


Ensino de História sob uma abordagem pedagógica com roteiros e jogos didáticos inspirados na mitologia nórdica

Teaching history using a pedagogical approach with scripts and educational games inspired by Norse mythology

 George Leonardo Seabra Coelho *
Christiano Britto Monteiro dos Santos **
Patricia do Nascimento Cesar ***

Resumo: Este trabalho consiste no processo de pesquisa que visa a elaboração de um jogo de tabuleiro no formato charada e adivinhação para o ensino de mitologia nórdica. O objetivo é criar um jogo de tabuleiro para o ensino e aprendizagem em sala de aula e que sirva como exemplo e modelo de atividade lúdica de aprendizagem para que motive e estimule a participação dos estudantes em sala de aula. A metodologia empregada no trabalho consistiu em três etapas: o estudo sobre mitologia nórdica, a dificuldade do ensino de história nos dias atuais e a criação de jogos educacionais para contribuir com o ensino de história.

Palavras-chave: História. Ensino. Mitologias nórdicas. Jogos educacionais.

Abstract: This work consists of a research process aimed at developing a board game in the format of charades and riddles for teaching Norse mythology. The aim is to create a board game for teaching and learning in the classroom and to serve as an example and model of a playful learning activity to motivate and stimulate student participation in the classroom. The methodology employed in the work consisted of three stages: the study of Norse mythology, the difficulty of teaching history today and the creation of educational games to contribute to the teaching of history.

Keywords: History. Teaching. Norse mythology. Educational games.

Recebido em: 27 agosto 2023
Aprovado em: 9 julho 2024

* Possui Bacharelado e Licenciatura em História pela Universidade Federal de Goiás (2006), mestrado e doutorado em História pela UFG. Fez estágio pós-doutoral em História na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), na UFG e na UFT. Atualmente é professor-adjunto no curso de Licenciatura em História da UFT-Porto Nacional e coordenador do PPGHispan-UFT. Coordenador do núcleo de estudos afro-brasileiros da UFT (Porto Nacional). Criador e líder do Grupo de Pesquisa em Mídias, tecnologias e História (MITECHIS). Fundador e editor da revista *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* (2965-2758) e parecerista em mais de dez periódicos nacionais. Contato: george.coelho@hotmail.com

** Doutor em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); integrante da coordenação do History of Games International Conference Serie; professor Adjunto no Departamento de História - CHT - da Universidade Federal Fluminense e membro do Prof História UFF. Contato: christianomonteiro@id.uff.br

*** Graduada em História na Universidade Federal Fluminense. Atualmente, estuda Gestão de Mídias Sociais na Estácio e trabalha como social media. Contato: patricianascimentocesar@gmail.com

Introdução

Caso pergunte para qualquer criança, adolescente ou adulto – que esteja imerso na cultura *pop* e ou na Cultura Digital – se ele(a) conhece jogos de tabuleiros e *videogames*, provavelmente eles lhe dirão que sim, e se jogam, com certeza. Falkembach (2005) afirma que os jogos são a melhor forma de conduzir os indivíduos à atividade coletiva, à autoexpressão, ao conhecimento e à socialização. Brincar e jogar – especialmente por intermédio de Jogos de Tabuleiros Educacionais – pode ser entendido como formas de provocar o aprendizado (Wanderley, 2017). Ressaltamos que este estilo de jogo estimula e desenvolve habilidades essenciais, pois proporcionam a comunicação verbal, o raciocínio lógico, a atenção, a concentração e a interação social. Eles ajudam, também, no fortalecimento da paciência e do respeito, características necessárias para o desenvolvimento de qualquer atividade lúdica.

No que concerne à relação entre os jogos e a cultura, podemos dialogar com as concepções de Roger Caillois (1990). Para este pensador, existem quatro categorias fundamentais nos jogos e, pelo menos uma delas, pode ser encontrada em qualquer jogo: *agôn* (competição), ação que propõe uma rivalidade baseada em um única qualidade como, por exemplo, rapidez ou memória; *mimicry* (simulacro), compreende os jogos nos quais os participantes precisam encarar personagens e imitar seu comportamento; *alea* (sorte), jogos nos quais os jogadores não precisam dispor de suas habilidades; e a *ilinx* (vertigem), que inclui jogos que tiram momentaneamente a estabilidade da percepção e consciência. A partir destas quatro características, o autor entende que:

Os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção etc. Apesar desta quase infinita diversidade, e com uma notável constância, a palavra “jogo” evoca por igual as ideias de facilidade, risco e habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte. Evoca uma atividade sem escolhas, mas também sem consequências na vida real. Opõe-se ao caráter sério desta última e, por isso, vê-se qualificada de frívola. Por outro lado, opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregue. Com efeito, o jogo não produz nada – nem bens nem obras. É essencialmente estéril (Caillois, 1990, p. 9).

Para Anita Grando e Aline Tauoco (2008), a atividade de jogo pode ajudar os estudantes a desenvolver muitas habilidades e competências, ao mesmo tempo em que os motiva durante o processo de aprendizagem. Essas possibilidades são possíveis graças ao fato de que

[...] as atividades lúdicas sempre se encontraram no cotidiano do desenvolvimento lógico-cognitivo e social do indivíduo, desde a sua infância, passando pela adolescência até chegar

à maioridade, assim, auxiliando este no desenvolvimento da criatividade, leitura, escrita, expressão verbal, organização do pensamento e do texto, convivência em grupo, argumentação entre outras competências sociais, além de manter viva dentro dele a imaginação e a fantasia (Grando; Taruoco, 2008, p. 1).

Com base nessas premissas iniciais, entendemos que esse elemento da cultura pode ser bastante útil para mediar o conhecimento referente à mitologia nórdica, a qual vem ganhando grande repercussão nas Histórias em Quadrinhos (HQs), no cinema e nos *games*. Para tanto, propomos a criação do Jogo de Tabuleiro intitulado *Mensagens dos Deuses: você consegue decifrar quem eu sou?* Com o propósito de estimular o engajamento do ensino de História, o jogo proposto pode ser um modelo, ou ainda, inspiração para utilização de jogos como forma lúdica no processo de ensino e aprendizagem em História.

A escolha do tema se deve ao destaque que a cultura da convergência vem ganhando nos últimos cinquenta anos, especialmente pelo fato de que a indústria midiática vem inspirando-se em conteúdos históricos para criação de produtos culturais. No que se refere à cultura *pop*, a apropriação da cultura nórdica remonta a década de 1960, quando Stan Lee e Jack Kirby publicaram pela *Marvel Comics* as primeiras HQs com o personagem *Thor*. No cinema, o personagem *Thor* também teve várias adaptações, mas a que marcou a atual geração foi a adaptação realizada pela *Marvel Studios* e distribuída pela *Paramount Pictures* a partir de 2011. Contudo, não podemos esquecer-nos da série de televisão *Vikings*, iniciada em 2013, que teve um total de seis temporadas. Nos *videogames*, desde a década de 1980, tivemos diversas outras adaptações em que aparecerem personagens da cultura nórdica, mas, nos dias de hoje, o jogo intitulado *God of War: Ragnarok*, produzido para o console *Playstation 4* da *Sony*, em 2022, é o *game* mais conhecido.

O que nos preocupa em relação aos produtos culturais – especialmente às imagens – criados pelas tecnologias digitais derivados da indústria cultural capitalista, são seus usos no Ensino de História. Sobre esa questão, Circe Bittencourt (2008) chama a atenção para a definição dos métodos de análises desses objetos culturais digitais. A autora destaca que os “métodos de análises” das “diferentes imagens necessitam estabelecer relações com outras fontes, notadamente com os textos escritos” (Bittencourt, 2008, p. 364). A historiadora salienta, inclusive, que no

[...] campo educacional existe, na atualidade, pesquisas com maior preocupação quanto ao tratamento cognitivo da informação transmitida pela imagem tecnológica, preferencialmente a filmática e a informática. Os aspectos relevantes que pesquisadores têm destacado concentram-se na forma de recepção da imagem e nas possibilidades didáticas para a renovação

dos métodos de ensino das diversas disciplinas escolares. Para a História escolar existem alguns investigações voltadas essencialmente para a análise de imagens tecnológicas e para o papel que desempenham na criação de nova relação com o conhecimento histórico e o imaginário coletivo. A intenção maior é identificar como o aluno apreende as imagens e suas representações (Bittencourt, 2008, p. 365).

E é em diálogo com a historiadora que esta pesquisa se insere. Nosso intuito é lançar mão das imagens e tecnologias produzidas por *software* e textos para a produção de um jogo de tabuleiro para o Ensino de História da mitologia nórdica. Pensando no crescente desenvolvimento da educação atrelada ao desenvolvimento de vários setores, defendemos que a implementação de atividades lúdicas em diálogo com a cultura *pop* e a cultura digital pode ajudar a transformar o ensino convencional, melhorar a qualidade da educação e ajudar os estudantes a adquirir conhecimento de forma recreativa. Neste sentido, demonstraremos o processo de criação de um Jogo de Tabuleiro para o ensino de mitologia nórdica e, assim, poder dialogar com alguns enunciados presentes na Base Nacional Curricular Comum (BNCC).

De acordo com o que regulamenta a BNCC em relação ao componente curricular de História, as “competências específicas [...] para o ensino fundamental” ligam-se ao modo como o estudante desenvolve a capacidade de interpretar os “contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias”, assim como, produzir, “avaliar e utilizar Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais” (Brasil, 2018, p. 402). A disciplina de História deveria desenvolver as seguintes habilidades: identificar os usos das tecnologias em diferentes contextos; “identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, *internet* e demais Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação)” (Brasil, 2018, p. 413); comparar o uso de diferentes tecnologias no processo de comunicação; analisar as “transformações nas relações políticas locais e globais geradas pelo desenvolvimento das Tecnologias Digitais de informação e comunicação” (Brasil, 2018, p. 433).

Os objetos de conhecimento de História inseridos ultrapassam as fontes tradicionais como, por exemplo, os “relatos orais, objetos, imagens (pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita [...] e inscrições nas paredes, ruas e espaços sociais”, e inserem as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) (Brasil, 2018, p. 408). Na BNCC, o mundo da tecnologia passa a pertencer ao campo de conhecimento da disciplina de História, assim como as possibilidades de “integração de pessoas e as exclusões sociais e culturais” (Brasil, 2018, p. 412).

Com base nessas premissas iniciais, este trabalho está organizado da seguinte forma. Na seção intitulada *Fundamentação teórico-metodológica: as bases para a criação do jogo*, apresentaremos o referencial teórico e a metodologia aplicada para a criação do jogo. Na segunda seção intitulada *Resultados e discussões: o jogo, personagens, regras e jogabilidade*, veremos a composição do jogo – as instruções de como fazer, montar e jogar – e a forma de aplicar em sala de aula. De modo mais direto, apresentaremos neste artigo as possibilidades de abordar o mito, o Ensino de História e a criação de jogos educacionais.

Fundamentação teórico-metodológica: as bases para a criação do jogo

O mito tem uma infinidade de definições. De acordo com os gregos, trata-se de uma narrativa contada e normalmente composta de elementos religiosos e fantásticos. De um modo geral, o mito é uma narrativa, uma história contada para explicar e entender os fenômenos da natureza, que contém relatos sobrenaturais sobre a origem das coisas. A palavra mito, segundo Eliade Mircea (1998) pode ser definida de duas formas; como “ficção”/“ilusão” ou como tradição sagrada, revelação primordial, modelo exemplar” (Eliade, 1998, p. 8). A autora explica, também, que muito mais que entender os mitos para conhecer as sociedades tradicionais, ele também contribui para entender nossa sociedade atual. Com a análise dos mitos, conseguimos identificar e explicar porque certa sociedade se comporta de tal maneira ou de forma diferente de outras. Enfim, a mitologia nos explica o porquê de tal alimentação, casamento, trabalho, arte e educação (Eliade, 1998).

Os estudos sobre a mitologia nórdica deram início no século XIX sendo os principais estudiosos da época os irmãos Grimm e Viktor Rydberg (Langer, 2015). A definição encontrada no *Dicionário de Mitologia Nórdica* (2015) afirma que o mito nórdico é um conjunto de narrativas sobre divindades e seres sobrenaturais, que tem como base a oralidade. A mitologia nórdica – mais precisamente da Escandinávia e Europa Setentrional – trata-se de um conjunto de mitos de origem na religiosidade pré-cristã. Contudo, nos mitos nórdicos, podemos encontrar muitos dos elementos semelhantes a muitas outras religiões como, por exemplo, do Cristianismo. De acordo com Langer (2015):

Os mitos nórdicos fazem descrição de seres sobrenaturais como deuses, deusas, monstros, entidades fantásticas, descreve heróis, localidades fantásticas, a destruição e reorganização do mundo, festivais, cultos, feitiçaria, profecias, maldições, curas, viagens entre muitas outras coisas (Langer, 2015, p. 305).

Ainda, segundo o *Dicionário de Mitologia Nórdica* (2015), o termo *viking* está relacionado às empreitadas marítimas, pirataria e comércio. Apesar desse significado, o

termo vem sendo utilizado para “tratar genericamente os povos da Escandinávia da Era Viking (800 d.C-1050 d.C.)” (Langer, 2015, p. 542). O termo *viking* possuía sentido negativo e somente no início do século XIX surgiram as imagens que conhecemos atualmente no cinema, ou seja, o guerreiro-explorador e/ou um herói como aponta Johnni Langer (2015). Para este autor,

Inicialmente, a palavra viking tinha um sentido negativo, designando crueldade, barbárie, paganismo e bestialidade, das fontes literárias medievais até o século XVIII. Apesar dos estereótipos negativos terem continuidade (na realidade, até nossos dias), foi durante o início do Oitocentos que se popularizaram as imagens positivas do guerreiro-explorador de origem nórdica: um espírito de aventura, intrepidez, bravura, liberdade, transformando o viking num dos heróis românticos preferidos (Langer, 2015, p. 543).

A mitologia é de suma importância para se entender como uma sociedade se organiza, pois seus ensinamentos interferem diretamente no cotidiano, nomeando os dias da semana, localidades, regiões e cidades. Segundo o autor, a mitologia nórdica se difundiu e criou um importante imaginário no mundo atual, sendo constantemente reinventada e ressignificada (Langer, 2015). Essas mitologias também são apropriadas no presente como, por exemplo, pelas HQs, pelas criações cinematográficas e pelos jogos digitais. Esses produtos da cultura de massa vêm difundindo uma geração de novos conhecimentos, assim como podem ser apropriados pelo professor para elaborar e implementar formas criativas de ensino para além do ensino convencional em sala de aula (Reis; Bitencourt, 2016).

O objetivo de nossa pesquisa qualitativa é entender como as pessoas constroem significados, explicando o que significam por meio do Jogo de Tabuleiro proposto por nós. Vale lembrar que a pesquisa qualitativa difere dos outros tipos de pesquisa por alguns aspectos importantes. Podemos destacar: “a) o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental; b) o caráter descritivo; c) o significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida como preocupação do investigador e, d) o enfoque indutivo”, de acordo com as observações de Godoy (1995, p. 62). De acordo com Bogdan e Biklen (1994), – para ressaltar esses pontos – é importante lembrar que o pesquisador é o principal meio de coleta de informações, pois a abordagem qualitativa é principalmente descritiva. Nessa perspectiva, os pesquisadores qualitativos se concentram mais no processo do que apenas nos resultados, assim como analisam os dados de maneira indutiva, pois a compreensão do “significado” das coisas e da vida tem um papel importante.

Muitos professores já vêm adotando essas estratégias de ensino para conduzir as aulas, pois já se nota que

os estudantes já não são mais atraídos ao ensino com os métodos convencionais². Com a crescente transformação no mundo da tecnologia e a incorporação dessas inovações nas vidas das pessoas, percebemos que o interesse de crianças e adolescentes está muito mais voltado para outros espaços de aprendizado, entre eles, a *internet*, os *games* e jogos de tabuleiros. Dessa forma, se faz necessário a criação de atividades lúdicas buscando um novo modelo de abordagem educacional, para que estimule os estudantes e incentive os estudantes a participar do processo ensino-aprendizagem (Reis, Bitencourt, 2016).

Reis e Bitencourt (2016) problematizam sobre os diversos benefícios que foram identificados ao se inserir os jogos no processo de ensino-aprendizagem. Ao participar das atividades propostas pelos jogos, os estudantes conseguem desenvolver capacidade crítica, bem como o raciocínio lógico, a agilidade, a comunicação e o trabalho em equipe. Para as autoras:

É importante destacar, que muitos professores reconhecem que os jogos, além de facilitarem a aquisição de conteúdos, contribuem também para o desenvolvimento de uma grande variedade de estratégias que são importantes para a aprendizagem, como a resolução de problemas, raciocínio dedutivo e memorização (Reis; Bitencourt, 2016, p. 934).

Jogos são atividades cujo objetivo é a diversão, os jogadores são submetidos a regras que estabelecem quem vence e quem perde. Segundo Reis e Bitencourt (2016), existem dois tipos de jogos, os educacionais e os lúdicos, ambos podendo ser de tabuleiro ou digitais. Jogos de tabuleiro nada mais são do que um jogo disputado sobre uma superfície plana, alguns exemplos são: pôquer, dominó, xadrez, dama, ludo, *Real Play Game* (RPG³) e Uno. Muitos são jogados por adultos como o pôquer e por crianças e adolescentes como o Uno.

De acordo com Marc Prensky (2001), os jogos nos envolvem e atraem sem que percebamos. A primeira razão por trás dessa influência é que os jogos são baseados na diversão e na brincadeira. A segunda razão é que eles são compostos por seis componentes fundamentais da estrutura dos jogos: regras, objetivos e metas, resultados e *feedback*, conflito/competição/desafio/oposição, interação, representação ou história. Completando esse raciocínio, Grandó e Tauoco (2008, p. 2) ressaltam que:

São as regras que nos orientam, organizam nossos passos, delimitam ações, estipulam o que pode e o que não pode ser feito, colocam limites para o certo e o não certo, nos orientam para alcançarmos as metas e que todos os participantes se encaminhem na mesma direção. As regras levariam a proposta pedagógica, onde os indivíduos encontrariam as indicações de como poderiam efetuar suas ações.

O intuito deste trabalho não é a criação de um Jogo Digital, mas sim um Jogo de Tabuleiro – o que não impede sua migração para plataformas digitais, como o *Android* e o *iOS* – de fácil acesso aos professores, crianças e adolescentes. De modo geral, nosso intuito é criar um Jogo de Tabuleiro inspirado na mitologia nórdica por meio de recursos oferecidos pelas TIDCs que proporcionarão uma prática divertida de estudo entre estudantes de diferentes faixas etárias. É notório que a proposta de criação de um jogo para ser utilizado em sala de aula deve seguir uma metodologia de criação e aplicação, pois seu objetivo central é a aprendizagem. Algumas orientações metodológicas foram necessárias para que fosse possível produzir e utilizar o jogo em sala de aula.

Nosso jogo traz elementos de RPG, que segundo Grando e Tauoco (2008, p. 4) pode ser entendido como um

um jogo, ou brincadeira de faz-de-conta, em que os participantes criam coletivamente histórias interativas. Um dos participantes, o Narrador, conduz a história como um roteirista ou diretor de cinema, enquanto os demais interpretam os personagens principais. Os demais participantes interpretam os Personagens principais, os heróis e as heroínas, e desempenha um papel ativo na história conduzida pelo Narrador. Portanto, uma sessão de RPG transforma-se numa atividade cooperativa em que todos os participantes colaboram na criação de uma narrativa oral de com características relativas a uma época ou momento específico. Entre as pessoas que tem o hábito de jogar RPG, é comum ouvi-los dizer que a melhor maneira de entender a dinâmica de uma brincadeira como essa é brincando (Grando; Tauoco, 2008, p. 4).

A primeira questão refere-se ao fato de que o professor ou educador deve conhecer os diferentes jogos, jogar e experimentar para compreender seu funcionamento. A segunda questão relaciona-se a uma questão fundamental: antes de criar um jogo, o docente deve definir seu público-alvo e conhecê-lo, a fim de entender seus interesses, facilidades e dificuldades. Deve-se definir um objetivo, o tema que será abordado, em outras palavras, a História que se quer contar. Pensar no tipo de jogo: RPG, *Puzzle*, Esporte, Estratégia, Memória, Cartas, Adivinhação etc. Após entender esses passos, o professor deve definir as regras do jogo, quantos jogadores, os componentes do jogo, como se dá o início e como se chega ao fim da partida, elaborar um sistema de pontuação, as recompensas a cada avanço possibilitado pelo jogo. Esses pontos são fundamentais para que o jogador queira atingir as metas e progredir no jogo. Após todo o processo criativo, é necessário pensar de que forma ele será aplicado, utilizando qual recurso para sua confecção. Esse será nosso objetivo na próxima seção.

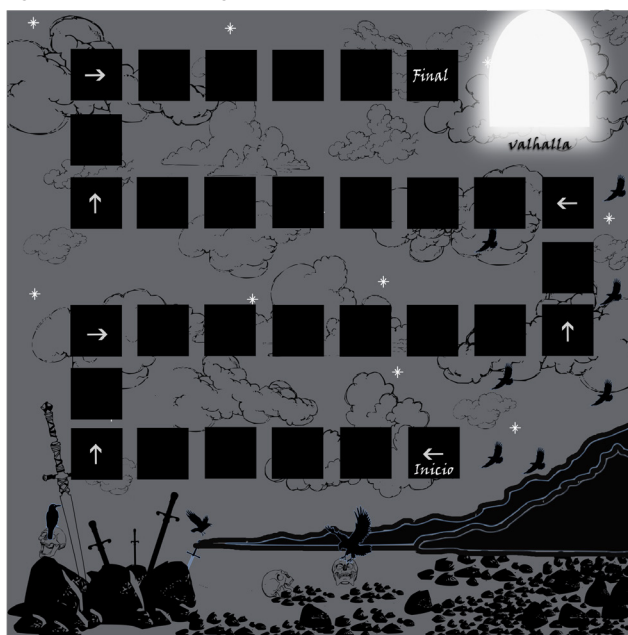
Resultados e discussões: o jogo, personagens, regras e jogabilidade

O jogo de tabuleiro *Mensagem dos Deuses: você consegue decifrar quem eu sou?* é um jogo para o ensino de mitologia nórdica no Ensino Médio e no Ensino Superior, especialmente nos cursos de formação de professores de História. A sua criação se deu a partir de inspirações em jogos de adivinhação e jogos de tabuleiro como, por exemplo, *Perfil 6*, *Quem sou eu?* e *Cara a Cara*.

O jogo criado insere-se no gênero de jogos educacionais, o qual visa estabelecer uma prática divertida de estudos fora ou dentro da sala de aula, e que propõe a troca de conhecimento em grupo. O jogo pode ser levado pronto pelo professor ou pode ser feito pelos próprios estudantes em sala de aula, manualmente ou utilizando o laboratório de informática. Ressaltamos que, ambas as possibilidades provocam o estímulo para trabalhar em grupo, de uma forma leve e descontraída. Nosso jogo é composto por um tabuleiro, cartas e pinos, e pode ser jogado por 4 ou 6 jogadores. Os componentes do jogo são: 1 tabuleiro contendo 30 casas, 30 cartas com dicas, 6 peões, 5 fichas (roxas), 5 fichas (verde), 1 carta dourada, 5 cartas pretas e 1 livro de regras⁴. Para a construção do jogo em sala de aula, sugerimos os seguintes materiais: papel cartão, régua, cola bastão, tesoura, *contact*, pinos para tabuleiro (disponíveis para compras em lojas de brinquedo) e lápis coloridos e canetas (se necessário).

Vejamos uma sugestão visual para a produção do tabuleiro por meio do aplicativo de criação *Inkscape* (disponível no link <https://inkscape.org/pt-br/>):

Figura 1 – Tabuleiro do Jogo



Fonte: elaborado pelos autores.

O tabuleiro foi produzido pelo aplicativo de criação *Inkscape*, salvo em formato “svg”, exportado para formato “png”. Depois pode ser impresso no tipo de papel escolhido pelo grupo. Este aplicativo é semelhante ao *Photoshop*, mas disponível gratuitamente. As imagens utilizadas no tabuleiro foram retiradas do *Pinterest* (<https://br.pinterest.com/>) e vetorizadas para uso por meio do *Inkscape*. As medidas que foram utilizadas no tabuleiro foram, de 49 cm x 49cm. E cada uma das 30 casas com 4 cm x 4 cm. Para o processo criativo, foram pesquisadas imagens relacionadas aos *vikings* e imagens de referência de tabuleiros, as quais podem ser debatidas pelo grupo de estudantes que ficarão responsáveis pela produção visual do tabuleiro. Como visto, o tabuleiro é bastante simples, com INÍCIO e FIM do número um (1) ao número trinta (30). Para melhor durabilidade do jogo, todas essas partes – cartas e o tabuleiro – podem ser impressas e encapadas com papel *contact* transparente.

O jogo contém uma “Introdução” que deve ser lida antes de iniciar o jogo, vejamos:

A mitologia nórdica – também chamada de mitologia viking – é um conjunto de mitos criados nos países escandinavos, como as atuais Suécia, Noruega, Finlândia e Dinamarca. Essa cultura é composta por deuses, heróis, gigantes, anões, elfos etc. Todos esses personagens compõem elementos míticos que relatam acontecimentos que explicam a origem da humanidade, a vida após a morte e os fenômenos da natureza, entre outros. A mitologia possui grande importância na configuração da cultura desses países, assim como inspira HQs, Filmes, Séries e Jogos. Os principais deuses, criaturas, mundos e símbolos foram escolhidos para a criação deste jogo, vejamos: Deuses (Odin, Thor, Freyr, Freya, Frigg, Balder, Njord, Loki, Ask e Embla, Vili e Vé e Sól e Mani), Criaturas (Anões, Jotuns, Monstros, Valquírias, Dragões, Ymir, Elfos e Águia), Mundos (Midgard, Asgard, Niflheim e Jotunheim), Símbolos (Yggdrasil, Valhalla, Ragnarok, martelo de Thor, Águia de Sangue e Anéis). Ao longo do jogo, os participantes devem se esforçar para reconhecer o Deus, a localidade, a característica cultural ou a criatura mística através de uma série de dicas, reveladas uma a uma. Ao longo do jogo o participante tem que levar seu peão até o final do tabuleiro, demarcado como chegada.

Após a leitura do texto introdutório e explicadas as regras, os participantes devem decidir quem começará o jogo, quem será o mediador (no qual para entrar no clima durante o jogo deverá chamar-se KONUNGR cujo significado é REI). O mediador será o único que saberá a resposta, pois ele ficará responsável por ler as dicas contidas nas cartas. Os jogadores devem escolher seus peões e posicioná-los na faixa inicial do tabuleiro. O mediador escolhe a primeira carta e deverá dizer qual sua categoria, o jogador sentado à sua esquerda escolhe um número de 1 a 10. O mediador lê a dica escolhida e o jogador pode dar um palpite ou pular sua vez. Ao dar o palpite, o jogador pode acertar ou errar: se acertar, o

jogador anda a quantidade de casa(s) equivalente(s) ao número da dica que escolheu, e o mediador devolverá a carta ao monte. Sempre que um jogador acertar a resposta, o mediador atual deve ser substituído por um dos outros jogadores, dando assim a oportunidade de todos serem jogadores e mediadores. Na sequência, o próximo mediador escolhe uma nova carta. Se errar, a vez passa ao próximo jogador à esquerda que fará o mesmo que o anterior, ou seja, escolherá uma dica e fará seu palpite ou pulará sua vez.

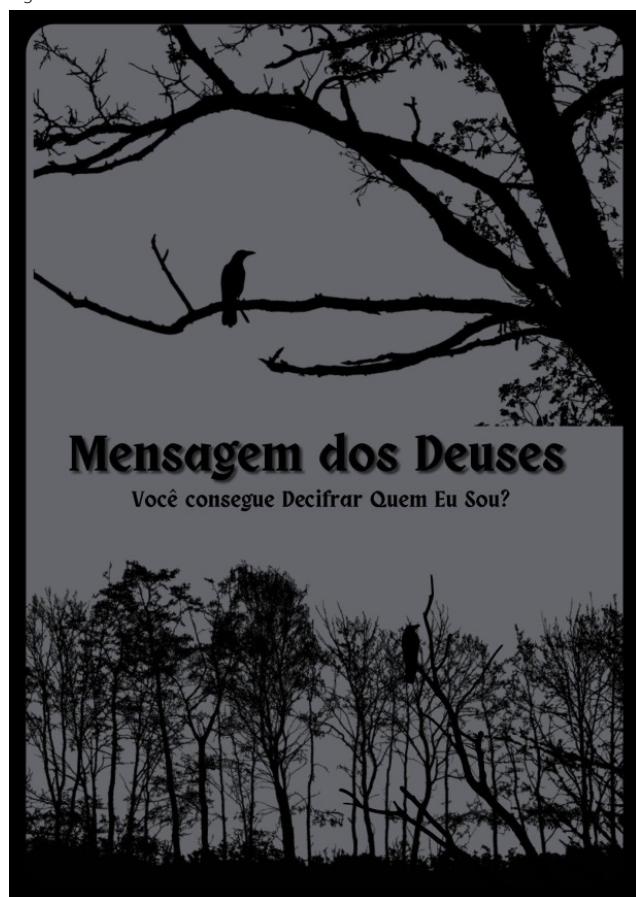
As 30 cartas de dicas estão distribuídas em 4 categorias: a 1ª categoria, chamada Cartas dos Deuses, inclui os deuses, seres humanos, semideuses e guerreiros; a 2ª categoria, chamada Carta de Localidades, inclui região, lugar ou casa de algum personagem; a 3ª categoria, chamada Cartas da Cultura, inclui Símbolo, Ritual, Cotidiano, Cultura material, agricultura, culto religioso; a 4ª categoria, chamada Cartas das Criaturas Místicas, inclui monstros e entidades fantásticas. Todas as informações das cartas com dicas foram retiradas dos dicionários de mitologia nórdica, o *História e Cultura da Era Viking* e o *Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos*. As informações para elaboração das perguntas e as respostas foram tiradas do *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. No Quadro 1 (ver apêndice), visualiza-se as informações contidas nas cartas dos deuses.

As cartas com as dicas podem ser feitas em cartolina, escritas a mão, ou digitadas no computador e impressas para colagem em papel cartão. A frente e o verso das cartas podem ser elaboradas por programa de tratamento de imagem chamado *Photoshop*, mas também pode ser produzido pelo *Corel Draw*, *Canva* ou *Paint*. As cartas apresentadas neste artigo foram criadas no aplicativo de edição e criação *Canva* (<https://www.canva.com/pt-br/>), disponível gratuitamente para celular e computador.

Todas as imagens utilizadas foram retiradas do próprio aplicativo. As cartas de dicas devem seguir um padrão, todas com as mesmas cores, fontes e tamanhos. Para impressão, tanto as cartas de dicas como as outras devem possuir o tamanho de 7cm x 12cm, sendo este um tamanho padrão de uma carta de *tarot*. Foram criados frente e verso das cartas, com o verso padronizado semelhante às cartas de Uno, por exemplo, que têm o nome do jogo no verso. Foram feitas de forma simples, para poder facilitar a confecção de forma manual, assim como para facilitar a leitura.

Logo em cima de cada carta, deve estar escrito o que é, por exemplo: Odin (Deus), Anão (criatura mística), Valhalla (localidade) e Guerra (cultura), quando for o caso. Na parte de baixo, está escrito em qual categoria se encaixa, como já colocado entre parênteses acima e logo depois, em ordem numérica, as dicas. Vejamos então uma sugestão para a parte de informação das Cartas dos Deuses: escolhemos a carta do Deus Odin.

Figura 2 – Verso da Carta do Deus Odin



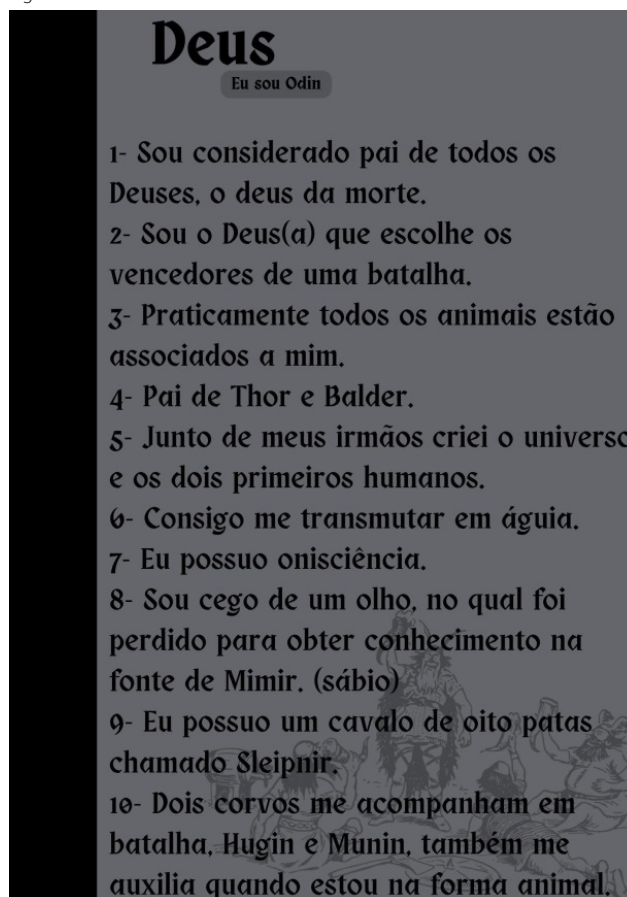
Fonte: Elaboração própria.

Odin é uma figura mitológica que faz parte do panteão nórdico. Sendo assim, não há um único desenhista clássico que o tenha ilustrado. No entanto, ao longo dos anos, muitos artistas têm retratado Odin em diversas formas, sejam em quadrinhos, cinema e/ou obras de arte, cada um com seu estilo e interpretação pessoal. Essas informações podem ser estimuladas pelo professor em pesquisa na *internet*, por meio de *blogs* especializados. Outro conjunto de cartas é o das criaturas míticas, vejamos a relação e as características no Quadro 2 (ver apêndice).

Já no Quadro 3 (ver apêndice), é possível ver as Cartas das Localidades com suas características. Por sua vez, o Quadro 4 (ver apêndice) ilustra as Cartas das Práticas Culturais com suas respectivas características. Outro conjunto de cartas são as cartas verdes, roxas e douradas, representadas no Quadro 5 (ver apêndice), com a sugestão visual destas cartas.

As cartas de cores verde, roxa e preta serão do mesmo tamanho e formato das cartas de dicas, e em letras maiúsculas ocupando todo ou praticamente o espaço estará escrito a vantagem ou punição ou no caso das pretas, a pergunta. A carta dourada segue o mesmo tamanho, e nela estará escrito: "escolha o jogador para responder aos deuses".

Figura 3 – Frente da Carta do Deus Odin



Fonte: Elaboração própria.

Apenas nas cartas pretas, por fim demonstradas no Quadro 6 (ver apêndice), utilizamos um símbolo nórdico, no entanto, nada interfere na funcionalidade da carta, uma vez que a imagem apenas foi utilizada para acrescentar no *design* do jogo: a ideia foi trazer mais um elemento da cultura nórdica. Vejamos o modelo de sugestão representado na Figura 6.

Para a ilustração contida da Figura 6, selecionamos *Vegvisir*, retirado no manuscrito *Huld* de Geir Vigfússon, Islândia (1860). O símbolo escolhido por nós representa um poder mágico, e era usado por marinheiros nórdicos para encontrar direção em momentos de maré turbulenta. Além da representatividade na navegação, esse signo expande-se dentro da mitologia nórdica também podendo significar encontrar caminho certo sobre as escolhas que uma pessoa fará na vida.

O jogo de tabuleiro – como produto educacional – é capaz de contribuir com o aprendizado. Corroborando com Grandó e Taruoco (2008), entendemos que as

[...] atividades desenvolvidas em forma de jogo remetem o aluno a momentos de atividades agradáveis onde ele estará construindo o seu conhecimento e desenvolvendo suas potencialidades e características. Sendo assim, através de uma atividade

Figura 4 – Verso da Carta Dourada



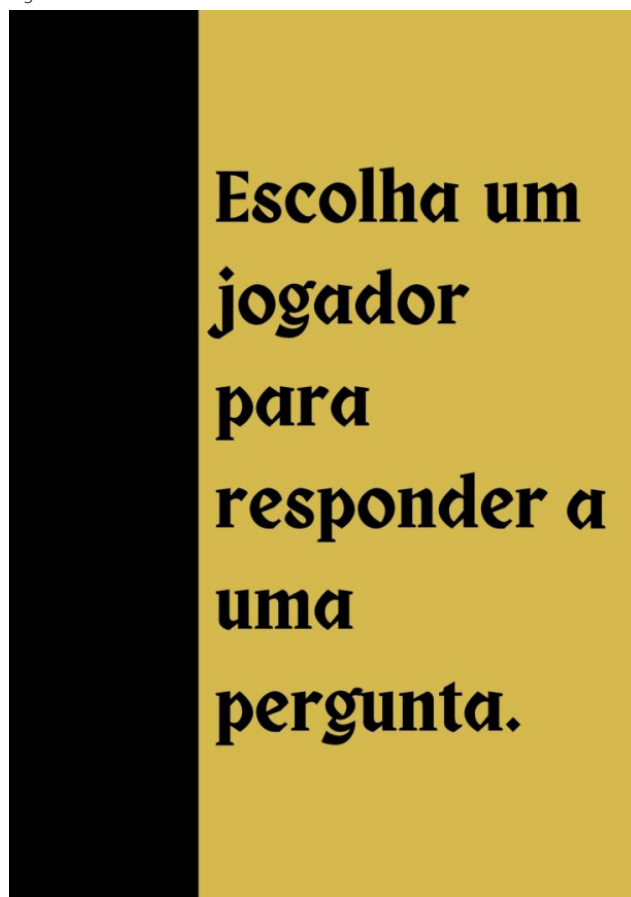
Fonte: Elaboração própria.

lúdica, que é o jogo, o professor poderá, com criatividade e bom senso, elaborar atividades desafiadoras as quais serão realizadas pelos alunos de uma forma espontânea e voluntária (Grando e Taruoco, 2008, p. 2).

Para avaliar a usabilidade do jogo, foram realizados testes com pessoas entre 15 e 26 anos. O teste consistiu em uma partida em grupo. Antes de iniciar a leitura das regras, pontuei alguns aspectos referentes à cultura escandinava. Durante o jogo todos demonstraram interesse, fizeram pausas para pensar, para tentar reconhecer e adivinhar os componentes da mitologia. Ao final de cada carta, mesmo se ninguém acertar as perguntas, o mediador revelava quem é ou o que era. Todos demonstraram empolgação ao conhecer os Deuses, entre outras coisas, e para os que já conheciam um pouco sobre a mitologia se mostraram entusiasmados em conhecer mais.

Ao criar um Jogo de Tabuleiro inspirado na mitologia nórdica, por meio de recursos oferecidos pelas TIDCs, proporcionamos uma prática divertida de estudo entre os estudantes. Foi notório que a proposta de criação de um jogo para ser utilizado em sala de aula deve seguir uma metodologia de criação e aplicação, pois seu objetivo central é a aprendizagem. Em outra

Figura 5 – Frente da Carta Dourada



Fonte: Elaboração própria.

oportunidade, realizaremos novos resultados com aplicação de questionário a dois grupos focais, um de Ensino Médio e outro da Licenciatura em História da Universidade Federal do Tocantins. Com isso dialogaremos com a perspectiva da pesquisa em educação conhecida como estudo de caso.

Considerações finais

O jogo apresentado neste artigo foi feito a partir de pesquisas e análises de jogos do mesmo gênero, de modo que também foi necessária a "comparação dos diversos tipos de jogos a serem utilizados nos diversos tipos de engajamento para uma aprendizagem mais interativa" (Grando; Taruoco, 2008, p. 2). Toda pesquisa e desenvolvimento do jogo foi pensando em atender os objetivos do trabalho, a criação de um jogo educacional sob o olhar da mitologia nórdica. Como sugestões futuras para o melhoramento do *Mensagem dos Deuses: você consegue decifrar quem eu sou?*, destacamos: adicionar mais deuses, criaturas ou aspectos culturais junto de criações de dicas para crescer o número de cartas e o conhecimento sobre mitologia. Pode-se formar mais perguntas

Figura 6 – Verso da Carta Preta

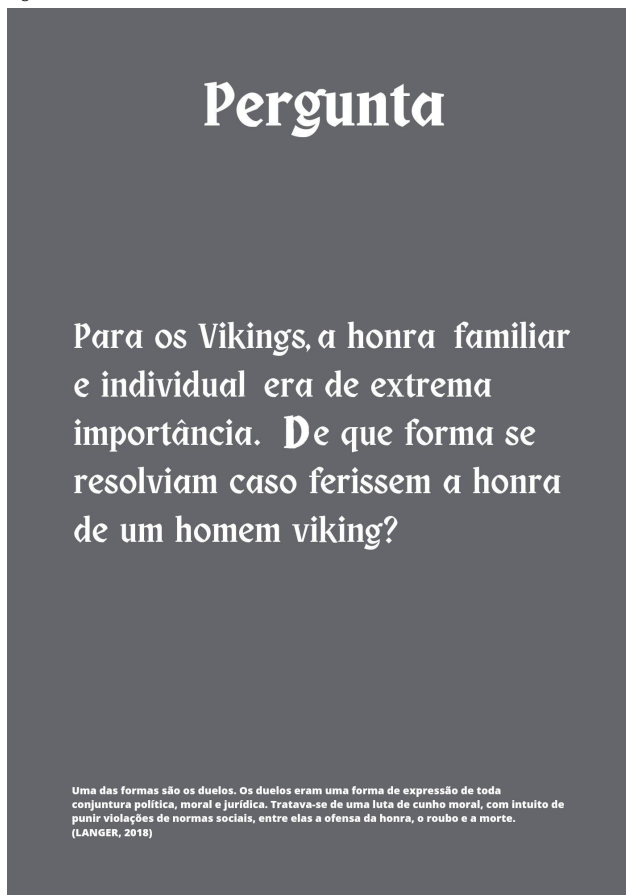


Fonte: Elaboração própria.

para serem respondidas e com esses acréscimos no número de cartas, pode também crescer o número de casas no tabuleiro.

Em diálogo com a BNCC em relação ao componente curricular de História, nossa proposta buscou desenvolver competências específicas sobre a mitologia nórdica, assim como capacidade dos jogadores/estudantes interpretar contextos históricos específicos através de diferentes linguagens e mídias. Nosso jogo também ofereceu aos jogadores/estudantes a avaliação e a utilização das TDICs na pesquisa e na confecção do Jogo de Tabuleiro. Assim estimulamos os usos das tecnologias em diferentes

Figura 7 – Verso Carta Preta



Fonte: Elaboração própria.

contextos didáticos: a convergências entre diferentes elementos midiáticos (*games*, HQs e cinema).

Ao longo do processo de pesquisa, da construção do jogo e da aplicabilidade no campo educacional, percebemos que o interesse dos estudantes dialoga com outros espaços de aprendizado como, por exemplo, o jogo criado por nós. Em diálogo com a bibliografia utilizada neste estudo, ressaltamos que se faz necessária a criação de atividades lúdicas que busquem novos modelos de abordagem educacional, as quais têm a possibilidade de estimular os estudantes e incentivá-los a participar do processo de ensino-aprendizagem. ■

Notas

- ¹ A igreja católica contribuiu para que entendêssemos o mito hoje em dia como mentira, uma fantasia, aquilo que não é verdadeiro. E assim ao longo do tempo os mitos foram assimilando à ficção (MINDLIN, 2002).
- ² Eric Mazur (2014) ressalta que mudou sua forma de ensinar justamente ao perceber que seus alunos não estavam aprendendo como esperava. Mazur (2014) passou a não mais aplicar o conteúdo nas aulas de forma somente expositiva. Em vez disso, o autor passou a pedir que os alunos estudassem a matéria em casa, e em salas de aula, eles responderiam perguntas e trocavam conhecimentos entre si.
- ³ Segundo Grando e Tauoco (2008, p. 4), o "primeiro registro oficial do RPG (Role Playing Game ou jogo de representação de papéis) foi no ano de 1974. Sua primeira edição foi com o jogo Dungeons & Dragons (abreviado como D&D), idealizado pela empresa TSR dos Estados Unidos da América e criado por Gary Gygax. No início, o D&D, ou 'Calabouços & Dragões' em português, era um simples

complemento para um outro jogo de peças de miniatura chamado Chainmail (cota de malha), mas terminou dando origem a um jogo totalmente diferente e inovador”.

⁴ No que diz respeito às regras, Grando e Taruoco (2008, p. 2), “o fator Regras é o que transforma um jogo em um jogo. Pois são elas que diferem o jogo da brincadeira. Brincadeiras são atividades livres e espontâneas, onde o indivíduo não precisa se preocupar em alcançar nenhum resultado, pois na brincadeira não temos implícita a competição entre os participantes, em contrapartida no jogo esta situação já é intrínseca, onde co-existe a vitória e a derrota”.

Referências

- BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2/2017. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Conselho Nacional de Educação, Ministério da Educação, 2017.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Documentos não escritos em sala de aula. *In*: BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. 2ª ed. Col. Docência em formação. São Paulo: Cortez, p. 156-188, 2008.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, K. S. **Investigação qualitativa em Educação**. Tradução de Maria Joana Alvares, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Portugal: Porto Editora, 1994.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Portugal, 1990.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. 5ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1998.
- FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Porto Alegre: Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação/UFRGS, 2005. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. Acesso em: 27 jun. 2024.
- GODOY, Arilda Schimidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**. v. 35, n. 2, p. 57-63, mar/abr. 1995.
- GRANDO, Anita; TARUOCO, Liane Margarida Rockencach. O uso de jogos do tipo RPG na Educação. **Revista Renole: novas tecnologias da educação**. Rio Grande do Sul, 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14403/8308>. Acessado em: 26 jun. 2024.
- LANGER, Johnni. **Dicionário de Mitologia Nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Editora Hedra, 2015.
- LANGER, Johnni. **Dicionário de História e Cultura da Era Viking**. E-book. São Paulo: Editora Hedra, 2018.
- MAZUR, Eric. **O homem que inverteu a sala de aula antes da tecnologia**. Entrevista concedida à revista: PORVIR Inovações em Educação. 2014. Disponível em: <https://porvir.org/homem-inverteu-sala-de-aula-antes-da-tecnologia/>. Acesso em: 9 dez. 2022.
- MINDLIN, Betty. **O fogo e as chamas dos mitos**. Estudos Avançados, v. 16, n. 44, p. 149-169, 2002.
- REIS, Fernanda de Melo; BITENCOURT, Ricardo Barbosa. **Games no Ensino de História: aplicação na Disciplina de História no Ensino Fundamental**. São Paulo SP. XV SBGames, 2016.
- WANDERLEY, Sonia. **Gamificação e Ensino da História: uma experiência didática**. Revista Travessos, 2017.

Apêndice

Quadro 1 – Cartas dos Deuses

DIVINDADE	CARACTERÍSTICAS
ODIN	<ol style="list-style-type: none"> Sou considerado pai de todos os Deuses, o Deus da morte. Sou o Deus que escolhe os vencedores de uma batalha. Praticamente todos os animais estão associados a mim. Pai de Thor e Balder. Junto de meus irmãos, criei o universo e os dois primeiros humanos. Consigo me transmutar em águia. Eu possuo onisciência. Sou cego de um olho, o qual foi perdido para obter conhecimento na fonte de Mimir (sábio) Eu possuo um cavalo de oito patas chamado Sleipnir. Dois corvos me acompanham em batalha, Hugin e Munin, também me auxiliam quando estou na forma animal.

<p style="text-align: center;">THOR</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou um dos filhos(as) de Odin. 2. Sou o Deus do trovão. 3. Sou o deus mais popular nos dias atuais. 4. Meu nome significa trovão. 5. Sou associado à maçã (arma formada por um cabo comprido) ou ao machado, ao trovão, às chuvas e à fertilidade. 6. Você tem o direito a uma carta Roxa. 7. Sou casado com a Deusa Sif, nossa união significa a união do céu e da terra. 8. Lutei contra a serpente do mundo. 9. Sou associado a Júpiter. 10. Eu possuo um cinto mágico, que amplifica minha força, e também luvas de ferro.
<p style="text-align: center;">FRIGG</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou chamada na hora do parto por mulheres casadas. 2. Sou mulher de Odin. 3. Sou madrasta do Deus Thor. 4. Sou considerada uma das maiores deusas ao lado de Freyja. 5. Sou a deusa que deu o nome a sexta-feira. 6. Meu nome significa esposa, dama amada, a que é para ser pedida em casamento e para amar. 7. Eu tenho como filho o deus Balder. 8. Sou considerada deusa de grande sabedoria. 9. Sou conhecedora do destino, dando significado a acreditarem que as mulheres são portadoras de grande sabedoria. 10. Além de boa mãe e de grande sábia, sou também uma grande conselheira de meu marido.
<p style="text-align: center;">LOKI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou relacionado a uma figura embusteira, artilosa, cômica, pregadora de peças, realizadora de boas e más ações. 2. Atualmente me chamam de "o Deus da Trapaça". 3. Posso me transmutar em pássaro, mosca, foca, salmão e mulher velha. 4. Durante a construção de Asgard, me transformo em égua para seduzir o cavalo mágico e impedir a finalização. 5. Posso ser considerado gigante morando com os deuses. 6. Tive vários filhos com a gigante Angrboda. 7. A deusa do submundo é minha filha. 8. Tenho como filha a serpente do mundo. 9. Eu estou envolvido com a morte do Deus Balder. 10. Não ficarei ao lado dos ases durante a batalha final.
<p style="text-align: center;">FREYJA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deus(a) da fertilidade, paz e riqueza. 2. Sou associada à sexualidade graças a minha beleza. Também relacionada à magia e à morte do mundo feminino. 3. Faz parte da família dos deuses vanes. 4. Tenho uma carroça puxada por gatos. 5. Irmão(ã) de Freyr. 6. Amante e esposa de Freyr. 7. Fui supostamente amante de todos os deuses e elfos. 8. Filho(a) de Njord. 9. Sou associada à magia seidr, o mais importante ritual mágico do mundo nórdico. 10. Em momentos mágicos, tenho a forma de um falcão. 11. Sou guardião do mundo doméstico.
<p style="text-align: center;">YMIR</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Você tem o direito a uma carta Verde. 2. Eu fui o primeiro ser vivo. 3. Enquanto estava vivo, não existia nem terra nem céu, somente o grande abismo e o vazio. 4. Após minha morte surgiu o universo. 5. Fui assassinado. 6. Você tem o direito a uma carta Roxa. 7. Sou um gigante. 8. Midgard foi construído com meu crânio. 9. Odin e seus irmãos me mataram. 10. Nasci do encontro entre o fogo e o gelo.

AEGIR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eu sou o Deus do mar. 2. Meu nome significa mar. 3. Minhas filhas são as ondas do mar. 4. Meu cavalo é um barco. 5. Sou um anfitrião para os deuses. 6. Você ganhou uma carta VERDE. 7. Sou conhecido também como o gigante do mar. 8. Sou um dos deuses primordiais, antecipando a existência de muitas criaturas como elfos e anões. 9. Você tem o direito a uma carta dourada. 10. Junto a minha esposa Rán, somos protetores e patronos dos marinheiros e exploradores.
BALDER	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou o Deus da justiça. 2. Eu sou o segundo filho de Odin com a deusa Frigg. 3. Fui morto pelo Deus Loki. 4. Sou considerado o mais belo de todos os deuses, o mais sábio, eloquente e piedoso. 5. Faço parte da família de deuses Ases. 6. Acreditam que tenho semelhanças com Jesus Cristo devido à minha pureza e à minha ressurreição. 7. Você tem o direito a uma carta dourada. 8. Meu nome significa "senhor" em nórdico antigo. 9. Após sonhar com minha morte, minha mãe fez todas as coisas jurarem não me causar nenhum mal. 10. Após minha morte, Hermód tenta me resgatar do mundo dos mortos, mas Hel exige que todas as criaturas chorem por mim e que só assim me libertará.
FREY	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deus(a) da fertilidade, paz e riqueza. 2. Faz parte da família dos deuses vanes. 3. Filho(a) de Njord. 4. Irmão(ã) de Freyja. 5. Você tem o direito a uma carta dourada 6. Amante e marido de Freyja. 7. Casou-se com a gigante Gerda 8. Meu casamento com uma gigante simboliza a união sagrada entre o caos e a ordem. 9. Minha residência é Alfheimr (mundo dos elfos) 10. Possuo um javali com arreios de ouro.
ASK E EMBLA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Somos os primeiros humanos. 2. Você tem o direito a uma carta dourada. 3. Nossos descendentes habitam Midgard. 4. Somos comparados a Adão e Eva. 5. Temos relação com a árvore Yggdrasil. 6. Somos um casal. 7. Você tem o direito a uma carta Roxa. 8. Nascemos de um galho da árvore da vida. 9. Fomos criados por três Deuses. 10. Somos um homem e uma mulher.
VILI E VÉ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Somos irmãos de Odin. 2. Ajudamos a criar os primeiros seres humanos. 3. Somos filhos de Bestla e Borr. 4. Juntos de Odin matamos Ymir (foi a primeira criatura viva). 5. Criamos o universo junto de Odin. 6. Você tem o direito a uma carta Roxa. 7. Nossa mãe é uma descendente de gigantes. 8. Você tem o direito a uma carta Verde. 9. Frigg supostamente foi nossa amante. 10. Cometemos um assassinato familiar.
SÓL E MANI (A LUA E O SOL)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Um de nós é um ser feminino e o outro um ser masculino. 2. Um de nós é considerado um Deus(a) dos ases e o outro um gigante. Nosso pai é Mundilfari. 3. Durante o Ragnarok, somos devorados pelos lobos Skoll e Hati. 4. Após nossa morte, surge o gigante Surt cavalgando pelo céu envolto em fogo.

Fonte: Elaboração própria.

CRIATURA MÍSTICA	CARACTERÍSTICAS
VALQUIRIAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seres sobrenaturais femininos que servem a Odin. 2. Conduzo os heróis e reis para Valhalla. 3. Sou aquela que escolhe os mortos. 4. Mulher sobrenatural, capaz de mudar o rumo de uma batalha. 5. Sou uma guerreira com escudos, espada e elmo. 6. Posso interferir no destino dos homens e dos imortais. 7. Convoco guerreiros para Odin. 8. Acredita-se que posso me transformar em corvo. 9. Sou uma criatura muito popular atualmente. 10. Você tem o direito a uma carta dourada.
ANÕES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Somos dotados de grande inteligência. Relacionados também com o conhecimento, incluindo magia e sabedoria. 2. Desempenhamos o papel de ferreiros e moradores de rochas. 3. Considerado(a) um ser inferior na mitologia escandinava. 4. Objetos mágicos dos deuses foram fabricados por nós (p. 218). 5. Somos conhecidos por ser pequenos. 6. Desempenhamos na mitologia pilares de sustentação do céu em cada ponto cardeal. 7. Ocasionalmente somos associados com o mundo dos mortos. 8. Não há vestígios de que fosse concebida a existência dessas criaturas femininas. 9. Eu existo em duas localidades diferentes. 10. Possuímos nomes individuais.
ELFOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seres imortais dotados de poderes mágicos. 2. Humanoide. 3. Somos apresentados na mitologia como criaturas perigosas e mal-intencionadas que possuem fortes poderes mágicos e que são hostis aos seres humanos. 4. Somos representados atualmente como seres semelhantes aos seres humanos, de pele branca e orelhas pontudas. 5. Usamos nomes humanos. 6. Somos generosos e benignos. 7. Temos relação com os deuses vanir. 8. Somos referidos coletivamente, não há lista de nomes. 9. Somos confundidos com os anões. 10. Não há traços de existência dessas criaturas femininas.
JOTUNS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gigantes dotados de poderes. 2. Somos moradores de Jotunheim. 3. Asgard (mundo dos deuses) foi construída por um de nós. 4. Somos uma raça com forças sobre-humanas. 5. Você tem o direito a uma carta Roxa. 6. Somos de natureza destrutiva. 7. Muitas das esposas dos Deuses são de nossa raça. 8. Somos de rocha e neve. 9. Thor é um dos grandes responsáveis pela morte de muitos de nós.
MONSTROS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alguns de nós são representados junto a árvore do mundo. 2. Podemos ser lobos. 3. Podemos ser serpentes. 4. Você tem o direito a uma carta dourada. 5. Podemos ser um dragão. 6. Você tem o direito a uma carta Verde. 7. Estamos relacionados ao Ragnarok. 8. Somos dotados de poderes. 9. Podemos ser criaturas marinhas. 10. Você tem direito a uma carta Roxa.

DRAGÃO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estou presente em quase todas as tradições culturais. 2. Sou representado como uma grande serpente com cabeça, mandíbula e presas de crocodilo. 3. Sou comum na China. 4. Possuo patas e asas. 5. Arrasto meu corpo como uma serpente. 6. Sou um monstro de asas feitas de plumas. 7. Sou um animal. 8. Sou associado a Yggdrasil. 9. Usam minha imagem em navios. 10. Sou um símbolo de passagem para o norte.
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 3 – Cartas das Localidades

LOCALIDADE	CARACTERÍSTICAS
VALHALLA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou a residência dos deuses que morriam em batalha. 2. Onde os guerreiros mortos em batalha eram recebidos. 3. Sou o paraíso dos guerreiros. 4. Conhecido também como a pedra ou monte dos mortos. 5. Meu telhado é feito de escudos e a entrada principal é denominada de VALGRIND, que significa Grade dos caídos. 6. Sou vigiado por um lobo e uma águia (p. 529). 7. Tenho 540 portões, feito de ouro e tenho 12 tronos para os deuses. 8. Palácio dos deuses e morada de Odin. 9. Estou localizado dentro de Asgard. 10. Aqui dentro os guerreiros eleitos são sustentados pelo hidromel provindo de uma cabra e da carne de um javali mágico.
HEL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eu sou o reino dos mortos. 2. Sou o nome da deusa do submundo. 3. O cão Garm guarda minhas portas. 4. Minhas serpentes circulam Yggdrasil (árvore da vida). 5. Não sou um local de punição, mas apenas a morada dos mortos. 6. Sou associada ao inferno cristão. 7. Sou um reino situado ao norte. 8. Meu ambiente é úmido e muito gelado. 9. Umas das raízes de yggdrasil esta ligada a mim. 10. Meu nome cujo significado pode ser "sepultura" e "locais ocultos", pois estou oculta aos olhos dos vivos.
ASGARD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mundo dos deuses. 2. Você tem o direito a uma carta dourada. 3. É a fortaleza das divindades. 4. Você tem o direito a uma carta Roxa. 5. Me localizo próximo a Midgard. 6. Estou num local acima dos homens. 7. Sou o tronco da árvore Yggdrasil. 8. Meu nome significa recinto, casa ou terreno. 9. Você tem o direito a uma carta Verde. 10. Construído por um gigante, ao mesmo tempo em que ele ameaçava a estabilidade do firmamento celeste.
JOTUNHEIM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou a terra dos gigantes. 2. Estou localizado na região oriental de Midgard. 3. Você tem o direito a uma carta Verde. 4. Separo o mundo dos homens por meio de rios e florestas de ferro. 5. Meu ambiente é muito frio e montanhoso. 6. Sou de difícil acesso ou com características sombrias. 7. Fui muito retratado(a) em quadrinhos. 8. Fui pouco explorado(a) pelos artistas. 9. Você tem o direito a uma carta Roxa. 10. Um muro me separa Midgard.

MIDGARD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou o mundo dos humanos. 2. Sou conhecido como terra média. 3. Fui construído a partir do crânio de Ymir (a primeira criatura viva) 4. Fui construído após morte de Ymir (a primeira criatura viva) 5. Você tem o direito a uma carta Roxa. 6. Uma ponte me conecta ao mundo dos Deuses. 7. Um muro me separa das terras dos gigantes. 8. Estou rodeado(a) pelo mar, no qual se localiza a serpente do mundo. 9. Estou no centro do submundo. 10. Odin, Vili e Vé me criaram.
NIFLHEIM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conhecido como a terra do gelo e do frio. 2. Também é considerado residência dos gigantes de gelo. 3. "dois tipos de criatura mística vivem neste local". 4. Meu nome significa "mundo escuro". 5. Estou situado no norte gelado. 6. Sou supostamente a residência da deusa Hel. 7. Já existia antes da criação do mundo. 8. Separado(a) de Muspell pelo abismo Ginnungagap. 9. Possivelmente considerado(a) o país dos mortos 10. Ymir supostamente foi formado a partir do meu frio e do calor de Muspell.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 4 – Cartas das Práticas Culturais

PRÁTICAS CULTURAIS	CARACTERÍSTICAS
YGGDRASIL (ÁRVORE DA VIDA)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responsável por equilibrar os nove mundos. 2. Em seu topo está uma águia. 3. O cervo está relacionado a mim devido a sua galhada. 4. Mimir guarda uma fonte sob minha base, utilizada por aqueles que querem obter o conhecimento. 5. Sou o centro do sistema cósmico. 6. Sou considerado(a) centro do universo. 7. Meu tronco forma o mundo dos deuses, Asgard. 8. Minhas raízes são envolvidas por uma serpente. 9. Não sou um animal. 10. Apareço em outras mitologias.
RAGNAROK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apocalipse. 2. Fim do mundo e dos seres mitológicos. 3. Grande batalha. 4. Você tem o direito a uma carta dourada. 5. Sou a causa da destruição do mundo e dos Deuses 6. Estou associado(a) com a libertação de dois monstros. 7. A Serpente do mundo – que sai do oceano – e o lobo Fenrir – que foge de sua prisão no submundo abrem suas mandíbulas e devoram a Terra e o céu neste dia. 8. Loki acusador direto deste evento. 9. Sol e lua serão devorados durante este evento. 10. Você tem o direito a uma carta Roxa.
ÁGUIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sou um animal. 2. Geralmente sou simbolizado como mensageiro dos deuses e do fogo celeste. 3. Simbolizada no topo da árvore Yggdrasil. 4. Referente ao deus Odin. 5. Eu represento o céu. 6. Sou relacionado(a) a Asgard e aos rituais de iniciação. 7. Represento a busca de conhecimento. 8. Possuo um ritual com seu nome. 9. Odin consegue se transformar em minha imagem. 10. Símbolo celeste e de sabedoria Águia de sangue (cultura)

MARTELO DE THOR	<ol style="list-style-type: none"> Objeto mágico pertencente a um Deus. Fui feito por anões. Miniaturas minhas foram utilizadas como amuleto. Sou um instrumento mágico. Sou utilizado como arma. Sou utilizado contra elementos naturais. Sou a derivação de machado. Uns de meus usos inclui a consagração de terras e propriedades, proporciono a ressurreição e a fertilidade. Sou símbolo de raio na Escandinávia. Sou considerado um símbolo fálico (relativo ao órgão reprodutor masculino)
ANÉIS	<ol style="list-style-type: none"> Acessório utilizado atualmente na cerimônia de casamento. Simbolizo um elo. Você tem o direito a uma carta Roxa. Estabelecer um vínculo social. Sou utilizado no ritual feudo-vassálico. Posso ser utilizado como forma de pagamento. Possivelmente associado às funções de certas figuras divinas. Apareço em outras mitologias. Você tem o direito a uma carta Verde. Estou associado a promessa.
ÁGUIA DE SANGUE	<ol style="list-style-type: none"> É um ritual que consiste em abrir a costela das vítimas, extraindo os pulmões e abrindo-os na forma de asas. Sou um ritual. Sou um sacrifício humano realizado para Odin. Ajudei a reforçar a imagem de barbárie dos nórdicos frente aos povos invadidos. Tanto meu nome quanto a execução é inspirado em um animal. Apareço com frequência nas produções cinematográficas sobre os Vikings. Sou um método de tortura ou execução. Aquele que fosse submetido a esse tipo de execução teria que sofrer em silêncio. Você tem o direito a uma carta Verde. Possivelmente possui relação direta com divindades de guerra.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 5 – Sugestão visual das cartas verdes, roxas e douradas

CARTAS	CARTA 1	CARTA 2	CARTA 3	CARTA 4	CARTA 5
Cartas verdes	Volte 2 casas	Perca a vez	Volte 3 casas	Volte 10 casas	Volte ao início
Cartas roxas	Escolha um jogador para ganhar o direito de dar um palpite	Um palpite a qualquer horar	Avance 2 casas	Ter o direito a dar dois palpites	Escolha um jogador para voltar 5 casas
Carta dourada	O jogador que tiver direito a carta dourada escolherá um jogador para responder uma pergunta contida no monte de cartas pretas. Se acertar, o jogador poderá avançar 5 casas. Caso erre, o jogo segue normalmente.				

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 6 – Cartas Pretas

CARTA	PERGUNTA	RESPOSTA
1	Para os <i>vikings</i> a honra, familiar e individual, era de extrema importância. De que forma se resolviam caso ferissem a honra de um homem <i>viking</i> ?	Uma das formas são os duelos . Os duelos eram uma forma de expressão de toda conjuntura política, moral e jurídica. Tratava-se de uma luta de cunho moral, com intuito de punir violações de normas sociais, entre elas a ofensa da honra, o roubo e a morte (Langer, 2018, p. 172).
2	As embarcações são mencionadas desde muito tempo, as primeiras embarcações são datadas aproximadamente 350 d.C. Além de serem usadas para expedições, guerra e para carga, qual outro uso deram os <i>vikings</i> aos barcos?	Funeral . Um exemplo é: “descrição do funeral de Balder na Edda de Snorri Sturluson, em Gylfaginning 49, quando o corpo do filho de Odin é depositado numa embarcação posta a navegar no mar” (Langer, 2018, p. 273).

3	<p>Todos os homens livres possuíam o direito de portar armas, o combate era geralmente a pé, utilizavam as embarcações para transportar o exército. Seus combates eram baseados na coragem e na força física. Pensando nisso, quais as principais armas utilizadas pelos <i>vikings</i> em combate?</p>	<p>As principais armas utilizadas pelos <i>vikings</i> eram a espada, a lança e os machados de guerra, além de facas de combate, arcos e flechas (respondendo duas das armas a resposta pode ser válida)</p>
4	<p>“O estupro é uma das mais populares imagens associadas aos <i>vikings</i>, seja na arte, mídia ou ficção contemporânea. Mesmo na academia ainda vigora essa representação equivocada, como em determinadas alegações de que os <i>vikings</i> possuíam uma “cultura de estupro”. Na realidade, não existem evidências históricas dessa interpretação. [...] Na Escandinávia, os estupros eram severamente punidos. O cronista Adão de Bremen (século XI) mencionou que o estupro de virgens era punido com a morte na Escandinávia” (Langer, 2018, p. 225). Pensando nisso aponte uma cena de filme ou série que mostre os <i>vikings</i> fazendo tal ato.</p>	<p>Não possui resposta certa.</p>
5	<p>“Durante a Era Viking, podemos afirmar que a família constituía a unidade social e central da vida. Essas famílias moravam e trabalhavam na mesma propriedade rural e, muitas vezes, dividiam a mesma casa. Essa “grande família” desempenhou um papel importante na formação da sociedade nórdica, bem como de suas leis e costumes” (Langer, 2018, p. 238). Pensando nisso, o divórcio era aceito dentro dessa sociedade?</p>	<p>Sim. “Na Era Viking, o divórcio era realizado por qualquer uma das partes, simplesmente declarando o divórcio na frente de testemunhas. Uma vez que o casamento resultava na junção da riqueza de duas famílias, não é surpreendente que o divórcio muitas vezes resultasse em disputas sobre como a riqueza do casal deveria ser dividida e retornar às famílias originais” (Langer, 2018, p. 240).</p>

Fonte: Elaboração própria.