



O imaginário do Além Cristão num jogo de tabuleiro: uma ferramenta lúdica para o Ensino de História Medieval

L'imaginari del més enllà cristià en un joc de taula: una eina lúdica per a l'ensenyament de la història medieval

El imaginario del Más Allá cristiano en un juego de mesa: una herramienta lúdica para la Enseñanza de la Historia Medieval

The imaginary of the Christian Beyond in a Board Game: a playful tool for Teaching Medieval History

Adriana ZIERER¹

Solange Pereira OLIVEIRA²

Abstract: This article addresses the theme of the imaginary of the Christian Beyond in an authorial game, in board mode, as a playful tool for teaching-learning in Medieval History. With this teaching resource, which has great potential for teaching, we intend to establish a mobilization of playful knowledge about the possibilities of approaches to Christian religiosity in the medieval historical context. We will share the methodological process of creating and receiving the practice of playing in different learning spaces, because of the experiences of applicability of this game, which aims to help teachers and students who do not have the technique of developing analog games in the medieval period and in others. different historical temporalities.

Keywords: Medieval Imaginary – Beyond Medieval – Board Game – History Teaching.

¹ Doutora em *História Medieval* na [Universidade Federal Fluminense \(UFF\)](#). Pós-Doutorado na [École des Hautes Études en Sciences Sociales \(EHESS\)](#), junto ao [Groupe d'Anthropologie Historique de l'Occident Médiéval \(GAHOM\)](#). Docente da Graduação e da Pós-Graduação em História (PPGHIST) na [Universidade Estadual do Maranhão \(UEMA\)](#). Professora na Pós-Graduação em *História e Conexões Atlânticas* (PPGHIS) na [Universidade Federal do Maranhão \(UFMA\)](#). Coordenadora do *Brathair* (*Grupo de Estudos Celtas e Germânicos*) e do *Mnemosyne – Laboratório de História Antiga e Medieval*. Diretora da *Mirabilia Journal*. Editora-chefe da *Brathair*. Supervisora de Pesquisa de Pós-Doutorado em andamento no PPGHIST-UEMA (2022-2024). Bolsista de Produtividade do CNPq (PQ 2), no período 2021-2024. E-mail: adrianazierer@gmail.com.

² Doutora em *História Medieval* na [Universidade Federal Fluminense \(UFF\)](#). Pós-Doutorado em *História* no [PPGHIST-UEMA](#) (2022-2024). Bolsista da FAPEMA. Pesquisadora do *Brathair* (*Grupo de Estudos Celtas e Germânicos*) e do *Mnemosyne*. E-mail: solstar22@hotmail.com.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Resumen: Este artículo abordará la temática del imaginario del Más Allá cristiano en un juego de autor, en modalidad de tablero, como herramienta lúdica de enseñanza-aprendizaje en la Historia Medieval. Con este recurso didáctico, que tiene un gran potencial didáctico, pretendemos establecer una movilización de conocimientos lúdicos sobre las posibilidades de aproximaciones a la religiosidad cristiana en el contexto histórico medieval. Compartiremos el proceso metodológico de creación y recepción de la práctica del juego en diferentes espacios de aprendizaje, como resultado de las experiencias de aplicabilidad de este juego, que tiene como objetivo ayudar a docentes y estudiantes que no cuentan con la técnica de desarrollo de juegos analógicos en la época medieval y en otras diferentes temporalidades históricas.

Palabras-clave: Imaginario medieval – Más allá de lo medieval – Juego de mesa – Enseñanza de la Historia.

ENVIADO: 20.10.2023
ACEPTADO: 11.11.2023

I. Considerações sobre o Imaginário do Além Cristão Medieval

Dentre as temáticas mais importantes acerca do Medieval, destacamos a chamada História do Imaginário. O imaginário medieval trata das relações dos seres humanos entre si com Deus e com o invisível³ e tem por base fontes literárias e artísticas, que são essenciais para esse tipo de estudo.⁴ O período é marcado pela hierofania, isto é a presença constante do sagrado no cotidiano e a interpenetração entre sagrado e profano⁵, bem como, entre as culturas erudita e popular (ou folclórica). Portanto, no Medieval, não existe uma clara separação entre os elementos cristãos e aqueles chamados de “pagãos”, na medida em que essas culturas se interpenetravam. Portanto,

³ SCHMITT, Jean-Claude. *O Corpo das Imagens*. São Paulo: EDUSC, 2007, p. 351-355.

⁴ LE GOFF, Jacques. *O Imaginário Medieval*. Lisboa: Estampa, 1994.

⁵ LE GOFF, Jacques. *A Civilização do Ocidente Medieval*. São Paulo: EDUSC, 2005; FRANCO JÚNIOR, Hilário. *A Idade Média: nascimento do Ocidente*. São Paulo: Brasiliense, 2002.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

um erudito podia dividir com os camponeses crenças populares num mesmo universo simbólico.⁶

Estamos num contexto no qual é necessário chamar a atenção das pessoas da sociedade em geral, tanto discentes da universidade quanto do ensino básica a refletir sobre a História enquanto disciplina. Muitas dessas pessoas não serão medievalistas, mas precisam de mais informações sobre o período e relação deste com a vida dessas pessoas na atualidade. Pensando no alunado do século XXI e na importância do cristianismo como religião primordial no Ocidente e no Brasil dos tempos atuais, pensamos em algumas estratégias para conduzir os nossos estudantes tanto do ensino básico quanto do universitário a se interessarem pelo Medieval. É nosso intuito que possam compreender a sociedade brasileira como composta por uma série de reminiscências medievais⁷, presentes, por exemplo em festividades religiosas. Exemplos dessas festividades são o *Círio de Nazaré*, as *Cavalcadas*, a *Festa do Divino Espírito Santo*, o *Bumba-meu-Boi*, durante os festejos juninos, dentre muitas outras. Além disso, o cristianismo também se misturou com as religiões africanas presentes no Brasil desde o período colonial, que tem orixás ligados a santos católicos.

Pensando num tema capaz de unir passado e presente, problematizando a religiosidade na Contemporaneidade, criamos um elemento lúdico, um jogo de tabuleiro, acerca da salvação e do Além Medieval.⁸ É importante destacar a predominância da Igreja Católica como principal instituição no medieval. Esta instituição buscava oferecer normas de conduta para que as pessoas atingissem a salvação depois da morte. Neste sentido, foram compostas, por clérigos e por leigos, uma série de obras, visando a

⁶ ZUMTHOR, Paul. *A Letra e a Voz*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995; FRANCO JÚNIOR, Hilário. *A Idade Média: nascimento do Ocidente*. São Paulo: Brasiliense, 2002.

⁷ Por *reminiscências medievais*, tomamos por base os vestígios de elementos do Medieval transformados ao longo do tempo, como as festas, costumes populares e tradições orais, as quais preservam características do momento em que foram elaboradas embora tenham passado por acréscimos, adaptações e alterações. MACEDO, José Rivair. “Sobre a Idade Média Residual no Brasil”. In: MACEDO, José Rivair (org.) *A Idade Média Portuguesa e o Brasil*. Porto Alegre: Vidrúguas, 2011, p. 13.

⁸ ZIERER, Adriana. “Além”. In: NASCIMENTO, Mara Regina; DILLMANN, Mauro (org.). *Guia Didático e Histórico de Verbetes sobre a Morte e o Morrer*. Porto Alegre: Casalettras, 2022, p. 23-32.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

educação religiosa dos cristãos, dentre as quais sermões, *exempla*, peças teatrais, novelas de cavalaria, obras artísticas para adornar as igrejas e outras locais, pinturas entre vários elementos ligados ao lúdico. Um tipo especial de relato literário, composto no século XII foram as chamadas viagens ao Além. Essas viagens possuem tradição desde a Antiguidade, na qual se falava de ida dos vivos ao mundo dos mortos, o que aparece em textos greco-romanos (viagens de Ulisses, Eneias, Orfeu, entre outros)⁹, orientais (*Epopéia de Gilgamesh*, por exemplo)¹⁰, judaico-cristãos (Apocalipses apócrifos de Pedro, de Esdras, de Paulo, entre outros), célticos (*Viagem de Bran*, de *Maelduin*, entre outras)¹¹. A época de ouro desses relatos de viagens imaginárias é o século XII.¹² Esses relatos foram compostos no medievo por monges, considerados os mais puros da sociedade e próximos dos anjos. O mais famoso dos relatos de viagem imaginária composto no Medievo foi a *Visio Tnugdali*¹³, narrativa composta por um monge de origem irlandesa chamado Marcus, em 1149, quando se encontrava no sul da atual Alemanha, em Regensburg, inserido no movimento dos chamados Schottenkloster (instalação de mosteiros irlandeses e escoceses na Alemanha, por monges que se afastavam de sua terra natal como uma forma de penitência). A obra foi composta no período da chamada *Reforma Eclesiástica* (ou *Gregoriana*) e denota grande preocupação com o livre

⁹ GONÇALVES, Ana Teresa; MOTA, Thiago Eustáquio A. “Do Tártaro aos Vergéis Elíseos: a jornada do *Descensus*, os *Exempla* e os Espaços do Averno na *Enéida*, de Virgílio”. In: *Mneme. Revista de Humanidades*. Seridó (UFRN), 12 (30), 2011, jul-dez, p. 1-22.

¹⁰ LE GOFF, Jacques. *O Imaginário Medieval*. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.

¹¹ ZIERER, Adriana. *Da Ilha dos Bem Aventurados à busca do Santo Graal: uma outra viagem pela Idade Média*. São Luís: Eduema, 2013, p. 43-69.

¹² LEDDA, Giuseppe. “A literatura do Além: viagens e visões”. In: ECO, Umberto (org.). *Idade Média: Castelos, mercadores e poetas. Introdução à Idade Média*. Lisboa: Publicações Dom Quixote: Milão, 2017, p. 591-595.

¹³ Sobre essa obra há ampla bibliografia. Ver: CAROZZI, Claude. *Le Voyage de l'Âme dans l'Au-Delà d'Après la Littérature Latine (V-XIIIème Siècle)*. Paris: École Française de Rome, 1994; BASCHET, Jérôme. *Les Justices de l'Au-Delà. Les Représentations de L'Enfer en France et Italie (XII et XV^e siècle)*. Rome: École Française de Rome, 2014; ZIERER, Adriana. “*Visio Tnugdali* e sua Circulação nas Idades Média e Moderna (S. XII-XVI)”. In: *Notandum*, São Paulo, Porto, n. 43, jan-abr 2017, p. 37-54; DINZELBACHER, P. “The Latin *Visio Tnugdali* and its French Translations”. In: KREN, T. (ed.). *Margaret of York, Simon Marmion and the Visions of Tondal*. Malibu, California: The Paul Getty Museum, 1992, p. 111-118.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

arbítrio. Foi elaborada em latim pelo monge Marcus, que era do mosteiro de São Paulo e dedicou o seu escrito à abadessa Gisela, do mosteiro de São Jacques. Desde o início a narrativa enfatiza o fato de ele ser “pecador”, bem como o caráter educativo da viagem ao Além: *Incipit visio cujusdam militis Hyberniensis ad edificationem multorum conscripta*.¹⁴ Vemos a preocupação com a correção dos pecados e que Tnugdál (ou Túndalo), que, após o retorno do percurso, se torna um modelo de cristão ideal e exemplo para outras pessoas. Esta *visio* teve imensa circulação tanto em latim quanto em idiomas vernáculos entre os séculos XII e XVI, tanto em manuscritos como em incunábulos (primeiros livros impressos). Dentre os idiomas vernáculos na qual foi traduzida temos: o alemão, francês, inglês, holandês, italiano, espanhol, português, gaélico, entre outras.¹⁵ Por isso, pode ser considerada uma espécie de *best-seller* medieval.¹⁶ Foram conservadas dessa obra cerca de duzentos e cinquenta manuscritos, além de textos impressos que circularam principalmente na Alemanha, Holanda e Espanha entre os séculos XV e XVI. É, além disso, um dos escritos que influenciou a composição da *Commedia*, de Dante Alighieri.¹⁷

A *visio* trata de um cavaleiro pecador, Tnugdál (nome com várias acepções em diferentes idiomas, mas em português, Túndalo), que, em virtude de ser um pecador contumaz, um dia se sente mal quando estava na casa de um amigo, durante um jantar, e cai. É interessante perceber a relação entre o pecado e a comida, em virtude do fato de que ele se sente mal quando iria se alimentar, alimento material quando na verdade a sua alma precisava, segundo a ótica cristã, de alimento espiritual. Há imagens tanto do momento em que Túndalo tenta pegar a comida quanto a do momento em que ele

¹⁴ WAGNER, Albrecht (ed.). *Visio Tnugdali. Lateinisch und altddeutsch*. Zürich: Georg Olms, 1989. Todas as citações da versão latina de Marcus são retiradas desta edição.

¹⁵ Ver quadro dos idiomas e traduções em PALMER, Nigel. *Visio Tnugdali. The German and Dutch Translations and their Circulation in the Later Middle Ages*. München: Artemis Verlag, 1982, p. 1.

¹⁶ CAVAGNA, Mattia. “Introduction”. In: CAVAGNA, Mattia (ed.). [La Vision de Tondale. Les versions françaises de Jean de Vignay, David Aubert, Regnaud le Queux](#). Paris: Honoré Champion, 2008, p. 8.

¹⁷ D’ANCONA, Alessandro. [I Precursori di Dante](#). Firenze: G. C. Sansone Editore, 1874; WIECK, R. “The Visions of Tondal and the visionary tradition in the middle ages”. In: KREN, T., WIECK, R. (eds.). *The visions of Tondal from the library of Margaret de York*. Malibu, LA: Paul Getty Museum, 1990, p. 3-7.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

retorna do seu percurso imaginário e pede para tomar a hóstia, o corpo de Cristo.¹⁸ Túndalo não é enterrado devido a um pouco de calor no seu peito esquerdo. Sua alma então se desprende do corpo e ele inicia uma trajetória ao Além. Inicialmente, demônios animalizados, que enchem ruas e praças, querem levá-lo ao Inferno, mas o seu anjo da guarda, banhado em luz, aparece e impede os demônios, que se revoltam contra Deus, mas nada podem fazer. O cavaleiro, acompanhado do ente celestial, inicialmente desce, em direção aos espaços infernais e depois sobe, rumo aos lugares paradisíacos. É bom dizer que a viagem se configura numa verdadeira ‘descoberta’ do Inferno, na medida em que este lugar e seus castigos são explicitados com muita clareza.¹⁹ Tanto o anjo-guia quanto os demônios se tornam verdadeiros “professores” da alma peregrina. O objetivo é que o cavaleiro se arrependa das suas antigas faltas (relacionadas aos sete pecados capitais) e alcance a salvação. Não somente a sua salvação, mas a de outros leitores e ouvintes são mencionadas como propósito deste relato, que se configura num verdadeiro manual pedagógico da salvação.²⁰

Túndalo desce rumo aos espaços infernais. No momento de confecção desta *visio* ainda não havia a noção de Purgatório pela Igreja. Esse espaço intermediário só é construído no discurso clerical entre meados do século XII e o século XIII²¹, embora já houvesse a noção de locais de purgação antes da chegada ao Paraíso, anteriormente²², o que podemos perceber em relatos como a *Visão de Drythelm*, produzida no século VIII e

¹⁸ Há uma xilogravura que faz parte do frontispício da edição impressa produzida em Toledo no século XVI, a *Vision de Don Túngano* que mostra a cena de Tnúgdal recebendo a hóstia. Cf. ZIERER, A. M. “S. Paraíso e Inferno na *Visión de Don Túngano* (Visão de Túndalo): um percurso para a salvação”. In: *Notandum*, São Paulo/Porto, n. 42, set-dez 2016, p. 1-19.

¹⁹ CAVAGNA, Mattia. “[La ‘Visione di Tungdal’ e la Scoperta dell’Inferno](#)”. In: *Studi Celtici*, 2004, p. 207-260.

²⁰ ZIERER, Adriana. *Da Ilha dos Bem Aventurados à busca do Santo Graal: uma outra viagem pela Idade Média*. São Luís: Ed. UEMA/Apoio FAPEMA, 2013, p. 71 e ss.

²¹ LE GOFF, Jacques. *O Nascimento do Purgatório*. Lisboa: Estampa, 1993.

²² Dentre os vários historiadores que criticam a concepção do Purgatório como lugar intermediário do Além como algo que teria ocorrido somente a partir do século XII, a partir da construção de um “terceiro lugar” no Além, citamos o importante estudo de CARDOSO, Ciro Flamarion. “O Purgatório no mundo de Beda”. In: *Signum*, n. 5, 2003, p. 47-71.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

traduzida pelo monge anglo-saxão Beda.²³ Desta forma, na versão latina do século XII, em vez de Purgatório temos no texto a menção ao “Inferno Superior”, lugar onde sofrem aqueles que cometeram pecados, mas que ainda poderiam sair dali. Nas versões da narrativa do século XV, inspiradas no texto do monge Marcus, o Inferno Superior passa a ser o Purgatório. A alma do cavaleiro vê várias pessoas sofrendo nos locais de purgação, inclusive parentes seus. Também sofre várias torturas por ser um pecador, torturas essas ligadas a monstros devoradores e objetos da cozinha, como ser queimado, cortado, esfolado, comido, derretido, entre várias punições. Ele se arrepende de suas faltas, tanto pelas admoestações do anjo, como pelos castigos físicos.

Num segundo momento, Túndalo e seu anjo da guarda se dirigem ao Paraíso. Este local é dividido em três muros, cada um mais belo e aprazível que os demais. O local possui traços edênicos, como uma vegetação abundante, clima ameno, árvores frutíferas, fonte de água viva, mas ao mesmo tempo é caracterizado por ser uma cidade com muros. Os muros estão presentes no Apocalipse de São João e representavam uma proteção nas fortificações do Medieval contra pessoas da área externa. Estão associados neste período com a segurança e com o ambiente paradisíaco, que também é caracterizado por cantos suaves de pássaros e pessoas. Na *visio* os muros são divididos em três partes: o muro de Prata, dedicado àqueles que foram fiéis no casamento. O muro de Ouro, aos mártires de ambos os sexos que sofreram pela fé cristã. Por fim, o muro de Pedras Preciosas para os mais puros da sociedade, dentre os quais, virgens de ambos os sexos, as nove ordens de anjos e alguns santos irlandeses, como São Patrício, lembrando que a narrativa foi composta por um monge irlandês.

Quando Túndalo está maravilhado neste local, ele sente o peso do seu corpo: havia retornado ao plano terrestre. Ele então conta a sua experiência, doa os seus bens e se torna um modelo de bom cristão. Desta forma, a *Visio Tnugdali* contribuiu para a conversão de clérigos e leigos por um longo período, dos séculos XII ao XVI e influenciou obras como a *Comédia*, de Dante Alighieri, escrita no século XIV, como já dissemos. Tendo por base a religiosidade medieval, confeccionamos um jogo de

²³ NÁPOLI, Tiago Augusto, CAVAGNA, Mattia. “[A Visão de Drythibelm entre história, teologia e hermenêutica](#)”. In: [Rónai. Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios](#), v. 9, n. 2, 2021, p. 58-88.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

tabuleiro para ser utilizado com fins educativos, visando a compreensão de elementos do cristianismo daquele período, bem como das reminiscências daqueles elementos na sociedade atual, a saber, a crença na vida após a morte, segundo o cristianismo e o Além dividido, basicamente em Inferno e Paraíso. Antes de o jogo ser trabalhado com os discentes, consideramos importante que o docente forneça algumas explicações sobre a estruturação do Além Medieval, por meio de aulas e indicação bibliográfica. Além disso, realizar uma sensibilização dos estudantes acerca desses espaços, utilizando imagens. As imagens no Medievo tinham as funções de comover e ensinar, fazendo os cristãos saírem do mundo visível para a contemplação do invisível (Deus).²⁴ A seguir, uma imagem que poderia ser utilizada em sala de aula:

Imagem 1



Mestre da Família Artés. [O Juízo Final e a Missa de São Gregório](#). Museu de Arte de São Paulo (MASP), século XV, nº 428P.

²⁴ SCHMITT, Jean-Claude. *O Corpo das Imagens*. São Paulo: EDUSC, 2007.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

A pintura *O Juízo Final e a Missa de São Gregório* mostra com detalhes os locais do Além Medieval. Cristo se encontra tronado, recoberto com o manto vermelho, próximo de anjos e santos, a Corte Celeste, num local caracterizado como o Paraíso. Um pouco abaixo, anjos anunciam o Juízo Final com suas trombetas. O Juízo Final é o momento no qual, de acordo com a concepção cristã, ocorre a Segunda Vinda de Cristo (Parusia), quando Ele virá julgar definitivamente a humanidade e determinar os locais dos salvos (Paraíso) e dos danados (Inferno). Segundo a concepção cristã, após o trespassse haverá um primeiro julgamento ou julgamento da alma, onde será decidido se iria para o Purgatório ou Paraíso. Somente depois, no fim dos tempos, ocorrerá, segundo a concepção cristã, o julgamento coletivo e final de toda a humanidade por Cristo, auxiliado por São Miguel, momento no qual vai acontecer a separação definitiva entre os salvos e os danados.²⁵

Acima dos anjos na **imagem 1** vemos a representação de uma cidade com muros, símbolo do Paraíso. Já o Inferno é localizado na figura na parte inferior da terra e as almas são mostradas queimando (oposição alto *versus* baixo) e mais embaixo são jogadas por demônios escuros e animalizados num caldeirão. Um elemento importante do lado direito da figura central (o religioso) é a presença de pessoas numa espécie de lago, o Purgatório, que é caracterizado por punições na água e no fogo. Na parte superior se encontram alguns anjos que retiram os eleitos desse lugar de purgação temporária para conduzi-los ao Paraíso. O mundo celeste se separa dos outros espaços pela presença de muros, elemento importante do Paraíso, segundo a narrativa relacionada ao nosso jogo, a *Visão de Tíndalo*, na qual esses espaços são caracterizados por três muros: de Prata, Ouro e Pedras Preciosas. Vemos ao centro da **imagem 1**, logo abaixo dos anjos com as trombetas, um religioso numa igreja, na Missa de São Gregório, beijando a hóstia, símbolo de Cristo Crucificado e próximo dele o próprio Cristo.

Retomando o que dissemos, do lado direito da pintura, vemos penitentes sofrendo dentro de um rio de fogo e alguns são tirados dali por anjos. Podemos identificar este lugar como o Purgatório, que, ao contrário do Inferno, era um espaço de tormentos temporários. Aqueles que fossem resgatados dali pelos entes angélicos iriam para o Céu.

²⁵ Baschet, Jérôme, 2019. *Corpos e Almas*. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2019, p. 182-187.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Acima, como já citado, está o reino celeste, o Paraíso, local do Criador para onde iriam os bons cristãos, segundo a concepção da Igreja Católica. Por fim, do lado esquerdo da imagem central, na parte inferior, temos a representação do Inferno, com demônios de cor escura, com aspectos animalizados, que jogam os condenados num caldeirão. Nesse caldeirão existe a presença de um cardeal e um papa.²⁶ Lembremos que esse tormento é eterno. Essa e outras imagens podem ser utilizadas pelo docente para que os discentes visualizem os espaços do Além.

Após esta sensibilização com o uso da imagem, propomos a adoção do jogo em sala de aula, com a formação de vários grupos, utilizando tabuleiro e dados, para a aplicação da atividade. Com essa temática, apresentamos um instrumento de aprendizagem lúdica para os discentes e uma ferramenta didática para o professor aplicar com os seus alunos, conjugando o equilíbrio da ludicidade com a aplicação do conteúdo medieval proposto. Para além disso, consideramos que o imaginário sobre o Inferno, Purgatório e Paraíso está ainda presente nas religiões cristãs, daí a importância de se estudar esses temas, diretamente relacionados à Idade Média, nas escolas e universidades e em outros espaços na atualidade.

Refletindo nesse potencial dos jogos como uma estratégia didática para o ensino de História, apresentamos aqui esta experiência com essa modalidade lúdica, no intuito de servir de ferramenta para os professores, que encontram vários obstáculos em discutir o Medieval com os discentes, seja nas escolas, seja na universidade. Visamos desconstruir a noção de uma Idade Média distante da História vivida, mostrando que ao contrário disso, a religião cristã possui papel destacado nos nossos dias e por meio desses elementos ficarão claros aos estudantes os aspectos do Paraíso e Inferno que lhes são familiares em suas crenças cotidianas. Desta forma, nosso objetivo central é aproximar o ensino de História Medieval da sociedade e interligar passado e presente.²⁷

²⁶ LUBARINO, Douglas M. *O Juízo Final e a Missa de São Gregório* (MASP 428P): pintura retabular e Eucaristia no final da Idade Média. 269 f. Dissertação de Mestrado em História. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2015, p. 203.

²⁷ Sobre a importância de se problematizar a História e de estudar o passado para compreender o presente, cf. BLOCH, Marc. *Apologia à História*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

II. A Viagem da Alma no Além Medieval em jogo: percursos metodológicos

A necessidade de buscarmos alternativas metodológicas no Ensino de História vem mobilizando vários professores e pesquisadores, inquietos com as concepções de ensino tradicionais que não atendem a realidade da experiência social vivida pelos estudantes. Neste sentido, é consenso a urgência de abrirmos espaços para ações de aprendizagens em que os alunos e os docentes possam compartilhar as inúmeras possibilidades de novas ferramentas metodológicas para o conhecimento histórico. Os recursos lúdicos se encontram entre as alternativas didáticas que estão cada vez mais presentes nas práticas docentes, por oportunizar experimentações pedagógicas, visando o compartilhar do conhecimento acadêmico. Dentre estes recursos se destaca a utilização dos jogos, que vem assumindo um papel significativo devido ao potencial de ser um excelente instrumento pedagógico para a utilização em sala de aula.

É claro que na aprendizagem essa ferramenta já era bastante utilizada em disciplinas das Ciências Exatas, inclusive por muitos anos ficou restrita a esse campo de conhecimento, principalmente nas aulas de Matemática, onde os jogos exercem protagonismo. No entanto, outros campos de saberes têm encontrado nos jogos possibilidades metodológicas para o processo de ensino-aprendizagem, a exemplo nas áreas das Humanas, sobretudo a disciplina História. No Ensino de História, os jogos têm sido relevantes ao constituir-se como um método pedagógico profícuo, oferecendo múltiplos subsídios para as discussões, problematizações, apresentações de temas relacionados a diferentes temporalidades históricas. Na medida em que o jogo cumpre um papel, por assim dizer, de instrumento motivador para atrair os interesses dos alunos nos diferentes conteúdos relacionados às questões da História.

Em primeiro lugar porque o jogo já faz parte da experiência cultural dos discentes que porventura já possuem contato com uma série de jogos em diferentes modalidades (analógicos ou digitais), cujas abordagens geralmente trazem temáticas de eventos históricas, o que se caracteriza como um ponto positivo para aproximação da historicidade da realidade dos alunos. E, em segundo lugar, quebra a rotina de modelo de aulas que ainda permanecem com resquícios tradicionais, ou seja, com a resistência de introduzir a diversão como um meio de estimular os discentes a se interessarem



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

pelos conteúdos trabalhados em sala de aula. O jogo proporciona, desta forma, uma motivação diferenciada em relação aos métodos tradicionais de ensino-aprendizagem, principalmente no que tange às diferentes atividades rotineiras que dificultam e, às vezes, até impossibilitam diálogos efetivos com os alunos. Daí a pertinência da necessidade de buscarmos outras possibilidades de recursos didáticos, a exemplo dos jogos, para o Ensino de História.

Esse instrumento lúdico, para além de oferecer possibilidades relevantes para a prática nas aulas do professor de História, permite que o aluno saia de um estado inerte para se tornar um protagonista em seu próprio processo de aprendizagem e, hipoteticamente, um protagonista de um outro tempo, a fim de que possa compreender as situações e problemas relacionados às diferentes temporalidades. Afinal, ensinar História é dar condições para que o aluno possa participar do processo do fazer, do construir a História, pois de forma alguma a sala de aula deve ser pensada apenas como um espaço onde se transmite informação; pelo contrário, é um espaço onde é crucial uma relação de interlocutores que constroem sentido.²⁸

Antes de tudo, os jogos no Ensino de História possibilitam simular a vida no passado e através dessa questão: o estudante jogador pode interagir com as diversas situações vividas, cabendo a este o poder de escolha a partir das opções do passado. Assim, os jogos podem ser encarados como um instrumento valioso de desenvolvimento da imaginação histórica e do raciocínio abstrato. Por outro lado, dar a condição de compreender situações e problemas históricos, formulações de hipóteses ou para respondê-las ou para compreendê-las.²⁹

Tratando-se da História Medieval, as potencialidades dos jogos não são diferentes, pois têm sido um recurso bastante eficaz e alternativo para as aulas sobre a Idade Média, tanto para as abordagens das questões da narrativa e indagações quanto às inserções de

²⁸ BITTENCOURT, C. M. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2008, p. 27.

²⁹ SILVA, Cláudio Rodrigues Vasconcelos; SILVA, Lucas Victor. "Sobre o uso de jogos de tabuleiro no Ensino de História: apontamentos sobre possibilidades educativas". In: MOLINA, Ana Heloísa; FERREIRA, C. A. L. (orgs.). *Entre textos e Contextos: Caminhos do Ensino de História*. Curitiba: CRV, 2016, p. 485.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

problematização de diversas temáticas de forma lúdica e dinâmica. Desde o século passado, esse período histórico tem se revelado como uma das principais fontes de inspiração para a produção de jogos, tanto na modalidade analógica quanto na digital. Isto, em parte, pelas repercussões dos livros de J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis, já que ambos os autores são considerados os responsáveis por lançarem as bases da fantasia medieval.³⁰

Apresentamos aqui uma experiência de modalidade de jogos, o tabuleiro, voltado para o contexto da Idade Média como uma alternativa didática para os docentes trabalharem o uso do passado desse período histórico no tempo presente, levando em consideração os desafios e as dificuldades tanto para os professores quanto para os discentes em lidar com o recorte temporal referido. Tantas vezes rotulado como um período distante da História vivida pelos alunos, por desconsiderar vários aspectos substanciais do passado medieval que ainda fazem parte da nossa realidade vivida.³¹ Quando a simulação do jogar é realizada através de uma temática histórica que se propõe a ser uma reflexão sobre a História (então apenas uma ambientação do tempo), essa reflexão não se reduz ao jogo, mas encontra paralelos e aproximações com a sociedade em que se vive, o que deve ser estimulado, desde que se considerem os problemas do anacronismo.³²

O jogo de tabuleiro *A Viagem da Alma no Além Medieval* é uma produção autoral, adaptado do recorte histórico que trata da religiosidade cristã no período medieval, e foi inspirado na versão portuguesa (códice 244) do manuscrito *Visão de Tündalo*.³³ Este

³⁰ LIMA, Douglas Mota Xavier de. “[O medievalismo lúdico dos jogos de tabuleiro](#)”. In: *Antíteses*, v. 13, p. 181-216, 2020.

³¹ ZIERER, Adriana; OLIVEIRA, Solange Pereira. “Ensinando e Aprendendo o Além Medieval em Sala de Aula: Inferno e Paraíso num Jogo de Tabuleiro”. In: VIANNA, Luciano José (org.). *A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na Educação Básica no século XXI*. Rio de Janeiro: Autografia, 2021, p. 541-560.

³² BERNARDES, Mateus Pinho. “[Reflexões sobre o lançar de dados em sala de aula: considerações sobre o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro moderno para o ensino de História e suas possibilidades](#)”. In: *Revista História, histórias*, PPGH-UNB, volume 7, nº 13, jan/jun, 2019, p. 65.

³³ PEREIRA, F. M. Esteves (ed.). *Visão de Tündalo*. *Revista Lusitana*. Lisboa, 1895 (Códice 244).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

documento, o qual circulou em Portugal no século XIV e XV, aborda a temática do imaginário dos espaços do Além-Túmulo.

Nossa proposta é aprofundar a relevância desta narrativa, muito difundida pelos clérigos, em um contexto de preocupação com a salvação da alma. Objetiva-se, portanto, problematizar no jogo como esse relato se coaduna com os discursos dos religiosos, que apresentam os modelos de comportamento que condenam as almas ao sofrimento, tanto eterno (no Inferno), como temporário (no Purgatório), ou a salvação (no Paraíso), pensando nos respectivos lugares do Além--cristão: Inferno, Purgatório e Paraíso. A finalidade é fazer com que os alunos, através do aspecto lúdico, conheçam as orientações morais, conforme os ensinamentos cristãos, que condenam ou salvam as almas através das descrições de ações que determinam um lugar bom ou mau no pós-morte medieval.³⁴

Antes de discorrermos sobre o percurso metodológico da materialização do jogo é importante mencionarmos a escolha da modalidade de tabuleiro em meio às tendências cada vez mais evidentes da profusão de jogos digitais, apesar de ambas possuírem a sua relevância para um aprendizado mais ativo e participativo dos alunos. Em primeiro lugar, pensamos na facilidade do acesso, uso e aplicabilidade do jogo. A nossa preocupação foi oferecer aos educadores a possibilidade de confeccionar o seu próprio jogo, seja na área medieval ou em outro tempo histórico, de uma forma que não houvesse uma despesa onerosa nesta produção.

Da mesma forma, não poderíamos deixar de levar em consideração a realidade estrutural das nossas escolas que enfrentam diversos tipos de problemas, principalmente na parte da informática. Caso a nossa escolha fosse para o uso de tecnologia, inviabilizaria tanto pelas limitações desta nas escolas e, principalmente, por causa do custo de produção. Com um pouco de criatividade ou invenções estas barreiras estruturais podem ser ultrapassadas, pois o limite é a imaginação.

³⁴ Sobre a análise do documento citado, cf. OLIVEIRA, Solange Pereira. *A Salvação como um Itinerário no Além Medieval: a viagem imaginária da Visão de Tíndalo* (séculos XIV-XV). 283f. Tese de Doutorado em História. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2019.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Os jogos de tabuleiros, em relação a outras modalidades, são baratos, democráticos, e não necessitam de elaborados e dispendiosos acessórios, ou do consumo de eletricidade, além de proporcionarem a interação e a interatividade entre os membros da sala de aula. Por essa razão, podem ser uma ferramenta pedagógica interessante se bem aplicada.³⁵ E, ainda, quando pensado dentro do horizonte da modalidade de jogos de mesa, parecem ser aqueles mais próximos da utilização em sala de aula, especialmente porque demandam recursos ao alcance da comunidade escolar.³⁶

Feitas estas considerações, compartilhamos os caminhos e etapas da construção do jogo de tabuleiro *A Viagem da Alma no Além Medieval*. De imediato, mencionamos aqui, que a produção de um jogo, mesmo para aqueles que não são especialistas, nem sempre é uma tarefa fácil, na medida em que de forma alguma podemos negligenciar alguns elementos essenciais para a sua produção, principalmente quando os jogos são voltados para o contexto educacional. Dada essa peculiaridade, descrevemos como foi realizado o protótipo desse jogo até a sua materialização.

Em um primeiro momento, nos indagamos como elaborar um jogo para o Ensino de História Medieval e por onde começar. Através de várias leituras bibliográficas de pesquisadores e professores que compartilham as suas experiências metodológicas com o uso de jogo em sala de aula e outros teóricos que discutem a importância do jogo na sociedade pudemos iniciar e exercitar a nossa criatividade na elaboração do jogo.³⁷

³⁵ OLIVEIRA, Solange Pereira; MORAIS, Elisângela Coelho. “[Reflexões e Propostas de um jogo didático para o Ensino de História Medieval](#)”. In: *Outros Tempos*, 20 (36), p. 301-316, 2023.

³⁶ MEINERZ, Carla Beatriz. “Jogar com a História na sala de aula”. In: GIACOMONI, Marcello P.; PEREIRA, Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 78.

³⁷ Para um estudo sobre a produção de jogos, experiências de jogos nas práticas educacionais e teorias sobre os jogos, cf. FERMIANO, Maria A. Belintane. “[O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História](#)”. In: *História Hoje*, v. 3, n. 7, p. 1-16, jul. 2005; GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018; HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007; KISHIMOTO, Tisuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996; Lima e et al. (org.) *Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo, SP: Devir, 2022.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Aliás, na atualidade há uma diversidade de jogos em vários formatos (virtuais, de cartas, tabuleiros) sendo recepcionado por diversas pessoas em diferentes faixas etárias, onde muitos deles trazem explícitas conotações históricas. No caso, daqueles voltados para o ensino, inúmeros educadores têm percebido esse movimento atrativo dos jogos, principalmente no seu uso na sala de aula, o que tem ocasionado um desenvolvimento, embora recente, aqui no Brasil de pesquisa sobre jogos como recurso didáticos, muitos desses dedicado ao campo específico do ensino de História.

Para prosseguirmos na criação do jogo foi necessário seguirmos alguns elementos práticos primordiais, pois exigirá do professor um planejamento cuidadoso para a sua construção, execução ou aplicabilidade. Não se trata apenas de simplesmente criar para em seguida aplicar uma boa estratégia pedagógica e, ainda, aplicar algum recurso, o melhor que seja, o mais importante é o fato de que, através da escolha metodológica que inclui o jogo, decidimos acerca de como pensar e agir em determinados contextos que nos desafiam no Ensino de História, daí ser fundamental o planejamento onde estará evidente as escolhas do professor.³⁸ E para isso, destacamos quais elementos práticos contribuíram para o processo de criação do jogo, que são: a temática, os objetivos, a superfície, as regras, a dinâmica e o layout que constituem os primeiros passos, antes da elaboração do jogo, que vai auxiliar o professor, conforme o quadro abaixo:

Quadro 1
Elementos para iniciar produções de jogos didáticos no Ensino de História.³⁹

TEMÁTICA	Delimitar o período histórico e o conteúdo escolhido
OBJETIVOS	Pensar na finalidade da atividade e do tema proposto
SUPERFÍCIES	Definir a superfície onde a ação do jogo se desenvolverá (tabuleiros,

³⁸ MEINERZ, Carla Beatriz. “Jogar com a História na sala de aula”, *op. cit.*, p. 84.

³⁹ A elaboração deste quadro 1 é baseado no guia de produções de jogos para o Ensino de História produzido pelo autor Marcello Paniz Giacomoni, *cf.* GIACOMONI, Marcello Paniz. “Construindo jogos para o ensino de História”. *In:* GIACOMONI, Marcello P.; PEREIRA, Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 107-112.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

	dados e cartas, quadro negro/branco e outros
REGRAS	Estabelecer ordem a ser seguidas por todos para um ambiente de vivência e interação entre os jogadores
DINÂMICA	Escolher o tipo que irá utilizar atentando ao tempo (por rodadas, sequência livre ou ação do professor) e ao funcionamento (avança-recua, combinações de cartas e outros)
LAYOUT	Representa a ambientação do recorte histórico através da escolha de elementos gráficos.

Como vimos, para utilizar o jogo no contexto do ensino de História é necessário, previamente, definir a temática, como o exemplo da nossa escolha em trabalhar com a religiosidade medieval, cujo objetivo pedagógicos é revisar, problematizar as orientações morais cristãs no imaginário do pós-morte. Da mesma forma, os objetivos precisam estar bem claros ao se tratar de um recurso lúdico. Aqui teremos, na verdade, dois objetivos que se complementam e não devem ser confundidos, isto é, o objetivo do jogo que está relacionado ao que os jogadores terão que fazer na partida e o objetivo pedagógico relacionado ao conhecimento, competência e/ou habilidade que se espera que os alunos jogadores desenvolvam com o uso dos jogos.

No caso da disciplina de História pode cumprir distintas finalidades, desde a realizar diagnósticos relacionais da turma, diagnósticos de aprendizagem, fixação de conceitos, revisões, avaliações, dentre outros. Assim, a forma como o professor se apropria do jogo, como ele cria possibilidades através da ação lúdica, é indispensável para que o jogo não se esvazie de sentido e objetivos.⁴⁰ Quanto à superfície e a dinâmica, como já citados, é primordial para o desenvolvimento das ações do jogo. No mesmo sentido, ao propor o desenvolvimento de jogos é preciso atentar-se às regras que precisam ser simples e claras. Afinal, é um elemento significativo quando se trata de jogos, pois são

⁴⁰ BASTOS, Luciano. “O Jogo como ferramenta para o Ensino das Humanidades”. In: LIMA e *et al.* (org.). *Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo, SP: Devir, 2022, p. 88.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

as regras que determinam aquilo que vale dentro do espaço descontraído e divertido no jogo. Todo jogo tem as suas regras.⁴¹

O *layout* do jogo não pode ser desconsiderado, pois acreditamos na potencialidade de estimular a compreensão das informações, seja pelo aspecto visual seja por outros elementos que aguçam a curiosidade dos alunos. E, além disso, é interessante que se represente o ambiente da época do recorte histórico, já que objetivamos que esse aluno se sinta como partícipe na construção do saber histórico. Daí ser imprescindível pensarmos nos elementos gráficos quando construimos jogos nas modalidades de tabuleiros, cartas e outros voltados para o ensino de História. É a partir deles que se constrói uma ambientação da temática histórica que não pode ser relegada ao segundo plano. Além disso, são através dos elementos gráficos que tentamos “transportar” os alunos para a ambientação do momento histórico desenvolvido.⁴²

A seguir listamos no **quadro 2** os materiais utilizados como proposta para a produção de jogos didáticos para o Ensino de História na superfície de tabuleiro. E, como já informamos, os itens que compõe o nosso jogo foram pensados dentro da viabilidade de manuseio, tanto para os professores quanto para os alunos, assim como o acesso aos próprios recursos para a sua montagem, pois as ferramentas precisam ser de fácil alcance no intuito de facilitar a sua própria confecção. Daí a importância desses elementos para que o docente de forma individual ou, ao seu critério, em parceria com os discentes possam planejar a construção do jogo.

Esse trabalho em conjunto do professor com o alunado é bastante salutar, uma vez que estes podem trocar as suas experiências, isto é, se de um lado o professor pode colaborar com o seu conhecimento teórico-científico e a sua prática docente, por outro, o estudante ajuda com a sua provável bagagem de experiência do jogar; afinal é importante ressaltar que é possível que muitos nunca tiveram contatos com os chamados jogos de mesa.

⁴¹ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, *op. cit.*, p. 14.

⁴² Para saber mais sobre a importância do *layout* no jogo, cf. GIACOMONI, Marcello Paniz, *op. cit.*, 2018, p. 111.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Quadro 2
Materiais para a elaboração do jogo A Viagem da Alma no Além Medieval

COMPUTADOR	IMAGEM	VARETAS DE PEGA BALÕES
DADOS PARA JOGOS RPG	MDF	ADESIVOS AUTOCOLANTES

O computador foi utilizado para dar início ao protótipo do jogo de tabuleiro através do acesso do programa *Adobe Creative Cloud* disponibilizado na *Internet*. Este programa pode ser utilizado por alguns dias de forma grátis (período de teste) que possibilitou a criação das quantidades de trilhas planejadas por nós que representam os caminhos percorridos pelas almas.⁴³

Outro passo importante foi a escolha das imagens para compor a visualidade do jogo que se pautou na seleção da temática abordada por nós, no caso, os elementos do imaginário do Além medieval na documentação *Visão de Túndalo*. As imagens nos informam sobre o passado e têm sido utilizadas com frequência como um recurso pedagógico no ensino de História didático ou transformadas como recursos didáticos. Quando tratamos do uso das imagens para a ambientação histórica do Além medieval, baseado na *Visão de Túndalo*, estamos alinhados com o tratamento metodológico que lhe é exigido, ou seja, que não se limite a ser usado apenas como uma ilustração para a abordagem do nosso tema ou como um recurso para seduzir o aluno acostumado com a profusão de imagens e sons do mundo audiovisual.

Nossa proposta é auxiliar os discentes na percepção do contexto que, previamente, foi discutido nas aulas teóricas, associado com os cenários produzidos no jogo.⁴⁴ Por isso, maioria das imagens visualizadas no jogo do tabuleiro foram retiradas de uma versão do manuscrito iluminado da *Visio Tnugdali*, intitulado *Les Visions du Chevalier Tondal*, produzido em 1475, exceto às referentes ao Paraíso celestial e ao Muro de Pedras

⁴³ O jogo foi realizado no *Adobe Creative Cloud*, com a colaboração de Cleandson Oliveira Rocha e Rute Milhomem Diniz.

⁴⁴ BITTENCOURT, Circe Maria. *Ensino de História: fundamentos e métodos*, op. cit., p. 360.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Preciosas, que não fazem parte destas iluminuras, mas estão inseridas no contexto do imaginário dos lugares do Além medieval. Em uma abordagem mais específica o nosso intuito foi deixar visível as imagens de alocação das almas, relacionadas às faltas pecaminosas, tais como citado no jogo do tabuleiro: ladrões, negação da Escritura, orgulho, soberba, más línguas, enganadores e outros pecados cotidianos. Conforme pode ser observado na imagem 2, que representa a materialização do jogo de Tabuleiro *A Viagem da Alma no Além Medieval*:⁴⁵

Imagem 2
A Viagem da Alma no Além Medieval



Fonte: Imagem do acervo pessoal de Oliveira (2019).

Do mesmo modo, também nos referimos às imagens dos lugares de recompensas das almas virtuosas (Muro de Prata, de Ouro e de Pedras Preciosas) sem ater-se muito aos

⁴⁵ As imagens do manuscrito iluminado são principalmente da fonte [Les Visions du Chevalier Tondal](#), que pode ser acessada no *The Paul Getty Museum* (Los Angeles).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

detalhes dessa temática para não correr o risco de exceder o tamanho do material do jogo. Aqui, portanto, surge mais uma abertura a adaptação de um tema que pode servir de ideia para a construção de outro jogo que aborde os elementos das virtudes das almas no pós-morte medieval. Um claro direcionamento para os professores que consideram árdua a tarefa de ensinar os conteúdos da História Medieval.⁴⁶ Quanto às peças de pegar varetas de balões, de fácil acesso, são estas que irão permitir a movimentação nas trilhas para a mecânica do jogo, isto é, para a progressão no tocante ao avançar ou retroceder no número de casas, o qual está relacionado ao que os alunos-jogadores terão que fazer durante a partida. O que dependerá das regras estabelecidas na ação do jogar, o que explicaremos nas próximas páginas. Para esta ação será necessário o uso de dados comuns, ou seja, que tenha seis lados, onde serão utilizados para o lançamento e definição da quantidade de percurso no jogo de tabuleiro, como podem ser observados na **imagem 3**.

Imagem 3

Itens do jogo: varetas de pega balões e dados RPG



Fonte: Imagem do acervo pessoal de OLIVEIRA (2019)

⁴⁶ ZIERER, Adriana; OLIVEIRA, Solange Pereira. *Ensinando e Aprendendo o Além Medieval em Sala de Aula: Inferno e Paraíso num Jogo de Tabuleiro*, *op. cit.*, p. 549.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Dando prosseguimento aos itens de composição do protótipo do jogo e sempre otimizando os orçamentos possíveis para a produção dos recursos pedagógicos para a situação da realidade e estrutura financeira tanto no ensino básico quanto na Acadêmica, definimos que a superfície de ação em que o jogo se desenvolverá é o tabuleiro. Então pensamos no material que compensasse na elaboração do local ou cenário onde se devolveria as ações do jogar o que nos levou a adotar o suporte de MDF. Este pode ser adquirido de forma gratuita nas lojas de maçonarias que não utilizam as sobras desses materiais que provavelmente terão como destino o descarte no meio ambiente.⁴⁷ No total confeccionamos seis bases de MDF, cada uma com a espessura medindo seis milímetros e o jogo já materializado com esta base medindo quarenta e quatro centímetros por trinta. Aqui também pensamos na facilidade do uso desse material para o deslocamento do jogo para ser aplicado em outros espaços, no âmbito da comunidade escolar ou acadêmica, o que do ponto de vista estrutural resolve-se com algumas carteiras e cadeiras para dar suporte ao jogo e seus componentes. Para além disso, a escolha desse suporte de material se deve a vantagem da durabilidade do jogo, evitando dessa forma a sua fácil deterioração enquanto não estiver em uso. E para concluir a última etapa de materialização do jogo foi preciso o auxílio da gráfica para a impressão de seis adesivos autocolantes com a visualização do jogo que foi feita na internet, ou melhor, com o recurso de um aplicativo já mencionado aqui.

Após essa explanação geral sobre a criação do jogo, destacamos uma outra etapa da atividade, que se centrará na experiência da sua aplicabilidade proposto, isto é, o jogar. E para que isso ocorra é imprescindível que previamente esteja bem claro os seguintes elementos que compõem a tríade da aprendizagem sobre o jogo de tabuleiro *A Viagem da Alma no Além Medieval* que auxiliará os jogadores em suas estratégias: Objetivos, Regras do Jogo e Movimentações das Peças. Os objetivos do nosso jogo se pautam na finalidade dos alunos-jogadores alcançarem a salvação no Paraíso Celestial no Muro de Pedras preciosas. Antes de tudo, como já citado aqui, se precisa compreender que o uso de jogos na educação deve ser considerado uma das possíveis estratégias de ensino para alcançar determinados objetivos pedagógicos. No caso do nosso jogo, os objetivos

⁴⁷ A base de MDF utilizado no jogo de tabuleiro aqui apresentado foi uma doação de uma loja de Marcenaria.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

pedagógicos estão direcionados à revisão de conteúdo de uma temática do passado medieval e reflexões sobre as permanências no cotidiano presente da experiência vivida do aluno estabelecendo dessa forma pontes entre o contexto histórico e, para além disso, ter um diagnóstico do aprendizado da turma, após as prévias discussões teóricas do docente. No que se refere aos objetivos do jogo estes terão que avançar no jogo de tabuleiro na casa da salvação da alma representada pelo muro do Paraíso Celestial.

Para sistematizar o funcionamento do nosso jogo de tabuleiro *A Viagem da Alma no Além Medieval* listamos as regras abaixo:

- Os tabuleiros serão divididos no total de um para cada grupo, perfazendo as seis unidades construídas por nós. Ficando aqui também ao critério do professor confeccionar mais quantidades;
- A ideia é que haja uma divisão dos componentes da turma que deverão formar equipes, com média de cinco a seis jogadores em cada grupo, ficando à critério do professor essa organização, de modo que não comprometa o tempo estipulado para o jogar;⁴⁸
- A forma de jogar é bem simples, com a utilização de dois a três dados, com a quantidade de seis lados, que serão arremessados indicando a quantidade de casas que o jogador deve percorrer com as peças de pegar balões; caso os jogadores parem em uma trilha que tenha punições (no caso os pecados) ou recompensas (as glórias no Paraíso) terão que cumprir;
- Os campeões do jogo será um membro de cada equipe que conseguir alcançar o fim da trilha primeiro, isto é, na casa da salvação no Muro de Pedras Preciosas.

Em relação ao movimento das peças (dados e vareta de pega balões), de forma, geral, estas já foram mencionadas nas regras acima, sendo, portanto, os suportes para o avançar ou recuar, manter ou retornar ao início do jogo ou finalizá-lo.

⁴⁸ A quantidade de jogadores citada é apenas uma sugestão, pois quando aplicamos o jogo de tabuleiro na Oficina Medieval: Memória e Resistência, realizada na UEMA, em 2019, utilizamos essa média. No entanto, dependendo da quantidade de componentes esse número pode ser aumentado para que haja um jogo rápido, o que facilita no controle do tempo para a finalização da dinâmica do jogo.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Para exemplificar, de forma mais prática, ao iniciar o jogo, o aluno-jogador lança dois dados, estes totalizam uma quantidade de 4, com o suporte de varetas de balões ele avançará, chegando na casa do vale das trevas no Inferno destinados aos pecadores assassinos. Como se trata de um pecado mortal, o jogador sofrerá a punição de recuar duas casas. O que acaba atrasando ou ficando mais distante a sua recompensa de chegar à salvação e vencer o jogo. Aqui se tem uma simulação onde o aluno pode vivenciar e ser "transportado" para o contexto de preocupação com a salvação das almas no contexto histórico da Idade Média. As penalidades aplicadas no jogo sugerem, então, os obstáculos e os perigos no itinerário dos pecadores nos lugares do Inferno e Purgatório. Procuramos também colocar em jogo os discursos sobre a intensidade dos pecados ou das glórias das almas no Além. Nos ensinamentos dos clérigos medievais havia uma classificação de graus de pecados e virtudes, isto é, quanto mais grave fosse a ação pecadora, pior seria a punição, já o contrário, quanto maiores as ações voltadas para as virtudes, melhor seria a recompensa.⁴⁹

No jogo, essa questão é percebida pelas punições dos pecados mais graves no Inferno, onde o jogador tem uma penalidade de voltar 2 casas ou retornar ao início do jogo. Caso os pecados forem mais brandos, relacionados aos leves desvios do cotidiano em que as almas são direcionadas para o lugar do Purgatório no Além, o jogador sofrerá a penalidade de voltar 1 casa. Neste caso, há mais chance de avançar no jogo e chegar ao fim com o prêmio: a salvação.

Em relação ao Paraíso, os jogadores ganham a recompensa de avançar uma, duas ou 4 casas, isto porque existe a hierarquia no mundo celeste. Aqui a sugestão é que se trabalhe com os alunos os conceitos de graus de glórias das almas bem-aventuradas que 16 são alocadas no Paraíso Celeste, composto pelos Muros de Prata, Ouro e Pedras Preciosas. Na **imagem 4** apresentamos o tabuleiro com as peças do jogo:

⁴⁹ ZIERER, Adriana; OLIVEIRA, Solange Pereira. *Ensinando e Aprendendo o Além Medieval em Sala de Aula: Inferno e Paraíso num Jogo de Tabuleiro*, *op. cit.*, p. 541-560.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

Imagem 4



Jogos e peças - *A Viagem da Alma no Além Medieval*.
Fonte: Imagem do acervo pessoal de OLIVEIRA (2019)

Para se jogar se usam dados, itens que permitirão o avanço ou o recuo nas casas ou trilhas, compostas de imagens que representam as punições para cada tipo de pecados cometidos pelas almas, enquanto ainda estava em seu corpo no plano terreno, conforme a versão portuguesa da narrativa *Visão de Tíndalo*. Ao iniciar o jogo, o jogador arremessará dois dados, estes totalizam uma quantidade de 4, com o suporte de varetas de balões ele avançará, chegando na casa do vale das trevas no Inferno destinados aos pecadores assassinos. Como se trata de um pecado mortal, o jogador sofrerá a punição de recuar duas casas. O que acaba atrasando ou ficando mais distante a sua recompensa de chegar à salvação e vencer o jogo.

Aqui se tem uma simulação onde o aluno pode vivenciar e ser “transportado” para o contexto de preocupação com a salvação das almas no contexto histórico da Idade Média. As penalidades aplicadas no jogo sugerem, então, os obstáculos e os perigos no



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

intinerário dos pecadores nos lugares do Inferno e Purgatório. Procuramos também colocar no jogo os discursos sobre a intensidade dos pecados ou das glórias das almas no Além. Nos ensinamentos dos clérigos medievais havia uma classificação de graus de pecados e virtudes, isto é, quanto mais grave fosse a ação pecadora, pior seria a punição, já o contrário, quanto maiores as ações voltadas para as virtudes, melhor seria a recompensa. No jogo, essa questão é percebida pelas punições dos pecados mais graves no Inferno, onde o jogador tem uma penalidade de voltar 2 casas ou retornar ao início do jogo. Caso os pecados forem mais brandos, relacionados aos leves desvios do cotidiano onde as almas são direcionadas para o lugar do Purgatório no Além, o jogador sofrerá a penalidade de voltar 1 casa. Neste caso, há mais chance de avançar no jogo e chegar ao fim com o prêmio: a salvação.

III. Experiências do jogar nos espaços de aprendizagens no Ensino de História

Desde o planejamento da criação do jogo *A Viagem da Alma no Além Medieval*, a nossa ideia sempre se pautou em socializar este recurso didático com a comunidade escolar e acadêmica. De imediato, pensamos em oferecer uma alternativa didática, para os docentes e discentes, no Ensino de História que contemplasse o recorte espacial e cronológico da Idade Média. Este período histórico ainda é marcado pelas visões estereotipadas e, principalmente, de um discurso ainda presente sobre a distância temporal das nossas vivências culturais. Um mero engano! As ressignificações religiosas, com a presença do cristianismo, é um dos exemplos que responde a esta questão, na medida em que em nosso próprio jogo não deixamos de ressaltar e problematizar as interações entre o passado e o presente quando estamos executando a sua aplicabilidade em diferentes espaços do saber.

Abordaremos, de forma geral, os resultados da experiência desse jogo autoral no ano de 2023, em oficinas e minicursos no intuito de compartilharmos o *feedback* de diferentes grupos que puderam, através da ludicidade, fazer uma viagem ao tema da religiosidade medieval.

Na oportunidade de socializarmos o nosso jogo, ministramos a oficina *Jogos de Tabuleiro e ensino de História Medieval*, atividade realizada nas *Oficinas Medievais: saberes interdisciplinares* promovida pelo Grupo de Estudo Celtas e Germânicos do Maranhão - BRATHAIR,



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

nos seguintes dias: 05, 12, 19 e 26 de junho de 2023, no Curso de História da UEMA. Esta oficina teve como objetivo compartilhar a experiência de produção do jogo e também a aplicação do jogar com os alunos da graduação e com os orientandos do Grupo *Brathair* da Pós-Graduação da UEMA.

Iniciamos, com a discussão prévia da temática abordada em nosso jogo para que o público conheça a relevância prática do conteúdo e faça as correlações com o jogo. Em seguida explicamos os desafios do processo de criação dos jogos, desde a escolha do tema até a materialização do produto final, enfim, o passo-a-passo de como chegamos ao jogo de tabuleiro *A Viagem da Alma no Além Medieval*. A escolha desta metodologia foi uma forma encontrada por nós de instigá-los a produzirem os seus próprios jogos em diferentes temporalidades históricas as quais julgarem pertinentes, já que o público desta oficina era composto tanto por alunos que estão em formação docente quanto de professores já atuantes nos espaços escolares e acadêmicos.

Após essa fase, como já citado aqui, tratamos das prévias orientações e explicações sobre como funciona a mecânica e as regras para a jogabilidade. E, finalmente, o momento da prática, onde podemos avaliar se o planejamento dos nossos propósitos com o jogo foram alcançados. Então vejamos como através da prática do jogar avaliamos a percepção do público quanto a aplicabilidade do jogo.

Em equipes formadas, no total de sete, compostas com quatro membros, os participantes começaram a jogar de forma bastante empolgada. A medida que iam saindo os vencedores de cada equipe surgia os curiosos discursos lúdicos dos motivos de ser premiado na partida, tais como:

- Ganhei a partida (o prêmio é a chegada da alma no Paraíso Celeste, já mencionado neste texto) porque estou me comportando moralmente bem neste mundo;
- Venci o jogo porque a minha alma está leve (no sentido de está seguindo as normas morais religiosas que são abordadas no jogo);
- Ganhei a partida porque a minha alma está livre dos pecados.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

O interessante nestas respostas está no fato de que sem haver uma intervenção para perguntar aos participantes do porquê eles tinham alcançado a Salvação no Paraíso Celeste, se posicionaram em justificar o merecimento desse prêmio no jogo. Isto significa para nós uma constatação de que através do recurso didático dos jogos para o Ensino de História é possível apreender a temática da religiosidade cristã medieval, permitindo a imersão dos participantes no passado histórico que traz as suas permanências ressignificadas no presente. Estas falas, mesmo que o participante não se atente, o torna um personagem de outra realidade histórica, no caso o passado medieval cristã. Então o jogo colocado em cena nessa oficina foi muito bem recepcionado, pois os participantes estavam bastante empolgados na partida, com direito a pedirem que ficassem com o jogo ou que continuassem a jogar já que havia um tempo estipulado para essa execução, que foi cumprido.

Na **imagem 4**, temos um dos registros dos participantes praticando o jogar para experienciar o uso dessa ferramenta no Ensino de História.

Imagem 5. Foto de aplicação de Jogo de Tabuleiro em Oficina



Fonte: Acervo das autoras. Prof. Dra. Solange Oliveira e discentes nas Oficinas Medievais II. Oficina *Jogos de Tabuleiro e Ensino de História Medieval*. Realizada como atividade das Oficinas Medievais: saberes interdisciplinares (Oficinas Medievais II), promovida pelo Grupo de Estudo Celtas e Germânicos, unidade Maranhão - BRATHAIR. Aplicação da primeira fase da primeira fase do Projeto desenvolvido no Estágio Pós Doutoral UEMA/FAPEMA, 2023. Evento ocorrido em junho de 2022 no Auditório do Curso de História da UEMA, em São Luís (MA).



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Por outro lado, é preciso mencionar a dificuldade encontrada na aplicação do jogo em relação ao espaço de realização da oficina. Aqui não estamos tratando do posicionamento do público participante, que de forma alguma se manifestou sobre essa questão, já que estavam bastante interessados em jogar. Mas se trata de uma questão de logística do ambiente, ou seja, o tamanho físico do lugar e estruturas disponíveis onde se deu a execução do jogo. Como a Oficina foi realizada no auditório, as cadeiras não eram móveis, o que comprometeu de forma geral em criar um espaço lúdico com a disposição das cadeiras em círculo para facilitar tanto o manuseio do jogo quanto na interação entre os jogadores. Ademais, já tecemos comentários da nossa posição em relação às práticas de ensino tradicionais que também envolvem as estruturas das salas de aula.

Nosso jogo cumpre a função de uma das novas alternativas que procura dinamizar as necessidades atuais, cada vez mais urgentes de repensar os processos educativos em que alunos e docentes possam aprender um com os outros e, isso perpassa pela própria organização do ambiente da sala de aula. Primamos por um espaço de saber lúdico que rompa com a prática tradicional reprodutora de estruturas que derivam de relações sociopolíticas.⁵⁰

Uma segunda oficina ocorreu no evento *ANPUH-EDUCAÇÃO*, no período de 14 e 15 de julho de 2023, como parte das atividades do *32º Simpósio Nacional de História*, que ocorreu em São Luís (MA). Com o título *Jogos no Ensino de História: Reflexões, experiências e Prática*, a oficina abordou os jogos educativos enquanto ferramenta didático-pedagógica no campo de Ensino de História do Brasil. Discutimos a criação e usos de diferentes modalidades de jogos (digitais ou analógicos), objeto recente nas Ciências Humanas, que têm mobilizado o interesse de diversos pesquisadores acadêmicos e da comunidade escolar, atentos às várias possibilidades deste instrumento para o processo

⁵⁰ Compartilhamos do posicionamento de Luciano Bastos que discute o jogo como espaço de aprendizagem e propõe uma sala de aula lúdica, com os estudantes sentados na forma de círculo, forma mais integrativa, na qual todos se olham e não há uma hierarquia na qual cada um está sentado de costas para o outro, como na disposição escolar tradicional, com o professor na frente de todos, centro das atenções e único detentor do saber, conforme essa visão. cf. BASTOS, Luciano, *op. cit.*, p. 84-85.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

de ensino-aprendizagem. Neste sentido, em um primeiro momento, analisamos, de forma geral, esse movimento de aproximação dos jogos para o campo específico de Ensino de História, com base em pesquisas bibliográficas. Em seguida, da mesma forma que a primeira oficina citada, o público, também composto por alunos da graduação e pós-graduação, experienciaram a ação do jogar. Para que não sejamos repetitivos, a recepção do jogo de tabuleiro *A Viagem da Alma no Além Medieval* obteve a mesma receptividade positiva. Inclusive vários participantes que compunham a oficina anterior voltaram nesta, atraídos, segundo os seus próprios relatos, pelo jogo. Segue o registro desta atividade:

Imagem 6

Foto de aplicação do Jogo de Tabuleiro em Oficina na ANPUH-Educação



Fonte: Arquivo da Prof. Dra. Solange Oliveira. Oficina Jogos no Ensino de História: Reflexões, experiências e Prática, realizada na ANPUH-Educação, em julho de 2023. Aplicação da primeira fase do Projeto desenvolvido no Estágio Pós Doutoral UEMA/FAPEMA, 2023.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Outro espaço que tivemos a oportunidade de testar o nosso jogo foi no minicurso no Programa Ensinar-Formação de Professores da Universidade Estadual do Maranhão. Neste caso, conseguimos adotar a abordagem circular na disposição da sala de aula. O tipo do evento se deu através de *Seminário* com o tema Ferramentas Digitais e Atividades Colaborativas na formação de Professores, na qual ministramos o minicurso no dia 09 de julho de 2023 na cidade de Barreirinhas, no Maranhão, com públicos de diversos municípios adjacentes.

Aqui tratamos do uso pedagógico de jogos no Ensino de História com objetivo de discutir, de forma geral, o uso dos jogos pedagógicos para o Ensino de História. Para tanto, trabalhamos com as reflexões de pesquisadores e professores sobre o uso de jogos no contexto escolar no Brasil e, por fim, compartilhamos a experiência no percurso metodológico para a elaboração de jogos para o Ensino de História. Desta forma, pretendeu-se auxiliar os professores de História, sem formação técnica na área de desenvolvimento de jogos, a produzirem os seus próprios jogos em diferentes contextos históricos. Registramos a receptividade e aplicação dos jogos:

Imagem 7

Fotos de aplicação do Jogo de Tabuleiro Autoral em Minicurso





Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818



Fonte: Arquivo das Autoras. Oficina ministrada pela Prof. Dra. Solange Oliveira para discentes do Programa Universitário Ensinar da Universidade Estadual do Maranhão, em julho de 2023, na cidade de Barreirinhas (MA), como resultado da primeira etapa do Estágio Pós-Doutoral, realizado na UEMA, com bolsa da FAPEMA.

O minicurso *O uso pedagógico de jogos no Ensino de História* foi ministrado no *Seminário do Projeto Ensinar-UEMA* no dia 09 de julho de 2023 na cidade de Barreirinhas com alunos e alunas de diversos municípios adjacentes. Teve como objetivo discutir, de forma geral, o uso dos jogos pedagógicos para o Ensino de História. Para tanto, trabalhamos com as reflexões de pesquisadores e professores sobre o uso de jogos no contexto escolar no Brasil e, por fim, compartilhamos a experiência no percurso metodológico para a



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

elaboração de jogos para o Ensino de História. Desta forma, pretendeu-se auxiliar os professores de História, sem formação técnica na área de desenvolvimento de jogos, a produzirem os seus próprios jogos em diferentes contextos históricos.

Conclusão

Este artigo abordou, em primeiro lugar, um tema que nos é caro relativo à História Medieval: a religiosidade, expressa principalmente por meio do estudo dos espaços do Além através da obra *Visio Tnugdali*, produzida no século XII, por um monge irlandês. Esta foi a viagem imaginária mais importante deste período, a qual teve uma enorme circulação, de forma oral e escrita, tanto em latim quanto nos idiomas vernáculos.

Com base nos estudos já realizados pelas autoras acerca desta obra, buscamos criar uma estratégia para ampliar o interesse dos estudantes do ensino básico e da universidade pela disciplina História Medieval e pelos temas relacionados ao Medievo. Para isso, foi criado um jogo de tabuleiro, *A Viagem da Alma no Além Medieval*, em 2019, e têm sido realizada a sua aplicação em espaços acadêmicos desde aquele ano até hoje. Com a pandemia, a aplicação, (que necessita ser feita de forma presencial), não ocorreu, retornando à aplicação do jogo em oficinas, voltadas ao ensino de História Medieval no ano de 2023. Antes do jogar, as docentes explicam o contexto do imaginário medieval e dos espaços do Além na Idade Média Central e Baixa Idade Média, bem como a importância do jogo de tabuleiro como facilitar do ensino de História e o seu aspecto pedagógico.

Sobre o jogo em si, este tem um caráter altamente positivo por vários motivos. O vencedor é quem consegue atingir primeiro o Paraíso Celestial e jogar faz com que as pessoas que participam se sintam felizes ao integrar essa atividade lúdica.

Com esse artigo, mostramos a importância do jogo como elemento didático, que facilita o ensino de História e mais especificamente, da História Medieval, nos dias atuais. Em 2023, o jogo foi aplicado de forma teórica e prática em três oficinas, ocorridas nos meses de junho e julho com estudantes da Graduação de História, tanto da UEMA, na cidade de São Luís, como do Programa Ensinar, programa universitário também



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antiguidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

pertencente à UEMA, com aulas no interior do Estado do Maranhão. Até o momento, toda as experiências com a aplicação do jogo, desde 2019 até hoje, têm sido muito positivas. Os discentes ficam entusiasmados e conseguem criar uma conexão presente-passado-presente e, conseqüentemente, com as reminiscências medievais na atualidade.

Desta forma, pretendemos aprimorar a experiência com o uso do jogo de tabuleiro como estratégia didática para o ensino de História em sala de aula. Acreditamos também que, por meio da prática lúdica do jogo de tabuleiro, iremos “capturar” mais pessoas para pesquisar a História Medieval, tornando este campo de estudos cada vez mais valorizado, como ele merece ser, na nossa sociedade.

Fontes

- Margaret of York, Simon Marmion and the Visions of Tondal*. Malibu, California: The Paul Getty Museum, 1992, p. 111-118.
PEREIRA, F. M. Esteves (ed.). *Visão de Túndalo*. *Revista Lusitana*. Lisboa, 1895 (Códice 244).
WAGNER, Albrecht (ed.). *Visio Tnugdali*. *Lateinisch und altddeutsch*. Zürich: Georg Olms, 1989.

Bibliografia

- BASTOS, Luciano. “O Jogo como ferramenta para o Ensino das Humanidades”. In: LIMA e et al. (org.). *Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo, SP: Devir, 2022, p. 82-89.
BASCHET, Jérôme. *Les Justices de l’Au-Délà. Les Représentations de L’Enfer en France et Italie (XII et XV^e siècle)*. Rome: École Française de Rome, 2014.
BERNARDES, Mateus Pinho. “[Reflexões sobre o lançar de dados em sala de aula: considerações sobre o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro moderno para o ensino de História e suas possibilidades](#)”. In: *Revista História, histórias*, PPGH-UNB, volume 7, nº 13, jan/jun, 2019, p. 56-77.
BITTENCOURT, Circe Maria. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2008.
BLOCH, Marc. *Apologia à História*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001
CARDOSO, Ciro Flamarion. “O Purgatório no mundo de Beda”. In: *Signum*, n. 5, 2003, p. 47-71.
CAVAGNA, Mattia. “[La ‘Visione di Tundal’ e la Scoperta dell’Inferno](#)”. In: *Studii Celtici*, 2004, p. 207-260.
CAVAGNA, Mattia. “Introduction”. In: CAVAGNA, Mattia (ed.). *La Vision de Tondale. Les versions françaises de Jean de Vignay, David Aubert, Regnaud le Queux*. Paris: Honoré Champion, 2008.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTINEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

- CAROZZI, Claude. *Le Voyage de l'Âme dans l'au-Delà d'Après la Littérature Latine (V-XIIIème Siècle)*. Paris: École Française de Rome, 1994.
- D'ANCONA, Alessandro. *I Precursori di Dante*. Firenze: G. C. Sansone Editore, 1874.
- DINZELBACHER, P. "The Latin *Visio Tnugdali* and its French Translations". In: KREN, T. (ed.). *Margaret of York, Simon Marmion and the Visions of Tondal*. Malibu, California: The Paul Getty Museum, 1992.
- FERMIANO, Maria A. Belintane. "[O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História](#)". In: *História Hoje*, v. 3, n. 7, p. 1-16, jul. 2005.
- FRANCO JÚNIOR, Hilário. *A Idade Média: nascimento do Ocidente*. São Paulo: Brasiliense, 2002.
- GIACOMONI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton M. (org.). [Jogos e ensino de História](#). Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.
- GIACOMONI, Marcello Paniz. "Construindo jogos para o ensino de História". In: GIACOMONI, Marcello P.; PEREIRA, Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 107-112.
- GONÇALVES, Ana Teresa; MOTA, Thiago Eustáquio A. "Do Tártaro aos Vergéis Elíseos: a jornada do *Descensus*, os *Exempla* e os Espaços do Averno na *Enéida*, de Virgílio". In: *Mneme. Revista de Humanidades*. Seridó (UFRN), 12 (30), 2011, jul-dez, p. 1-22.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.
- LEDDA, Giuseppe. "A literatura do Além: viagens e visões". In: ECO, Umberto (org.). *Idade Média: Castelos, mercadores e poetas. Introdução à Idade Média*. Lisboa: Publicações Dom Quixote: Milão, 2017, p. 591-595.
- LE GOFF, Jacques. *O Nascimento do Purgatório*. Lisboa: Estampa, 1993.
- LE GOFF, Jacques. *O Imaginário Medieval*. Lisboa: Estampa, 1994.
- LE GOFF, Jacques. *A Civilização do Ocidente Medieval*. São Paulo: EDUSC, 2005.
- LIMA, Douglas Mota Xavier de. "[O medievalismo lúdico dos jogos de tabuleiro](#)". In: *Antíteses*, v. 13, p. 181-216, 2020.
- LIMA e et al. (org.) *Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo, SP: Devir, 2022
- MACEDO, José Rivair (org.) *A Idade Média Portuguesa e o Brasil*. Porto Alegre: Vidrágua, 2011.
- MEINERZ, Carla Beatriz. "Jogar com a História na sala de aula". In: GIACOMONI, Marcello P.; PEREIRA, Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.
- NÁPOLI, Tiago Augusto, CAVAGNA, Mattia. "[A Visão de Drythelm entre história, teologia e hermenêutica](#)". In: [Rónai. Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios](#), v. 9, n. 2, 2021, p. 58-88.
- PALMER, Nigel. *Visio Tnugdali. The German and Dutch Translations and their Circulation in the Later Middle Ages*. München: Artemis Verlag, 1982.
- OLIVEIRA, Solange Pereira. *A Salvação como um Itinerário no Além Medieval: a viagem imaginária da Visão de Túndalo* (séculos XIV-XV). 283f. Tese de Doutorado em História. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2019.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

- OLIVEIRA, Solange Pereira; MORAIS, Elisângela Coelho. “[Reflexões e Propostas de um jogo didático para o Ensino de História Medieval](#)”. In: *Outros Tempos*, 20 (36), p. 301-316, 2023.
- SCHMITT, Jean-Claude. *O Corpo das Imagens*. São Paulo: EDUSC, 2007.
- SILVA, Cláudio Rodrigues Vasconcelos; SILVA, Lucas Victor. “Sobre o uso de jogos de tabuleiro no Ensino de História: apontamentos sobre possibilidades educativas”. In: MOLINA, Ana Heloísa; FERREIRA, C. A. L. (orgs.). *Entre textos e Contextos: Caminhos do Ensino de História*. Curitiba: CRV, 2016, p. 479-493.
- WIECK, R. “The Visions of Tondal and the visionary tradition in the middle ages”. In: KREN, T., WIECK, r. (eds.). *The visions of Tondal from the library of Margaret de York*. Malibu, LA: Paul Getty Museum, 1990, p. 3-7.
- ZIERER, Adriana. *Da Ilha dos Bem Aventurados à busca do Santo Graal: uma outra viagem pela Idade Média*. São Luís: Eduema, 2013.
- ZIERER, A. M. S. “S. Paraíso e Inferno na *Visión de Don Túngano* (Visão de Túndalo): um percurso para a salvação”. In: *Notandum*, São Paulo/Porto, n. 42, set-dez 2016, p. 1-19.
- ZIERER, Adriana. “*Visio Tnugdali* e sua Circulação nas Idades Média e Moderna (S. XII-XVI)”. In: *Notandum*, São Paulo, Porto, n. 43, jan-abr 2017, p. 37-54.
- ZIERER, Adriana; OLIVEIRA, Solange Pereira. “Ensinando e Aprendendo o Além Medieval em Sala de Aula: Inferno e Paraíso num Jogo de Tabuleiro”. In: VIANNA, Luciano José (org.). *A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na Educação Básica no século XXI*. Rio de Janeiro: Autografia, 2021, p. 541-560.
- ZIERER, Adriana. “Além”. In: NASCIMENTO, Mara Regina; DILLMANN, Mauro (org.). *Guia Didático e Histórico de Verbetes sobre a Morte e o Morrer*. Porto Alegre: Casalettras, 2022, p. 23-32.
- ZUMTHOR, Paul. *A Letra e a Voz*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.