

FORMAS DE GOVERNO EM JOGO: POLÍTICA E ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO PROJETO VOCABULÁRIO POLÍTICO DA ANTIGUIDADE

Priscilla Gontijo Leite

Professora de História Antiga da UFPB. Coordenadora do projeto Vocabulário Político da Antiguidade e atua no PPGH/UFPB e ProfHistória/UFPB.
priscillagontijo@gmail.com

Ana Carolina Simões Silva

Mestranda do PPGH/UFPB, integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
acarolinasimoess@gmail.com

Artur Vicente de Medeiros

Graduando em História (UFPB), integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
arturvicente42@gmail.com

Brenno Miguel Miranda Machado

Graduando em História (UFPB), integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
brenno.miguel@academico.ufpb.br

Fábio Alves Gouveia Terceiro

Graduando em História (UFPB), integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
fabioufpb3@gmail.com

Isaias Luis dos Santos Junior

Mestrando do PPGH/UFPB, integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
isaiasnwjunior@gmail.com

João Guilherme Braz Avellar de Aquino

Graduando em História (UFPB), integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
joaoguilhermebaa@gmail.com

Júlia Inês Araújo de Santana

Graduanda em História (UFPB), integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
jias@academico.ufpb.br

Lucas Aranha de Aquino

Graduando em História (UFPB), integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
lucas_aranha15@outlook.com

Luciana Rharissa de Lima

Graduanda em História (UFPB), integrante do projeto Vocabulário Político da Antiguidade.
luciana.rharissa@academico.ufpb.br

Resumo

O presente artigo tem por finalidade apresentar as ações dos anos de 2022 e 2023 do projeto *Vocabulário Político da Antiguidade: Reflexões para o Exercício da Cidadania*, cujo objetivo consiste em trabalhar a política de forma mais instigante e atrativa, possibilitando uma conexão entre a Antiguidade e Contemporaneidade, e facilitando o contato entre o espaço acadêmico e a Educação Básica. Apresenta-se o jogo *SuperTrunfo: Formas de Governo*, desenvolvido pela

equipe do projeto, com o intuito de transformar o estudo sobre as formas de governo em algo lúdico e criativo. Além disso, detalha-se o processo de criação do jogo, a fundamentação teórica e os resultados que vêm sendo adquiridos através das aplicações realizadas em sala de aula com turmas do Ensino Fundamental e Médio.

Palavras-chave: História Antiga, Política, Ensino de História Antiga, Gamificação.

FORMS OF GOVERNMENT AT PLAY: POLITICS AND TEACHING HISTORY THROUGH THE PROJECT POLITICAL VOCABULARY OF ANTIQUITY

Abstract

This article aims to present the actions of the years 2022 and 2023 of the project *Political Vocabulary of Antiquity: Reflections for the Exercise of Citizenship*, whose objective is to teach politics in a more instigating and attractive way, enabling a connection between Antiquity and Contemporary, and so facilitating contact between the academic area and Basic Education. The game *SuperTrunfo: Forms of Government* is presented, developed by the project, to transform the study of forms of government into something playful and creative. Furthermore, the process of creating the game, the theoretical foundation and the results that have been acquired through applications carried out in the classroom with elementary and high school classes are detailed.

Keywords: Ancient History, Politics, Ancient History Teaching, Gamification.

Introdução

A Antiguidade Clássica é constantemente revisitada e ainda se faz presente em nossas vidas. No decorrer do tempo, a sua cultura, valores, política e outras características foram utilizadas como inspiração para movimentos diversos, tanto no passado quanto na atualidade (Guarinello, 2013). No âmbito político, por exemplo, ecos desse período são notados com intensidade: nomes de importantes instituições políticas, como o senado, foram mantidos (e ressignificados); trechos de obras clássicas da antiguidade foram resgatados em debates por políticos do nosso século, a exemplo do discurso de Cícero sobre Catilina, obra responsável por dar nome a uma fase da Lava-Jato em 2015, Operação Catilinárias (Leite, 2017); e, principalmente, alguns dos conceitos mais significativos empregados hoje como *democracia*, *monarquia* e *oligarquia*, tem sua origem na Antiguidade.

Esse vocabulário é resultado de reflexões e questionamentos de pensadores, como Aristóteles, Políbio e Cícero. Entretanto, persiste uma visão limitada acerca do mundo antigo, percebido como distante e sem conexão com o tempo atual. Além disso, muitas vezes esses conceitos políticos são interpretados e entendidos de forma confusa, principalmente se levarmos

em conta sua perspectiva histórica, uma vez que o sentido desses vocábulos foi se alterando ao longo do tempo (Leite; Dezotti, 2019, p. 8).

Pensando nisso, deve-se encontrar caminhos que facilitem o ensino de História Antiga, quebrando os estereótipos, e com isso, trabalhando, pensando, discutindo e investigando esse passado com o intuito de compreender, analisar e enxergar as conexões com o presente, de tal maneira que o sujeito seja capaz de reconhecer os usos da Antiguidade nos dias atuais. Ademais, é essencial refletirmos sobre formas de despertar a curiosidade dos alunos de Ensino Fundamental e Médio e instigá-los a reconhecer as heranças - assim como as diferenças - que detém do Mundo Antigo, contribuindo para uma formação crítica, consciente, ativa sobre si mesmo e seu lugar no mundo.

Assim, o principal objetivo do projeto *Vocabulário Político da Antiguidade: reflexões para o exercício da cidadania* é facilitar a realização desse processo de aprendizagem, proporcionando aos estudantes da Educação Básica, a partir do estudo do vocabulário político proveniente da Antiguidade, um conhecimento político consistente, a construção de um olhar crítico sobre a realidade brasileira e a ampliação do sentido e significado de política e cidadania, visto que são aspectos essenciais para o desenvolvimento desses jovens como seres políticos autônomos.

Tendo esse objetivo como horizonte, foram elaboradas e executadas propostas de ensino que abordam o Mundo Antigo, e disponibilizadas no site do projeto para que possam servir como apoio para qualquer docente que tenha interesse em utilizar o material produzido para ministrar suas aulas (Silva e Carmo, 2019, 2021; Leite, 2021). Entre essas propostas encontra-se o jogo *SuperTrunfo: Formas de Governo*¹, produto mais recente do projeto, e outros materiais didáticos.

Outro objetivo do projeto é também possibilitar aos discentes da equipe um contato direto com o processo de pesquisa, pois foram utilizadas diversas fontes históricas primárias no processo de desenvolvimento das atividades. O projeto também é de grande importância para a formação profissional dos discentes, integrantes da equipe, pois reúne experiências ricas e diversas, que só seriam possíveis na etapa final do curso, como a criação de materiais pedagógicos, e a aplicação dessas atividades em escolas, unindo duas etapas essenciais para o pleno exercício da prática docente, ou seja, a pesquisa e o ensino.

O projeto Vocabulário Político da Antiguidade

¹ Para saber mais, acesse: <<https://vocalariopolitico742115819.wordpress.com/quizzes/>>.

O projeto *Vocabulário Político da Antiguidade: reflexões para o exercício da cidadania* começou em 2016, na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), com a proposta de valorizar a discussão como etapa fundamental da formação política do sujeito. Naquele ano, a própria metodologia de desenvolvimento do projeto foi discutida coletivamente (Dezotti, Leite, 2017). Desses encontros surgiram as primeiras ideias de atividades didáticas envolvendo o vocabulário político herdado da Antiguidade. A partir das discussões, decidiu-se pela criação de textos e materiais de análise que contivessem trechos de obras da Antiguidade Clássica. Essa atividade inicial foi consolidada com a formatação e publicação do livro no ano de 2019 que, dentro da proposta de facilitar o acesso aos clássicos estudos, foi disponibilizado em formato de *ebook* no site do projeto.

A elaboração do site possibilitou novas abordagens e um novo meio de contato entre os materiais desenvolvidos na Universidade e os professores que atuam em escolas do ensino básico (Silva e Carmo, 2021). Além do livro, foram disponibilizados materiais didáticos e planos de aula, que pudessem abordar diretamente os autores da Antiguidade Clássica na sala de aula. Os primeiros autores trabalhados foram Heródoto, Aristóteles e Políbio. Desde então, foi pensado na ampliação para autores latinos como Cícero. Essas atividades foram aplicadas em diversas turmas do ensino básico, visto que o feedback dos alunos era de fundamental importância para o seu aperfeiçoamento. Em seguida, as atividades eram disponibilizadas no site para aplicações independentes. Porém, no ano de 2020, esse processo foi interrompido por causa da pandemia do COVID-19.

A pandemia trouxe a necessidade de repensar e encontrar novas soluções para o processo educativo que, naquele momento, precisou ser instituído remotamente. Foi com essas novas perspectivas que o projeto cresceu em suas abordagens didáticas e começou a disponibilizar ainda mais conteúdo online. Com o estudo de como fazer essas novas atividades nesse contexto de extrema insegurança, houve uma aproximação dos métodos já utilizados pelo projeto com a possibilidade de utilização de jogos no ensino, sobretudo, no ensino de História. As primeiras tentativas foram de tentar utilizar algumas plataformas, como o próprio site e o telegram, para quizzes. Durante o ano de 2021, o mestrando em história da UFPB Isaias Luis dos Santos Junior apresentou seu trabalho de conclusão de curso sobre a construção do *Demokratia*, jogo de tabuleiro voltado para a construção de saberes relacionado ao regime democrático da Atenas Clássica (Santos Junior, 2021).

Pela similaridade dos objetivos do *Demokratia* e do projeto - o de encontrar novas maneiras de debater política e Antiguidade em sala de aula -, os discentes do projeto passaram

a acompanhá-lo nas aplicações do jogo, com volta de atividades presenciais em 2022, com duas aplicações em escolas da rede estadual localizadas em João Pessoa. Essa experiência serviu como referência para o amadurecimento das ideias estudadas durante a pandemia, e, dessa maneira, possibilitou a idealização e produção do jogo *SuperTrunfo: Formas de Governo*. Em conjunto com o desenvolvimento do jogo também foi criada uma página no Instagram sobre o projeto *Vocabulário Político da Antiguidade (@vocabpolitico)*, com o objetivo de aumentar a comunicação e facilitar o acesso aos trabalhos desenvolvidos, incluindo o *Demokratia* e o *SuperTrunfo*.

SuperTrunfo: Formas de Governo

Como já enfatizado, no âmbito político, nossas práticas, instituições e vocabulário são resultados de séculos de reflexões conduzidas por diversos historiadores e filósofos da Antiguidade até hoje. Assim, os termos desta área do conhecimento, como democracia, república, monarquia, entre outros, desde sua origem na Antiguidade, foram empregados em diferentes contextos históricos e podem ter significados distintos.

A *democracia*, uma das formas de governo mais abordadas da Antiguidade e que está presente na Contemporaneidade com uma conotação amplamente positiva, já foi associada a um conceito negativo por grandes nomes, como Aristóteles e Platão. O regime democrático ateniense (séculos V-IV a.C.), por exemplo, era criticado principalmente pela escolha de pessoas para cargos públicos a partir do sorteio, o que levaria, na visão desses críticos, à ocupação de pessoas incompetentes para a direção dos negócios públicos. Na contemporaneidade, Atenas foi resgatada como um modelo democrático, por ter trazido princípios como a *isegoria* (igualdade na ágora), *isocracia* (igualdade no poder) e *isonomia* (igualdade na lei). No entanto, tal elogio não é isento de críticas, já que a limitação do exercício da cidadania por mulheres e estrangeiros, assim como a existência de escravizados, destoam da concepção atual de um governo democrático. Outras formas de governo também foram criticadas e elogiadas, tendo seus modelos de cidadania, direitos políticos e civis, coletividade e participação avaliados por vários desses pensadores.

O jogo *SuperTrunfo: Formas de Governo*, desenvolvido pelo *Vocabulário Político da Antiguidade*, trabalha diretamente com esses diversos modelos governamentais, os idealizados por Aristóteles, Cícero e Políbio: Monarquia, Democracia, Tirania, Oligarquia, Aristocracia, como também os regimes históricos reais: Democracia Ateniense, Oligarquia Espartana, Tirana

na Sicília, Monarquia Macedônica, República Romana e República Brasileira. Com isso, espera-se que os alunos possam comparar as idealizações no campo político com as práticas reais e como foram diferentes as soluções políticas de cada sociedade no decorrer do tempo, abordando essa realidade política de uma forma mais instigante e atrativa para os estudantes da educação básica, o que facilita o acesso e ensino desses conhecimentos.

Desenvolvimento do jogo SuperTrunfo: Formas de Governo

Um desafio atual é tornar a História Antiga e seu ensino, tanto para professores quanto para alunos, em um momento de reflexão sobre ecos do passado clássico que atingem a contemporaneidade. Partindo do pressuposto que propor um paralelo entre o mundo antigo e a sociedade atual, sobretudo na esfera política, pode proporcionar o desenvolvimento de um senso crítico e a capacidade de tomar decisões autônomas, habilidades de extrema importância para o exercício de uma cidadania ativa, e dos resultados positivos da aplicação do *Demokratia*, foram iniciadas conversas sobre a criação de um novo jogo.

Diante disso, o modelo de *SuperTrunfo*², por suas mecânicas simples e intuitivas, surgiu como forte possibilidade de trabalhar com um público alvo mais novo, como o 6º ano ensino fundamental, sem perder a capacidade de estender seus usos para turmas nos anos finais ou mesmo no ensino médio. Definida a forma desse material, o tema *Formas de Governo* ganhou força em virtude da existência de maneiras distintas de qualificar e caracterizar os mesmos regimes políticos nos textos dos três teóricos (Aristóteles, Políbio e Cícero), que foram traduzidos pelo projeto e disponibilizados no livro *Vocabulário Político da Antiguidade: reflexões para exercício da cidadania* (2019). Assim, tornou-se interessante comparar os ideais de cada autor clássico em suas análises políticas, associando a pluralidade das tipologias políticas na antiguidade de forma direta e simples.

Dessa forma, os discentes do projeto, composto por 6 membros, dividiram-se em duplas para leitura e análise de cada material desses autores. Em seguida, sob a orientação da professora coordenadora, compararam as formas de governo pela baliza dos seguintes atributos: Participação, Liberdade, Leis e Estabilidade. A escolha dessas características foi motivada pela observação de variações desses aspectos em cada tipo de governo adotado, por exemplo, ao

² O jogo *SuperTrunfo* é um jogo de cartas, cuja principal característica é adquirir as cartas em posse dos demais participantes por meio da seleção e comparação de atributos específicos de cada carta, tais como velocidade, altura e longevidade. No Brasil, o jogo é distribuído pela *GROW* e apresenta várias temáticas, tais como: animais, veículos, países etc.

comparar o envolvimento nas decisões em um regime democrático em relação a um governo tirânico, nota-se um maior engajamento no primeiro do que no segundo e assim por diante.

A partir desta análise, foram estabelecidos, através do diálogo, uma nota (1-10) para cada atributo de cada forma de governo. Para contrabalancear os modos de governos idealizados pelos autores, foram colocadas cartas contendo exemplos reais desses governos da teoria das formas de governo, seguindo os mesmos atributos, propondo reflexão sobre o impacto concreto, seja ele positivo ou negativo, destas formas de governo nas diversas temporalidades. Abaixo encontram-se os resultados tabelados:

1) ARISTÓTELES

ATRIBUTO	FORMAS DE GOVERNO					
	Politeia	Democracia	Aristocracia	Oligarquia	Realeza	Tiranía
PARTICIPAÇÃO	9	7	5	4	2	1
LIBERDADE	9	8	6	3	4	2
LEIS	10	8	7	3	5	1
ESTABILIDADE	8	5	6	2	6	3

2) POLÍBIO

ATRIBUTO	FORMAS DE GOVERNO					
	Realeza	Monarquia	Aristocracia	Oligarquia	Democracia	Oclocracia
PARTICIPAÇÃO	3	1	4	3	8	10
LIBERDADE	5	2	5	2	9	10
LEIS	7	2	6	3	8	1
ESTABILIDADE	5	2	5	2	5	2

3) CÍCERO

ATRIBUTO	FORMAS DE GOVERNO					
	Const. Mista	Democracia	Aristocracia	Oligarquia	Monarquia	Tirania
PARTICIPAÇÃO	7	8	4	3	5	1
LIBERDADE	8	9	5	4	5	2
LEIS	9	5	7	2	8	1
ESTABILIDADE	10	3	5	3	7	2

4) REGIMES HISTÓRICOS

ATRIBUTO	FORMAS DE GOVERNO						
	REPÚBLICA ROMANA	DEMOCRACIA ATENIENSE	OLIGARQUIA ESPARTANA	MONARQUIA MACEDÔNICA	TIRANIA DA SICÍLIA	DA	REPÚBLICA BRASILEIRA (pós 1988)
PARTICIPAÇÃO	6	8	4	5	3		8
LIBERDADE	6	6	4	7	4		8
LEIS	8	8	7	5	5		9
ESTABILIDADE	9	7	8	6	5		8

Governos os quais possuem atributos assinalados em vermelho possuem, segundo os autores, as melhores condições para governar a sociedade. Segundo Aristóteles, uma boa administração pensa no bem comum; para Políbio é quando o consenso está no poder; e, na visão de Cícero, deve ocorrer estabilidade e bem comum. Quando o sistema político segue um caminho oposto a esses princípios, são classificados como formas ruins. Então, seguindo essa noção, a tirania vai possuir os números mais baixos. Além disso, as cartas em vermelho também se tornam as cartas A do baralho, essa informação é importante para o que depois se segue.

Por fim, após finalizar a tabela, foi o momento de pensar no design e confeccionar, com ajuda do mestrando em História (UFPB) Isaias Luis dos Santos Junior, a arte de todo o conjunto

do jogo. De modo geral, segue o padrão *SuperTrunfo*: imagem, numeração e categorias para comparação; mas os detalhes autênticos estão presentes nas paletas de cores azul e amarelo, fonte das letras, coluna greco romana, referências e pinturas clássicas/fotografias. Essas iconografias, buscadas em domínio público, tem função importante dentro do jogo, pois possibilitam uma aproximação maior dos alunos com a temática ao apresentar fontes visuais carregadas de valores, escolhidas com intencionalidade de contextualizar, dialogar e auxiliar os estudantes no movimento de compreender as complexidades dos regimes políticos. Ademais, foi produzida uma carta específica somente com as referências das imagens, possibilitando ao professor utilizar nessa dinâmica e em outras atividades.

Como jogar SuperTrunfo: Formas de Governo?

Para jogar o *SuperTrunfo: Formas de Governo* é necessário no mínimo dois jogadores, sendo o número ideal o de quatro participantes. As cartas são embaralhadas e distribuídas igualmente, cada jogador possuindo o seu monte, que ficará à vista apenas na parte de cima da carta. Posteriormente, será puxada a primeira carta e o jogador, à esquerda de quem embaralhou as cartas, escolherá o atributo a ser comparado com os outros jogadores. Em seguida cada jogador falará em voz alta o governo de sua carta e o valor do atributo escolhido. Quem tiver o maior valor vence e ganha todas as cartas da rodada, colocando embaixo do seu monte. A próxima rodada se inicia repetindo todos os processos citados anteriormente, com a adição que o vencedor da rodada anterior escolhe o atributo a ser comparado. O jogador que ficar sem cartas é eliminado. Quando restarem apenas dois jogadores, devem ocorrer dez rodadas para decidir o vencedor, que será aquele com mais cartas acumuladas.

Além disso, o jogo possui duas mecânicas que podem alterar o rumo das rodadas: a carta Super Trunfo e o Empate. A carta 3B - Constituição Mista de Cícero (Figura 1), é a carta Super Trunfo, pois vence todas as cartas de letra B, C e D automaticamente, sem a necessária comparação de seus atributos. Somente cartas de letra A podem competir com ela, e, caso possua maior valor no atributo escolhido, a carta Super Trunfo muda para o jogador com a carta A. Já no empate, quando dois ou mais jogadores possuírem o mesmo valor do atributo, será feita uma nova rodada que será decidida entre os que empataram, eles irão puxar outra carta do monte, comparando o mesmo atributo. Quem possuir o maior valor ganha todas as cartas da rodada, caso um jogador que estiver disputando o empate não possua carta no monte, será utilizado o atributo sucessor dos escolhidos entre as cartas do empate.



Fig. (1): Carta Super Trunfo 3B - Constituição Mista de Cícero e estrutura da carta.

Aplicação do SuperTrunfo: Formas de Governo nas escolas

Tornar as aulas mais atrativas para os alunos é um desafio que os professores de História devem estar abertos para aprender, principalmente por esta ser uma disciplina que tem como um dos fundamentos a aproximação do jovem com tempos e cenários que muitas vezes se encontram distante no tempo e espaço. De acordo com Pereira e Giacconi (2018, p. 11-12),

o aprender não significa incorporar novos conteúdos, mas estar aberto a novos encontros e se deixar provocar pelos signos emitidos pelas coisas, pelas pessoas. Aprender é um modo de se desprender, se desinstitucionalizar, se despersonalizar e estar sempre à espreita do acontecimento.

Dessa forma, faz parte do trabalho docente buscar outras maneiras de mediar o conhecimento para o alunado, e a utilização de outros materiais didáticos, além dos recursos pedagógicos tradicionais – papel, caneta, quadro, livro didático –, é uma alternativa interessante para ser inserido dentro da metodologia das aulas.

Os jogos de cartas, populares entre pessoas de todas as idades, consiste num recurso que pode ser adaptado para as aulas de História. O ato de brincar desempenha um papel significativo no desenvolvimento das crianças, e quando a brincadeira é usada como complemento para a

explicação de determinado conteúdo escolar, é capaz de cativar o estudante, ajudando-o na aprendizagem. Segundo Pereira e Giacomoni (2000, p. 14-15),

Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação.

Foi justamente a face da ideia de proporcionar a aprendizagem através do lúdico que o projeto levou às escolas o jogo *SuperTrunfo*, aplicando-o em turmas do 6º ano do ensino fundamental e na 3ª série do ensino médio. Vale destacar que além da aplicação do jogo, os discentes do projeto realizaram previamente uma aula expositiva sobre as formas de governo segundo Aristóteles, Políbio e Cícero. Depois de cada aplicação, foi pedido aos alunos que respondessem um questionário sobre a experiência, para sondar o que eles já sabiam anteriormente e o que eles aprenderam posteriormente à aula-jogo. Logo, mediante diferentes métodos, conseguimos desenvolver o nosso plano de aula “Formas de governo e o jogo Super Trunfo” em duas instituições educacionais em João Pessoa e uma de Bayeux. Dito isso, seguimos para os relatos dessas três aplicações.

No dia 15/05/2023 o projeto se dirigiu ao Colégio Top Sistema de Ensino, pertencente à rede privada de ensino de João Pessoa, para aplicar a aula-jogo na turma do 6º ano. Como primeira experiência de aplicação do ano de 2023, foi resolvido manter um sistema para as apresentações que consiste em alternar as apresentações sobre as formas de governo e os três autores clássicos, com as aplicações do jogo. De início a turma foi separada em grupos de até cinco alunos, acompanhado de um dos discentes do projeto, que atuaria como mediador durante a aula e a aplicação do jogo. Desta forma, após cada apresentação, os alunos tinham tempo de jogaram algumas partidas do jogo, exercitando o que estava sendo dito nas apresentações e a forma como eles absorviam o jogo.

Diversos comportamentos foram observados em relação aos alunos/jogadores. Havia alunos que se demonstraram competitivos e que estavam totalmente concentradas no jogo, alguns começaram a construir estratégias de vitória; determinados alunos demonstraram um pouco de timidez com a presença dos discentes do projeto, enquanto outros eram mais extrovertidos.

Algumas alunas (duas para ser mais específico) se destacaram de início por se demonstrarem opostas à introdução do projeto na sala, dizendo abertamente que não estavam interessadas na apresentação. No entanto, conforme o avançar da aplicação, pôde-se notar uma grande participação dessas alunas durante as partidas, e até mesmo na recepção dos discentes

em seu grupo, sendo sempre elas as que prestavam maior atenção, sobretudo nos detalhes do jogo.

Por outro lado, uma outra aluna/jogadora demonstrou interesse do início ao fim durante as apresentações do conteúdo, sempre fazendo anotações, perguntas e expressando suas considerações acerca das explicações.

Após finalizadas as explicações dos assuntos e aplicações do jogo com os alunos, foi solicitado que tentassem dividir, olhando para as cartas, quais formas de governo se pareciam. Um dos grupos foi além e também dividiram as formas de governo entre boas e ruins. Os resultados que obtivemos nesse primeiro dia de aplicação foram bastante satisfatórios. Isso é demonstrado pelas conexões que os alunos/jogadores realizaram entre as formas de governo da Antiguidade, abordadas pelo jogo, e as atuais formas de governo.

A segunda experiência de aplicação no ensino básico aconteceu no dia seguinte, 16/05/2023, em um colégio pertencente à rede estadual de ensino, a EEEF Francisco Campos. Novamente foi aplicado em uma turma do 6º ano do ensino fundamental, e, devido a isso, mantivemos o esquema de alternância entre apresentação do conteúdo e partidas do jogo. Assim como a turma do relato anterior, esta também era pequena, e no dia em questão havia um pouco mais de vinte alunos, que foram divididos em cinco grupos. Empolgados com o jogo, esta classe acabou sendo mais tranquila que a outra, tendo recebido os discentes bem desde o início. Nesse sentido, cabe destacar alguns dos pontos que chamaram atenção no que diz respeito à maneira que os alunos reagiram ao *SuperTrunfo*.

Primeiro, em cada grupo, ao menos um estudante se destacou no quesito competitividade, o que fez com que surgissem provocação e implicância entre os participantes fossem presentes entre eles. Até certo ponto, isso foi “sadio”, já que foi algo entre amigos. Porém, em alguns casos, isso levou a desestimulação de determinados participantes, sobretudo, aqueles que perdiam logo no início da partida, pois eram “zoados” pelos colegas quando a derrota inicial se repetia. Apesar disso, a dinâmica do *SuperTrunfo* acabou sendo bem sucedida, na visão dos discentes, e divertida, na visão dos alunos.

Outro aspecto que merece a menção ocorreu dentro de um grupo, no qual foi observado um aluno/jogador tentando montar estratégias para descobrir a melhor forma de ganhar as partidas. Assim, ele passou a tentar memorizar as cartas, assimilando cada forma de governo com seus respectivos atributos, no intuito de criar uma estatística que o ajudasse a descobrir qual daqueles itens, em comparação com os valores das cartas dos outros jogadores, poderia o fazer ganhar aquela rodada. Logo, sua estratégia não estava baseada em escolher o atributo com

maior valor em sua própria carta – algo corriqueiro quando se joga o *SuperTrunfo* pela primeira vez –, mas sim em escolher o atributo com o valor mais elevado perante as cartas dos colegas.

Foi ainda nesse mesmo grupo que dois dos discentes do projeto tiveram a ideia de, após já terem sido jogadas todas as partidas, propiciar a atenção desses jogadores para a carta da República Brasileira. Desse modo, os discentes pediram que eles escolhessem cartas para serem vinculadas à República – de forma a evitar, é claro, o anacronismo. Inicialmente, cartas com atributos altos – como Politeia e Constituição Mista – foram escolhidas, mas eventualmente os discentes passaram a conseguir correlacionar a carta da República Brasileira com as cartas da Democracia.

Isso terminou sendo um exercício interessante para ajudar os alunos/jogadores a fixarem os diferentes nomes das formas de governo, principalmente por se tratar de uma turma do 6º ano, cujo primeiro contato com alguns daqueles múltiplos governos estava ocorrendo naquele momento. Além disso, um dos objetivos do projeto é fazer com que os alunos consigam associar a política do mundo antigo com o nosso contemporâneo, o que faz com que esse exercício seja ainda mais interessante para finalizar a parte dos jogos.

Um outro colégio que recebeu a aplicação foi o Anglo Zona Oeste, porém diferente das turmas anteriores, desta vez a aula foi dada para uma turma de 3ª série do ensino médio. Por conta desta mudança, o método da aula e da aplicação do *SuperTrunfo* teve de ser diferente, das quais estavam sendo nas turmas de 6º ano. Em um primeiro momento, foi realizada uma explicação de todo o conteúdo a ser ministrado sobre as formas de governo. Foi notado uma participação considerável dos alunos em torno do conteúdo, fazendo perguntas e tirando algumas dúvidas sobre as formas de governo e as suas principais ideias, assim como o que cada autor estava querendo dizer em suas propostas de governo.

No segundo momento, demos início a aplicação do *SuperTrunfo*. Inicialmente, mostrou-se aos alunos o jogo e foi feita a explicação de suas regras, seguida pela separação e distribuição das cartas. No início do jogo, alguns grupos ainda apresentaram dúvidas em torno das suas regras; por sua vez, outros engajaram rapidamente na dinâmica. Conforme as rodadas foram passando o jogo foi ficando mais automatizado. Com relação às cartas, alguns alunos trouxeram algumas indagações, principalmente sobre a carta da Oclocracia. Ela foi bastante referenciada, pois, além de ter atributos desproporcionais, a sua nomenclatura era algo ao qual eles não estavam acostumados a ouvir, e a sua caracterização como oposição a Democracia, algo trouxe mais algumas dúvidas aos alunos, tanto na hora da explicação na primeira aula, quanto no momento do jogo na segunda aula.

No decorrer das rodadas alguns alunos começaram a despertar um posicionamento perante as cartas, indagando-as, do motivo de terem tais numerações em determinados atributos, semelhante ao que ocorreu com a Oclocracia. Exemplos deste movimento aconteceram com as cartas da Monarquia Macedônia e a República Brasileira, onde se fez necessário uma breve explicação sobre esses governos e os motivos do porquê de eles terem tais numerações nos atributos. Nesse momento, os discentes repararam que determinadas formas de governos eram melhores que outras, assim sabendo quais cartas eram as “boas” e as outras sendo as “ruins”. Dos regimes negativos, as que mais chamaram atenção dos alunos/jogadores foram a “Tirania” e a “Oligarquia”, por isso nenhum aluno queria estar com a carta referente às essas formas de governo, pois era sinônimo de derrota. Conforme os alunos começaram a reparar quais cartas eram as melhores, alguns começaram a formar estratégias para conseguirem ganhar mais vezes, fazendo com que eles não escolhessem apenas o maior atributo da carta, mas sim o atributo que comparado às outras cartas era melhor, assim memorizando algumas delas.

Ao final, os alunos não tiveram tantas dúvidas em relação às cartas e as formas de governo, já que eles conheciam a maioria dessas formas. Entretanto, no momento final da aula, foi dado um questionário para responderem e notamos que havia uma certa dificuldade na relação com os conceitos de Aristocracia e Oligarquia, tendo assim que lembrá-los de suas semelhanças e diferenças, algo que previamente tinha sido explicado no momento de aula expositiva. Terminando de preencher o questionário, falamos sobre o jogo e o que eles acharam. A recepção se mostrou positiva, com parte dos alunos perguntando um pouco mais sobre ele e como foi feito, perguntando até se eles tinham acesso ao jogo para jogarem depois. Nesse momento, foi-lhes dito que tinham acesso e poderiam baixá-lo para jogar novamente através do QR Code disponibilizado ao final da apresentação. O interesse se mostrou visível, uma vez ao menos um participante de cada grupo se ofereceu para acessar o *SuperTrunfo* e passar para seus demais colegas.

Pode-se inferir que, mesmo sendo a primeira turma de ensino médio que recebeu a aplicação do jogo, toda a dinâmica foi realizada de forma satisfatória. Os alunos conseguiram compreender os principais pontos, tanto na explicação, quanto na proposta do jogo, e conseguiram refletir bem sobre cada carta e as suas relações com os seus atributos. Não obstante, as cartas despertaram o interesse e o posicionamento crítico em relação às formas de governo, como todas as questões relacionadas a não tão conhecida “Oclocracia”, pode demonstrar. Com relação aos discentes do projeto, foi uma experiência diferente das anteriores, já que foi uma turma bastante diferente das que tínhamos visitado, mas que foi importante no

processo de construir uma visão plural da sala de aula, com idades, realidades e mentalidades distintas das experiências anteriores.

Em suma, as aplicações escolares do *SuperTrunfo* foram bastante satisfatórias, pois serviram como demonstrativo de que há viabilidade em construir aulas mais lúdicas como meio de abordar temáticas sobre política na Antiguidade, e que, apesar das grandes diferenças, ela deixou resquícios em nossa política contemporânea. Todavia, notamos que nas escolas de ensino fundamental, estava sendo o primeiro contato dos alunos com a maioria das denominações das formas de governo presente em nosso jogo. Devido a isso, alguns dos alunos tiveram um impasse com a leitura – algo de se esperar de uma turma composta, em sua maioria, por crianças de onze anos. Já no Ensino Médio, a aula foi mais fluida, não havendo estranhamentos com termos – exceção de Oclocracia – e tendo gerado até algumas dúvidas durante a explicação do conteúdo.

Considerações Finais

Em virtude das produções, reflexões e experiências proporcionadas pelo projeto *Vocabulário Político da Antiguidade* percebe-se como inúmeros elementos da História Antiga estão presentes no cotidiano do mundo contemporâneo, bem como a importância do seu ensino na formação do indivíduo, na construção de si e na compreensão do mundo que o cerca. Através da produção dos materiais didáticos – planos de aulas, jogos e quizzes – o projeto defende e viabiliza uma interação necessária entre o passado e o presente de modo significativo, superando a distância temporal que muitas vezes é sinônimo de estranhamento para os alunos, guiando também os professores em novas formas de entender e executar processos de ensinamentos e aprendizagens distintos, visto que precisam de constante atualização para comportar as diferentes gerações de alunos e as demandas do tempo presente.

As experiências políticas na antiguidade clássica são objetos de estudos interessantíssimos para analisar a construção da nossa cidadania, visto que as práticas democráticas desenvolvidas neste período foram significativas o suficiente para ecoar na modernidade. Como historiadores “é legítimo – e necessário – escolher certos aspectos da Antiguidade que podem nos interessar, servir de fonte de reflexão e até mesmo, por vezes, de inspiração” (Trabulsi, 2016, p. 30). A Atenas democrática, por exemplo, nos apresenta o princípio da ideia de um governo do povo. Mesmo que os cidadãos com direito de participação direta nas instituições da pólis democrática representem uma pequena parcela da população

geral da cidade, a maioria desta “minoria” era formada por comerciantes, artesãos, pequenos comerciantes e camponeses (Ferreira, 1998, p. 178).

Visando a popularização do ensino de História Antiga, tendo em vista que a pesquisa e elaboração dos materiais são produto do esforço de docentes e discentes da universidade pública, o projeto promove e incentiva – sem qualquer fim lucrativo – o acesso livre a todas as produções realizadas pelo grupo, almejando uma maior divulgação e um relacionamento mais próximo entre o que se produz na academia e o que se ensina na escola básica. Além de sua importância na formação de professores-pesquisadores, o projeto proporciona o entrelaçamento dos campos da pesquisa acadêmica e do ensino, preocupando-se em produzir conteúdo que não estejam restritos a grupos acadêmicos, mas que possam chegar a qualquer público interessado, contribuindo para a desconstrução de diversos estereótipos que são associados à Antiguidade. Os resultados das aplicações demonstram que essa interação se faz necessária e é benéfica para ambos os lados, pois tanto professores, quanto alunos, ganham nesse processo.

Em vista da importância do ensino de História Antiga na formação dos alunos e na construção e desenvolvimento de seu futuro, o projeto visa proporcionar discussões para um ensino que esteja em consonância com os valores democráticos, colocando em destaque a importância da participação política consciente no exercício da cidadania. Fica claro que o exercício da cidadania ateniense era direto, sem intermediários ou representantes, como é comum nas cidadanias modernas. Isto exigia do cidadão um comportamento ativo e participativo. Promover o contato do estudante com este tipo de atitude cidadã pode suscitar reflexões sobre o caráter indireto do exercício da cidadania contemporânea, presente no regime democrático liberal e representativo brasileiro, reconhecendo os avanços e limites alcançados por essas duas experiências históricas, distantes no tempo e espaço.

Em suma, o projeto é essencial tanto para promover um ensino de qualidade que seja significativo para cotidiano do aluno e para o seu processo de reflexão e construção de uma identidade cidadã crítica, quanto para os próprios discentes que integram o projeto, uma vez que sua formação é enriquecida tanto na parte teórica da produção quanto na prática com as aplicações, que possibilita uma troca rica de experiências em sala de aula. Através do projeto, busca-se pensar o âmbito político como um lugar próximo do indivíduo, como um lugar comum de ação e não apenas como um espaço abstrato destinado a alguns poucos. Dessa forma, pretende evidenciar a importância da autonomia e da cidadania crítica, e do quanto temos a aprender com o passado para lidarmos com o presente.

Referências bibliográficas

- DEZOTTI, Lucas Consolin Dezotti; LEITE, Priscilla Gontijo. **Vocabulário político da antiguidade**: reflexões para o exercício da cidadania. João Pessoa: Editora do CCTA, 2019.
- GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. Flertando com o Caos. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2018, p. 9-18.
- GUARINELLO, Norberto Luiz. **História Antiga**. São Paulo: Contexto, 2013.
- LEITE, Priscilla Gontijo; DEZOTTI, Lucas Consolin. Política na sala de aula: uma proposta interdisciplinar a partir da Antiguidade. **Nuntius Antiquus**, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, 2017.
- LEITE, Priscilla Gontijo. Ensino de História, reformas do ensino e percepções da Antiguidade: apontamentos a partir da atual conjuntura brasileira. **Mare Nostrum**. v. 8, n. 8, 2017, p. 13-29.
- LEITE, Priscilla Gontijo. Ensino de história antiga a partir de fontes textuais: a experiência do projeto Vocabulário Político da Antiguidade. **Brathair** v. 21, n. 1, 2021 p. 192-207
- SANTOS JUNIOR, Isaias L dos. **Demokratia**. Orientadora: Priscilla Gontijo Leite. (Graduação) – Licenciatura em História, Centro de ciências humanas, línguas e artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa. 2021.
- SILVA, Laryssa Alves da; CARMO, Millena Luzia Carvalho do. O ensino dos regimes políticos em História Antiga: uma proposta a partir do projeto Prolicen. In. ASSUMPCÃO, Luis F. Bantim; BUENO, André; CAMPOS, Carlos E.; CREMA, Everton; NETO, José Maria de Sousa. **Aprendendo História: Experiências**. União da Vitória: Sobre Ontens, 2019.
- SILVA, Laryssa Alves da; CARMO, Millena Luzia Carvalho do. Ocupando novos espaços: propostas didáticas do Projeto Vocabulário Político da Antiguidade. In: ASSUMPCÃO, Luis Filipe Bantim; CAMPOS, Carlos Eduardo Costa. **Caminhos da Aprendizagem Histórica: Ensino de Pré-História e Antiguidade**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Sobre Ontens/UFMS, 2021.