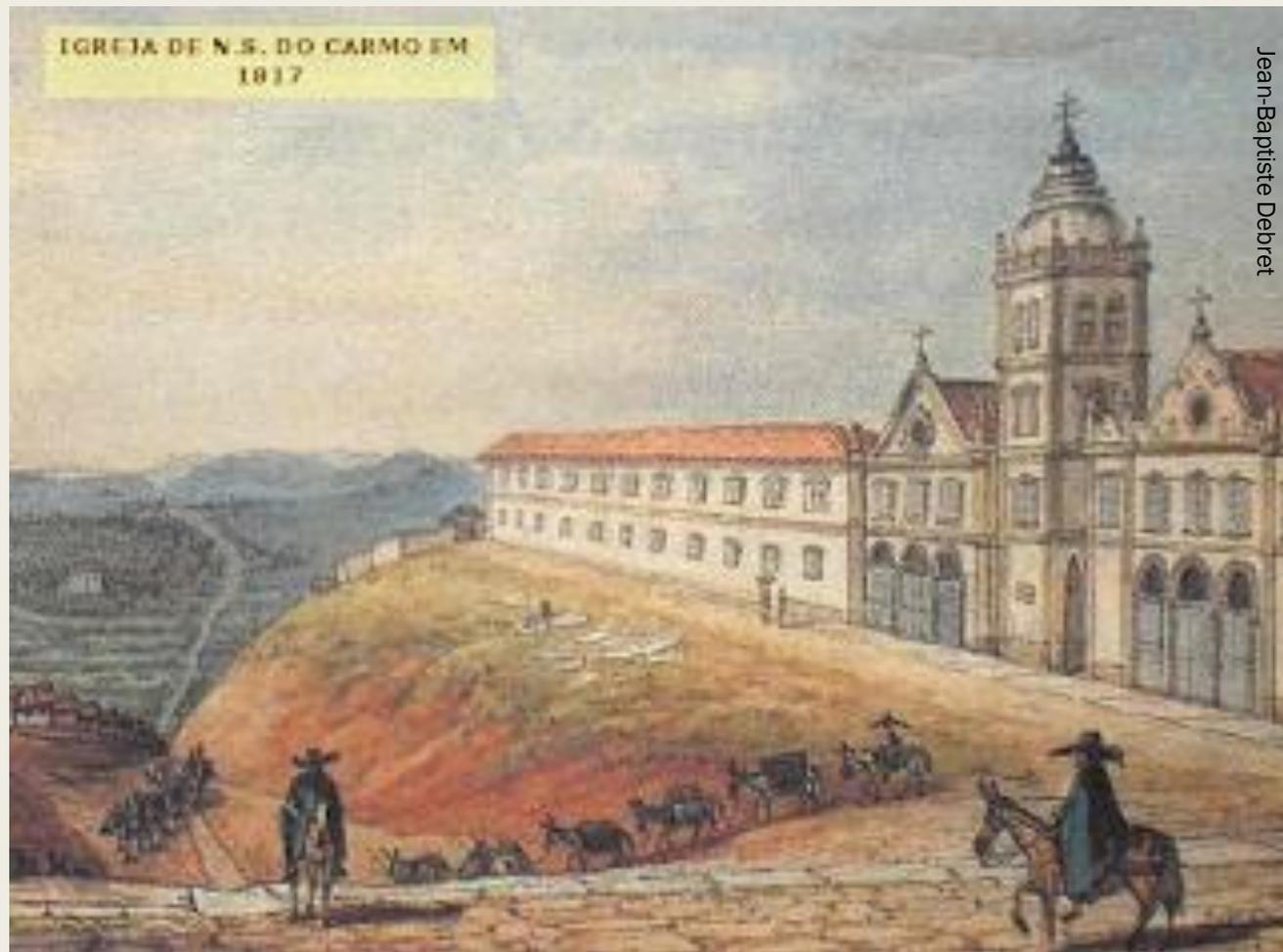
Jogo narrativo
quem é quem na história

Bandeirantismo



São Vicente: uma vila pouco promissora

Em 1532, sob as ordens da coroa portuguesa, Martim Afonso de Souza fundou a vila de São Vicente, no litoral do que hoje é o estado de São Paulo. Foram construídos, uma igreja, um pelourinho e uma cadeia. Como já existia na região um porto, os colonos investiram na produção de cana de açúcar e mantiveram o rentável comércio de escravos indígenas pré-existente. Porém, o negócio da cana não vingou, pois a vila ficava limitada pela serra do mar e contava com um solo pantanoso que dificultava o cultivo da cana. Além disso, os colonos tinham que pagar os impostos cobrados pela coroa portuguesa. Assim em busca de melhorar sua renda e poder pagar as taxas, os colonos decidiram seguir para o interior, para além da serra do mar, em busca das terras férteis, ouro e mão de obra escrava indígena.



Jean-Baptiste Debret

As primeiras bandeiras

Em 1553 o padre Manuel da Nobrega e outros jesuítas subiram a Serra do mar e fundaram o Colégio São Paulo. Em torno do pátio do colégio os colonos formaram um povoado que mais tarde se tornou a vila de São Paulo. Os colonos que ali viviam continuavam enfrentando os problemas econômicos. Continuavam tendo que pagar altos impostos a Portugal e o cultivo de trigo, milho não gerava a riqueza que esperavam. Por esta razão muitos colonos reunidos decidiram organizar expedições, que ficaram conhecidas como Bandeiras, para explorar o interior da colônia, capturar índios e talvez com sorte descobrir ouro e pedras preciosas. Se conseguissem capturar os índios e obrigá-los a trabalhar em suas terras, os colonos aumentariam sua produção para comercializar e assim quem sabe alcançar o sonho de enriquecer na colônia.



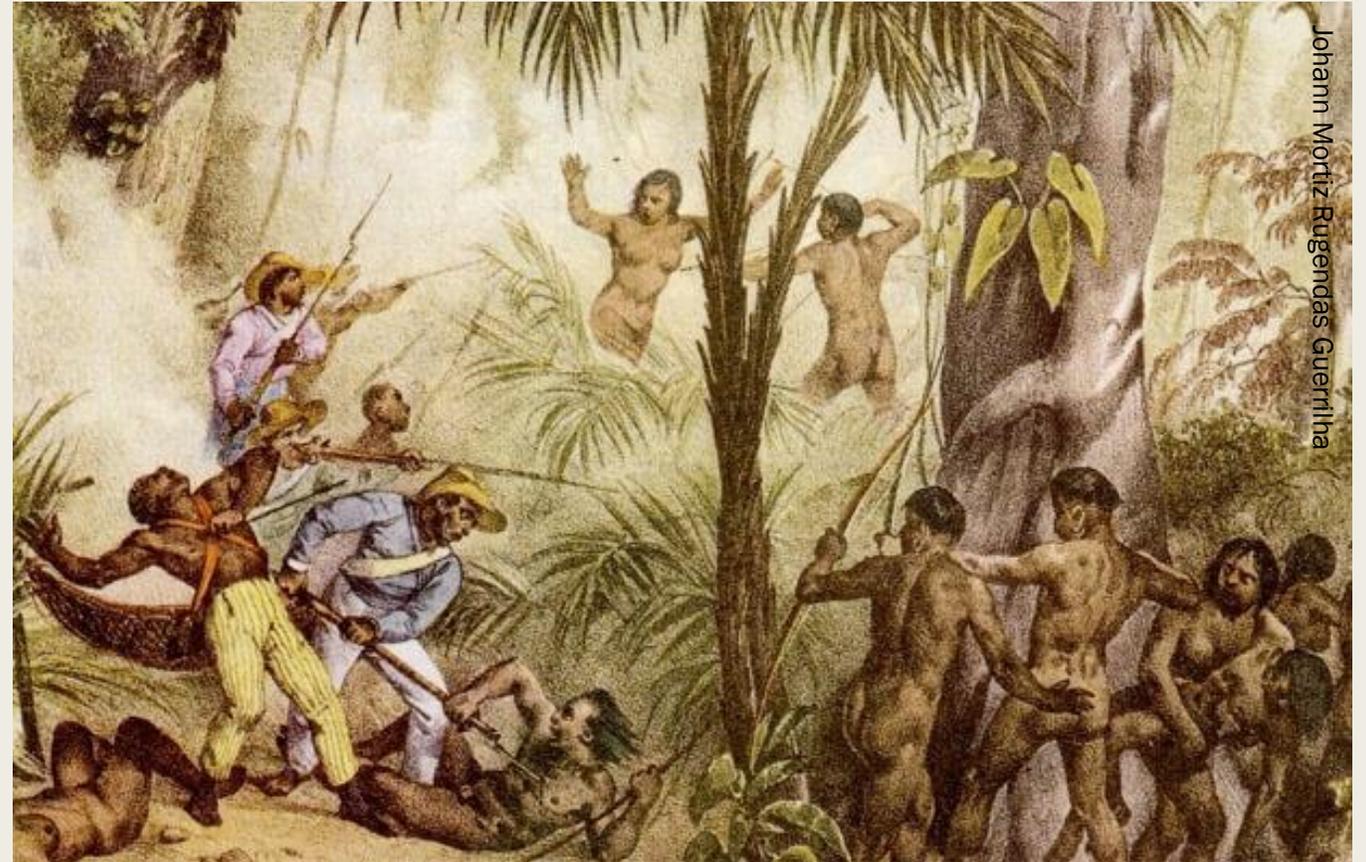
Fonte: Superinteressante-Abril.com 18 de abril de 2018

A guerra contra os índios

“Ilha do Bananal, atual Estado de Tocantins, ano de 1750. Um grupo de homens descalços, sujos e famintos se aproxima de uma aldeia carajá. Cautelosamente, convencem os índios a permitir que acampem na vizinhança. Aos poucos, ganham a amizade dos anfitriões. Um belo dia, entretanto, mostram a que vieram. De surpresa, durante a madrugada, invadem a aldeia. Os índios são acordados pelo barulho de tiros de mosquetão e correntes arrastando. Muitos tombam antes de perceber a traição. Mulheres e crianças gritam e são silenciadas a golpes de machete. Os sobreviventes do massacre, feridos e acorrentados, iniciam, sob chicote, uma marcha de 1 500 quilômetros até a vila de São Paulo – como escravos.

Foi assim, à força, que os bandeirantes conquistaram o Brasil.”

superinteressante



Johann Moritz Rugendas Guerrilha

O ataque aos quilombos

Em 1694 os quilombos começaram a ser alvos constantes de ataques por parte dos bandeirantes paulistas. Muitas dessas expedições são financiadas por donos de escravos que buscam retomar as suas “posses” que fugiam das fazendas ou terras para se criar gado. Nesses quilombos há o Zumbi dos Palmares que é o líder dos quilombos, e como tal tem a obrigação de fazer de tudo para que seu povo sobreviva. Cabendo a ele negociar com os bandeirantes um termo para impedir os ataques ou começar uma guerra.



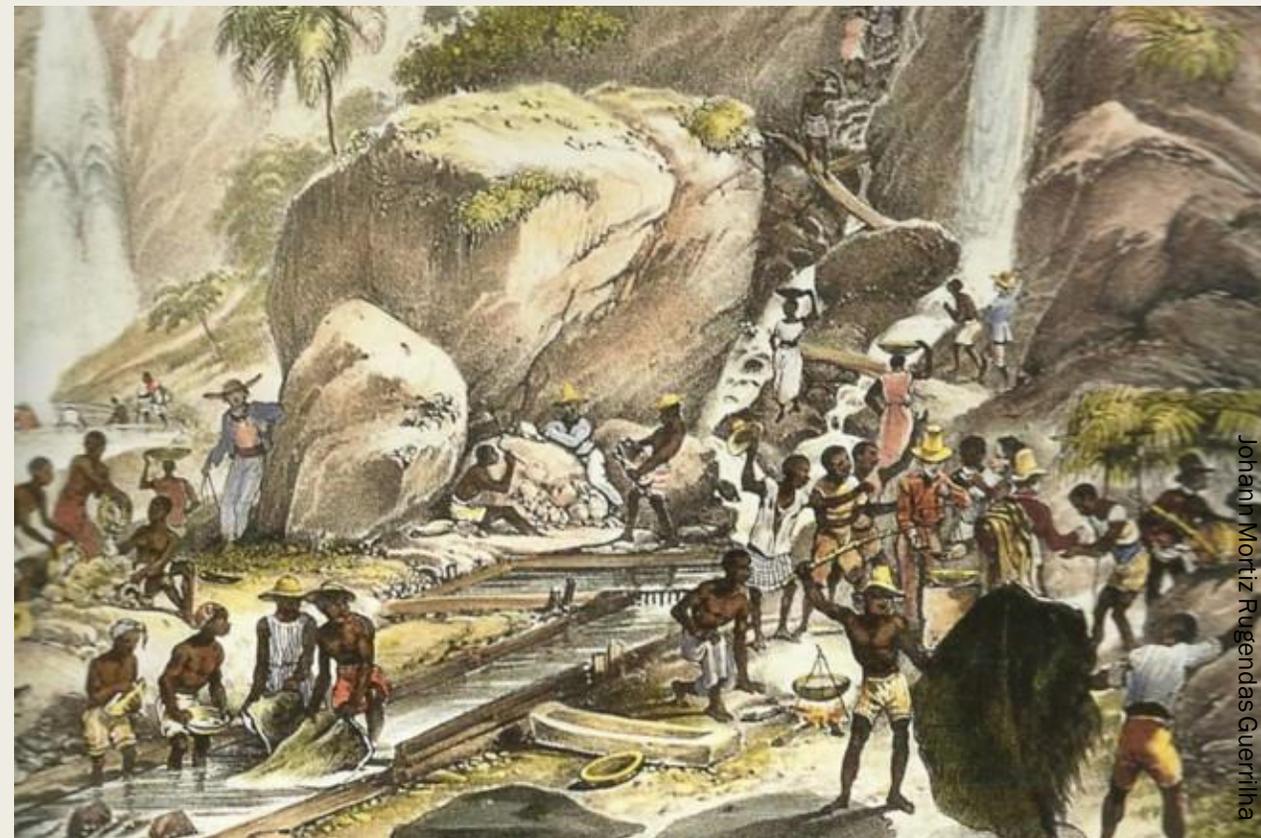
Invasões das missões

Com a expulsão dos jesuítas em 1759, muitas missões foram abandonadas e se tornaram um território de fácil acesso aos bandeirantes que buscavam as riquezas e os índios que haviam ficado para trás. O problema vem a tona ao se levar em consideração que nem todas as missões haviam sido abandonadas, cabendo aos índios e os jesuítas fazerem de tudo ao seu alcance para sobreviverem aos ataques dos bandeirantes.



Enfim ouro

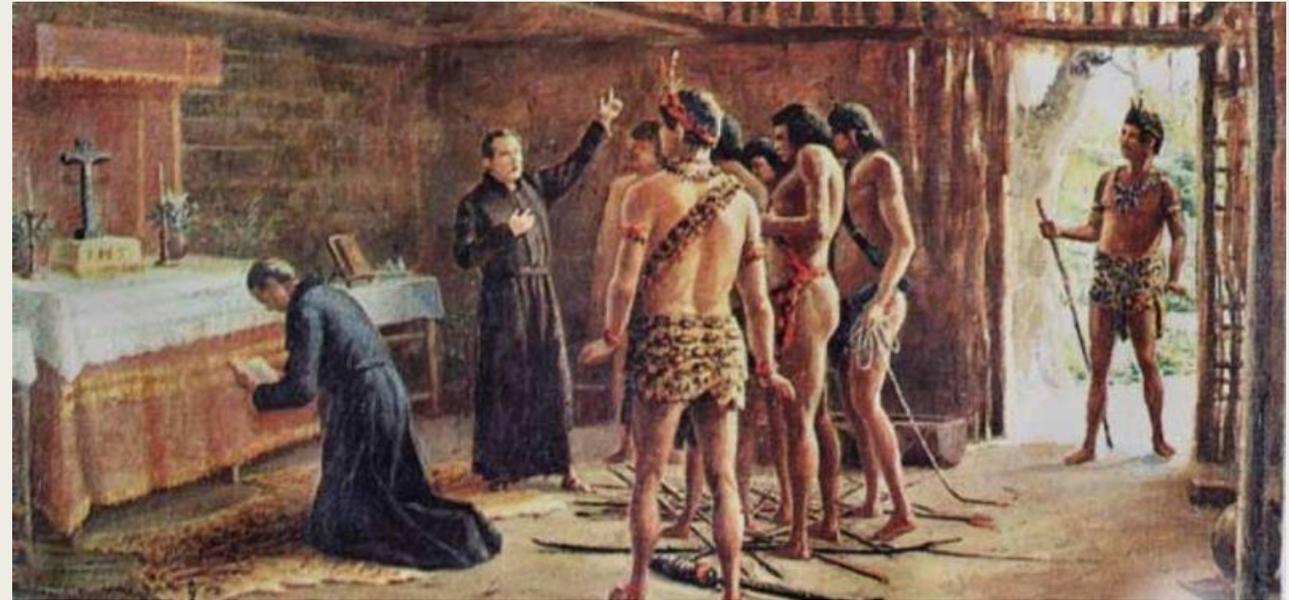
No século XVIII houve no Brasil a busca pelas reservas de joias que pudessem existir nesses territórios, fator que trouxe inúmeros imigrantes, e possibilitou a colonização portuguesa dos territórios centrais do Brasil. Logo os bandeirantes não ficaram de fora desta empreitada, pois buscavam uma forma de sustento e melhora de vida, que somente o ouro poderia concretizar. Em 1719 houve a descoberta das minas de ouro no Mato Grosso, ocorrendo grandes migrações dos paulistas para as áreas de provável enriquecimento. Mas como nem tudo são flores, os índios que haviam sido expulsos dessas terras se agruparam e estão atacando os barcos dos novos habitantes da região, levando os carregamentos de ouro e os suprimentos. Cabendo aos paulistas decidirem se vão batalhar contra os índios ou fazer um tratado.



Jesuítas

Você é um missionário da igreja católica que tem a missão de cristianização e catequização do índios de diversas tribos, especialmente no interior do país que está sendo colonizado, estavam a serviço da coroa e o rei, aceitando estas missões por políticos ou até por acreditarem em vontade divina de salvar essas almas. Por esta razão você participará das primeiras viagens para o interior do Brasil, que fundam o primeiro colégio jesuíta de São Paulo. Com o objetivo de civilizar e cristianizar você criarão inúmeros aldeamentos onde catequizam os índios. Mas, chegado o século VXII começam a sofrer a perseguição dos colonos que querem escravizar os índios dos aldeamentos ou das missões fundadas no interior do Brasil.

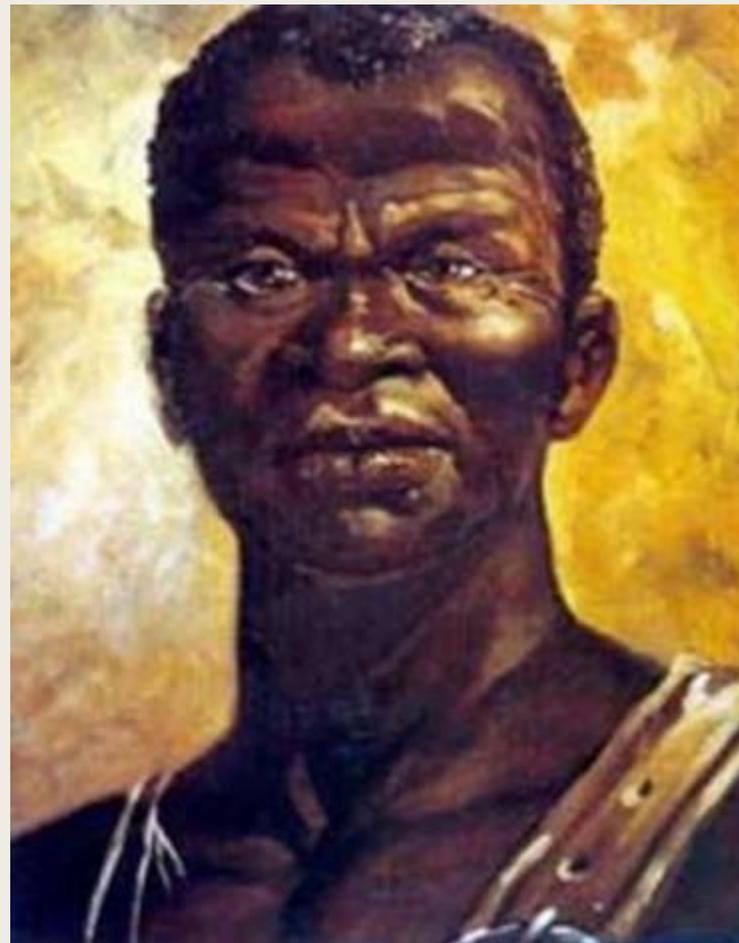
Evento: 5.



Zumbi dos palmares

Você é um líder guerreiro do maior quilombo do período colonial, localizado no estado de Alagoas. Você nasceu livre, e aprendeu no Quilombo de Palmares a valorizar a liberdade. Durante seu reinado, enfrentou os ataques de bandeirantes que buscavam destruir os quilombos para evitar que os escravos tivessem um lugar para se refugiar.

Evento: 4.



Colonos da vila São Paulo

Você faz parte dos colonos que residiam em São Vicente onde as condições de vida eram precárias se comparadas com a vida em Portugal. Você trabalha no plantio de milho, trigo e no pequeno comércio, mas devido aos altos impostos não consegue acumular riqueza. Para poder enfrentar esta situação, procura por mão de obra escrava indígena, pois assim conseguirá produzir mais. Junto com outros colonos você começa a organizar expedições para ir em busca de índios para trabalhar em suas lavouras e quem sabe no caminho encontrar minas de ouro e pedras preciosas.

Eventos:1, 2, 3, 4, 5, 6.



Índios

Você é um nativo do Brasil. Sua religião é politeísta, vive da caça, da pesca, da coleta de frutos e o que você produz visa apenas sua sobrevivência. A chegada dos colonos e dos jesuítas altera muito seu modo de vida. Inicialmente, os colonos demonstram amizade, mas com o tempo eles revelam sua intenção de explorar as riquezas do território ocupado por você e seu povo. A medida que o tempo passa, a situação fica mais tensa, pois os colonos querem mais do que sua ajuda para explorar a terra, os colonos buscam escravizá-los e os jesuítas tentam convertê-los ao cristianismo.

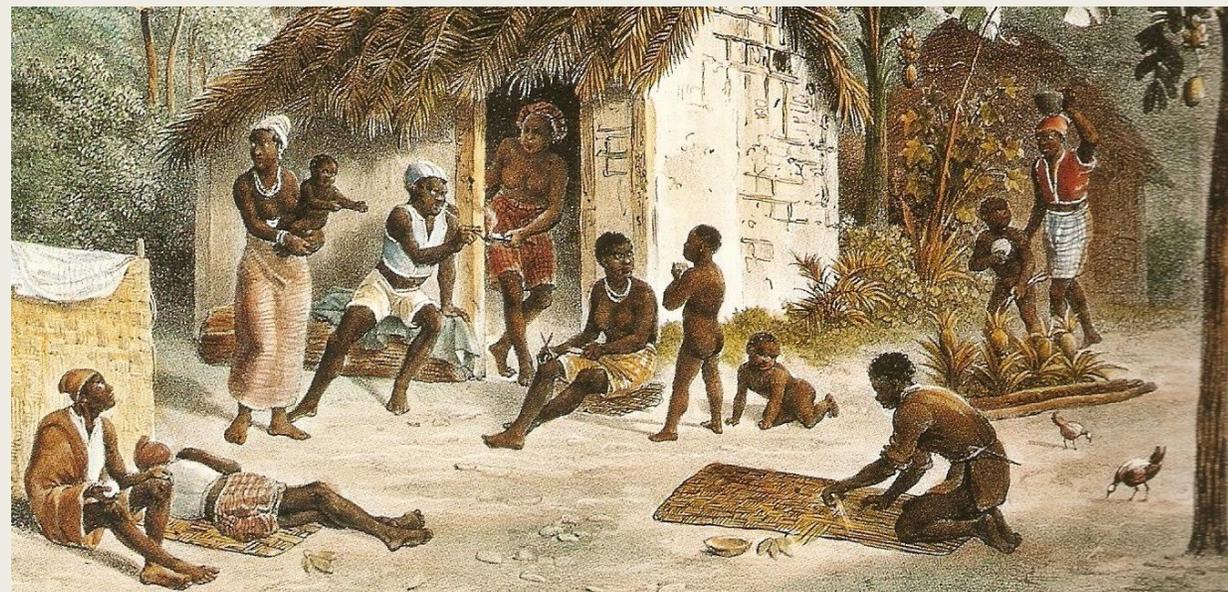
Eventos: 3, 5, 6.



Quilombolas

Você é um integrante da comunidade composta por negros que foram sequestrados na África e trazidos para o território brasileiro para servirem como mão de obra escrava nas fazendas de produção de cana de açúcar. Depois de fugir, você formou junto com outros negros uma comunidade conhecida como Quilombo, onde você e os demais viviam livres e trabalhavam de acordo com suas necessidades. Porém, além de trabalhar você também tinha que lutar, pois o quilombo onde você vive, se tornou alvo de ataques dos bandeirantes que foram contratados pelos donos das grandes fazendas para destruir seu lar e assim evitar que outros escravos pudessem ter para onde fugir.

Eventos: 4.



Martim Afonso

Você é um nobre português que recebeu a missão do rei D. João III para vim com cinco navios e 400 tripulantes, na primeira expedição com intuito de colonização do Brasil, então depois de um ano de navegação, e de algumas paradas desembarcaram em um território, e assim ele é um dos fundadores da primeira vila brasileira, a vila São Vicente.

Evento: 1.



Padre Manoel da Nóbrega

Você é um padre jesuíta português que fez parte da primeira missão de catequizar os nativos no Brasil no século XVI, foi o responsável fundação do colégio São Paulo em Piratininga, sendo um fato importante na criação da cidade que levaria o nome da escola, demonstrando que as funções dos jesuítas não era somente de transmitir a fé e religião, mais também de educar.

Evento: 2.



Os bandeirantes e as fronteiras brasileiras.

O jogo narrativo desenvolvido em dois mil e dezenove, e aplicado na turma do sétimo ano do ensino fundamental II, demonstrado uma nova forma de se ensinar história na sala de aula. O jogo é desenvolvido através de cartas expositivas e explicativas, que se dividem em duas categorias, as Cartas narrativas (eventos) seis no total, a qual será responsável por explicar o desenvolvimento e os conflitos dos personagens, o período histórico vivido, como cada personagem agiu, o que ocorreu durante o conflito, quais foram as consequências.

Cartas personagens: elas são separadas por personagem individual (Martim Afonso, Padre Manuel da Nobrega, Zumbi dos Palmares) e personagens coletivos (Indíós, jesuítas, bandeirantes e quilombolas) nela virá descrito em que classe cada um pertence como se organizavam e agiam, suas principais características, suas convenções e opiniões sobre os conflitos em que estavam inseridos. Para os personagens coletivos é necessário no mínimo dois estudantes em cada carta, sendo necessário frisar que as cartas, indíós e quilombolas e bandeirante devem ter mais participantes que os jesuitas, para que se tenha a noção da proporção de habitantes das regiões de colonização durante as bandeiras.

O jogo privilegia a história produzida por pessoas comuns, geralmente esquecidas pela historiografia.



O jogo aborda a história de uma maneira nova, buscando na compreensão dos alunos e na historiografia apresentada nas cartas, o entendimento do conteúdo. Outro ponto forte deste jogo é a interação entre os colonizadores e os escravizados, os conflitos entre eles que pode ser percebido conforme o andamento do jogo. Este possibilita ampliar a perspectiva dos alunos sobre o lugar dos diferentes grupos sociais na história, a fim de desconstruir o conceito de que a história é formada somente pelos grandes homens lembrados pela historiografia, permitindo o debate entre os estudantes.

O jogo tem como objetivo ser um instrumento de aprendizagem na disciplina de história, como por exemplo: fixação do conteúdo, auxiliar os alunos na contextualização do recorte temporal estudado e desenvolvendo a interpretação dos fatos que foram trazidos no jogo.

Além disso, fará com que o aluno compreenda as ações dos sujeitos que viveram nesse período, suas motivações e angústias, sentirão as injustiças sofridas por determinados grupos da época.

Os estudantes necessitarão um dos outros para desenrolar os eventos narrativos, podendo ser trazido junto do jogo materiais, como vídeos, histórias literárias, mapas para suporte da atividade, para auxiliar a turma na compreensão do jogo, e serem sujeitos do conhecimento.

O jogo poderá ser uma atividade introdutória para o conteúdo, uma atividade de fixação e como uma atividade de avaliação para a turma.

