

Os Lusíadas boardgame como estratégia para a criação de uma educação literária na escola.

Os Lusíadas boardgame as a strategy for creating a literary education at school.

Laércio Peixoto do Amaral Neto¹
Aline C. de Oliveira²

RESUMO: Este trabalho propõe a educação literária mediada por meio de um material didático no formato boardgame para propiciar uma experiência lúdica, interdisciplinar e interativa sobre a obra *Os Lusíadas*, de Luís de Camões. Pretende-se, por meio de teorias do jogo na educação, desconstruir a ideia de que a ludicidade deva se restringir ao ensino infantil e dar suporte para que professores possam diversificar suas aulas de literatura.

ABSTRACT: This work proposes a literary education mediated by a board game as didactic material in order to provide a playful, interdisciplinary, and interactive experience about the literary work *Os Lusíadas*, by Luís de Camões. It is intended, through game theories in education, to deconstruct the idea that playfulness should be restricted to preschool education, and to provide support so that teachers can diversify their literature classes.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos educativos; Ensino lúdico; Material didático; Literatura.

KEYWORDS: Educational game; Edutainment (education-entertainment); Learning material; Literature.

1. Primeiras palavras

¹ Docente do Instituto Federal do Paraná - Campus Palmas, é doutor em Entomologia pela Universidade Federal do Paraná.

² Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná, é doutora e mestre em Literatura e vida social, além de licenciada em Letras - Português/Francês e suas literaturas, pela Universidade Estadual Paulista (UNESP).



A educação literária escolar brasileira se assenta, a despeito das novas teorias pedagógicas, sobre um contrato ideológico que acaba por legislar as instituições de ensino naquilo que elas ofertam enquanto educação literária. Exemplo inegável desse contrato são os vestibulares, que impõem o tipo de leitura a ser realizada na escola, muitas vezes priorizando a memorização de períodos literários, nomes e características de escrita. Diante dessa realidade, professores e comunidade acadêmica optam por atender às demandas externas, a fim de não alijarem os alunos do acesso ao sistema educacional superior, que determina a valorização da escola e do educando a partir da aprovação ou reprovação, sendo que essas também acabam por determinar, via de regra, a inserção no mercado de trabalho, esse também legitimado e consolidado sobre bases capitalistas. Desse modo, a inserção de uma educação literária nas salas de aula do ensino básico perpassa um projeto educacional que serve ao capital, de modo a não vislumbrar a formação de um indivíduo emancipado e ciente de seu lugar no mundo.

No ensino médio, quando o ensino de literatura poderia assumir o espaço de formação do gosto cultural a partir do que os alunos vivem como adolescentes na sociedade, a disciplina se fecha ao biografismo e ao historicismo monumentalista, isto é, na consagração de escritores que não deriva da apreciação de seus textos, mas de acúmulo de informações sobre seus feitos e suas glórias (PAULINO; COSSON, 2009, p. 71-72).

Contrariamente a essa realidade educacional memorialística, que se debruça sobre informações superficiais acerca das criações humanas mais elaboradas, entendemos que a elas deve ser dado o tratamento necessário ao seu papel de representantes culturais de uma sociedade, e que aos alunos devem ser oferecidas condições para entendê-las, apreciá-las e relacioná-las ao seu mundo e seu tempo.

Tal pensamento nos levou a refletir sobre novas práticas para o ensino de literatura, que possam, se não suplantar o tradicionalismo vigente, ao menos arejar o cotidiano escolar, levando os alunos a encontrarem prazer no contato com obras literárias, fazendo com que esse contato ocorra em uma perspectiva lúdica, mas profundamente crítica. Para tanto, desenvolvemos um jogo de tabuleiro com o tema central calcado em *Os Lusíadas*, de Luís de Camões.

O objetivo primário do jogo é promover um primeiro contato do aluno de ensino médio com a obra em questão a fim de instigar o desejo pela leitura na íntegra. Porém, de acordo com o pensamento do filósofo Friedrich Schiller, somos sabedores de que uma proposta educativa pode ser desdobrada em múltiplas potencialidades e, por isso, o jogo tem o intuito de promover a imersão em uma tripla experiência estética, quais sejam: a obra literária lusitana; a narrativa fabular, que organiza a ação lúdica; e a arte original do tabuleiro e das cartas. Somadas as três particularidades do jogo, temos a experiência da evasão da realidade para dar lugar à fruição estética. Embora o livro possa dar conta dessa evasão sem a necessidade de outros subterfúgios, nossa proposta pretende ir além do deleite, instituindo, por consequência, a apreensão de saberes históricos e sociais que perpassam a obra camoniana. Em outras palavras, o ato de jogar, aqui, não é um ato desinteressado, mas profundamente articulado às demandas educativas.

Qualquer outro estado em que possamos ingressar remete a um anterior e exige, para sua dissolução, um subsequente; somente o estético é um todo em si mesmo, já que reúne em si todas as condições de sua origem e persistência. Somente aqui sentimo-nos como que arrancados ao tempo; nossa humanidade manifesta-se com pureza e integridade, como se não houvera sofrido ainda ruptura alguma pelas forças exteriores (SCHILLER, 1963, p.144).



Diante dessa perspectiva, o jogo e a literatura parecem guardar semelhanças, já que ambos aparecem como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos. Johan Huizinga, em seu célebre *Homo ludens*, estabelece as aproximações entre jogo e literatura a partir do preceito fantasioso, inventivo e espontâneo com que são criados. Ainda na seara das aproximações, Huizinga reflete sobre como essas duas criações humanas se organizam a partir de regras singulares, mas com objetivos semelhantes, como o da evasão do real, que salienta a necessidade humana de fabular (HUIZINGA, 2000). Na tentativa de expressar o direito humano à fabulação, o crítico literário brasileiro Antonio Candido confirma o pensamento de Huizinga ao afirmar que podemos chamar de literatura “[...] todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura, desde o que chamamos folclore, lenda, chiste, até as formas mais complexas e difíceis da produção escrita das grandes civilizações” (CANDIDO, 2004, p.174).

Em consonância com os teóricos acima, entendemos que a formação de uma educação literária na escola não se restringe ao universo da arte escrita, embora seja esse o principal intuito do componente de língua portuguesa, uma vez que as outras expressões geralmente são acessadas fora do ambiente acadêmico. Destarte, o jogo que desenvolvemos tem como sustentáculo educativo a aproximação dos alunos para com a obra *Os Lusíadas*, contudo pretende um aprendizado significativo para este aluno a partir do momento em que o coloca como partícipe da ficção camoniana, agindo sobre o enredo adaptado da poesia épica.

A obra renascentista *Os Lusíadas*, por ser um épico, produz uma narrativa composta por elementos históricos e factuais que se juntam a uma série de

intervenções míticas consagradas num imaginário coletivo e que desembocam num desfecho de exaltação patriótica por intermédio da ascensão de um homem ao *status* de herói. Em razão da característica antitética de realidade versus imaginação, e de uma história com muitos personagens em busca de consagração, a produção de um jogo de aventura colaborativo nos pareceu a mais acertada na promoção de uma forma lúdica de apresentar a obra, que é tida como o maior expoente da literatura de língua portuguesa de todos os tempos e que, por seu elevado caráter poético e linguístico, a torna também uma das mais difíceis de ser lida. Por outro lado, essa obra reinventou a literatura do século XVI e influenciou autores e movimentos literários posteriores, de modo que ainda figura como obra basilar da historiografia literária pertinente aos componentes curriculares brasileiros no que tange ao ensino básico.

Tomando a reflexão de Antonio Candido sobre a literatura como direito humano, à fabulação, proposta pelo ato de jogar, pode-se ainda acrescer a ficção engendrada pela arte das palavras naquilo que costumamos chamar, de modo *stricto*, de literatura. Neste viés de conjugação de dois atos de fabular – o jogo e a leitura – em que se entende o jogador como protagonista, e o leitor como contemplador, é possível ainda buscar uma terceira via, na qual a união dessas duas experiências resulta em uma terceira, igualmente imersiva. Tal conjuntura, de união da obra literária portuguesa, reconhecida mundialmente, e das mecânicas de jogo inspiradas no consagrado *boardgame* alemão *Die Legenden von Andor*, fez com que nascesse *Os Lusíadas boardgame*. Nesse sentido, as conexões culturais entre Brasil, Portugal e Alemanha se concretizaram e fizeram irromper um bem cultural original que imbrica conhecimentos não só de localizações diferentes, mas até mesmo de bens culturais distintos. Falamos aqui da excepcional e irrefreável marcha do conhecimento humano, que se apropria e remodela tudo quanto



perpassa sua existência. “Transferir não é transportar, mas sim metamorfosear, e o termo não se reduz, em nenhum caso, à questão mal circunscrita e muito banal dos intercâmbios culturais. É menos a circulação dos bens culturais que sua reinterpretação que está em jogo” (ESPAGNE, 1988, p.2).

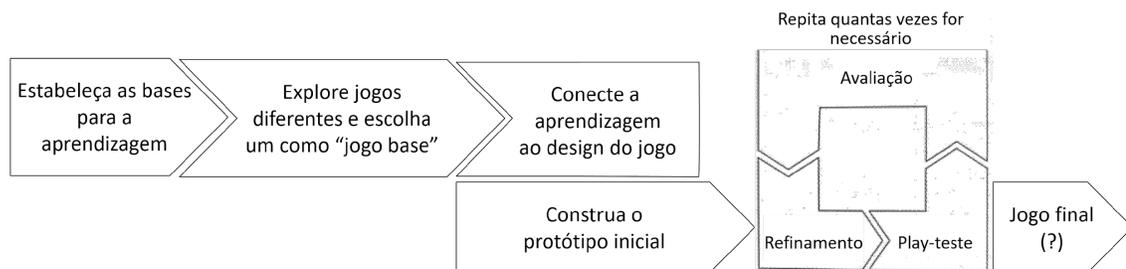
Mediante todas as reflexões acima, trazemos a proposta de um objeto pedagógico na forma de um jogo de tabuleiro moderno baseado na obra de Luís de Camões: *Os Lusíadas*. Visamos ainda proposições de como utilizá-lo em sala de aula, ressaltando não apenas os aspectos relacionados ao conteúdo, mas também às habilidades envolvidas durante o jogo, o papel do professor durante a atividade e as múltiplas possibilidades interdisciplinares que o jogo permite.

O tripé que sustenta o projeto do jogo educativo *Os Lusíadas boardgame* é formado por um ideal positivista, que prepara o aluno para o enfrentamento dos desafios de sobrevivência num mundo onde o cientificismo dita, com o perdão do trocadilho, as regras do jogo. Para que tal inserção ocorra com chances de sucesso, o fator da sociabilidade torna-se imprescindível, uma vez que a essência humana se caracteriza pelas relações socialmente estabelecidas, e essas têm, no espaço escolar, a chance de serem promovidas dentro de um universo onde a diversidade é intensa e corrobora com os princípios de alteridade. Finalmente, a tríade se complementa quando a escola entende que a vida social, marcada pelas relações do indivíduo com o mundo, necessitam, não raramente, desconsiderar esse mesmo mundo e sua realidade dura, sistêmica e por vezes indigesta, e, assim, criar um universo paralelo, onde se consagre o puro deleite imaginativo. Destarte, a organização da proposta de *Os Lusíadas boardgame* visa unir as três máximas supracitadas: positivismo, socialização e literatura, em seu sentido amplo.

2. Desenvolvimento do jogo como bem cultural e diálogo com a obra

Para a elaboração do jogo foi utilizada uma metodologia adaptada de Boller e Kapp (2018) que consiste em um processo de nove passos para o desenvolvimento e *design* de jogos de aprendizagem. A fase de desenvolvimento é desmembrada por aqueles autores no que chamam de metodologia *Agile*, que permite alterações rápidas durante as melhorias no jogo. Boller e Kapp utilizam e apresentam essa metodologia em oficinas de jogos de aprendizagem, nas quais ajudam pessoas a desenvolverem habilidades na área do *design* e percorrem todo o caminho para possibilitar que, mesmo pessoas que não têm experiência com jogos modernos sejam capazes de produzir seus próprios jogos. Como a produção de *Os Lusíadas boardgame* ocorreu em um contexto de um projeto sobre jogos no ensino, cujos passos básicos do processo são de certo domínio aos participantes, adaptamos a metodologia proposta por Boller e Kapp, fundindo algumas das etapas de forma a seguirmos os passos abaixo (Imagem 1), que serão explicados na sequência.

Imagem 1- Metodologia usada para produção de *Os Lusíadas boardgame*.



Fonte: Neto; Oliveira (2023) realizado a partir da adaptação de Boller e Kapp (2018).

Para a elaboração do jogo, iniciamos pensando no que gostaríamos de ensinar por meio dele, ou quais habilidades os estudantes deveriam ser capazes de



desenvolver por meio da atividade. Esse objetivo do jogo, que deve ser claro para o professor e não necessariamente para os alunos, é chamado por Boller e Kapp (2018) de objetivo instrucional ou de aprendizagem, ou, para Cleophas e Soares (2018), de objetivo pedagógico. Essa intencionalidade ao jogar - jogar para aprender - é o que diferencia os jogos educativos formais (JEFs) dos jogos de entretenimento ou jogos informais (CLEOPHAS; SOARES, 2018).

Durante essa fase ficou claro que o jogo deveria: 1) Proporcionar um primeiro contato com a obra literária, que é extensa e de linguagem difícil, pouco atrativa para os jovens na atualidade; 2) Passar a ideia da aventura épica narrada na obra; 3) Trazer elementos-chave da obra, como a intervenção dos deuses, a exaltação patriótica (Portugal), e a ascensão de um homem (e nação) a herói; 4) Reproduzir e introduzir cenas e personagens icônicos da obra, como o “Velho do Restelo”, “Vasco da Gama”, “Luís de Camões” e o “Rei Dom Manuel”, por exemplo; 5) Contextualizar o momento histórico e locais em que a obra se passa, que consistem na Lisboa do século XV, nos lugares visitados durante a narrativa, e no contexto das grandes navegações, sobretudo o caminho às Índias para estabelecimento de uma rota comercial para o fluxo de especiarias, e a invasão do Islã e mouros à Europa.

Para a criação de um jogo pedagógico pode-se seguir dois caminhos: a construção de um jogo completamente novo ou a escolha de um jogo que pode ser modificado para se adequar aos objetivos pretendidos. No presente trabalho, optamos pela segunda opção. No entanto, a escolha do “jogo base” deve levar em consideração como sua dinâmica central e mecânica se relacionam com os objetivos pedagógicos a serem alcançados e como os elementos do jogo sustentam o aprendizado.

O primeiro passo foi a decisão de que o jogo a ser criado deveria basear-se nos jogos de tabuleiro modernos, que possuem, entre suas características, uma diminuição do fator “sorte” como definidor do resultado final e mecânicas variadas que permitem que o jogo seja jogado diversas vezes com desenvolvimento levemente diferente (rejogabilidade), mantendo o interesse dos jogadores tanto durante a partida, bem como instigando que o mesmo jogo seja jogado mais de uma vez. A decisão por um jogo de tabuleiro, em detrimento de um jogo digital, deveu-se a difícil acessibilidade e disponibilidade de aparelhos eletrônicos e internet para alunos de escola pública, principais alvos do nosso projeto. O próximo passo foi a escolha de um jogo base que permitisse que aqueles objetivos pedagógicos fossem explorados e, rapidamente, chegamos à decisão de usar o jogo *“Die Legenden Von Andor (As Lendas de Andor)”*. Esse é um jogo de Michael Menzel, produzido pela editora Kosmos e trazido ao Brasil pela editora Devir. O jogo recebeu vários prêmios internacionais, sendo considerado como *“Spiel des Jahre (jogo do ano) de 2013”*, um dos principais prêmios de jogos europeus.

A arte realizada na composição do tabuleiro e dos personagens procurou contemplar o mais fielmente possível os elementos arquitetônicos e de costumes do universo medieval português. Para isso, foram feitas pesquisas históricas e referenciais tanto da história portuguesa quanto do contexto da narrativa, como arquitetura, costumes, vestimentas e artistas da época, para criar imagens do jogo que transportem os jogadores para o período da obra. Dessa forma, optou-se por trabalhar com desenhos direto com o grafite, para um trabalho mais “sujo”, em que os traços oscilam e geram tensões ao mesmo tempo em que remetem a um desenho mais rápido, que se assemelha às ilustrações de artistas viajantes que, na história um pouco mais à frente, passam a acompanhar as expedições. Outros desenhistas como Dürer e Gustave Doré foram também usados como referência.



Os tons de ocre foram escolhidos para o jogo por remeter tanto às ilustrações da época quanto à coloração dos mapas.

Para as cartas que compõem o jogo, utilizamos a arte básica do jogo original modificada para adicionar a arte do livro e novas mecânicas, a fim de que os alunos tivessem um contato direto com a obra literária, mesmo mediado por elementos do jogo. Finalmente, para itens, história do jogo e outros componentes foram feitas pesquisas em publicações históricas e imagens que trazem informações sobre vestimenta, acessórios usados, informação sobre moedas da época e outros detalhes que julgamos necessário, de forma que o jogo trouxesse o máximo possível de elementos reais da história. Além do desenho manual, foram usados *Power Point* e *Photoshop* para tratamento de imagens.

O protótipo do jogo é a primeira versão em que é possível de fato jogar esse jogo. Ele é necessário para um teste rápido, fácil e de baixo custo para identificar se a teoria sobre o jogo é efetivada. Esse protótipo permite verificar se as mecânicas funcionam, se existem elementos faltantes ou em excesso, se a aprendizagem é eficaz e se devem ser modificadas algumas das ideias originais. Seguindo a metodologia *Agile*, esse protótipo pode ser criado, refinado, testado e avaliado quantas vezes forem necessárias antes da criação da versão final do jogo. O protótipo inicial foi feito em preto e branco, com impressão em papel e muitas alterações foram feitas sobre os próprios componentes.

Com o protótipo em mãos, fizemos uma série de “*play testes*”, ou seja, jogamos essa versão inicial como um teste para reconhecer os pontos fortes e falhas do jogo, os quais foram registrados e modificados em uma nova versão, que também foi testada. Como o jogo foi elaborado durante as medidas de prevenção ao COVID-19, o teste inicial foi feito com os autores, posteriormente realizado com

outros professores de áreas diversas que não estavam envolvidos com a criação do mesmo e, finalmente com alguns alunos e jovens mais próximos aos autores, a fim de garantir que o teste fosse realizado em diferentes momentos e com representações de jogadores com diferentes idades, interesses e níveis de escolaridade. Apesar do público alvo ser os alunos de ensino médio e graduação em Letras e História, gostaríamos de testar o envolvimento de pessoas que não associassem o jogo a um conteúdo específico. Por conta das medidas de prevenção ao COVID-19, a versão final do jogo com o público final ainda não foi realizada.

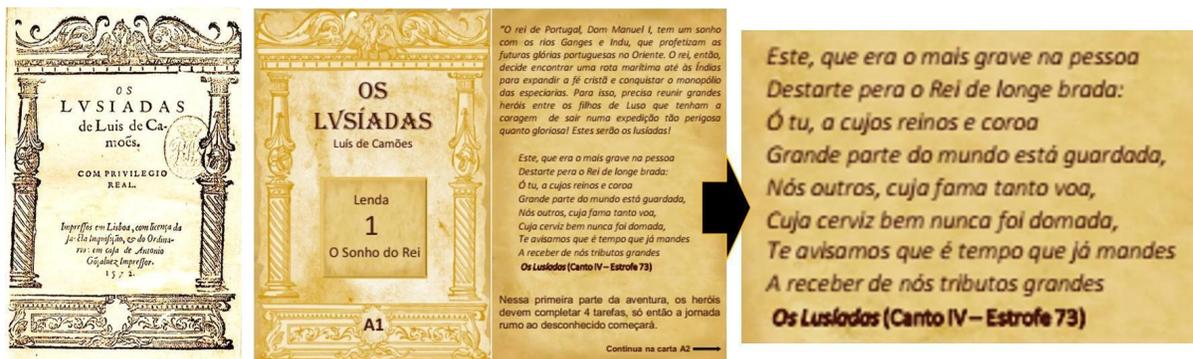
A versão final, após os vários testes, foi impressa em gráfica com cartas em papel couchê 300g laminado e colorido com cartas de lenda de 80 x 120 mm e cartas de eventos de 64 x 88mm. Os personagens, fichas de referência e itens como armas, moedas e especiarias foram feitos com duas camadas de papel couchê 170g e uma camada intermediária de papelão 1.6 mm 1049g, de forma que esses fossem mais firmes e resistentes. As miniaturas foram colocadas sobre suporte acrílico. Foram adicionados dados de seis faces de seis cores diferentes, sendo cada conjunto de dados pertencentes a um dos personagens. O tabuleiro foi feito em nove placas encaixáveis de MDF cortadas a laser, posteriormente cobertas por um adesivo plotado.

O bem cultural que desenvolvemos é apenas o primeiro de uma série planejada, haja vista a extensão e complexidade da obra que nos propusemos a adaptar ludicamente. Assim, cada nova aventura desenvolvida será baseada em aspectos diferentes do livro, o que permite expansão das experiências em sala de aula utilizando o mesmo material didático. Esta primeira aventura inicia-se ainda em Portugal, quando da preparação para a saída da frota liderada por Vasco da Gama da cidade de Lisboa em direção às Índias. Assim, optamos por seguir as

aventuras em ordem cronológica ao invés da ordem trazida na narrativa de Camões, para uma melhor contextualização e compreensão dos alunos.

Diante do desafio de contemplar o melhor possível as especificidades da narrativa camonianiana, a saída encontrada foi a de elaborar a mecânica do jogo de modo a focar nos aspectos principais e utilizá-los separadamente em cada sessão de jogo, no qual os jogadores possuem desafios específicos, relacionados com momentos da obra equivalente, em uma aventura sempre única a qual chamamos de Lendas. Essas são representadas por “Cartas de Lenda” (Imagem 2) com o mesmo título a fim de servirem como inspiração para a obra, mas que mesclam momentos históricos e pesquisas que contribuem e transportam o jogador para o mundo do jogo.

Imagem 2 - Capa da primeira edição de 1572 de Os Lusíadas e exemplo de carta de lenda. As cartas de lenda têm a arte inspirada na capa da primeira edição da obra e possuem em seu conteúdo um texto ilustrativo para imersão do jogo, qual seja um trecho da obra relacionado à aventura (em destaque), bem como regras e informações sobre o jogo.

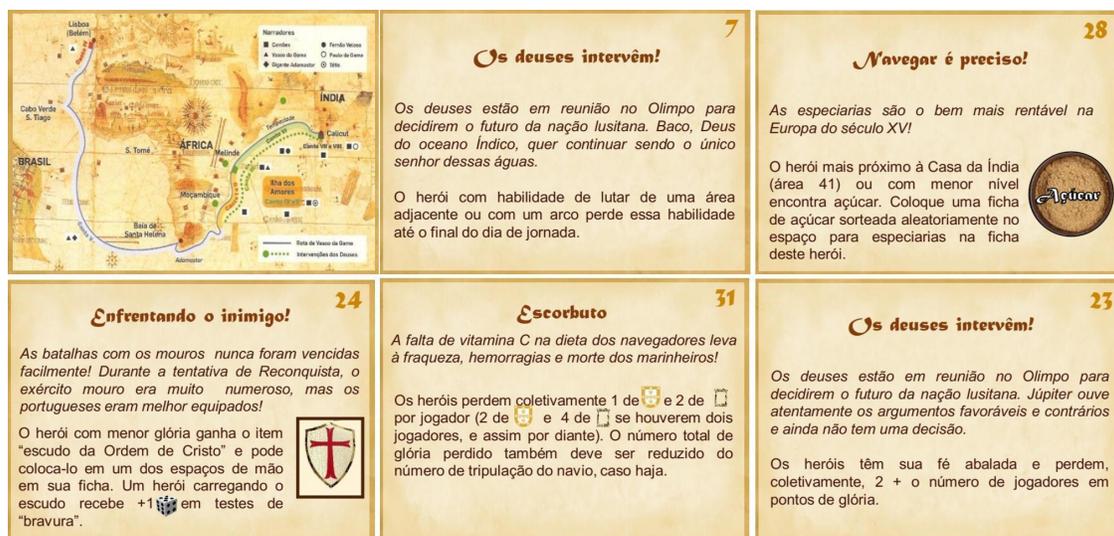


Fonte: Neto; Oliveira (2023).

As cartas de lenda são obrigatoriamente lidas pelos jogadores e mostram os objetivos e regras específicas da aventura, ao mesmo tempo em que simulam a ideia de que os alunos estão lendo a obra, com a possibilidade de, por meio de

suas ações, alterarem o destino dos nautas. As cartas de lenda trazem a narrativa inteira do jogo, que vai sendo revelada ao passo que se avança na aventura e na leitura. Os excertos da obra original potencializam esse contato pela interação com o texto ilustrativo, cuja referência vem logo abaixo do texto. Além das cartas de lenda, os jogadores também são confrontados durante o jogo com “cartas de evento” (Imagem 3), que alteram o andamento da aventura e trazem elementos importantes, os quais dialogam com o momento histórico, social e literário da publicação de *Os Lusíadas*, também contribuindo para trazer nuances interdisciplinares. Exemplos de eventos representados nessas cartas são: a influência dos Deuses do Olimpo nas ações do povo de luso, representada em várias cartas intituladas “Os Deuses intervêm!”; o enfrentamento contra a invasão dos mouros e a representatividade da Igreja em nome da Ordem de Cristo; a importância das especiarias para a Europa e problemas de saúde enfrentados durante as navegações, como o surto de escorbuto (Imagem 3).

Imagem 3 - Exemplos de cartas de eventos, representando diversos elementos da obra e detalhes sobre a obra.



Fonte: Neto; Oliveira (2023).



A primeira aventura se passa na Lisboa do século XV, no momento em que o rei Dom Manuel decide organizar uma expedição para encontrar um caminho marítimo até às Índias, de onde vinha o principal fluxo comercial de especiarias. No entanto, a viagem por terra era cara e perigosa em razão dos saques sofridos quando do encontro com bandidos árabes nos trechos desérticos. Impelido pelo projeto de seu antecessor D. João II, o rei decide unir o projeto comercial ao religioso, de expansão da fé cristã, já que o islamismo havia sido freado desde a Reconquista. No contexto do jogo, todavia, Portugal ainda sofria pequenas, mas constantes tentativas de uma invasão pelo islã e pelos mouros, como eram chamados os árabes presentes na Europa, representavam um problema persistente. Assim, os jogadores conhecerão, de uma forma lúdica: alguns personagens históricos da viagem às Índias; o contexto comercial da Europa da época; as relações de conflito religioso entre o cristianismo e o islamismo, que se somavam aos de ordem política em Portugal na transição do feudalismo para o mercantilismo; personagens do épico camoniano que, como na obra, interferem nas ações dos nautas; bem como trechos selecionados de *Os Lusíadas*, transpostos *ipsis litteris* para cartas que narram a história do jogo e devem ser lidas por um dos jogadores.

O tabuleiro do jogo (Imagem 4) é uma representação em perspectiva isométrica da cidade de Lisboa do século XV, onde os prédios apresentam detalhes de fachada que correspondem a um referencial da época. Foram incluídos elementos humanos e geográficos de relevo que remontam à localidade, como o terreno montanhoso, o rio Tejo cruzando a capital de Portugal, as plantações de

trigo, cevada e oliveiras cercado o castelo, uma praça do Burgo, pontes de pedra e torres de observação.

Como última inclusão dos elementos de imersão no jogo, *Os Lusíadas boardgame* conta como uma série de fichas que representam itens, armas, especiarias e moedas (Imagem 4) e podem ser negociadas, trocadas e usadas durante a aventura. Em especial, destacamos as especiarias, que possuem valor em ouro associado a elas e que representam exatamente aquelas negociadas à época, como anis, pimenta do reino, açúcar, cravo-da-Índia, canela e noz moscada, além das fichas de moedas, que trazem uma reprodução do ouro português que circulava na época.

Imagem 4 - Tabuleiro do jogo, representando a Lisboa do século XV, o relevo e hidrografia de Portugal, e fichas moeda e especiarias usadas em *Os Lusíadas boardgame*.



Fonte: Neto; Oliveira (2023).

A preocupação com o universo histórico, artístico e literário foi o que nos levou a promover uma imersão do aluno/jogador para que ele, ao protagonizar as ações da aventura, esteja envolto pelo universo lúdico da narrativa do jogo e, posteriormente, deseje saber mais sobre a história de Camões. Para Huizinga



(2000), o jogo existe em um tempo e espaço limitado e constitui-se em um mundo temporário dentro do mundo real, dedicado a uma prática especial. Ainda de acordo com o autor, a realidade momentânea do jogo cria a ordem. Portanto, os jogadores imersos nessa realidade tornam sua prática algo sério, e a realidade do jogo substitui a realidade exterior. Dessa forma, um jogo bem embasado em regras com a finalidade de explorar conteúdos históricos e ficcionais é uma excelente alternativa para colocar os alunos em uma situação prática “real”, visto que a realidade em que o aluno se encontra é a realidade do jogo.

Para criar um simulacro das grandes navegações, optamos pelo desenvolvimento de um jogo colaborativo, jogado em equipe, onde todos vencem ou todos perdem. *Os Lusíadas boardgame* pode ser jogado com até cinco jogadores, que devem encarnar um de cinco personagens com habilidades e atributos únicos (Imagens 5 e 6A) e que devem usá-los para resolver o cenário proposto pelas cartas de lenda e cartas de evento. A colaboração é uma abordagem mais alinhada com os trabalhos e questões sociais atuais, que demandam ações coletivas em prol de soluções para os problemas. Resnick (2020) inclui a colaboração e trabalho aos “pares” como um dos quatro aspectos fundamentais para a aprendizagem criativa (que o autor nomeia como os 4 “Ps”), reforçando a importância do “pensar juntos” ao invés do “pensar sozinho”, mesmo que esse trabalho aos pares seja mediado pela tecnologia e realizado à distância. A cooperação pode aumentar a sociabilidade entre indivíduos, visto que todos os membros do grupo devem aprender a dialogar organizadamente, resolver conflitos democraticamente, dividir tarefas e levar em consideração as ideias de outros sob o pretexto de que as ações de cada membro do grupo são necessárias e essenciais para o sucesso (ROGER; JOHNSON, 1994).

Motivados pelo caráter histórico da obra, dois personagens que poderão ser encarnados pelos jogadores representam os principais nomes da expedição histórica (Vasco da Gama e seu irmão Paulo da Gama). No intuito de prestigiar a obra literária camoniana, um personagem representa o principal narrador de *Os Lusíadas*, Luís de Camões. Contudo, a fim de trazer para o ambiente escolar a necessária discussão sobre equidade de gênero, optamos por inserir duas personagens femininas, Alwilda e Deborah Mashaj. Alwilda teria sido uma pirata nórdica prometida em casamento ao príncipe Alf, filho de Sygarus, rei da Dinamarca. Recusando o casamento, Alwilda se disfarça de homem e, juntamente com outras mulheres de sua confiança, conquista a posição de “capitão” de um navio e propaga violência nos mares nórdicos, sempre se passando por homem, até ser derrotada pelo próprio príncipe Alf após uma batalha na qual grande parte de sua própria tripulação é morta (ELLSMS, 2004). Deborah, por sua vez, tem seu nome e o do marido, Yacoob Mashaj, extraído de uma posição importante entre tumbas de piratas judeus localizadas em Bridgeton, Barbados no Caribe (SUBERVI, 2020). A presença de piratas judeus no Caribe é notável no século XVII e deve-se à fuga desse povo a partir da Espanha e Portugal, na tentativa de escapar da Inquisição e manter sua liberdade religiosa (SUBERVI, 2020). Apesar da liberdade poética para inserir a presença dessas mulheres na comitiva de Vasco da Gama e a anacronicidade de sua existência, nos preocupamos em basear tal inserção em fatos históricos, a fim de permitir que o tema da Inquisição ou mesmo a questão do feminismo seja discutida em sala de aula.

Imagem 5 - Ficha de personagem. 1) Ilustração do personagem e posição para colocar itens adquiridos, 2) Identificação do personagem e habilidade, 3) atributos do personagem e 4) níveis de determinação e glória, que indicam a força e vida do personagem, respectivamente.



Fonte: Neto; Oliveira (2023).

No contexto histórico, mas também ficcional, *Os Lusíadas boardgame* buscou manter o máximo de semelhanças com a obra literária, apresentando-se com uma visão eurocêntrica do mundo, na qual portugueses são os heróis e os mouros, representados por um exército com diferentes patentes (Imagem 6B), apresentam-se como vilões. Decidimos por não relativizar esse *status quo*, a fim de resguardar o máximo possível a atmosfera da época e da obra. Por isso, são os mouros, também, os que tentam atrapalhar o sucesso da expedição e firmar seu poderio comercial e religioso em terras europeias. Entretanto, espera-se que o professor relativize essa realidade, promovendo discussões sobre a visão de mundo moderna acerca dessa temática, pois a teoria das transferências culturais apregoa a inexistência de uma unilateralidade cultural, ainda que a imbricação entre duas culturas não ocorra de maneira equânime.

Finalmente, o jogo conta com intervenções de personagens que podem auxiliar, atrapalhar ou interagir de formas diferentes com os personagens dos jogadores. Apesar de aparecerem sobre o tabuleiro, os jogadores não podem controlá-los livremente e, por isso, são chamados de personagens não jogáveis. Esses personagens, extraídos da obra ou do contexto histórico, têm suas ações, aparições e formas de interação definidas pelas cartas de lenda. Na primeira lenda

aparecem (Imagem 6C): um mercador mouro, relacionado à influência desse povo na cultura e mercadorias portuguesa, apesar das batalhas entre esses povos; um banqueiro genovês, representando a busca por financiamento da expedição; um membro da Ordem de Cristo, representando a natureza religiosa da expedição e a influência do cristianismo; e, finalmente o Velho do Restelo, personagem icônico que representa na obra a única voz discordante da empreitada às Índias.

Imagem 6 - Miniaturas dos heróis (A), antagonistas mouros (B) e personagens não-jogáveis (C) de Os Lusíadas boardgame.



Fonte: Neto; Oliveira (2023).

Os Lusíadas boardgame circunda o universo positivista dos conteúdos programáticos sem perder de vista que aprender pode ser prazeroso. Ativar a memória lúdica do aluno, seja ele adolescente ou adulto, é também resgatar momentos nos quais a aprendizagem estava completamente atrelada ao ato de brincar. Acreditamos que, dentre tantas responsabilidades atribuídas à escola e ao professor, a função de recuperar a alegria de aprender seja mais uma delas. Porém, o êxito nessa empreitada pode ressignificar todas as outras: “[a] alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não podem dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria” (FREIRE, 2004, p. 142).



Na busca pela conjugação das prerrogativas de Paulo Freire, o professor, ao disponibilizar o jogo em questão, ocupa seu lugar de mediador, observando e avaliando o comportamento dos alunos frente ao desafio de tornarem-se uma equipe, de se responsabilizar pela leitura das regras e montagem do tabuleiro, da decisão sobre quem irá realizar a leitura de todas as cartas durante a partida, das estratégias que determinarão o sucesso ou o fracasso da equipe. É nesse momento da partida que o professor deverá perceber o que mais chama a atenção dos alunos/jogadores em relação ao diálogo entre a narrativa do jogo e a narrativa literária, a partir de certas características do jogo, como as mostradas nas impressões dos jogadores. O mais apropriado é que o professor anote as indagações dos alunos/jogadores para que, posteriormente, em momento oportuno, se utilize delas para inserir os conteúdos que desejar tratar em sala de aula e discutir temas que achar pertinente. Ainda no desempenho da função de mediador, o professor pode incutir no aluno, a partir de tais indagações, o desejo de saber sobre aquilo que o jogo não traz a respeito da obra ou mesmo sobre aquilo que foi adaptado deliberadamente.

Com a mediação do professor, espera-se que esse aluno/jogador possa estabelecer relações entre os conhecimentos que foram necessários para a jogabilidade lúdica e as áreas do saber contempladas na estruturação do jogo, as quais extrapolam o componente de literatura, tangenciando disciplinas de Arte e História. Por isso, é importante salientar que o professor deve se preparar para explicações, ainda que superficiais, sobre alguns assuntos pontuais desses componentes, como as técnicas empregadas na elaboração da arte, a invasão pelo islã e o comércio de especiarias na Europa da época, a força da Ordem de Cristo e as grandes navegações, por exemplo. Em momento posterior ao jogo, o professor

pode promover aulas em conjunto com docentes especialistas nessas áreas, possibilitando aulas interdisciplinares com o jogo, mediando a conexão entre as áreas.

É indispensável reforçar que o jogo, embora pensado para fins didático-pedagógicos, pode ser jogado sem nenhuma intenção de educação formal, pois o intuito é que se aprenda através dele, e não para jogá-lo para garantir sucesso em avaliações formais. Por isso, é necessário que o professor compreenda que não é aconselhável intervir com explicações mais detidas durante a partida, uma vez que essa prática pode fazer romper o *círculo mágico*, retirando o aluno da imersão lúdica. Isso não significa, no entanto, que ele não possa sanar curiosidades que surjam de forma natural entre os jogadores.

O jogo, portanto, serve a um propósito basilar: divertir instigando a curiosidade sobre aquilo que o professor quer e precisa ensinar. Nesse ponto encontramos mais um dos “Ps” propostos por Resnick na adoção da aprendizagem criativa: a “paixão”. O autor ressalta a importância de que o conhecimento deve partir do interesse do educando para obtenção dos melhores resultados (RESNICK, 2020). Utilizar os questionamentos e observações dos alunos a partir do jogo para introduzir os conteúdos e instigar o conhecimento se encaixa perfeitamente nesta estratégia.

Embora o professor deva conhecer todas as regras do jogo, não é necessário que ele as explique, em suas minúcias, aos alunos, bastando que esses conheçam, em princípio, as regras básicas, que consistem na montagem do tabuleiro e nas ações possíveis no turno de cada jogador. Tais informações podem ser encontradas no *Manual do Jogador*, um material ilustrado e de leitura rápida, que pode ser consultado sempre que houver dúvidas. A necessidade de se conhecer as regras mais específicas vai surgindo com o desenrolar da partida, e boa parte delas



está à mão do jogador, por meio dos próprios componentes do jogo. Destarte, o professor fica desobrigado de ensinar o jogo, podendo se ater ao material produzido especificamente para ele, com o objetivo de introduzir aspectos teóricos sobre jogos na educação e de sugerir ações estratégicas de abordagem dos conteúdos programáticos.

O manual do professor permite um contato exclusivo entre os objetivos pedagógicos do jogo e o educador e foi redigido de forma a fornecer o máximo de informações em uma leitura rápida e esclarecedora. Como forma de explicar ao professor o funcionamento do jogo, o manual oferece uma síntese das motivações e objetivos didáticos interdisciplinares que impulsionaram a elaboração do *boardgame*. Cabe salientar que, nos jogos educativos, os objetivos de aprendizado não precisam ficar claros para o aluno, mas sim para o professor, pois se o jogo tiver uma dinâmica voltada para o aprendizado, os alunos irão aprender, sem nem mesmo perceber. Dessa forma, o jogo educativo é aquele que toma a atividade lúdica como um meio para aquisição de informações e conteúdos didáticos determinados (KISHIMOTO, 2014).

3. Considerações finais

Acreditamos que um material didático-pedagógico, antes de ser utilizado como recurso em sala de aula, necessita convencer o professor da sua eficiência no processo educacional. Por isso, o manual do professor aborda, de modo conciso, as possibilidades de aplicação de assuntos suscitados pelo jogo e que podem ser debatidos em aulas expositivas. As sugestões, no entanto, não pretendem esgotar o arcabouço de relações interdisciplinares que professores podem trazer à luz ao interpor obra literária e atividade lúdica. Nesse ínterim, é no professor que

centramos a eficiência do jogo, pois é dele a responsabilidade de transformar a atividade, essencialmente sincrética, em síntese do conhecimento, por meio de sua mediação teórica. Se todo ato educativo é, por essência, revolucionário, a transformação das relações sociais através da síntese do conhecimento não está, de modo algum, centrado no material didático-pedagógico. Ao contrário, a inovação do material que aqui apresentamos está nas possibilidades que ele concede ao professor de ser um mediador ativo do processo educativo.

O jogo educativo em questão não pretende substituir a leitura do livro, tampouco esgotar os recursos didáticos que visam a apreensão daquilo que o professor julgar essencial ao aluno em termos de conteúdo. Todavia, em razão da extensão da obra, com seus 8.816 versos, bem como de sua complexa rede de narrativas que perfazem assuntos históricos e míticos oferecidos ao leitor em linguagem arcaica e rebuscada, a leitura integral de *Os Lusíadas* tornou-se uma prática em desuso nos ambientes educacionais brasileiros, os quais, não raramente, subjugam a importância da obra na recepção e compreensão da nossa história literária.

O jogo de tabuleiro moderno *Os Lusíadas boardgame* pode ser entendido como um jogo educativo formal, dada a sua elaboração com vistas a um primeiro contato do educando com a obra literária homônima, do poeta português Luís de Camões. O caráter moderno desse jogo de tabuleiro diz respeito às inovadoras características que contrastam com a noção mais tradicional dos jogos de mesa, como a diminuição do fator sorte e o caráter colaborativo nas tomadas de decisão. Esse formato de jogo foi contemplado dadas as numerosas possibilidades de habilidades e competências que podem ser desenvolvidas a partir dele. Nesse sentido, podemos situá-lo entre os jogos educativos formais pedagógicos, pois sua dinâmica permite que os jogadores aprendam conceitos e princípios básicos da



obra em questão sem que para isso seja necessária qualquer antecipação expositiva do professor.

Muito embora não se possa negar a existência dos desafios quando da inserção do lúdico na sala de aula, como a formação do professor com vistas à inclusão adequada do jogo como ferramenta pedagógica, por exemplo, ou ainda no que diz respeito aos métodos de inclusão de tal ferramenta, absolutamente necessários para a efetivação de um projeto pedagógico bem-sucedido, é incontestável que o jogo pode, quando bem utilizado, contribuir sobremaneira com a formação do educando. Acreditamos, então, que estimular esse educando, cuja fase escolar está à margem das pesquisas sobre a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, significa garantir que não apenas os ideais científicos ou sociais previstos em lei no que concerne à educação básica e superior brasileira sejam, de fato, alcançados; trata-se também de educar para a felicidade, trazendo para a sala de aula justamente aquilo que foi tolhido na medida em que a criança cresceu e a “preparação para a vida adulta” deu lugar à própria vida adulta. Falamos, pois, da diversão, essa terceira via que justifica a prática lúdica (também) no ambiente escolar.

Em se tratando de *Os Lusíadas boardgame* e os bens culturais que o precedem, tem-se a cultura letrada como aspecto comum entre eles. Apesar de pertencerem a suportes distintos, jogo e obra literária convergem no intuito de gerar novos conhecimentos. Dado o fato de que a sociedade ocidental supervaloriza a cultura letrada, sobretudo em ambientes de educação formal, podemos supor que a escola tem muito a ganhar com a adoção de ferramentas como o jogo em questão. Nele, há a proposta de protagonização do jogador na experiência do universo literário, ainda que esta aconteça de forma

introdutória, uma vez que, em se tratando de suportes com propostas completamente diferentes, o jogo e o livro não poderiam estar contemplados de forma equânime, sendo sempre, um ou outro, favorecido ou desprivilegiado.

Referências bibliográficas

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. *Jogar para aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes*. São Paulo: DVS editora, 2018.

CAMÕES, Luís de. *Os Lusíadas*. São Paulo: Abril Cultural, 1982

CANDIDO, Antonio. *Vários escritos*. São Paulo: Ouro sobre azul, 2004.

CLEOPHAS, Maria das Graças; CAVALCANTI, Eduardo; SOARES, Marlon Herbert Flora Barbosa. Afinal de contas, é jogo educativo, didático ou pedagógico no ensino de Química/Ciências? Colocando os pingos nos "is". In CLEOPHAS, Maria das Graças; SOARES, Marlon Herbert Flora Barbosa (Org.) *Didatização Lúdica no Ensino de Química/Ciências*. São Paulo: Livraria da Física, 2018. p. 33-62.

DEVIR. *As Lendas de Andor*. 2015. Disponível em: <https://devir.com.br/lendas-de-andor/>. 25 mar, 2022

ELLMs, Charles. *The pirates own book: Authentic narratives of the most celebrated sea robbers*. Salt Lake City: Project Gutenberg, 2004. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/12216/12216-h/12216-h.htm>. 29, mar, 2020.

ESPAGNE, Michel; WERNER, Michael. *Transferts: Les relations interculturelles dans l'espace franco-allemand (XVIIIe-XIXe siècles)*. Paris: Éditions Recherche sur les civilisations, 1988.



FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 30. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004 (Coleção leitura).

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento cultural*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 18. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

PAULINO, Graça; COSSON, Rildo. Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola. In: ZILBERMAN, Regina; RÖSING, Tania (Org.). *Escola e leitura*. São Paulo: Global, 2009.

RESNICK, Mitchel. *Jardim de infância para a vida toda: Por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos*. Porto Alegre: Editora Penso, 2020.

JOHNSON, Roger T.; JOHNSON, David W. An overview of cooperative learning. In: THOUSAND, Jacqueline; VILLA, Richard; NEVIN, Ann.(Eds). *Creativity and Collaborative Learning*. Baltimore: Brookes Press, 1994.

SCHILLER, Friedrich. *Cartas sobre a educação estética da humanidade*. Tradução Roberto Schwarz. São Paulo: Editora Herder, 1963.

SUBERVI, Nelson E. *The true pirates of the Caribbean and its Golden Age*. [s.l.]: Babelcube Incorporated, 2020.

Recebido em 15/03/2023

Aceito em 11/10/2023