

O jogo

História-Enredo

Manual do jogo

Autoria

André Araújo de Menezes

Diagramação e Projeto Gráfico

Débora Maria Algave Moraes

Ilustrações

André Araújo de Menezes

Texto

André Araújo de Menezes

Apresentação

História-Enredo é um jogo educacional criado com o objetivo de revisar conteúdos já estudados e apresentar novos conhecimentos da disciplina de História de forma lúdica e envolvente. O jogo aborda a história e a cultura local em associação ao tema da Abolição da Escravidão no Brasil, assunto já previsto no currículo do 8º ano do Ensino Fundamental e no livro didático.

A cultura local é abordada inicialmente por meio das letras dos sambas-enredo dos blocos tradicionais de São Luís, composições que celebram a identidade e a resistência negra. A partir desse repertório, os alunos, divididos em duas equipes, participam de uma dinâmica de perguntas e desafios. O objetivo é simples e divertido: avançar pela passarela do samba e chegar primeiro ao final, vencendo o jogo e conquistando o carnaval.

Menezes, André Araújo de.

O Jogo História-Enredo/ André Araújo de Menezes. – São Luís, 2026.

7 f.; il.

Produto Educacional da Dissertação “Abram alas que a história pede passagem: o uso dos sambas-enredo dos Blocos Tradicionais no ensino de História por meio do jogo educacional ‘História-Enredo’.”

Orientação do Prof. Dr. Fabio Henrique Monteiro Silva.

1. Ensino de História. 2. História Local. 3. Sambas-enredo. 4. Blocos Tradicionais. 5. Jogos de tabuleiro. I. Título.

CDU 371.695(072)

1. Dinâmica do Jogo

1.1. Etapa 1 – Preparação

A aplicação do jogo deve acontecer após uma ou mais aulas sobre a Abolição da Escravidão no Brasil, conteúdo previsto para o 8º ano do Ensino Fundamental. Esse momento inicial deve também abordar aspectos da cultura local e da resistência negra, preparando os alunos para a atividade lúdica com base nos conteúdos trabalhados.

Antes do dia do jogo, o(a) professor(a) deve apresentar (em sala ou como tarefa de casa) dois vídeos com sambas-enredo de blocos tradicionais maranhenses, contendo letra e áudio. Esses materiais são fundamentais, pois grande parte das questões estará diretamente ou indiretamente relacionada às letras desses sambas.

1.2. Etapa 2 – Início da Partida

- No dia do jogo inicie a aula com uma conversa rápida, perguntando aos alunos o que entenderam dos vídeos e quais elementos da cultura local reconheceram;
- Após os comentários e possíveis esclarecimentos, divida a turma em duas equipes. Cada uma ocupará um lado do tabuleiro;
- Os primeiros representantes de cada equipe decidirão, no par ou ímpar, qual grupo responderá a primeira pergunta;
- Todas as equipes começam na casa “Grupo” (verde), o que significa que os demais colegas podem ajudar, mas apenas o representante da vez dará a resposta final;

- Após a leitura do enunciado e das alternativas da carta-pergunta, a equipe terá 1 minuto para discutir e responder;
- Se acertar a pergunta, o jogador lançará o dado e avançará o número de casas sorteado;
- Se errar, poderá optar por retirar uma carta-desafio. Caso cumpra o desafio, a equipe avança 1 casa; se não cumprir, permanece na posição atual;
- Quando a equipe cair em uma casa “Individual” (azul), apenas o representante da rodada poderá responder, sem ajuda dos colegas;
- Ao chegar ou ultrapassar a casa “Recuo de Bateriaa” (posição central do tabuleiro), cada equipe enfrentará uma “pergunta especial”. Se acertarem: passarão a usar um dado com números maiores, acelerando o avanço. Se errarem, permanecem com o dado anterior;
- As rodadas seguem em alternância entre as equipes, mantendo a mesma dinâmica, até que uma delas alcance a última casa do tabuleiro, vencendo assim o jogo e o carnaval.

2. Objetivo do Jogo

- Responder corretamente o maior número de perguntas, realizar desafios, e chegar primeiro ao final do tabuleiro, ao fim da passarela do samba.

3. Material

- 01 tabuleiro.

→ 02 pinos/marcadores para marcar a posição dos grupos no tabuleiro (apitos)

→ 30 cartas perguntas

→ 12 cartas desafios

→ 4 dados

4. Jogadores

Dois grupos, de no mínimo 3 e no máximo 15.

5. Regras do Jogo

→ A equipe que irá iniciar a partida será definida na sorte, par ou ímpar, pelos primeiros representantes escolhidos por cada grupo. Em seguida haverá alternância entre as equipes;

→ Caso as equipes demorem em demasiado para escolher seu representante, seja para responder uma carta pergunta ou realizar um desafio, caberá ao professor/mediador escolher o discente/jogador que representará seu grupo, evitando assim atrasos na dinâmica do jogo;

→ A equipe que acertar a questão avançará no tabuleiro/passarela o número de casas que tirar ao jogar o dado;

→ A equipe que errar a questão poderá escolher uma carta desafio e, caso o cumpra, poderá avançar, só que apenas uma casa no tabuleiro/passarela, diminuindo seu prejuízo;

→ Caso erre a questão e não cumpra o desafio, a equipe permanecerá no mesmo lugar;

→ Sempre deve existir alternância entre os alunos que responderão as cartas perguntas ou desafios, mudando o representante a cada rodada;

→ O discente/jogador que errar a carta pergunta não poderá cumprir a carta desafio na mesma rodada, também devendo ter alternância;

→ Será estabelecido o tempo de 1 minuto, após a leitura da questão ou desafio, para que o representante de cada rodada responda a pergunta ou cumpra o desafio;

→ Sempre que caírem em uma casa “Grupo” as equipes poderão ajudar seu representante no período determinado para responder a carta pergunta, mas somente o representante da rodada poderá responder oficialmente;

→ Quando caírem em uma casa “Individual”, apenas o representante poderá responder e sem auxílio;

→ Os desafios poderão ser realizados apenas pelo representante, indicado ou escolhido antes da leitura do desafio, não podendo ser trocado;

→ Ao chegar ou ultrapassar o meio do tabuleiro/passarela, casa cinza, cada equipe terá uma pergunta especial, acertando a questão, jogarão a partir de então com um dado mais alto, consecutivamente, avançando mais rápido para a vitória;

→ Caso erre, permanecerão com o mesmo dado do início da partida;

→ Vencerá a partida a equipe que primeiro chegar ao final do tabuleiro/passarela.

