



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

**PRODUTO DIDÁTICO: JOGO SINFONIA DA INQUISIÇÃO -
O RPG COMO FERRAMENTA EMPÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA.**

RODRIGO SOUSA DA SILVA

RECIFE
2019

Rodrigo Sousa da Silva

**PRODUTO DIDÁTICO: JOGO SINFONIA DA INQUISIÇÃO -
O RPG COMO FERRAMENTA EMPÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA.**

Monografia apresentada à Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito parcial para a Conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História sob a orientação da Prof.^a Dra. Lúcia Falcão Barbosa.

RECIFE

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S586p

Silva, Rodrigo Sousa

Produto didático: Jogo Sinfonia da Inquisição: O RPG como ferramenta empática no ensino de História / Rodrigo Sousa Silva. - 2019.
50 f.

Orientadora: Lucia Falcao Barbosa.
Inclui referências.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em História, Recife, 2021.

1. RPG. 2. Ensino de História. 3. Empatia Histórica. 4. Felicia Tourinho. 5. Inquisição. I. Barbosa, Lucia Falcao, orient.
II. Título

CDD 909

AGRADECIMENTO

Ao concluir este trabalho, duas coisas me veem a mente, uma delas é a sensação de dever cumprido, e por mais antagônico que possa parecer também existe a sensação de que ainda há o que ser feito.

A sensação de dever cumprido chega junto com a nostalgia de tudo que passei até aqui, das incertezas que tive que superar desde que me transferi para a UFRPE e todo o processo burocrático que isso acarreta, assim como atrasos no tempo de curso, das pessoas que passaram pela minha vida para me apoiar ou das que passaram para deixar lembranças amargas, da perda de meu pai, que foi um momento muito complicado em minha vida e ainda o é tendo em vista algumas das complicações que sua partida trouxe para minha família.

Já a sensação de que ainda há o que ser feito, em parte reside na minha mania de nunca achar que nada está bom o suficiente, apesar da minha aparente falta de preocupação com isso, só eu sei o quanto minha cabeça fervilhou durante todo o tempo que dediquei à pesquisa e escrita deste trabalho; mas, ainda mais que isso, e isso pode parecer muita pretensão, acredito que ainda há muito o que se discutir sobre o tema em sala de aula. Acredito que esses pequenos passos que aqui dei, de certa forma, se juntam aos passos já dados por profissionais tão incríveis.

E por falar em profissionais incríveis, meu muito obrigado a Lúcia Falcão, minha orientadora incrível que conheci muitos anos antes de sequer sonhar que ela seria minha professora, quiçá minha orientadora num evento da Guilda dos RPGistas de Pernambuco em idos de 2006. Muito obrigado professora por ter me puxado pra terra quando eu viajava demais sobre o que queria produzir neste TCC, sem suas orientações, conselhos e puxões de orelha quando era necessário, este trabalho nunca conheceria a luz do dia.

É necessário também agradecer a algumas pessoas, sendo elas Aécio Vasconcelos, Bruce Cavalcanti, Caio Lavor, Lucas Silva, Max Henrique Lima; meus grandes amigos e estimado grupo de *RPG* que me ajudavam a distrair e relaxar com nossa mesa de *Vampiro: A Máscara*, quase todo santo domingo. Sem vocês minha sanidade já teria ido embora.

As vezes você simplesmente encontra uma pessoa que vai estar lá prá você nos momentos bons e ainda mais nos momentos ruins, sempre te apoiando e te colocando pra cima não importa o que aconteça, não importa o quão difícil esteja, essa pessoa segura sua mão e te puxa, as vezes pra continuar seguindo em frente, ou pra te tirar da caverna em que você se meteu, obrigado Sicillia

Luiza Cabral Bandeira de Alencar, a namorada mais sensacional do mundo, que mesmo fazendo parte do grupo do jogo, mereceu um espaço só pra ela.

E por último, mas não menos importante, minha mãe Dona Geralda. Os últimos três anos do curso não foram nada fáceis pra nós dois; perrengues, brigas, desentendimentos, mas ainda assim, sempre estávamos lá um pro outro. Às vezes não como merecíamos estar um pro outro, mas da melhor maneira possível. De verdade, obrigado!

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso em questão trata-se de um produto didático: Sinfonia da Inquisição: o RPG como ferramenta empática no ensino de história. Nosso objetivo foi produzir um jogo sobre a inquisição no Pernambuco quinhentista, especificamente o caso de Felicia Tourinho e, a partir dele, estimular a empatia histórica (LEE, 2006). Nesse caso, o uso do RPG como linguagem alternativa para o ensino de história visou trazer para mais perto dos estudantes temáticas e assuntos que são considerados por eles tão distantes de sua realidade. Ao invés da história fixa, acabada e inalcançável – fruto das aulas marcadamente verbalistas ainda muito presentes no cotidiano escolar, através de uma linguagem lúdica, visamos estimular a imersão dos estudantes na História, ao se travestirem de personagens históricos. E, desta forma, aproximar alunos e professores do tema que estão estudando, colocando em suas mãos o poder de decisão e escolha de quais atitudes tomar, vivendo, por uma aula, os dramas históricos vividos pelas personagens que, de outra forma, pareciam tão longínquas.

Palavras-chave: RPG, Ensino de História, Empatia Histórica, Felicia Tourinho, Inquisição em Pernambuco.

ABSTRACT

The course conclusion work in question is a didactic product: *Symphony of the Inquisition: RPG as an empathic tool in the teaching of history*. Our goal was to produce a game about the Inquisition in the 16th century Pernambuco, specifically the case of Felicia Tourinho and, from it, to stimulate historical empathy (LEE, 2006). In this case, the use of RPG as an alternative language for the teaching of history aimed to bring closer to the thematic students and subjects that they consider so far from their reality. Instead of fixed, finished and unreachable history - the result of the markedly verbalist classes still very present in everyday school, through a playful language, we aim to stimulate students' immersion in history, as they disguise themselves as historical characters. And so, bring students and teachers closer to the subject they are studying, putting in their hands the power of decision and choice of what attitudes to take, living, for a class, the historical dramas experienced by the characters that otherwise seemed so far away.

Keywords: RPG, History Teaching, Historical Empathy, Felicia Tourinho, Inquisition in Pernambuco.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1 – ENSINO DE HISTÓRIA E RPG.....	16
1.1 – O Currículo de História na educação básica.....	16
1.2 – Proposta de inserção do jogo Sinfonia da Inquisição na sala de aula.....	19
CAPÍTULO 2 – BASTIDORES DO JOGO.....	21
2.1 –O que é o jogo de RPG.....	21
2.1.1 – Transformando Conteúdos Históricos em Intrigas de Role Play Game.....	25
2.2 – O processo de criação de jogo.....	22
CAPÍTULO 3 – O JOGO: Sinfonia da Inquisição.....	26
3.1 – A história por trás do jogo.....	26
3.2 – O Jogo.....	31
3.3 – Tramas.....	32
3.3.1 – Trama 1: O julgamento.....	32
3.3.2 – Trama 2: Para muito além do julgamento.....	
33	
3.4 – Os personagens e a criação dos mesmos.....	35
3.4.1 – Personagem João Vicente Gusmão.....	36
3.4.2 – Personagem Felicia Tourinho.....	37
3.4.3 – Personagem Visitador Heitor Furtado de Mendonça.....	

39	3.4.4 – Personagem Promotor Padre Diogo Bahia.....	
40	3.4.5 – Personagem Advogado Jorge Barbosa Coutinho.....	
	3.4.6 – Personagem Conselheiro D. Antônio Barreiros – Bispo da Bahia.....	40
	3.4.7 – Personagem Domingas Jorge – Testemunha de acusação.....	41
	3.4.8 – Personagem José Maria.....	42
	3.4.9 – Personagem Savio Gouveia.....	43
	3.5 – Finalizando o jogo.....	43
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
	BIBLIOGRAFIA.....	47

INTRODUÇÃO

Por que devemos ensinar História? Como devemos fazê-lo para melhor alcançarmos seus objetivos? Como os estudantes aprendem história? O que se coloca em discussão quando pensamos sobre ensinar história, segundo Peter Lee, a despeito da sua importância para educação histórica dos estudantes, é o quanto negligenciamos o debate no que diz respeito ao que é aprendido. Há mais na história do que apenas lembrança dos eventos, embora não haja concordância sobre o que exatamente esse “mais” deveria ser.

Peter Lee, para exemplificar essa dificuldade, nos dá o exemplo do Reino Unido. Segundo Lee, nas últimas três décadas duas eram as preocupações acerca da educação histórica: a primeira entre professores, examinadores e pesquisadores que se interessavam no significado e em como desenvolver a compreensão dos alunos na disciplina de história; enquanto outros historiadores e leigos estavam preocupados em saber sobre qual o conhecimento que os alunos deveriam ter ao final do curso escolar. O autor nos diz que a preocupação com apenas uma das questões não torna resolvida ou trás avanço sobre a outra. E que devemos enfatizar as conexões entre as duas preocupações.

É preciso entender e conhecer o que queremos que nossos alunos detenham como conhecimento histórico ao fim da disciplina de história nas escolas, e essa definição ainda depende muito do que é do interesse das sociedades, do que gostaríamos que eles aprendessem e do que eles realmente sabem.

Nossos interesses dirigem nossa compreensão histórica, a qual, por sua vez, permite que nos orientemos no tempo. Mas a história acadêmica simplesmente não responde às demandas da vida cotidiana para sustentar – digamos – a identidade nacional. (LEE, 2006, p 135)

Ou seja, o conhecimento histórico, como ressalta Rüsen, historiador alemão analisado pelo autor, não é a aquisição de fatos objetivos somente, vai muito além disso

Rüsen enfatiza que o aprendizado histórico não pode ser somente um processo de aquisição da história como fatos “objetivos”; ele envolve também conhecimento histórico, começando “a atuar como regra nos arranjos mentais de um sujeito”. Em outras palavras, tal conhecimento não deve ser inerte, mas deve agir como uma parte da vida do aprendiz. Por seu papel em nos orientar no tempo, “a consciência histórica tem uma função prática” (RÜSEN, 1993, p. 67 APUD Peter Lee).

Nesse sentido, Lee traz para esse campo de discussão o termo literacia histórica¹. Desta feita, uma das primeiras exigências de uma literacia histórica seria, além de outras tantas, a compreensão de que a história seria um “compromisso da indagação”.

Há mais na história do que somente acúmulo de informações sobre o passado. O conhecimento escolar do passado e atividades estimulantes em sala de aula são inúteis se estiverem voltadas somente à execução de ideias de nível muito elementar, como que tipo de conhecimento é a história, e estão simplesmente condenadas a falhar se não tomarem como referência os pré-conceitos que os alunos trazem para suas aulas de história. Aqui a pesquisa tem algo a dizer. (LEE, 2006, p 136)

O autor classifica a história como contra-intuitiva, nos apresenta o projeto do Conselho Nacional de pesquisa dos Estados Unidos da América, aqui intitulado “*How people learn*” que ressalta as várias formas como as pessoas aprendem sobre tudo, inclusive história. E, nessa apresentação, nos é indicado o ponto chave onde o texto se apoia em sua maior indagação:

Os alunos vão para as salas de aula com pré-conceitos sobre como funciona o mundo. Se suas compreensões iniciais não são levadas em conta, podem falhar em entender novos conceitos e as informações que lhes são ensinados ou podem aprendê-los para uma prova, mas reverterem para seus pré-conceitos fora da sala de aula (DONOVAN; BRANSFORD; PELLEGRINO, 1999).

Com base nisso, o autor infere que para a maioria dos alunos o passado é fato imutável tal qual esta descrito no livro didático. Sem necessariamente surgir um elemento que o torne questionador, diferentemente da matemática ou da física que possuem certo nível de abstração, ignorando o fato de que na história há sim a necessidade de tais abstrações e não de que não podemos somente trata-la como matéria de senso comum.

Mas esse conceito causa problemas quando tratado como equivalente à ideia de que há somente uma descrição verdadeira do passado: “A vida real só acontece uma vez, assim, há somente uma ‘história’”. (Christopher, 7a série). Para os alunos que pensam dessa forma, o passado é como uma paisagem distante, atrás de nós, simplesmente fora do alcance, fixa e eterna. Não nos surpreende que os alunos pensem assim, dado que aprendem o que significa “dizer a verdade” em situações em que a verdade é conhecida e a prova é se você diz ou não como ela era. (LEE, 2006, p 137)

¹ Segundo Isabel Barca, “A ideia de literacia histórica enquanto conjunto de competências de interpretação e compreensão do passado surge associada à proposta de desenvolvimento da consciência histórica, tal como defende Peter Lee. Esta necessidade de orientação temporal exige identificações múltiplas, a várias escalas (do local ao global), e a consideração de pontos de vista diversificados, apresentados quer por historiadores quer por outras fontes para a História.” (BARCA, 2006: 93)

Ou seja, ainda se tem um imaginário comum de que a história é algo imutável, aquilo que há nos livros, e tal pensamento é corroborado pelo que se considera passado ou não, afinal:

Conhecimento pela própria experiência é, assim, o modelo para todo conhecimento. Segue que a única maneira pela qual poderíamos realmente saber sobre o passado seria se estivéssemos lá quando aconteceu e tivéssemos testemunhado, como os alunos nunca cansam de explicar: “é impossível dizer o que realmente aconteceu porque não estávamos lá” (LEE, 2006, p 138)

É nesse aspecto que o texto de Lee nos mostra como é complexa a ideia de fazermos os estudantes compreenderem a história como algo fluido ou pelo menos passível de interpretação. Isso pode ser particularmente difícil para o professor junto aos estudantes:

O passado consiste de eventos testemunháveis, então as afirmações dos historiadores sobre “o que aconteceu” são como depoimentos de testemunhos de segunda mão. (Assim, um aluno bem informado percebe que fontes primárias são “mais confiáveis” do que fontes secundárias). Já que não estávamos lá para ver o passado, e somente o conhecimento direto nos fornece conhecimento confiável, não temos como realmente saber o que aconteceu (LEE; ASHBY, 2000; LEE, 2005).

Colocando dessa forma, o professor de história nada mais é do que um discurso ou avaliação em segunda mão de um relato de alguém que de fato se dispôs a narrar os fatos em primeira mão, porque vivenciou o fato histórico. Seguindo essa linha de raciocínio, a história seria impossível. Além do que, nesse pressuposto de uma narrativa de uma testemunha contemporânea ao acontecimento (in loco), sempre há a parcialidade ou a escrita interessada em atingir determinado intento, não podendo então considerar como verdade absoluta e imutável até mesmo relatos testemunhais.

O autor também nos mostra o que poderia ser um dos problemas para os alunos acessarem o passado de forma eficaz: como a construção da história nas escolas é como uma antologia através da qual cria-se a percepção de que cada fato histórico é isolado em si mesmo não existindo correlação ou dependência entre eles, promovendo como efeito desse conhecimento histórico uma perspectiva ontológica restrita e restritiva (uma essencialização da história), este pode ser o fator crucial para impedir os alunos de desenvolverem um quadro mais organizado e útil do passado. Dessa forma, há pouca apreensão de temas relacionados um com o outro, ou direções diferentes de mudanças (LEE, 2006).

Então, segundo Juliano da Silva Pereira², para que os estudantes aprendam história, ou para que pensem historicamente, eles “precisam formar certas estruturas de pensamento que estariam intimamente relacionadas com a capacidade de estabelecer inferências e analisar evidências”. Nesse sentido, o trabalho do professor deve ancorar-se nos passos realizados pelo historiador para escrever sobre o passado – seleção, análise, inferência, interpretação. É preciso construir junto com os estudantes os meios para que eles entendam “os procedimentos da construção historiográfica e como o historiador analisa os vestígios nos documentos para escrever a história. Nesse sentido, enfatizar o trabalho do historiador como método norteador das atividades na aula de história”. (CAINELLI e TUMA, 2009:212 apud PEREIRA)

Esse tipo de conhecimento seria mais significativo e permitiria aos estudantes empatizar com os sujeitos do passado. Segundo Pereira:

“A empatia seria uma ferramenta necessária, segundo estes autores, para que o ser humano possa entender o outro e desta forma agir de uma forma mais social. Reconhecer sentimentos no outro nos ajudaria a sobreviver, na medida em que este reconhecimento traz consigo o próprio sentimento. Em outras palavras, a empatia faz surgir no observador não a mesma dor, mas a ideia próxima do que o outro sente e nossa vontade de protegê-lo. Sem este sentimento não sentiríamos a necessidade de proteger o outro, pois não conseguiríamos compreender sua necessidade de ajuda.” (PEREIRA, SNH 2013)

Dialogando com esses questionamentos, pretendemos, com esse trabalho de conclusão de curso, apresentar um produto didático que explore o potencial que o jogo de RPG tem para promover o conhecimento histórico. Para tanto, nossa discussão passeia sobre o ensino de história e empatia histórica, sobre as discussões acerca da aprendizagem e a falta de identificação que é tão comum aos alunos no que se refere a temas históricos. No Jogo Sinfonia da Inquisição, o RPG mostra-se uma ferramenta pedagógica para a aprendizagem de história; exemplificamos como é o uso do jogo no ensino de história, assim como suas modalidades e aplicabilidade na sala de aula.

Nesse trabalho de conclusão de curso, apresentaremos um jogo de RPG sobre a Inquisição, situado no Brasil, como exemplo prático do que fora discutido durante toda nossa pesquisa, que tem como objetivo, além do jogo em si, propor regras para a criação de um cenário, personagens e

² ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE O CONCEITO DE EMPATIA E O JOGO DE RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA . Juliano da Silva Pereira. In http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364641045_ARQUIVO_ALGUMASREFLEXOESSOBREOCONECITODEEMPATIAEOJOGODERPGNOENSINODEHISTORIA.pdf

intrigas de forma simples; como delimitar a escolha de um cenário e a pesquisa histórica para criação do jogo. Nossa intenção é oferecer uma ferramenta de fácil compreensão e uso, uma vez que não desejamos tornar professores e alunos em jogadores de RPG, mas lhes oferecer uma proposta didática diferenciada.

O uso do RPG - *Role Play Game* (jogo de interpretação de papéis) como ferramenta para um ensino/aprendizagem tem como objetivo promover a empatia histórica, permitindo aos estudantes de história da educação básica conectar-se com temas tão distantes de sua realidade, e promovendo competências avançadas para que eles saibam “ler” o mundo que os rodeia e também possam perspectivar de alguma forma o futuro, à luz de experiências humanas no passado. (BARCA, 2006). No Jogo Sinfonia da Inquisição, nos debruçamos sobre um caso ocorrido em Pernambuco, durante a primeira visitação do Santo Ofício, que ficou conhecido como o caso de Felícia Tourinho; a partir do qual foi produzido um jogo de RPG, com o intuito de trazer para próximo dos estudantes esta realidade que ocorrera tão longe, em 1593, para uma realidade mais próxima dos mesmos onde eles possam, por meio da interpretação dos personagens compreenderem quem eram, como eram, e ainda mais como ocorria o contexto em que viviam.

O que buscamos promover, com o nosso produto didático, foi o ensino de história através de uma linguagem alternativa, para além da prática somente expositiva, apresentando uma proposta lúdica para a construção do conhecimento em sala de aula, de uma forma viável e simples cujo propósito é tornar o estudante mais próximo dos acontecimentos históricos narrados em sala de aula, por meio da experiência proposta pelo jogo, ou ao menos tentar fazê-lo se sentir e alcançar esta aproximação por meio da empatia ou o exercício desta que consiste na habilidade ou capacidade de se colocar no lugar do outro, pensar como o outro, exercitar uma mentalidade e capacidade de análise distinta da sua; e para isso nos utilizamos da ferramenta lúdica que é o RPG para estimular essa simulação.

Dessa forma, retomamos a palavra de Peter Lee quando afirma em sua proposição que para muitos estudantes o testemunho correto e mais aproximado da realidade seja uma testemunha *In Loco*. Nossa ideia, com a atividade proposta pelo RPG, é tentar imergir o aluno o mais próximo possível deste patamar de observador *in loco* e, a partir de uma análise crítica, além de empática, entender como ele resolveria a situação vivida por meio do jogo, caso coubesse a ele a tal função.

Mais uma vez retomando o autor: há mais de uma interpretação para história e, neste aspecto, queremos facilitar esta compreensão fluida da história para os alunos que ainda persistem com a visão de que a história não passa de um grande plano de fundo imutável através dos séculos.

CAPÍTULO 1 ENSINO DE HISTÓRIA E RPG

1.1 – O currículo de história na educação básica

Sobre os currículos escolares de História, Kátia Abud afirma que os programas e currículos que o Estado propõe são, em última instância, uma estratégica forma de interferência na formação da clientela escolar para o exercício da cidadania, no sentido que o desenho curricular reflete os interesses políticos e econômicos de grupos dominantes (ABUD) projetando, dessa forma, ora uma perspectiva de cidadania liberal, neoliberal ou conservadora. Nesse sentido, esses documentos, apesar de pensarem em vários contextos, não relativizam as realidades. Deixando de elencar ou pensar em solucionar as dificuldades e obstáculos do cotidiano das escolas, que não se fazem presentes nos textos de currículos e programas, tendo em vista, como coloca Chauí, que tais textos apenas ‘fixam e preservam de antemão *o que e como se deve pensar, agir e sentir*, com a finalidade de produzir uma universalidade imaginária da qual depende a eficácia da ideologia para produzir um imaginário coletivo.’ (Chauí APUD ABUD)

Segundo a autora, esses documentos são escritos para as escolas públicas e não possuem a participação efetiva de professores, sendo redigidos por órgãos oficiais que acabam por deixar de lado a compreensão das realidades individuais de cada escola. Assim sendo, podemos fazer uma história da disciplina escolar de história no Brasil. Ao fazê-lo, a autora mostra como ela a princípio se confundiu com a história acadêmica, já que o surgimento de ambas dá-se no século XIX no país, quando a necessidade de uma identidade nacional acabou por pesar na história de um Brasil que acabara de conseguir sua independência.

Em 1843, o Instituto Histórico perguntou aos seus sócios “Como se deve escrever a História do Brasil?”. A resposta vencedora foi a de Von Martius. Ele afirmava que, para escrever a História do Brasil, devia-se, em primeiro lugar, atentar para a formação étnica do Brasil e a contribuição do branco, do negro e do índio para a formação da população brasileira. (ABUD, 1997, p 30)

Com base nesta afirmação, podemos perceber o que a autora quer dizer quando afirma que o trabalho de Von Martius construiu a história nacional com base numa hierarquização em torno de fatos que seriam, como ela chama, de centros explicadores. A autora ainda estabelece ligação entre a criação de uma identidade nacional com o autoritarismo, principalmente na década de 1930

quando reformas foram aplicadas ao ensino de história dividindo-a em Geral e do Brasil, dando para esta última uma autonomia e carga horária muito maior do que possuía até então.

Ainda na esteira do debate sobre a relação entre a identidade nacional e o autoritarismo presente nos anos 30, Abud nos mostra que era pensamento comum à época a ideia de que a educação e a preparação deveriam ser prioridades especialmente para as elites esclarecidas, e, portanto, possíveis dirigentes da nação, ignorando desta forma, ou ao menos deixando relegado a segunda classe a “educação do povo” – termo que a autora utiliza – deixando claro desta forma que o ensino em geral tendia a atender às demandas de um nicho específico da sociedade em detrimento de outro.

Especificamente de 1931 a 1945 é notória a presença da importância do ensino de história, porém com uma ênfase a mais no que ela chama de ‘(...) processo de uniformização, no qual o sentimento de identidade nacional permitisse o ocultamento da divisão social e da direção das massas pelas elites’. Os anos 60, segundo Abud, ‘representou uma secundarização das chamadas humanidades’ tomando de disciplinas como História e Geografia um tempo precioso nas grades curriculares das escolas na década de 1960

Na década de 60, a História e também a Geografia perderam um grande espaço na grade curricular, embora se mantivessem como disciplinas autônomas na escola ginásial. A redução da carga horária foi fatal para seu ensino, pois o empobreceu fortemente. Das quatro séries do curso ginásial, somente três tinham aulas de História e Geografia. Isto porque outras disciplinas mais “úteis” tinham sido incorporadas ao currículo e precisavam de espaço. (ABUD, 1997, p 39)

Fica notório, então, que o ensino de história, que a priori no Brasil visava à criação de um espírito nacionalista, se negava a dar a devida parcela de contribuição para negros e índios; os primeiros sendo tratados apenas como mão de obra e produtos que geravam mais produtos, e os segundos como se não passassem de um povo extinto, sem dar voz ou visibilidade aos remanescentes indígenas relegados à imagem do bom selvagem.

Com a redemocratização do Estado brasileiro, os estudantes passaram a ser formados para atuarem em uma sociedade democrática. Então, ainda que formar o cidadão seja o principal objetivo da História Escolar, o conceito de cidadão mudou, deixando de formar o cidadão súdito para formar o cidadão participante (CERRI, 2001). Segundo Cerri, o nacionalismo continua tendo papel importante no ensino de história – haja vista a definição de um currículo nacional – mas, ele

tem sido temperado por outros clamores identitários (identidades de gênero, etnia...). Quanto mais democrática uma sociedade, mais democrático deve ser o seu passado. Entretanto, segundo CERRI,

Nesse conjunto de tarefas, o ensino de História participa do trabalho socializador da escola, tirando o sujeito do egocentrismo e introduzindo-o na vida pública, com o que nos confrontamos com o individualismo e o esvaziamento do espaço público que vivenciamos (CERRI, 2001, p.113)

Nesse sentido, a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais – no final dos anos 90 – propõe trabalhar o ensino de História através de temas e problemas ou por eixos temáticos – permitindo assim o desenvolvimento de uma consciência crítica e de uma cidadania participativa.³ Entretanto, compreendemos que a contribuição do ensino/aprendizagem de história para promoção do cidadão participativo esbarra no fato de que o estudante percebe a história escolar como a narração de um passado acabado e que cada fato histórico é isolado em si mesmo não existindo correlação com sua vida cotidiana.

Por isso, trabalhamos nesse TCC com a ideia de que a promoção da empatia histórica poderia permitir esse exercício de colocar-se no lugar do outro. Além de perceber a aplicabilidade do pensar historicamente para compreender de forma crítica o seu presente. E, neste aspecto, o uso do *RPG* em sala de aula pode ser um grande diferencial. Segundo Brunno Pessoa (2018), talvez a mais importante das razões que fazem do jogo de *RPG* um recurso em crescente uso dentro do ensino de história seja a possibilidade do que os seus entrevistados chamam de *imersão* (PESSOA, 2018). Mesmo que nosso enfoque conceitual seja a empatia histórica, e não propriamente a imersão como categoria aplicada ao exercício de compreensão dos conteúdos históricos, o ato de entender o outro pelo seu ponto de vista, que é o que buscamos quando propomos uma atividade como esta em sala de aula, implicado no exercício empático, tem na imersão uma peça chave.

Em PESSOA, podemos ler um depoimento trazido para reforçar a questão da importância da imersão possibilitada pelo *RPG*

(...) o *RPG* ele proporciona isso porque ele garante uma imersão temática pela ambientação que é construída pela narrativa do *RPG*, garantindo que o aluno ele passe a entender melhor o contexto que está sendo discutido na sala de aula. Ao invés do professor estar discutindo, estar dizendo na sala de aula que “Roma era isso” e “Roma era aquilo”, os alunos estão experimentando né, através da narrativa construída previamente pelo professor, que é algo muito próprio do *RPG*. (entrevista oral, PESSOA, 2018, P.82)

³ Para esse tema ver FONSECA, 2009.

E, no aspecto empático, Pessoa ainda nos trás uma reflexão muito pertinente do que seria este exercício de se colocar no lugar do outro e, a partir desse exercício, retirar suas próprias reflexões e o quanto isto pode ser útil e benéfico para a aprendizagem

O jogador não sente o que a personagem sente, fisicamente, mas a possibilidade aberta a partir do exercício estético da empatia, quando o jogador é forçado a assumir a sua personagem e tomar decisões baseadas nos sentimentos, sensações e capacidades da personagem, tem o potencial de interferir nessa relação jogador-personagem, de forma a permitir que no exercício da imaginação o aluno enquanto jogador possa “sentir” sua personagem.

Ou seja, a imersão e a empatia produzidas pela dinâmica do jogo de RPG possibilitam uma compreensão mais nuançada e complexa do aluno em relação ao tema trabalhado, que consequentemente ajuda com que os estudantes jogadores desenvolvam um pensamento crítico acerca do que é discutido, trazendo para perto de si esta experiência que antes pareceria tão distante.

Outra coisa que precisamos notar é que, embora seja mais fácil garantir um bom andamento ao jogo, caso o professor ou jogadores conheçam o que é o *RPG*, nossa intenção aqui não é transformar professores e alunos em jogadores profissionais, mas oferecer uma ferramenta didática e lúdica que permita uma compreensão mais complexa e nuançada dos temas abordados em sala de aula; e neste aspecto, Pessoa nos trás ainda uma contribuição, nas palavras de um de seus entrevistados que muito condiz com o que acreditamos

(...) chega e você já conhece o *RPG*... a gente que já joga, tá ligado? Vai tentar chegar com aquela gana de dizer “não pô, pega uma ficha de D&D, uma ficha de Vampiro para a criança”, com aquela quantidade de bolinhas preenchidas, aquela quantidade de números pode se tornar muito confuso, tá ligado? Não é subestimando eles, mas que tipo, pode ser feito de uma forma bem mais agradável para eles, do que chegar com aquela ficha agressiva com um monte de pontos de perícias. (PESSOA, 2018, p.97-98)

Como jogador de *RPG* não posso estar mais inclinado a concordar com o trecho da entrevista citado acima, uma coisa é notória: pessoas que já estão acostumadas com vários sistemas de jogos e os mais variados títulos e temas abordados nos jogos, assim como a infinidade de dados, por exemplo, que um jogo possa utilizar pode até estranhar uma experiência com um novo sistema, mas ainda assim, a experiência que ele carrega consigo lhe dá um norte para compreender em que mundo ele está se aventurando; mas chegar com sistemas complexos, como o caso citado no trecho, como *Dungeons & Dragons* ou simplesmente *D&D* em sala de aula pode se mostrar uma aventura traumática para marinheiros de primeira viagem.

E uma das propostas deste trabalho é justamente esta: oferecer a professores e alunos um sistema de regras que permita uma maior familiaridade, com poucas regras, e focando-se mais na interpretação e nas intrigas por trás da proposta de jogo-aula. Evitando conflitos diretos entre personagens jogadores, se valendo do *Jo-ken-po* como forma de mediar conflitos *In-game*, sem as já citadas fichas repletas de números ou bolinhas pintadas.

1.2 – Proposta de inserção do Jogo Sinfonia da Inquisição na sala de aula.

O nosso trabalho trata-se da criação do jogo por nós intitulado de Sinfonia da Inquisição. Propomos, a seguir, como seria a melhor maneira de utilizá-lo em sala de aula, tendo em vista experiências anteriores com o mesmo que serão percorridas mais a frente neste mesmo trabalho: na Componente Curricular Linguagens Alternativas para o Ensino de História, na Licenciatura Plena em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, são produzidos Planos de Aula como exercício de avaliação de aprendizagem. Esse Plano de Aula, depois de debatido e ajustado após orientação da docente responsável pela componente curricular, é materializado numa aula de 50 minutos; após a realização da aula, segue-se um debate com a turma para identificarmos a necessidade de replanejamento do Plano de aula. Portanto, o Jogo Sinfonia da Inquisição ora apresentado foi primeiramente imaginado nessa experiência curricular e ampliado neste trabalho de conclusão de curso.

Compartilhamos o Plano de Aula a seguir, como forma de sugestão de como inserir o Jogo de RPG Sinfonia da Inquisição no contexto escolar. Sugerimos que a aula tenha por objetivo, explanar e analisar, junto aos alunos, a atuação da Inquisição em Pernambuco, tendo como ponto de partida o caso de Felícia Tourinho, aproveitando para realizar a discussão sobre a inquisição como um todo, assim como seu papel social no controle daqueles sob a égide da fé católica. Desta forma, analisar também outros casos de julgamentos da Inquisição, tanto na colônia quanto em outros locais onde a atuação do tribunal do santo ofício português chegou. No caso do Brasil, como se deu a presença do Santo Ofício, mesmo sem ter de fato se instalado um tribunal na colônia.

E com o uso do *RPG* Sinfonia da Inquisição, desenvolver a discussão, ao final do jogo, sobre em que se baseava e se legitimava o poder dos inquisidores, se pela fé ou pelo medo; e de que forma isso era possível. Levantar a discussão, por exemplo, sobre o peso de um julgamento recair sobre a figura de uma cristã-velha, ser menos importante ao final do que o fato de se tratar ela de uma mulher e ainda mais parda.

A leitura de alguns dos artigos listados em nossa bibliografia agregará ainda mais valor à discussão em tela, tendo em vista seu esforço e dedicação ao tema e por consequência grande contribuição ao desenvolvimento da intriga do jogo em sala de aula.

É importante ressaltar também que tanto antes do jogo como após o mesmo, é importante incentivar as opiniões dos alunos acerca do tema inquisição. Uma vez que esse confronto de opiniões deve ser colocado em análise, afinal uma coisa é a impressão ou opinião do aluno antes da imersão no ambiente do jogo, assim como da empatia que será criada entre aluno e personagem sobre como fazer e o que fazer em determinada situação, sendo que desta vez e durante o jogo, tal poder estará em sua mão, e o que por ele for feito, resultará em consequências para o jogo e, provavelmente, para a personagem com que ele estará jogando.

Nesse sentido, socializamos uma proposta de plano de aula⁴:

Conteúdo histórico: A Inquisição em Pernambuco

Carga horária: 1 hora/aula = 50 minutos

Público-Alvo: Estudantes do 3º ano do ensino médio

Professores: Ana Gabriella e Rodrigo Sousa

INTRODUÇÃO

A aula a ser ministrada tem por objetivo, através do uso do laboratório de RPG, explicar e analisar, junto aos alunos, como a Inquisição atuou em Pernambuco partindo do caso de Felicia Tourinho, presente no artigo “Inquisição no Pernambuco Quinhentista: o caso de Felicia Tourinho”, de Roberta Cristina da Silva Cruz, aproveitando para realizar uma breve discussão sobre a Inquisição no seu todo.

OBJETIVOS

Analisar e discutir, junto aos alunos, como a Inquisição atuou em Pernambuco. Usando o caso relatado no artigo “Inquisição no Pernambuco Quinhentista: o caso de Felicia Tourinho”, de

⁴ Plano de aula criado como atividade de avaliação de aprendizagem na componente curricular Linguagens Alternativas para o Ensino de História, no segundo semestre de 2014, em parceria com a estudante Anna Gabriela do Espírito Santo. Além do Plano de aula, a proposta planejada foi executada numa aula de 50 minutos, seguida de debate sobre sua execução e planejamento. O modelo do Plano de aula foi definido pela professora da Componente curricular, Professora Dr^a. Lúcia Falcão Barbosa.

Roberta Cristina da Silva Cruz e do uso do laboratório de RPG, os docentes pretendem discutir casos de julgamentos, no período Colonial, realizados pelo Santo Ofício, em Pernambuco; e desenvolver uma discussão sobre a problemática: Em que os inquisidores legitimavam seu poder?

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Introdução ao que foi a Inquisição;
- Leitura de excertos do artigo “Inquisição no Pernambuco Quinhentista: o caso de Felicia Tourinho”, de Roberta Cristina da Silva Cruz;
- Análise e discussão sobre os relatos do artigo lido em sala;
- Jogo de RPG visando a interação dos alunos com o tema abordado;
- Explicação sobre a atuação da Inquisição em Pernambuco no período Colonial;
- Discussão final com a seguinte problemática: Em que os inquisidores legitimaram seu poder?

PROCEDIMENTO DE ENSINO

A aula se iniciará com uma introdução ao que foi a Inquisição, seguida da leitura de excertos do artigo “Inquisição no Pernambuco Quinhentista: o caso de Felicia Tourinho”, de Roberta Cristina da Silva Cruz, com posterior análise e discussão sobre casos de julgamento; logo após será jogado um jogo de RPG, e em seguida explicação de como a Inquisição atuou em Pernambuco, finalizando com a discussão sobre a problemática: Em que os inquisidores legitimaram seu poder?

RECURSOS DIDÁTICOS

- Excertos do artigo “Inquisição no Pernambuco Quinhentista: o caso de Felicia Tourinho”, de Roberta Cristina da Silva Cruz;
- Excertos do livro Denúncias e Confissões de Pernambuco, 1593-1595: primeira visita do Santo Ofício às partes do Brasil, de José Antônio Gonçalves de Mello;
- Ficha de personagem;
- Piloto e quadro branco.

PROCEDIMENTO DE AVALIAÇÃO

- Exposição das opiniões em sala durante a aula;
- Desenvolvimento dos personagens durante o jogo de RPG.

BIBLIOGRAFIA

- **Artigos**

1. CRUZ, R.C.S. Inquisição no Pernambuco Quinhentista: o caso de Felicia Tourinho. **Nova Revista Amazônica**, Pará, v.1, n.2, p. 60-74, Jul./Dez. 2013;
2. LIMA, W.J.; SILVA, E.S. Intolerância e Sexualidade: A Inquisição em Pernambuco Colonial (1593-1595). **Revista Trilhas da História**, Três Lagos, v.2, n.4, p.05-23, Jan./Jul. 2013;
3. SILVA, G.C.M. Inquisição e Igreja Católica no Pernambuco Colonial: os desvios contra o Sagrado Matrimônio. Simpósio Internacional de estudos Inquisitoriais, 2011, Salvador;
4. ROCHA, J.H.A. Pela “honra pública e notória”: a familiatura do Santo Ofício da Inquisição em Pernambuco (1750-1800). UFRPE.

- **Livros**

1. MELLO, José Antônio Gonçalves de (org). **Denúncias e Confissões de Pernambuco, 1593-1595**: primeira visita do Santo Ofício às partes do Brasil. Recife: Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco, Diretoria de Assuntos Culturais, 1984.

CAPÍTULO 2 BASTIDORES DO JOGO

2.1 – O que é o Jogo de RPG?

Antes de tudo, o que é *RPG*? Tanto foi falado até o presente momento, sobre sua contribuição para o ensino de história, a mecânica da imersão e da empatia que o *role play game* pode proporcionar e, em consequência disto, a possibilidade de uma elaboração mais complexa de conhecimento para os alunos; mas, de fato, no que se consiste esse jogo? Pavão, em seu trabalho, nos traz uma definição do que seria esse jogo de forma técnica, mas muito pertinente para a compreensão do mesmo, que seria

RPG é um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, que poderíamos chamar de virtual. Os atores dessa aventura são o mestre e os jogadores, usualmente chamados de *players*. O texto do livro de regras é lido em geral pelo mestre que, nas sessões de *RPG* então, apresenta uma história, uma aventura, ao grupo de jogadores, criada por ele, a partir da leitura do livro. A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o "tempero" da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos, é chamado de *mundo* ou *cenário*.

A única ressalva feita à definição acima é que, de um modo geral, nos grupos de jogos de *RPG* todos leem os livros de regras. Uma vez que a história proposta pelo mestre – ou Narrador – e jogada pelos *players* trata-se de uma construção coletiva, a leitura dos Livros Jogos por todos os participantes da “mesa”, como é chamado um grupo de *RPG*, é algo de vital importância para o seu bom andamento.

Outra coisa que é muito importante apontar sobre o tema é que neste jogo não há ganhadores ou perdedores. O objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre/narrador. Uma narrativa vai sendo, assim, construída, oral e coletivamente (PAVÃO, 1999). O que importa em uma mesa de *RPG* é a diversão de seus jogadores construindo um mundo e histórias coletivamente junto a um Narrador.

Em última instância podemos dizer que tudo isso torna o *RPG* muito mais que um jogo. No prefácio de *GURPS* (um dos mais vendidos sistemas de *RPG*) o editor afirma: ‘Os participantes

redescobrem a arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias’. (Marcatto, 1996:16 APUD PAVÃO, 1999, P.3)

Não é nossa intenção aqui nos ater a uma complexa explicação do que é o jogo, pois, para tal, precisaríamos dar espaço, se não a todos, mas aos maiores exemplos de jogos e sistemas de jogo que podem ser encontrados no mercado, assim como seus títulos mais importantes e seus impactos em toda uma comunidade jogadora, e ainda assim correríamos o risco de deixar algo de fora ou para trás, seja por deslize ou por mero gosto pessoal.

Por esse motivo, nos ateremos às possibilidades pedagógicas do jogo. Ou seja, uma adaptação do jogo para sala de aula da Educação Básica, a partir da simplificação das regras e mecânicas de produção do role play game.

2.1.1 – Transformando Conteúdos Históricos em Intrigas de Role Play Game

Após esta breve explanação sobre o jogo, precisamos exercitar a possibilidade de criação e proposição de uma história a ser contada e vivida pelos alunos através do formato role play game. Para isso, precisamos observar a estrutura da narrativa a ser contada: qual contexto da história (onde e quando)? Quais são as personagens e quais as suas motivações (quem)? Qual a intriga a ser resolvida (o quê)? Essa é a estrutura narrativa a ser pensada e elaborada: onde, quando, quem e o quê? Para isso, precisamos conhecer bem esse contexto histórico que irá transformar-se num enredo de jogo de role play game.

No caso do Jogo Sinfonia da Inquisição, precisamos compreender o contexto dos tribunais de inquisição. Na leitura de Cruz, pudemos perceber a origem do contexto político e social do surgimento do tribunal de inquisição, uma vez que ele foi resultado da pressão dos monarcas espanhóis, como podemos ver a seguir:

O tribunal da Inquisição em Portugal, criado em 1536, tem íntima ligação com o contexto político e social de Castela e Aragão que teve a criação de seu Tribunal em 1478. A partir de 1492, os judeus foram expulsos da Espanha ou forçados a se converterem ao cristianismo. Por causa deste quadro de perseguições antissemitas, muitos judeus e cristãos-novos refugiaram-se em Portugal. O aumento da população judaica e as pressões dos monarcas espanhóis em troca do casamento de D. Manuel I com a infanta D. Isabel fizeram com que o rei português criasse medidas para a expulsão dos judeus e muçulmanos (MARCOCCI; PAIVA, 2013, p. 49-62 APUD CRUZ, 2013, P.2).

Ainda em Cruz, encontramos mais detalhes sobre o que teria custado ao reino de Portugal a aceitação de tal demanda, tendo em vista que os judeus que fugiram da Espanha, se tornariam os

grandes investidores do reino, principalmente nas atividades ultramarinas, tornando-os assim de suma importância para a coroa; que teve comportamentos ambíguos com os cristãos novos, agora novas vítimas do estigma que os judeus haviam sofrido antes

Entretanto, ao mesmo tempo, o monarca tomou medidas que procuravam dificultar a saída dos judeus, por serem extremamente importantes no financiamento de atividades ultramarinas, culminando na conversão forçada em 1497. Logo o estigma e a perseguição antes direcionadas aos judeus foram transferidas para os cristãos-novos, apesar do rei ter promovido uma política ambígua em relação a eles, ora os beneficiando, ora limitando sua liberdade de ir e vir. Esta situação ambígua em relação aos cristãos-novos permaneceu durante o reinado de D. Manuel I e continuou no de D. João III. (...) é importante ressaltar que sua instituição foi marcada por um processo de perseguição aos judeus e depois aos cristãos-novos, culminando na instituição do Tribunal no reinado de D. João III (MARCOCCI; PAIVA, 2013, p. 50 APUD CRUZ, 2013, P.2).

Portanto, mesmo tendo sido criado em 1536, o tribunal português só atravessou o Atlântico em 1590, sendo somente instaurado em terras brasileiras em 1591, e chegando a Pernambuco somente dois anos mais tarde em 1593 que é o ano que dedicamos ao desenvolvimento do nosso trabalho.

É preciso ressaltar também que a parcialidade do tribunal em relação a feitura de sua “justiça” era latente e notória para com aqueles de *sangue puro*, e por consequência nobres em relação aos plebeus de *sangue infecto*; entretanto, ainda era preciso entender que muitas vezes a mera presunção da culpa, associada as questões acima levantadas eram o suficiente para a condenação, que variavam de autos de fé, que seriam consideradas penas brandas, até penas de consequências mais graves:

...um sentido peculiar de justiça dos tribunais no Antigo Regime. Um conceito de justiça que desconhecia ‘direitos humanos’ pressupunha que os homens eram desiguais perante a lei, uns porque eram nobres, outros porque plebeus, uns porque tinham sangue limpo, outros porque o tinham ‘infecto’. Um conceito de justiça que podia condenar por presunção de culpa, dispensando provas, ao arbítrio dos juízes. Um conceito de justiça que mal se diferenciava da ideia de castigo. Justitia, castigo. Justificar, castigar (VAINFAS, 2010, p. 225 APUD CRUZ, 2013, P.11).

Desta feita, o recorte e o objetivo pedagógico do jogo puderam ser estabelecidos: com o intuito de nos utilizarmos do recurso da empatia é que o tema da inquisição foi o alvo de nosso trabalho, em primeiro lugar para mostrar que a ação do Santo Ofício não era uma exclusividade europeia. Ele fez parte da nossa história colonial. Mesmo um ato como a divinação, que dentre a hierarquia de pecados era o de menor relevância, associado ao fato de nosso caso em tela ser uma

“mulher parda” tomou ou poderia ter tomado outra perspectiva. É óbvio que a confissão e arrependimento de Felícia Tourinho contribuíram para que sua pena fosse mais branda, mas é inegável que o fato de pertencer ao sexo feminino e não ser branca a colocou previamente em xeque em relação ao visitador e seus conselheiros.

Portanto, afim de explorar esta questão, além de outras propostas no momento da concepção do material, é que o jogo problematiza a mentalidade de uma época em que, como dito anteriormente, a presunção de culpa de determinados grupos sociais poderia ser alvo de um inquérito junto ao Santo Ofício.

2.2 – O Processo de construção do Jogo

A ideia da criação deste jogo se deu muito antes da concepção do projeto de TCC aqui apresentado; sua origem remete ao ano de 2014, quando o jogo surgiu em parceria com Ana Gabriella do Espírito Santo, como proposta de uma aula de 50 minutos construída em cima da proposta metodológica do uso do RPG no ensino de história para a cadeira de Linguagens Alternativas para o Ensino de História.

Na época, o trabalho não foi tão aprofundado, primeiro por falta de tempo para uma dedicação adequada a pesquisas mais específicas sobre o conteúdo histórico abordado, assim como a falta de experiência de um dos membros da dupla com o jogo em si. Sugerido o tema inquisição, nós pensávamos em produzir um jogo genérico sobre a inquisição, quando nos deparamos com o caso utilizado para o desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso, e nos surpreendeu saber que existia um caso famoso no Brasil, especificamente em Pernambuco, de uma visitação do Santo Ofício; com enfoque no caso de Felícia Tourinho. Portanto, a elaboração do jogo *Sinfonia da Inquisição* teve como base o primeiro protótipo de 2014. Para aprofundá-lo, fez-se necessário entender, por exemplo, como surgiu a inquisição em Portugal e como ela alcançou o ultramar e chegou às terras da colônia.

A aula, utilizando a primeira versão do jogo, em 2014, foi executada no tempo de 50 minutos, numa turma relativamente pequena, que contava com mais ou menos 15 alunos matriculados, que destes estavam presentes cerca de 8. Precisamos explicar que, por se tratar de uma turma com quórum reduzido, foram criados para o dia 12 personagens levando em conta o número real de frequentadores da aula. Demos início a aula explanando o que foi a inquisição, como se deu sua origem, assim como surgira à inquisição portuguesa e seus motivos. Explicamos como e por que o

visitador Heitor Furtado de Mendonça chegou até o Brasil, e sua visita a Pernambuco, onde explicamos brevemente o caso de Felicia Tourinho: quem era ela, por que e como ela fora denunciada, mas sem contar o desfecho da história, pois este seria justamente o tema da culminância de nossa experiência com o jogo. A princípio, pensamos em deixar que os alunos escolhessem os personagens com quem iriam jogar, mas devido a demanda de tempo que essa escolha reservaria, optamos por um sorteio, onde cada aluno vinha até o birô, e escolhia no meio dos papéis com suas faces voltadas para baixo uma personagem para interpretar. Uma vez escolhidas, reservamos um tempo para que a leitura e assimilação delas pudessem ocorrer: cerca de 10 minutos foi reservado para tal. Após as dúvidas serem dirimidas, iniciamos o processo de pré-jogo, quando as personagens que possuíam gatilhos (que possibilitavam colocar a intriga da história em movimento), além de os terem explicados em particular, efetuaram os testes de Pedra papel e tesoura, também conhecido por *Jo-ken-po*⁵ para validação ou não das suas ações, assim como foram dadas algumas explicações sobre as personagens e suas possíveis interpretações.

O jogo ocorreu de forma harmônica, mas era possível perceber que por conta da imersão atingida, alguns jogadores estavam realmente tensos com a possível revelação de seus segredos (gatilhos da intriga da história), o que ao final pontuamos como algo positivo em relação à estratégia da imersão no contexto do jogo, que era a proposta inicial daquele trabalho, e que hoje é percebido como possibilidade de produção de atitude de empatia em relação aos dramas vivenciados pelas personagens, tendo em vista que um dos alunos após o jogo nos confidenciou que realmente não gostaria que o segredo de seu personagem fosse exposto.

O jogo acabou tendo um resultado inusitado: a personagem de Felicia Tourinho acabou por ser inocentada das acusações que pairavam sobre ela, e ainda fez com que sua acusadora se tornasse alvo de uma investigação. Com o jogo já encerrado, os jogadores foram questionados sobre sua experiência com o jogo, e a definição mais comum foi imersivo e divertido. Após esta parte, finalmente explicamos como se deu o desfecho do caso que foi jogado que, para surpresa dos alunos, foi completamente diferente do que o produzido durante a aula.

Ao final, feitas as considerações da professora da componente curricular Linguagens Alternativas para o Ensino da História sobre o nosso trabalho, nossas impressões do resultado

⁵ Jo-Ken-po consiste em um jogo de sinais feito com as mãos, popularmente conhecido no Brasil como Pedra, Papel e Tesoura, que consiste na comparação dos símbolos para estabelecer o vencedor, sendo que Tesoura vence Papel; Papel vence Pedra e Pedra vence Tesoura.

obtido, ao menos no jogo àquela época, foram muito positivas tendo em vista que nosso intento, uma imersão naquela realidade, foi alcançado.

CAPÍTULO 3 - O JOGO: Sinfonia da Inquisição

3.1 - A história por trás do jogo

Em Setembro de 1593, e é nesse momento em que nos debruçaremos, chega então ao porto do Recife o visitador Heitor Furtado de Mendonça. Ele trazia para Pernambuco, especificamente para Olinda, a instalação da inquisição, como podemos observar na leitura de Cruz.

(...) em 21 de setembro de 1593 o visitador Heitor Furtado de Mendonça chegou ao porto de Recife, recepcionado pelas “melhores” famílias da terra, após dois anos de experiência na Bahia. Um mês após sua chegada, instalou a inquisição em Olinda em 24 de outubro. Como de praxe, era afixado o edital da fé fazendo com que as pessoas confessassem suas culpas e denunciassem quem tivesse cometido algum crime. Depois, lia-se o Monitório, que constava os crimes ou indícios que cabia ao Santo Ofício julgar, como as já citadas heresias contra a fé católica e a moral por ela pregada (...). (VAINFAS, 2002, p. 143-160 APUD CRUZ, 2013, p.5)

É preciso salientar, porém, que nunca houve de fato um tribunal da inquisição na América portuguesa, sendo esta alvo apenas de visitas, sendo a primeira realizada por Heitor Furtado de Mendonça, em 1591, na Bahia. E ainda assim, não fora tão severa quanto em Portugal ou mais ainda na Espanha, como Cruz em seu comentário nos trás.

Entretanto, em terras coloniais, a ação inquisitorial não foi tão forte quanto na metrópole. Não foi instituído um tribunal em terras brasileiras. A América portuguesa esteve durante todo o período colonial submetida ao tribunal lisboeta. Os tribunais instituídos foram os de Lisboa, Évora, Coimbra e Goa. Por meio de visitas, principalmente nos séculos XVI e XVII, o Santo Ofício conseguiu exercer o seu domínio, mas, sobretudo no seicentos as visitas desse tipo direcionadas tanto à colônia quanto na metrópole se encerram. (CRUZ, 2013, p.3)

Nosso jogo se baseia no caso de Felicia Tourinho, denunciada por Domingas Jorge durante a primeira visita do santo ofício ao Brasil. Este, depois de ter passado pela Bahia, finalmente chegou a Pernambuco, onde em Olinda deu seu julgamento.

O julgamento tinha seus próprios ditames e regras específicas, similares aos do direito comum a todos, Cruz nos trás uma breve organização de como se daria essa estrutura de julgamento, oitiva de testemunhas e lavratura de sentença e execução desta última

...iniciam-se com os textos de denúncias e confissões contra o suspeito. Em seguida era este notificado a comparecer perante o visitador, ou por ordem deste, era mandado prender e recolher ao cárcere do Santo Ofício, que era o mesmo que então servia de aljube. Começavam então as três sessões, em dias diferentes, nas quais o suspeito ou o preso era ouvido. A primeira era a sessão chamada de genere, em que o inquirido dizia suas crenças religiosas; a segunda era de genealogia... com esclarecimentos acerca dos antepassados e parentes, inclusive dos que haviam sido penitenciados pelo Santo Ofício; a terceira era in specie e versava

especificamente a matéria da suspeição. Seguia-se em certos casos o libelo acusatório, subscrito pelo Promotor do Santo Ofício, que em Olinda durante a Visitação, naqueles anos de 1593 a 1595, era o licenciado padre Diogo Bahia, que advogava na então Vila e fora convocado pelo visitador para essa função. Ao libelo o acusado respondia com sua defesa (designada ‘contrariedades’) também por intermédio de advogado, emprego que em Olinda, então, foi desempenhado pelo licenciado Jorge Barbosa Coutinho, ‘letrado jurista advogado’ na Vila. Há casos em que as ‘contrariedades’ eram seguidas por depoimentos de testemunhas de defesa, designadas pelo indicado. Seguia-se a apresentação a ele dos ‘ditos’ das testemunhas da justiça, isto é, de extratos dos depoimentos dos denunciantes, sem indicação do nome destes e de circunstâncias que pudessem identificá-los. Novas ‘contrariedades’ e, as vezes, novas testemunhas de defesa. Finalmente o processo ia a julgamento perante um tribunal composto, em Olinda, do bispo da Bahia (D. Antônio Barreiros, que então estava na Capitania de Pernambuco), do visitador e dos padres teólogos seus assessores, geralmente em número de três (ocasionalmente dois ou, mesmo quatro), pertencentes a Ordens Religiosas estabelecidas em Olinda: os jesuítas, os franciscanos, os beneditinos e os carmelitas, sendo que daqueles primeiros eram dois os assessores na totalidade dos casos e um de cada uma das demais.

(...)

Exarada a sentença, assinada pelos presentes ao julgamento, lavrara-se o acórdão respectivo subscrito apenas pelo visitador, no qual era tornada pública a sentença, concluindo-se o processo com o termo de abjuração do culpado, abjuração que podia ser feita apenas perante a mesa do tribunal ou em penitência pública, em auto-de-fé (MELLO, 1991, p. 371-37 APUD CRUZ, 2013, p.5-6).

O caso se deu após Domingas Jorge se apresentar ao Visitador Heitor Furtado de Mendonça para denunciar que anos antes, enquanto estava presa por viver amancebada com um homem casado, compartilhou cela com Felicia Tourinho, mulher, parda e que estava presa por ter esbofetado uma mulher na igreja.

Alegou no momento da denúncia que havia presenciado a denunciada utilizar de feitiçaria para descobrir o próprio futuro, se valendo de nome do diabo para saber se a sua sentença pela agressão seria favorável a mesma ou não.

Precisamos também entender que o caso de Felicia Tourinho tinha outra questão a ser levada em conta, independente de sua conduta ser recriminada pela igreja; por ser “mulher parda” a relação do santo ofício para com a imparcialidade era modificada e, portanto, poderia se dizer que haviam dois pesos e duas medidas como nos mostra Cruz em um trecho de seu trabalho acerca do caso

Apesar do tribunal ter como princípio julgar todos independentemente do sexo ou nível social na prática não era o que ocorria. A posição social contava muito, tanto da parte do denunciante quanto a do denunciado. Dependendo dessa posição, os inquisidores poderiam decidir quem seria mais confiável, quem estaria dizendo a verdade ou qual pena dar. Se um nobre, o auto-de-fé era privado. Se um plebeu,

um auto público. Por esta razão, Felícia, mulher e parda era duplamente estigmatizada. (CRUZ, 2013, p. 7)

É importante salientar que elementos como cor da pele e as origens de uma pessoa, como sua ascendência ou se esta exercia trabalhos manuais, eram essenciais no que tange à sua posição na sociedade, sendo tais requisitos mais tarde condensados em estatutos que arbitravam os requisitos necessários para nobilitações ou pleitos a cargos, como nos mostra Rocha:

Nos anos setecentistas, a cor da pele era considerado um elemento fundamental na distinção das *raças*. Atrelado a isso, talvez em igual grau de importância, estava tanto o caráter religioso quanto o cultural. Os estatutos de *pureza de sangue* que vigoraram no século XVIII na Península Ibérica e em suas colônias predestinavam todos aqueles que apresentassem qualquer traço do que chamavam “mancha de sangue” judeu, mouro ou ainda uma concentração de melanina maior do que a considerada normal entre os “homens bons” – ou seja, brancos. Os estatutos de *pureza de sangue* proibiam conversos (cristãos-novos) e seus descendentes ou todos aqueles com “sangue infecto”, de participarem de corporações de ofícios, da Igreja, das Ordens Militares e ainda impediam o acesso destes à cargos burocráticos e oficiais. (ROCHA, p.1)

Ainda em Rocha, podemos compreender como o Santo Ofício lidava com a questão da pureza de sangue para estabelecer os juízos de valor que estavam na base da sua forma de lidar com os alvos de seus inquiridos, mas também a instituição era ela própria vítima e alvo de suas próprias designações acerca de quem ou como poderia ingressar em suas fileiras

A questão da *pureza de sangue* sob o prisma da Inquisição não se limitava apenas ao caráter denunciatório ou confidente, ou seja, seu caráter vigilante não estava somente de dentro da instituição para a sociedade, mas também dentro dos próprios muros inquisitoriais. No que se refere à relação Inquisição e *pureza de sangue*, destacamos a formação do corpo de agentes inquisitoriais, processo no qual vigorava fortemente os estatutos de pureza de sangue e segregação da raça. O quadro de agentes do Santo Ofício era vasto, complexo e fortemente hierarquizado. Galgar a ascensão a um cargo inquisitorial requeria o preenchimento de uma série de requisitos, dentre os quais predominava a proibição da presença de sangue infecto. (ROCHA, p.2)

Se a situação das mulheres na metrópole era de subserviência aos homens, por conta da leitura bíblica da origem de Eva, nas colônias essa era tão complexa quanto, tendo em vista que muitas mulheres, sendo estas negras, pardas ou mesmo brancas, que fossem pobres acabavam se sujeitando a condições subservientes como nos mostra a análise de Cruz, sobre o texto de Del Priore de 1993:

Na América Portuguesa, de acordo com Mary Del Priore, as mulheres geralmente analfabetas e subordinadas aos homens viviam restritas à vida doméstica. Segundo a autora, as escravas, suas descendentes e mulheres brancas pobres acabavam muitas vezes tornando-se mancebas ou concubinas para poderem resistir às más condições de vida. Porém, elas tinham um papel na expansão demográfica necessária para efetivação da colonização. Era preciso incentivar a criação de famílias. Por outro, povoar a colônia (DEL PRIORE, 1993, APUD CRUZ, 2013, p. 8).

No caso de Felícia Tourinho, o que podemos observar é, que mesmo que ela tenha sido acusada de adivinhação, crime que estava enquadrado no mesmo rol da feitiçaria, ao menos no que se refere à inquisição portuguesa, este era considerado crime de menor gravidade, sendo como nos mostra Cruz, em sua análise de Bethencourt, que para o Santo Ofício instaurado por Portugal, este sob pressão da coroa espanhola como requisito de adequação para o casamento de D. Manoel I, com a infanta D. Isabel, tais crimes seriam preteridos em relação ao judaísmo, maometismo e ao luteranismo

Quanto à feitiçaria, no caso português, era considerada um delito de menor gravidade tanto pela inquisição quanto pelas autoridades eclesiásticas, diferentemente do que ocorreu em outras partes do continente europeu. Bethencourt nos apresenta uma espécie de hierarquia de “delitos” que apesar de todos serem perseguidos e fazerem parte do foro inquisitorial, uns tinham maior relevância que outros. Em primeiro lugar estariam os “crimes” ligados ao judaísmo, como já dissemos anteriormente, ao maometismo e ao luteranismo. Porém, o luteranismo não teve uma penetração expressiva na Península Ibérica como em outras partes do continente, tendo a repressão ocorrido mais restrita aos estrangeiros e para seguir as ordens de Roma. Depois desses, vinham os ligados a feitiçaria, adivinhações e cultos de matrizes medievais europeias (pagãos). (BETHENCOURT, 2004, APUD CRUZ, 2013, p.3-4)

Cruz ainda nos traz mais fontes que confirmam a posição da mulher como inferior e de subserviência e, ainda mais, de vulnerabilidade nas colônias ultramarinas, constatando então que o caso de Felícia Tourinho mesmo que não sendo isolado, mas presente nesta primeira visitaçã, careceria então de um julgamento isonômico apenas por ser mulher nas colônias:

A visão misógina em relação às mulheres também prevaleceu no ultramar. No caso de Felícia, além de ser estigmatizada por ser mulher, ainda o era por ser parda, de poucas posses e filha bastarda de um clérigo (SOUZA, 2009, p. 210-214, APUD CRUZ, 2013, p. 8).

Felícia foi então chamada a depor e lá então afirmou que nem ao menos se lembrava de tal mulher, muito menos de ter feito o que ela alegava; mas questionada pelo Visitador se acreditava que o diabo poderia saber o futuro, alegou que no passado havia sim se utilizado deste tipo de

consulta e que no momento desta, por ser jovem e não saber bem das coisas, acreditava que assim como Deus, o diabo também poderia ser consultado sobre o futuro. Mas que hoje, mais velha e sabendo das coisas, entende que tal coisa, o futuro, só é de conhecimento e de pertencimento a Deus, a quem mesmo com pouco conhecimento da catequese, era temente e fiel.

Felicia Tourinho foi condenada a pagar as custas do processo, e sofreu a abjuração de Levi, pena branda pois além de seus crimes na escala hierárquica do rol de crimes classificados pela Inquisição serem os de menor potencial ofensivo a fé cristã, a mesma deixou claro que sua inexperiência e falta de conhecimento a época foram os motivos que a levaram a se valer de tais métodos. Tais argumentos da fala de Felicia Tourinho foram levados em conta por ser de costume do tribunal levar em conta fatores como idade, sexo e condição social. Por mais que a acusada do caso fosse mulher parda, outras questões acerca de sua origem e inexperiência foram levados em conta como podemos ver a seguir

Apesar de o tribunal considerar as denúncias e ter como princípio julgar os erros cometidos por todos os indivíduos, os julgadores acabavam levando em consideração a idade, o sexo e a condição social dos culpados. Quanto as penas, poderiam ser admoestação e repreensões feitas perante o visitador, acrescidas de penitências espirituais, até condenação em auto-de-fé, embora, na colônia, não tenham ocorrido execuções de penas capitais nem julgamento de cristãos-novos, que eram enviados à Lisboa. Em certos casos, o julgamento incluía penas pecuniárias para as despesas do Santo Ofício. Alguns réus chegaram ainda a ser açoitados pelas ruas de Olinda e outros foram condenados às galés (MELLO, 1991, p. 373 APUD CRUZ, 2013, p. 6).

Mesmo que sua situação fosse delicada diante do visitador, o caso de Felicia Tourinho teve um desenrolar rápido, tendo ela confessado seu erro. Pagou as custas do processo e recebeu a abjuração de Levi.

É importante ressaltarmos que tal cenário só foi possível, de acordo com o observado por Cruz na leitura de Souza, por conta da visão ou da relação das pessoas com a religiosidade, como podemos ler a seguir

Desta forma, percebemos que sua visão de Diabo era fortemente marcada pela religiosidade popular europeia como a grande parte dos casos de feitiçaria desse momento no Brasil. Se recorria tanto a Deus quanto ao Diabo para adivinhações e magias. Visão do Diabo esta muito menos temida do que a Igreja pregava, se ligando muito mais aos cultos politeístas antigos do que a visão moderna de luta contra o bem e o mal. Na verdade, o Diabo seria mais um Deus a ser cultuado (SOUZA, 2009, p. 184-202, APUD CRUZ, 2013, p. 10).

Ou seja, talvez longe da metrópole e por consequência do poder de influência da igreja, e em contato quase que constante com os costumes dos nativos, esta visão quase dualista da mesma divindade ou, como a autora sugere, com o diabo sendo um outro Deus a ser consultado e cultuado, demonstrava um ineficiência da própria catequese pela qual passavam aqueles que já eram cristãos.

3.2 - O Jogo

Nosso jogo tem por objetivo recriar o julgamento de Felicia Tourinho em uma sessão de RPG, com personagens reais, como por exemplo, a própria acusada e sua acusadora e o Visitado do Santo Ofício. Mas não nos basearemos apenas neles, afinal a ideia de nosso jogo é explorar dois tipos de trama: uma mais simples que visa apenas o uso do julgamento de Felicia e entender como os estudantes irão lidar na interpretação dos papéis dados a eles – se condenarão ou absolverão a inquirida ao final do jogo; ou, no segundo tipo de trama, se os conflitos durante o julgamento e ao seu redor causaram alguma reviravolta no cenário – por causa de uma carta de amor perdida, a curiosidade de um escravo e a indiscrição de uma pessoa de caráter duvidoso.

De qualquer forma, o que nos interessa aqui, como passo-a-passo para a realização do jogo em sala de aula é como manteremos a configuração da sala de aula durante a execução desta experiência. Em primeiro lugar, precisamos entender que existem algumas formas de executar este jogo e aqui nos propusemos a explicá-las:

- A depender do espaço físico disponível e da quantidade de alunos em sala de aula, é possível realizar a divisão dos estudantes em grupos que assumirão cada qual uma personagem e, ao mesmo tempo, observar a dinâmica e o destino que cada um deles dará a nossa história;
- Também é possível fazer com que a turma seja dividida em apenas dois grupos distintos e, assim como no caso anterior, observar o que os dois grupos vão resolver os problemas propostos pelas duas tramas do jogo;
- É possível, também, simular com alguns alunos mais dispostos a interpretação das personagens de nosso jogo, e deixar a sala como plateia ou mesmo incentivá-los a participar do exercício de se imaginarem como aqueles que, na época do ocorrido, assistiam ao

juízo. Esta opção representaria algo mais teatralizado, que condiga com aspectos de outra modalidade de RPG, o *Live Action*⁶.

O papel do professor aqui é o de mediar o que é feito pelos alunos, observar os testes que necessitarem ser feitos, já que algumas das personagens, sejam elas fictícias ou não, possuem gatilhos pré-estabelecidos que ditam seus comportamentos durante a sessão e que podem ou não alterar o resultado do jogo, mas que têm como objetivo principal modificar o compasso do andamento de nossa experiência. E o professor, com mediador ou como figura do Narrador da história, tem o discernimento final acerca da necessidade dos testes ou não, a depender de como e com quem será realizada a experiência e as propostas de ação.

3.3 - Tramas

3.3.1 - Trama 1: O juízo

Na trama do juízo, nos focaremos apenas na situação que o próprio nome se dispõe: o juízo. Neste aspecto, é recomendado que a sala seja dividida em grupos de seis pessoas, de acordo com a necessidade do professor. Por se tratar de uma cena específica, não há prejuízos que a mesma cena ocorra em vários grupos ao mesmo tempo e, se necessário, o professor pode ainda nomear alunos que fiquem responsáveis para acompanhar o que está ocorrendo em cada grupo, como se fossem narradores-auxiliares.

Aqui será montado o pleito após a denúncia de Domingas Jorge, quando Felícia Tourinho é chamada para depor perante a mesa composta pelo Visitador Heitor Furtado e seu conselheiro D. Antônio Barreiros. Será então realizada a oitiva tanto da acusada, quanto da acusadora; assim como também haverá o momento de argumentação, réplica e tréplica entre advogado de defesa e promotoria. Ao final das argumentações, o Visitador, com auxílio de seu Conselheiro, profere se considera Felícia Tourinho inocente ou culpada e, neste caso, sua sentença.

⁶ Diferente de um jogo de RPG comum, onde os jogadores se reúnem ao redor de uma mesa em frente a figura do Narrador para descreverem como são seus personagens e as ações que eles tomam a medida que o jogo transcorre, em um *Live Action*, por um determinado momento os jogadores assumem de fato estas personas, se comportando, falando e até mesmo interpretando características únicas pertencentes a estes. Por exemplo, se um personagem tem a mania de bater o pé de forma ritmada ou impaciente, espera-se que o jogador que o está interpretando, também o faça durante uma sessão de jogo *Live Action*.

É importante ressaltar que mesmo sendo de escolha do professor não se utilizar dos testes de gatilhos propostos nos personagens, ressaltamos que a fim de ter uma experiência talvez mais imersiva, recomendamos a cobrança dos mesmos. Mas a última palavra é sempre do professor.

Nesta trama mais simples, precisaremos de um número restrito de personagens:

- Felicia Tourinho;
- Visitador Heitor Furtado de Mendonça;
- Promotor Padre Diogo Bahia;
- Advogado Jorge Barbosa Coutinho;
- Conselheiro D. Antônio Barreiros;
- Domingas Jorge.

Ao final do jogo, o aluno que representou o Visitador em cada um dos grupos deve trazer a sua sentença para conhecimento dos demais colegas de sala e então sugerimos um debate sobre as mesmas. Do por que aquela decisão foi tomada e com base em qual motivo.

É importante ressaltar que, mesmo que o jogo resulte em final diverso ao que realmente aconteceu, é importante observar a forma como cada estudante compreendeu o conteúdo trabalhado em sala de aula: a mentalidade de uma época, suas instituições e juízos de valor.

3.3.2 - Trama 2: Para muito além do julgamento.

Antes de começarmos a descrever a segunda trama, precisamos recomendar que ela seja aplicada em turmas mais predispostas a interação e resolução de um pequeno enigma que, sendo exposto, pode mudar o rumo do julgamento, possivelmente invalidando o depoimento de uma testemunha e a colocando como réu.

Nesta trama, precisaremos de todas as personagens listadas ao final deste capítulo, sendo recomendado que a turma seja dividida em três grupos e, dentre eles, seja nomeado um narrador auxiliar que se reportará ao professor sobre as questões ocorridas no grupo.

A organização desta trama não difere muito da anterior, mas aqui três personagens necessitam de explicações adicionais.

São eles:

- **João Vicente Gusmão:** testemunha de defesa que carrega o segredo de ter um romance secreto com outro homem. Existe uma prova desse romance: uma carta, com uma declaração em forma de poema que se perdeu de seus pertences.
- **José Maria:** Servo de João Vicente Gusmão e que está de posse da carta e é impelido pela curiosidade de saber seu conteúdo, o problema é que, como analfabeto, não pode lê-la. Então, decide levá-la a alguém de confiança, com quem já trocou alguns favores.
- **Savio Gouveia:** Pessoa para quem José Maria levará a carta. Porém, Savio, como homem culto, mas sem escrúpulos, não deixa passar uma oportunidade de tirar vantagem de alguma pessoa.

Enquanto a trama do julgamento esta ocorrendo, José Maria tentará levar a carta para que Savio leia, neste ponto, caso a mesma seja lida, o professor deve orientar o jogador que interpreta Savio a tomar o seguinte caminho:

- Chantagear João Vicente em benefício próprio sob a ameaça de levar à carta as vistas do Visitador.

Se levada ao Visitador, o professor deverá deixar a cargo dos alunos o andamento do jogo e como eles reagirão diante do novo fato. Mesmo assim, cada aluno que interpreta a personagem Heitor Furtado poderá pedir um conselho de interpretação ao professor que escolherá interferir no andamento do jogo ou deixar a decisão nas mãos do jogador.

Recomendamos fortemente que os testes de gatilho propostos em cada personagem, especificamente nesta trama sejam efetuados, pois alguns deles poderão modificar o andamento da mesma. Como por exemplo o teste de gatilho da personagem José Maria, que pode colocar a personagem Saulo Gouveia em maus lençóis e até mesmo abalar a confiabilidade de sua palavra, no caso de sua chantagem não ser efetiva.

A situação por trás do julgamento de Felicia Tourinho, nesta trama, é similar a um telefone sem fio, com informações perigosas demais se forem ditas levemente.

Nesta trama, precisaremos das seguintes personagens:

- João Vicente Gusmão;
- Felicia Tourinho;
- Visitador Heitor Furtado de Mendonça;
- Promotor Padre Diogo Bahia;

- Advogado Jorge Barbosa Coutinho;
- Conselheiro D. Antônio Barreiros;
- Domingas Jorge;
- José Maria;
- Savio Gouveia.

Ao final do jogo, o aluno que representou o Visitador em cada um dos grupos deve trazer a sua sentença para conhecimento dos demais colegas de sala e então sugerimos um debate sobre as mesmas. Do porquê aquela decisão foi tomada e com base em qual motivo.

Novamente, é importante ressaltar que, mesmo que o jogo resulte em final diverso ao que realmente aconteceu, é importante observar a forma como cada estudante compreendeu o conteúdo trabalhado em sala de aula: a mentalidade de uma época, suas instituições e juízos de valor.

3.4 - As Personagens e a criação das mesmas

A seguir, apresentaremos as personagens do jogo que foram construídas com o objetivo de facilitar sua compreensão de forma que qualquer pessoa que tenha acesso ao material e uma leitura prévia dele possa interpretar quaisquer dessas personagens sem problemas.

As personagens estão mescladas entre reais e fictícias, como dito anteriormente e certas liberdades poéticas se fizeram necessárias para a composição da dinâmica do jogo.

A descrição das personagens está disposta da seguinte maneira:

- Nome: informando de quem se trata a personagem;
- Quem é: um breve relato sobre quem é a personagem, assim como seus anseios e questões internas, além de traços de personalidade;
- Curiosidades: Algo que chame a atenção da postura da personagem, algum tique nervoso, ou como no caso de uma das personagens aqui citados, sua preferência por vinho, uma vez que a personagem não confia na qualidade da água da colônia;
- Antes do Jogo: como citado anteriormente, algumas personagens possuem gatilhos comportamentais que podem ou não interferir no jogo. A ideia é se utilizar de uma ferramenta rápida e simples: Pedra, Papel e Tesoura;
- Objetivos: O que move a personagem durante o jogo, o que ela busca, o que ela quer que se mantenha em segredo, o que ela pretende expor.

O esquema acima também foi pensado para facilitar a vida do professor para que ele mesmo, seja porque acredita que as personagens constantes neste material não são suficientes, ou para exercício de criatividade em sala de aula, crie ele mesmo novas personagens para inclui-las neste enredo ou possa se utilizar deste esquema, para criar suas próprias personagens em enredos e tramas distintos do proposto neste material.

A seguir, apresentaremos as personagens prontas para o jogo.

3.4.1 – Personagem João Vicente Gusmão

NOME: João Vicente Gusmão

QUEM É: Você vive na colônia há pouco tempo, mas tempo o suficiente pra saber que suas chances de voltar para Portugal são mínimas, ou nem existem.

De certa forma, estar aqui não era exatamente o que você desejaria, mas permanecer em Portugal também não é lá a opção mais divertida.

Digamos que você possui certos gostos “extravagantes” demais para os padrões, e seu pai, (sempre papai) achou que joga-lo num navio, no meio de tantos homens por tantos meses, com apenas o mar para observar o tornaria um “homem de verdade” (Obrigado pelas férias papai!).

Você conheceu outro rapaz na viagem, com gosto tão exótico como o seu para “excentricidades”, e o relacionamento fluiu muito bem durante a viagem, muito bem mesmo! O problema é que não ficou apenas como um amor de navio, e o relacionamento veio para terra, lógico, vocês tomam seus cuidados, mas o rapaz é dado a sentimentalismos, e vive lhe mandando cartas e poemas.

Infelizmente, pra ambos, uma dessas cartas, que cuidadosamente você queima após a leitura, se perdeu. E o conteúdo da mesma, não vai ser visto como troca de gentilezas entre amigos! Pra piorar sua situação, você foi chamado a depor contra uma “bruxa”, quem nem ao menos você sabia de suas atividades, mas que deixava viver em um casebre dentro da sua propriedade.

CURIOSIDADES:

- Apesar de manter a imagem de homem bom da sociedade, sua língua ferina esta sempre ávida por um comentário acido, às vezes inoportuno.
- Vinho é uma das poucas coisas que faz a vida na colônia mais agradável e mesmo acostumado a ele, é difícil manter a racionalidade e o controle do que se fala já pela quarta garrafa.

ANTES DO JOGO:

Faça uma disputa de Jo-Ken-Po:

Vitória: lhe garantirá sua sobriedade.

Derrota ou empate: você vai tender a falar um pouco mais do que devia!

OBJETIVOS:

- Você irá depor contra a mulher que você abrigava em sua propriedade, tente demonstrar o mínimo de envolvimento com ela, afinal você apenas fez uma caridade. E as pessoas sempre falam de mais sobre hábitos exóticos. Você tem certeza que ela não é uma bruxa, afinal, quem abrigaria uma bruxa?
- Lembre-se, existe uma carta comprometedora contra você e seu amante, perdida por ai. Logo, seria interessante que você a recuperasse, afinal morrer no fogo não deve ser nada agradável!

3.4.2 – Personagem Felícia Tourinho

NOME: Felicia Tourinho

QUEM É: Você é uma mulher e além de tudo Deus não lhe deu um pouco mais de sorte, fazendo de você “parda”; e isso já lhe causou muitos problemas, afinal por ser mulher esperam que você seja subserviente e ainda mais de cor, o peso sobre suas costas é dobrado.

Você, por conta de sua própria curiosidade, aprendeu tudo o que você sabe sobre ervas medicinais o que lhe garante pelo menos algum dinheiro para se sustentar. É bem verdade que você é muito grata a generosidade de João Vicente Gusmão, que lhe cedeu um pequeno casebre mais afastado em sua propriedade onde hoje você mora; nem de longe é o lugar mais perfeito do mundo, mas ter um teto e um cômodo quente ao cair da noite é muito mais importante.

Mas além de suas habilidades com as ervas, você aprendeu um truque ou outro, como “ler o futuro” de alguém. Por mais que você mesma não acredite nisso e que admita que o futuro só pertença e é de conhecimento de Deus, uns trocados a mais no fim das contas não faz mal; e se as pessoas que lhe procuram o fazem atrás de um alento, por que não oferecer algo a que possam se apegar e restaurar a esperança?

CURIOSIDADES: Você realmente não acredita que pode ler o futuro das pessoas. Sua antiga escrava sabia ler mãos, e aos poucos você compreendeu que tudo aquilo não passavam de padrões

que em linhas gerais não eram nem verdades, nem mentiras. Mas por que não dar esperanças a quem está desesperado?

ANTES DO JOGO: este personagem não necessita de interações antes do início do jogo.

OBJETIVOS:

- Você foi acusada de feitiçaria por causa da sua atividade lendo o futuro das pessoas, e por mais que as pessoas tentem te condenar, você sabe que não fez nada de errado, e que é uma mulher de fé e temente a Deus. E vai provar isso.
- Você já foi presa por esbofetear uma mulher na igreja e isso já faz muito tempo, mas provavelmente poderá ser usado como argumento em seu caso. Tente não se exaltar caso utilizem isso contra você.

3.4.3 – Personagem visitador Heitor Furtado Mendonça

NOME: Visitador Heitor Furtado de Mendonça

QUEM É: Você preferiria estar no Tribunal de Goa ou até mesmo em Portugal se fosse para servir corretamente como um agente de Deus e honrar com sua função como visitador, mas ainda assim você sabe que a inquisição a qual serve e mesmo orgulhoso disso, não passa de uma exigência dos reis espanhóis que a coroa portuguesa finge descaradamente que implementou de forma eficaz e que faz o árduo trabalho de purificar o rebanho.

Recém-chegado da Bahia, você está cansado da viagem e ainda mais cansado de tantos processos e oitivas de testemunhas que normalmente levam apenas a pena pecuniária, tamanha a “transgressão” destes pobres coitados que habitam esta terra.

Este é seu último processo em Olinda antes de seguir viagem, e apesar de querer simplesmente liberar a pobre mulher, você sabe que talvez precise dar um pequeno entretenimento a quem veio assistir o desenrolar do imbróglio.

CURIOSIDADES: Seu cansaço é notável. Mesmo para um homem de fé tudo isso é cansativo demais, principalmente com todos os motivos que povoam sua mente. Você está impaciente e isso nem sempre é bom o bastante para conduzir o tribunal.

ANTES DO JOGO: Faça um teste de Jo-ken-po

Vitória: você se manterá imparcial durante todo julgamento ouvindo e ponderando o que lhe é dito.

Empate: Faça um novo teste.

Derrota: você será incisivo em suas decisões e apesar do cansaço e seu desejo de terminar logo, você encontrará qualquer brecha nas argumentações e depoimentos para fazer de Felicia Tourinho um exemplo.

OBJETIVOS:

- Você tem um único objetivo: concluir este caso, para bem ou para o mal. E não vai deixar que nada o impeça. Principalmente se seu estado de humor e cansaço lhe deixarem ainda mais irritado e impaciente com as lamurias dos presentes.

3.4.4 – Personagem Promotor Padre Diogo Bahia

NOME: Promotor Padre Diogo Bahia

QUEM É: Você é um homem gentil e educado, aqueles com quem todos vêm sem consultar e pedir aconselhamento diante de sua sabedoria. Você uma educação muito rígida e uma ordenação ainda maior, e isso acabou lhe tornando um fanático que acredita ser o instrumento da ira divina, mas é claro que você não vai transparecer tal atitude, pois mesmo que no fundo você acredite que dissimular e fingir são atitudes que não correspondem a um bom cristão, entende que desta forma pode impedir o trabalho de forças malignas que querem abater as forças e tomar o rebanho de você. Não importa o meio, se pela palavra ou pela vara, todos serão salvos. De uma forma ou de outra.

CURIOSIDADES: Você é um homem de Deus. A ferramenta da ira divina, aquele cuja mão e braço fortes seguram o chicote da penitencia que cairá sobre os infiéis e impuros. Você é literalmente um fanático religioso com mania de grandeza e acredita piamente em sua função auto atribuída de portador da ira divina, tudo isso mascarada por um ar carismático e de humildade.

ANTES DO JOGO: Faça um teste de Jo-ken-po:

Vitória: você manterá sua aparência forte e imponente, ao mesmo tempo que é carismático e amável como sempre em o seu dia a dia para angariar o apoio dos fieis que assistem ao julgamento, mas isso não o impedirá de conseguir a condenação desta bruxa infiel.

Derrota ou empate: você será agressivo na busca pela condenação, mesmo que isso signifique trincar sua ilibada imagem de homem calmo. Tudo o que importa é a salvação desta alma.

OBJETIVOS:

- Você vai condenar esta mulher. Você poderia até fazer vista grossa para alguma outra transgressão, mas feitiçaria e divinação, por mais que a visão da inquisição as coloquem em ultimo lugar, no seu julgamento são a porta de entrada de todo mal. E o mal deve ser vencido a todo custo.

3.4.5 – Personagem Advogado Jorge Barbosa Coutinho

NOME: Advogado Jorge Barbosa Coutinho

QUEM É: Você é um jovem advogado que foi incumbido de defender a senhora Felicia Tourinho. Mesmo sendo um bom profissional e conhecendo os ditames de como um processo como este acontece, o promotor que acompanha o visitador nos processos em Pernambuco é um homem extremamente complicado e que você sabe que lhe dará trabalho.

Apesar de tudo, o “crime” que sua defendida supostamente cometeu, na hierarquia dos crimes condenados pela Inquisição está literalmente na base da mesma, sendo considerados de menor potencial ofensivo. E é nisso que se baseia sua defesa: desqualificar as acusações da promotoria sempre defendendo que são crimes inofensivos.

CURIOSIDADES: Apesar de jovem, você não costuma largar uma briga, principalmente quando alguém inocente pode vir a sofrer represálias por conta de uma possível omissão sua. Portanto usará de todas as armas que puder para conta argumentar com o promotor e o visitador.

ANTES DO JOGO: este personagem não necessita de interações antes do inicio do jogo.

OBJETIVOS:

- Seu objetivo é muito claro: a absolvição de Felicia Tourinho. É claro que você esta consciente de que a absolvição total e irrestrita seja um sonho longínquo demais para ser atingido, e mesmo que a condição dela não seja das menores, talvez uma pecúnia seja uma solução que agrade a todos.

3.4.6 – Personagem Conselheiro D. Antônio Barreiros – Bispo da Bahia

NOME: Conselheiro D. Antônio Barreiros – Bispo da Bahia

QUEM É: Você acompanha o Visitador desde que ele chegou à Bahia. É verdade que o homem tem feito o bom trabalho a serviço de Deus, mas como todo homem, ele é falho e seu discernimento pode estar em xeque. Ele esta começando a dar sinais de que o cansaço das longas viagens está cobrando seu preço afinal de contas.

E você bem sabe como é viver nestas terras, esta se esforçando para que as visitas sejam as mais organizadas e proveitosas possíveis... Quem sabe até um elogio, ou ter seu nome na boca do alto clero do outro lado do oceano.

CURIOSIDADES: Uma coisa tem lhe incomodado muito nas visitas: talvez devido ao cansaço e tudo mais, às vezes o visitador acaba sendo mais brando com algo que mereceria um julgo mais severo, ou severo demais com casos que mereceriam uma visão mais branda as coisa. É claro q
eu não é você que irá interferir no trabalho do homem... Ao menos não diretamente. Mas se você foi nomeado como seu conselheiro, uma palavra dita da forma certa, no momento certo pode fazer toda a diferença.

ANTES DO JOGO: este personagem não necessita de interações antes do início do jogo.

OBJETIVOS:

- Você, sempre que pode, interfere nas decisões do visitador. Nunca tome sua frente, ou o questione publicamente, mas sempre diga ao pé do ouvido, suas opiniões de forma clara e que de a entender que tudo sempre foi ideia do visitador.
- O caso de Felícia Tourinho é o ultimo da visita a Pernambuco, e por mais que a mulher tenha cometido uma infração, a mesma é tão branda que mal vale a dor de cabeça. Tente convencer o visitador a ser mais brando com sua sentença, afinal, o trabalho de Deus não termina aqui e ainda há um longo caminho pela frente.

3.4.7 – Personagem Domingas Jorge – Testemunha de acusação

NOME: Domingas Jorge – Testemunha de acusação

QUEM É: Você é uma cristã velha, que se apresentou perante o visitador para denunciar que anos antes, quando estava presa na cadeia pública por estar mantendo relações com um homem casado, também estava presa Felícia Tourinho, detida por dar uma bofetada em uma mulher honrada dentro de uma Igreja. Que um dia ouviu Felícia Tourinho invocar o nome do Diabo varias vezes para saber se sua sentença seria boa ou ruim no caso da bofetada. E que posteriormente ficou sabendo que a sentença foi negativa. É claro que ela tem parte com o diabo, afinal ela o chamou e lhe ordenou que este lhe desse a informação e assim ele o fez, afinal após o chamado que ela fez, Felícia Tourinho passou a se comportar como alguém que não sairia dali tão cedo.

CURIOSIDADES: Você ainda sente arrepios só de lembrar-se do que ela disse para obter a resposta para sua pergunta. Para você, estar na presença dessa mulher é estar na presença do próprio demônio e vai fazer de tudo para que ela não saia impune.

ANTES DO JOGO: este personagem não necessita de interações antes do início do jogo.

OBJETIVOS:

- Você ainda se lembra das palavras que ela disse mesmo depois de tantos anos: “*eu te esconjuro com São Pedro, com São Paulo, e o diabo felpudo, e o guedelhudo que tu me digas a verdade que te quero perguntar se a minha sentença a de sair boa ou má e, se verdade, que há de sair boa andares, se não houver de sair boa, não andares!*” (IANTT, doc. 1268)
- E por saber, você vai recitar se for preciso para que essa mulher seja condenada por seu acordo libidinoso com o diabo.

3.4.8 – Personagem José Maria – servo de João Vicente

NOME: José Maria

QUEM É: Você é servo de um homem excêntrico e cheio de manias estranhas: João Vicente Gusmão.

Não é a melhor situação do mundo, mas diferente dos outros escravos, você vive na casa grande, o que já é algo melhor do que a realidade dos outros que vivem na senzala. Um teto e comida boa são muito melhor que o trabalho braçal ao qual os outros são obrigados a se sujeitar. Seu senhor tem laços muito estreitos com Bartolomeu Pires. Ambos ficam muito tempo juntos conversando ou somem por longas caminhadas pela propriedade, muitas vezes voltando já ao cair da noite, sempre sozinhos.

Por muito tempo não lhe chamava a atenção, mas um dia você percebeu algo curioso: era comum um criado de Bartolomeu trazer incessantes envelopes para o seu senhor; até ai, nada demais. O que realmente chamou sua atenção é que diferente de outras correspondências, estas sempre eram queimadas após sua leitura regada a suspiros.

Por um descuido, um desses envelopes veio parar em suas mãos; o único problema é que você não sabe ler. Mas você sabe que Savio poderia muito bem ler isto para você. Não seria a primeira vez que vocês trocam favores entre si afinal de contas.

CURIOSIDADES: Você já viu Savio Gouveia falando sozinho na estrada para a propriedade de seu senhor. Questionado, ele lhe disse que “estava sendo atormentado pelos espíritos dos que já se foram”. Tem tanta gente maluca nesse fim de mundo.

ANTES DO JOGO: Você é muito supersticioso! E mais ainda, contador de histórias. No começo do jogo, faça um teste de Jo-ken-po:

Derrota ou empate: Você não se conterà em contar as histórias que já presenciou, inclusive sobre um certo senhor falando sozinho na estrada.

Vitória: Você não vai perder tempo com bobagens e vai procurar Savio o mais rápido possível.

OBJETIVOS:

- Não é de seu interesse prejudicar o seu senhor. Mas o que custa saber o conteúdo dos envelopes? Ele nunca lhe diria e você não pretende espalhar segredo nenhum por ai.
- Você precisa levar a carta para que Savio leia para você, e finalmente descobrir o que tanto eles trocam correspondências se passam tanto tempo juntos.

3.4.9 – Personagem Sávio Gouveia - dono de terras na capitania

NOME: Savio Gouveia

QUEM É: Você é o resumo do oportunismo. Apesar de ter terras prósperas na capitania, e por conta disso ter uma vida confortável você não abre mão de tirar proveito dos segredos alheios.

Se fingindo de bom amigo, você já conseguiu mais informações úteis do que pagando para tê-las.

O que mais chama atenção é que você não é só mais um aventureiro, existe um prazer em cada coisa que feita para conseguir uma informação, em cada dissimulação, em cada sorriso falso no meio dos salões da alta sociedade pernambucana. Pode-se dizer que tais conquistas são consideradas um vicio, e quanto mais você tem, mais você quer.

CURIOSIDADES: Por ser um homem letrado, e no intuito de confundir aqueles de quem deseja saber algum segredo, você tende a empregar muitas metáforas em suas falas. Para pessoas letradas como você não há segredos em sua forma de falar, mas para os demais ignorantes que pisam nessa terra, às vezes parece que você não está falando coisa com coisa. Principalmente por sua outra mania: a de verbalizar seus pensamentos.

ANTES DO JOGO: este personagem não necessita de interações antes do início do jogo.

OBJETIVOS:

- Você sempre vai tentar tirar vantagem dos outros, afinal além de dissimulado o suficiente, ser uma pessoa agradável facilita sua vida. Lembre-se: descobrir segredos é quase um vício pra você. Ainda mais se puder tirar alguma vantagem do que descobrir. Logo você não vai abrir mão de saber de alguma travessura ou desvio de conduta de alguém.

3.5 – Finalizando o jogo

Ao Final do jogo é interessante que o professor trabalhe com os alunos o quão imersiva e empática foi à experiência vivida através da interpretação destas personagens; analise também junto aos alunos, por exemplo, quais eram suas perspectivas acerca da Inquisição antes e após o jogo, além de retomar alguns julgamentos de valor acerca credo, gênero e cor; elementos tão presentes nos julgamentos. Este é o momento dos alunos falarem, se expressarem. A experiência de jogar *RPG* normalmente é catártica.

Em vários jogos que existem no mercado, as experiências vividas por jogadores ao criar e interpretar uma personagem fictícia, muitas vezes, já traz consigo esse tipo de experiência, mas interpretar personagens reais, criar essa empatia por eles requer que tudo isso seja exposto, trazido à superfície, falado, se não escrito.

Um bom exercício, além do debate em sala de aula, é o incentivo a escrita de como foi interpretar tal persona, e de posse do resultado do jogo e da história real que eles façam esse confronto e respondam por que e o que eles acreditam que foi a causa da diferença.

Quando propomos dois segmentos distintos de trama foi justamente para possibilitar esse conflito de desfechos, pois uma vez que cada pessoa dará para os personagens características próprias, que estão além das descritas em suas fichas, afinal por mais simples que elas sejam e este

é o seu propósito, é inevitável que algum aluno mais criativo irá estabelecer sua própria forma de interpretar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicabilidade deste trabalho se baseia, antes de qualquer coisa, numa atividade em que o elemento da criação do jogo, o lúdico⁷, deve ser nossa força motriz. O *RPG* tem esta característica de reunir amigos ao redor de uma mesa para contar histórias, matar dragões ou viver no submundo de uma Recife infestada de vampiros tecendo os rumos da humanidade. E, desde sempre, me encantou a ideia de poder me valer de um *hobbie*, que já me rendeu tantos amigos e tantas histórias curiosas e outras tantas engraçadas, como uma forma de ensinar.

Pois eu mesmo, em meus dias de ensino médio há tanto tempo atrás, no início dos anos 2000, mesmo já jogando *RPG* me valia das mesmas perguntas que em minhas experiências em sala de aula vi tantos alunos me fazerem: “mas, porque estudar isso?” “Isso está tão longe de mim!”.

Poder encontrar uma forma de ensinar que seja interessante para os alunos, que prenda sua atenção e que desperte sua curiosidade, sempre foi uma vontade. E confesso que poucas vezes, de fato, pude me utilizar de um jogo em sala de aula, mas a experiência que jogar este jogo incrível me proporcionou é que eu posso ser vários professores distintos em sala de aula, contar de várias maneiras distintas a mesma história para várias pessoas diferentes e garantir que elas entendam o que estamos tentando problematizar. E ver na expressão dos alunos como a próxima história vai ser contada, ou o pesar dos mesmos ao saberem que não estaria lá no dia seguinte, pois meu período de estágio tinha acabado.

Tive a oportunidade de testar o jogo, do jeito mais informal e desprezioso, em duas ocasiões: a primeira, testando de fato entre amigos, num pedido de ajuda para saber se ele funcionava, todos jogadores de longa data, logo que o jogo ficou pronto em 2014. E mais recentemente, não cheguei a testar, mas apresentei o jogo a outros amigos, dessa vez em sua maioria, além de jogadores, também colegas professores de História. Pude perceber que, com os jogadores, a experiência de imersão funcionou como esperado e, no segundo caso, além da imersão

⁷ Segundo HUIZINGA, “No que diz respeito às características formais do jogo, todos os observadores dão grande ênfase ao fato de ser ele mesmo desinteressado. Visto que não pertence à vida ‘comum’, ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata da necessidade e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, ele se nos apresenta: como um intervalo em nossa vida cotidiana.” (HUIZINGA, 1996: 12)

e da empatia, houve todo um amparo em me incentivar, apontar erros e falhas que não funcionariam em sala de aula que eu não tinha percebido. Ao que agradeço.

Para mim, o *RPG* durante muitos anos foi uma forma de fazer amigos, e estar entre eles nos finais de semana ou nas infindáveis madrugadas na casa de amigos regadas a refrigerante e comidas nada saudáveis, ou nas ainda mais longas noites de *Live Actions*, essas às vezes regadas não só a comidas que nem de longe faziam bem a saúde, como também a muita dor de cabeça e problemas para resolver, mas ainda assim, sempre foi o meu prazer de final de semana sagrado; então estar com este trabalho contribuindo de alguma forma para que o meu divertimento com meus amigos se consolide cada vez mais como uma linguagem para o ensino de história é extremamente gratificante.

Então, nesse trabalho de conclusão de curso, tentei, para além das minhas experiências pessoais com o *RPG*, contribuir para o debate sobre a sua aplicabilidade em sala de aula, buscando o exercício de empatia histórica proporcionada por este jogo. Dessa forma, o role play game permite que professores e alunos interajam com o saber histórico de forma mais leve e mais próxima, mas também mais complexa e nuançada. E, para tal, nos apoiamos na ideia de empatia e literacia história de Peter Lee. Afinal, por que não conceder aos nossos estudantes a chance de interagir com o passado levantando da sua cadeira? É isto que esta linguagem alternativa para o ensino de história nos proporciona, por meio de uma construção do saber coletiva: alcançar o que parece tão distante, mas que, muitas vezes, pode estar a um teste de Pedra, Papel e Tesoura.

BIBLIOGRAFIA

ABUD, Katia. Currículos de História e políticas públicas: os programas de história do Brasil na escola secundária. In: BITTENCOURT, Circe. O saber histórico na sala de aula. Editora Contexto: São Paulo, 1997.

AZEVEDO, Patrícia Bastos de. **Uma breve crítica ao conceito de literacia histórica proposto por Peter Lee**. In: Anais do XVI Encontro Regional de História da Anpuh – Rio: Saberes e práticas científicas, 2012.

BARCA, Isabel. **Literacia e consciência histórica**. In: Educar, Curitiba, Especial, p. 93-112, Editora UFPR: Curitiba, 2006.

CERRI, Luis Fernando. Os conceitos da consciência histórica e os desafios da didática de história. Revista História Regional, v. 6, n.2, p.93-112, 2001.

CRUZ, Roberta Cristina da Silva. Inquisição no Pernambuco quinhentista: o caso de Felícia Tourinho. Nova Revista Amazônica, v.1, n.2, p. 60-74. Programa de Pós-Graduação em Linguagens e Saberes na Amazônia, Universidade Federal do Pará: Belém do Pará, Jul./Dez. 2013.

FONSECA, Selva Guimarães. Didática e prática de ensino de História. Papiros Editora: Campinas, 2009.

GIACOMONI, Marcello Paniz. PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história**. Evangraf: Porto Alegre – RS, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectiva: São Paulo, 1996.

LEE, Peter. **Em direção a um conceito de literacia histórica**. In: Educar, Curitiba, Especial, p. 131-150, Editora UFPR: Curitiba, 2006.

PAVÃO, Andrea. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de *Roleplaying Games* (RPG)**, Editora Devir: São Paulo, 1999.

PEREIRA, Juliano da Silva. **Uma máquina do tempo movida à imaginação: RPG e Empatia Histórica no Ensino de História**. Dissertação defendida no PPGH UEL: Londrina, 2014.

PESSOA, Brunno Manoel Azevedo. **Experiência docente no ensino de história:** Desenvolvendo estratégias para o uso do RPG em salas de aula de Recife-PE. Dissertação defendida no PPGH UFRPE: Recife, 2018.

ROCHA, Juliana de Holanda Alves. **Pela “honra pública e notória”:** a familiatura do Santo Ofício da Inquisição em Pernambuco (1750-1800). Revista de Ciências Humanas, n.1. Universidade Federal de Viçosa/MG: Viçosa, 2005.