

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

**CONSILIUM GERMANICUM: UM JOGO DIDÁTICO PARA A DESCONSTRUÇÃO
DA DICOTOMIA CIVILIZADO-BÁRBARO NO ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA**

ANDRÉ MARTINS MADUREIRA

ANDRÉ MARTINS MADUREIRA

**CONSILIUM GERMANICUM: UM JOGO DIDÁTICO PARA A DESCONSTRUÇÃO
DA DICOTOMIA CIVILIZADO-BÁRBARO NO ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Licenciatura em História do
Instituto de Ciências Humanas e Sociais da
Universidade Federal de Ouro Preto.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Duarte Joly



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

André Martins Madureira

Consilium Germanicum: um jogo didático para a desconstrução da dicotomia civilizado-bárbaro no ensino de História Antiga

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História

Aprovada em 27 de agosto de 2026

Membros da banca

Prof. Dr. Fábio Duarte Joly - Orientador - Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. Helton Lourenço Carvalho - Universidade Federal de Ouro Preto

Fábio Duarte Joly, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 27/08/2026.



Documento assinado eletronicamente por **Fabio Duarte Joly, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 27/08/2026, às 07:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1176694** e o código CRC **D665F5FE**.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo principal propor e validar teoricamente a criação de um jogo de tabuleiro didático, intitulado *Consilium Germanicum*, como instrumento pedagógico para a desconstrução da dicotomia excludente entre civilizados e bárbaros no ensino de História Antiga para o 6º ano do Ensino Fundamental. O problema de pesquisa ancora-se na constatação de que, apesar das diretrizes de contextualização da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os manuais escolares contemporâneos ainda relegam as populações do centro-norte europeu à invisibilidade ou as imobilizam sob uma narrativa eurocêntrica e teleológica de invasões destrutivas. Metodologicamente, a pesquisa articula a crítica historiográfica da obra *Germânia*, escrita por Cornélio Tácito no século I d.C., com os pressupostos teóricos da cognição e da educação histórica. A partir do rigor documental, demonstra-se que o relato taciteano opera como um espelho retórico moralizante da elite romana, exigindo cautela para evitar a cristalização do estereótipo do bom selvagem em sala de aula. Como resultado prático da operação de transposição didática, o arcabouço conceitual nativo extraído do latim da fonte primária — a exemplo das instituições do Honos, Comitatus, Consilium, e propinquitas — foi integralmente convertido em mecânicas lúdicas de engajamento. O material final subverte as premissas burguesas de acúmulo de capital dos jogos comerciais tradicionais e introduz uma espacialidade fluida por meio de bifurcações no tabuleiro, materializando as contingências migratórias e a complexidade do direito consuetudinário antigo. Conclui-se que o *Consilium Germanicum* transcende o passatempo recreativo, configurando-se como um laboratório de investigação empírica capaz de mobilizar ativamente a consciência histórica dos educandos diante do desafio da alteridade.

Palavras-chave: BNCC; História Antiga; Bárbaros; Jogo Didático.

Resumen

Este trabajo de conclusión de curso tiene como objetivo principal proponer y validar teóricamente la creación de un juego de mesa didáctico, titulado *Consilium Germanicum*, como instrumento pedagógico para la deconstrucción de la dicotomía excluyente entre civilizados y bárbaros en la enseñanza de Historia Antigua para el sexto año de la Educación Básica. El problema de investigación se basa en la constatación de que, a pesar de las directrices de contextualización de la Base Nacional Común Curricular (BNCC) de Brasil, los manuales escolares contemporáneos todavía relegan a las poblaciones del centro-norte europeo a la invisibilidad o las inmovilizan bajo una narrativa eurocéntrica y teleológica de invasiones destructivas. Metodológicamente, la investigación articula la crítica historiográfica de la obra *Germania*, escrita por Cornelio Tácito en el siglo I d.C., con los presupuestos teóricos de la cognición y de la educación histórica. A partir del rigor documental, se demuestra que el relato taciteano opera como un espejo retórico moralizante de la élite romana, exigiendo precaución para evitar la cristalización del estereotipo del buen salvaje en el aula. Como resultado práctico de la operación de transposición didáctica, el marco conceptual nativo extraído del latín de la fuente primaria — como las instituciones del *Honos*, *Comitatus*, *Consilium*, y *propinquitae* — fue íntegramente convertido en mecánicas lúdicas de participación. El material final subvierte las premisas burguesas de acumulación de capital de los juegos comerciales tradicionales e introduce una espacialidad fluida por medio de bifurcaciones en el tablero, materializando las contingencias migratorias y la complejidad del derecho consuetudinario antiguo. Se concluye que el *Consilium Germanicum* trasciende el pasatiempo recreativo, configurándose como un laboratorio de investigación empírica capaz de movilizar activamente la conciencia histórica de los educandos ante el desafío de la alteridad.

Palabras clave: BNCC; Historia Antigua; Bárbaros; Juego Didáctico.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. FUNDAMENTAÇÃO HISTORIOGRÁFICA.....	9
2.1 O ensino de História no 6º ano.....	9
2.2 Dicotomia "Civilizado-Bárbaro": entre permanências e as lacunas do Livro Didático contemporâneo.....	11
2.3 A <i>Germânia</i> de Tácito: Estatuto documental, intencionalidade retórica e apropriação Didática.....	12
2.4. Redes de Sociabilidade e Direito Consuetudinário Germânico.....	14
2.5. Espacialidade Fluida.....	16
2.6. Jogar com a História: A Ludicidade como Laboratório de Empatia.....	18
3. PROPOSTA DE MATERIAL DIDÁTICO: O JOGO <i>CONSILIUM GERMANICUM</i> NA SALA DE AULA.....	20
3.1. A Transposição Didática do Modelo Lúdico.....	20
3.2. Mecânicas do jogo.....	21
3.3. Condições de Fim de Percurso: Status, Infâmia e o Último Lance da Alea.....	37
4. CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41

1. INTRODUÇÃO

A trajetória do ensino de História na educação básica brasileira expõe o desafio contínuo de superar narrativas eurocêntricas e matrizes curriculares que, historicamente, engessaram a compreensão do passado. No escopo da História Antiga e da transição para a Antiguidade Tardia, a persistência metodológica mais problemática reside na manutenção da dicotomia excludente entre "civilizados" e "bárbaros". Na perspectiva de Viana (2020), a própria estruturação temporal que sustenta a periodização clássica da história ocidental representa uma das manifestações mais evidentes da colonialidade do saber, cujos marcos cronológicos estabelecem a Europa como o referencial universal do desenvolvimento humano.

Ademais, a consagração da invenção da escrita no Oriente Próximo como o divisor de águas entre a "Pré-História" e a "Idade Antiga" consolidou um critério excludente de civilidade. Essa abordagem tradicional secundariza as trajetórias de sociedades ágrafas, lançando culturas de tradição estritamente oral ao limbo do atraso e do suposto primitivismo. Sob esse prisma, tal sistematização arbitrária acabou por determinar uma oposição rígida entre a sofisticação jurídica romana e a organização tribal do norte europeu (ANDRADE, 2011; FRAZÃO DA SILVA, 2005). Trata-se de uma leitura reducionista que desconsidera as ricas redes de sociabilidade internas desses povos, as quais, em vez de se guiarem pela anarquia, estruturavam-se em arranjos complexos de parentesco e fidelidade recíproca.

Os reflexos dessa herança eurocêntrica repercutem diretamente no cotidiano escolar contemporâneo, revelando um distanciamento persistente entre as prescrições normativas e as ferramentas didáticas de uso corrente. Embora a Base Nacional Comum Curricular oriente o ensino de História para a construção de uma "atitude historiadora" pautada na problematização de fontes e no reconhecimento da alteridade (BRASIL, 2018), a transposição de tais competências para as salas de aula esbarra nos limites materiais e mercadológicos do meio editorial. Conforme aponta Bittencourt (2008), o livro didático atua como um artefato cultural e político intimamente vinculado à indústria cultural, operando como um instrumento de padronização e controle curricular.

Esse processo de homogeneização mercadológica reflete-se nos manuais aprovados pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), que tendem a reduzir a diversidade das populações germânicas a uma identidade única, violenta e anacrônica. Sob a justificativa da escassez de espaço editorial, essas obras costumam ignorar as redes de direito consuetudinário, as estruturas de moradia e a cultura material nativa, recorrendo a ilustrações tardias e

deslocadas de seu contexto temporal para chancelar a tese de uma "invasão devastadora" — uma abordagem amplamente criticada por negligenciar os processos de integração pacífica e as transformações sociopolíticas de longa duração (FRAZÃO DA SILVA, 2005; LACERDA, 2018).

O esvaziamento conceitual presente nessas ferramentas de ensino se agrava quando o foco analítico se volta especificamente para o 6º ano do Ensino Fundamental. Sob a perspectiva psicogenética de Jean Piaget (PIAGET; INHELDER, 2007), o estudante de 11 a 12 anos vivencia a transição entre o estágio operatório-concreto e o operatório-formal. Diante da temporalidade remota e abstrata da História Antiga e da Alta Idade Média, esse sujeito cognoscente exige mediações concretas para formular raciocínios hipotético-dedutivos e se apropriar de conceitos complexos, como bem sinalizam Giacomoni e Pereira (2013). Em contrapartida, a insistência em métodos tradicionais de memorização reduz a disciplina a uma lista estática de datas e heróis nacionais, gerando uma aprendizagem estéril que afasta o aluno de sua própria historicidade (TOLEDO, 2016).

É nesse cenário de desafio pedagógico que o jogo educativo desponta como uma alternativa de transposição didática. Ao propiciar a temporalização da história — compreendida aqui, na esteira de Marília Gago (2016), como uma mudança dotada de sentido —, a vivência lúdica instrumentaliza o estudante a estabelecer nexos entre o passado e o presente, orientando suas ações no cotidiano e formulando horizontes reais de expectativa para o futuro.

Como alternativa pedagógica a esse duplo desafio, o presente trabalho propõe a criação do jogo de tabuleiro *Consilium Germanicum*, desenhado especificamente para o público do 6º ano. A proposta busca equilibrar os objetivos de aprendizagem com a simulação e o prazer inerentes ao ato de brincar, subvertendo a lógica de acúmulo material do clássico *Jogo da Vida* comercial. Em seu lugar, introduzem-se as estruturas valorativas das populações germânicas, validadas cientificamente a partir do texto *Germânia*, traduzido e comentado por Maria Cecília Albernaz Lins Silva de Andrade e originalmente escrito pelo autor romano Cornélio Tácito (ANDRADE, 2011).

Assim, em vez de transações monetárias, as jogadas são norteadas pela busca por Pontos de Honra (*Honos*), espelhando o peso da reputação militar naquelas sociedades. As dinâmicas do tabuleiro exigem a interação contínua com instituições fundamentais como o *Comitatus* (a rede de fidelidade recíproca entre chefes e guerreiros), a *Propinquitus* (os laços de parentesco e afinidade que funcionavam como a base de proteção da família extensa) e as

assembleias do *Consilium*, onde as decisões coletivas seguiam o direito consuetudinário. Ao simular tais dinâmicas, projeta-se que o material condicione o estudante a mobilizar recursos cognitivos essenciais, que vão da observação e reconstituição de dados à comparação de estratégias, antecipação das jogadas alheias e justificativa argumentada de suas decisões. (ANTONI; ZALLA, 2013).

A estruturação interna deste Trabalho de Conclusão de Curso reflete o encadeamento rigoroso entre essa fundamentação teórica e a proposição prática que norteia a pesquisa. No Capítulo 2, apresenta-se a fundamentação historiográfica, dedicada a analisar as representações das migrações nos livros didáticos e a promover a desconstrução crítica da obra de Tácito, buscando evitar tanto a armadilha do "mito do bom selvagem" quanto a simplificação linear dos deslocamentos populacionais dos séculos V e VI. Na sequência, o Capítulo 3 descreve o design visual¹, as mecânicas operacionais e os componentes (tabuleiro e cartas) que constituem o jogo *Consilium Germanicum*. Por fim, o Capítulo 4 apresenta a conclusão analisando as potencialidades didáticas e os resultados esperados no desenvolvimento da consciência e da empatia histórica dos estudantes na educação básica.

¹ O design visual do tabuleiro e das cartas foi desenvolvido pelo autor. As ilustrações vetoriais foram criadas no software CorelDRAW, e os elementos textuais empregam as fontes de domínio público *Arial Rounded*, *Arcadian Runes* e *Comic Runes*.

2. FUNDAMENTAÇÃO HISTORIOGRÁFICA

2.1. O Ensino de História no 6º Ano

A inserção dos educandos do 6º ano do Ensino Fundamental na disciplina de História coincide com uma fase de intensa transição cognitiva. Sob a ótica da epistemologia genética de Jean Piaget (PIAGET; INHELDER, 2007), o educando de 11 a 12 anos encontra-se na passagem do estágio operatório-concreto para o operatório-formal. Esse marco biopsicológico caracteriza-se pelo momento em que a dependência da materialidade cede espaço à consolidação do raciocínio lógico-abstrato, permitindo a formulação de hipóteses complexas e o reconhecimento de múltiplas perspectivas.

No campo do ensino, essa fase transacional constitui um dos fatores que tornam o estudo de temporalidades distantes — como a Antiguidade — um desafio didático complexo. Exige-se do aluno o abandono de uma postura de um mero ser que memoriza fatos passivamente em prol de uma capacidade crítica de análise. Conforme postula Gago (2016), o desenvolvimento da consciência histórica pressupõe justamente a articulação abstrata entre as dimensões do passado, presente e futuro.

Nesse cenário formativo, a pedagogia lúdica atua como um recurso essencial de transposição didática: o jogo fornece a base concreta necessária para ancorar a abstração histórica exigida pelo currículo. Ao estruturar dilemas sistêmicos e demandar a deliberação dos estudantes, o jogo de tabuleiro materializa o que a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) prescreve como "atitude historiadora", compelindo o aluno a exercitar a empatia histórica, descentrar-se de sua própria realidade e compreender a alteridade das dinâmicas sociais.

Essa tentativa de oferecer materialidade ao ensino de épocas remotas encontra no livro didático o seu eixo central de mediação pedagógica. Ao direcionar-se ao estudante do 6º ano, o manual busca operar como uma âncora visual e textual para o pensamento abstrato, estruturando os conteúdos em torno de fontes iconográficas, cartográficas e textuais que objetivam dar contornos concretos às sociedades do passado. Entretanto, a transposição didática operada por esses manuais frequentemente apresenta fraturas estruturais. Como um

artefato da cultura escolar, o livro didático distanciou-se de ser um reflexo neutro da historiografia; ele se configura, intrinsecamente, como um documento político e um produto da indústria editorial (CHOPPIN, 2004). Sob esse prisma, as escolhas que pautam a sua organização iconográfica e textual derivam de seleções ideológicas que, historicamente, reiteraram matrizes eurocêntricas e silenciaram dinâmicas de alteridade.

A trajetória da História como disciplina escolar evidencia a necessidade de ruptura com esse paradigma fundado na memorização e no eurocentrismo. Apoiado em uma historiografia oitocentista voltada para a chamada "Pedagogia da Nação" (TOLEDO, 2016), o ensino tradicional tendeu a privilegiar narrativas de grandes feitos políticos e militares. No escopo delimitado da História Antiga, essa rigidez metodológica aflorava com maior intensidade, operando a idealização das civilizações clássicas sob vieses puramente estéticos ou institucionais (FINLEY, 1986; FUNARI, 2003). Egípcios, gregos e romanos eram comumente representados como arquétipos inquestionáveis de perfeição cultural, completamente apartados das contradições, disputas de poder e diversidades inerentes às suas formações sociais. Como adverte Bittencourt (2018), a herança desse modelo estabeleceu recortes de conteúdos eurocêntricos que obliteravam a riqueza das trocas culturais e as resistências locais, reduzindo a Antiguidade a um quadro estático, incapaz de dialogar com o desenvolvimento da consciência histórica dos jovens.

Contudo, a partir de meados do século XX, o cenário educacional e historiográfico subverteu essas fundações tradicionais. A emergência da Escola dos *Annales* e a posterior consolidação da Nova História (BURKE, 1992) introduziram categorias analíticas renovadas — como a história das mentalidades, o cotidiano e a cultura material —, deslocando o foco das elites políticas para a investigação das massas anônimas e das dinâmicas sociais de longa duração. O objeto da história, portanto, reafirmou-se na pluralidade das ações humanas, conforme a clássica formulação de Marc Bloch:

Por trás dos traços mais aparentemente insípidos, das instituições em aparência mais desligadas daqueles que as criaram, são os homens que a história quer capturar. O bom historiador se parece com o ogro da lenda. Onde fareja carne humana, sabe que ali está a sua caça. (BLOCH, 2001, p. 54)

Em consonância com esse movimento de renovação historiográfica, as teorias construtivistas e a psicologia do desenvolvimento operaram uma crucial virada pedagógica (ANTONI; ZALLA, 2013), compreendendo que o conhecimento não é passivamente

transmitido de forma homogênea, mas sim estruturado pelo estudante por meio da interação e da mobilização de saberes prévios. Para institucionalizar essa transformação e corrigir as distorções do modelo tradicional, as diretrizes oficiais contemporâneas, consolidadas na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), propõem uma mudança estrutural na cultura escolar. A BNCC estabelece para os anos finais do Ensino Fundamental a necessidade de desenvolver a referida "atitude historiadora". Por meio de competências específicas e de habilidades regulamentares, como a EF06HI14, o documento orienta o trabalho escolar para a análise da alteridade, dos contatos culturais e dos mecanismos de inclusão e exclusão na Antiguidade. Esse amparo legal e curricular é o que valida o ensino de História Antiga no 6º ano sob uma perspectiva crítica, oferecendo o esteio necessário para questionar as visões lineares de desenvolvimento humano.

Desse modo, a sala de aula reconfigura-se em um espaço de investigação onde o educando assume o protagonismo de seu aprendizado. Esse processo de atribuição de sentido é indispensável para nortear a ação do aluno em sua própria realidade social, preparando o terreno teórico para a análise de conceitos historiográficos específicos que ainda encontram resistências nos materiais didáticos atuais, conforme se discute a seguir.

2.2. Dicotomia "Civilizado-Bárbaro": Entre permanências e as lacunas do Livro Didático contemporâneo

A demarcação conceitual que opõe os termos "civilizado" e "bárbaro" constitui um dos eixos mais persistentes e problemáticos na herança do ensino de História Antiga e Tardia. Historicamente chancelado por manuais didáticos de matriz positivista, o conceito de "bárbaro" operou como uma categoria de exclusão mecânica, destituindo as populações externas às fronteiras romanas de qualquer agência histórica ou complexidade cultural. Como adverte Melo (2023), a reprodução acrítica dessa assimetria no espaço escolar imobiliza a cultura como uma propriedade fixa e pseudobiológica de determinados grupos, em vez de tratá-la como um campo relacional dinâmico e instável. Ao naturalizar essa barreira intransponível entre o "nós" (romanos/civilizados) e o "eles" (estrangeiros/bárbaros), o saber escolar tradicional acabou por perpetuar estigmas e visões hierarquizadas que ecoam diretamente em preconceitos contemporâneos.

Por outro lado, essa estrutura dicotômica tem sido tensionada e progressivamente reformulada por produções didáticas contemporâneas sintonizadas com a renovação

historiográfica. Um exemplo notável desse movimento encontra-se na coleção *Viver História* (2022), desenvolvida por pesquisadores como Leandro Karnal e Marcelo Abreu. No manual do professor que acompanha essa obra, manifesta-se um esforço nítido em adotar uma visão pluralista e dialógica da história, compreendendo o passado como o cruzamento de temporalidades múltiplas e combatendo explicitamente os anacronismos e os julgamentos de valor sobre as sociedades antigas. O livro busca desconstruir a visão catastrófica tradicional ao propor que a passagem para o período medieval seja lida a partir de conceitos mais fluidos, estimulando o estudante a identificar formas de contato, adaptação e interpenetração cultural. Um exemplo concreto dessa abordagem encontra-se na seção "Vamos pensar juntos?" do referido manual didático (KARNAL *et al.*, 2022, p. 188). Nela, os autores utilizam uma tirinha do personagem viking Hagar e um fragmento do historiador romano Amiano Marcelino para instigar os alunos a problematizarem o relativismo e a carga pejorativa da palavra "bárbaro".

Esse esforço de desconstrução da imagem negativa associada aos povos do centro-norte europeu também dialoga de maneira direta com o que vem sendo produzido no âmbito do próprio curso de História da Universidade Federal de Ouro Preto. Destaca-se, nesse sentido, o Trabalho de Conclusão de Curso de Maria de Queiroz e Melo (2023), que se consolida como uma experiência importante ao analisar as relações étnico-raciais na Antiguidade, evidenciando as restrições da dicotomia civilizado-bárbaro e a urgência de superá-la na educação básica. Contudo, mesmo diante desses notáveis avanços editoriais e acadêmicos que mitigam o estigma da "invasão destruidora", o material didático escolar contemporâneo incorre em uma omissão analítica ao esbarrar no limite de sua própria concisão. Embora a coleção *Viver História* problematize o termo e desafie a linearidade evolutiva, ela falha ao não preencher o vazio explicativo sobre quem eram e como se organizavam internamente as populações centro-norte europeias.

Alinhada a essa constatação, Lacerda (2018) evidencia que os livros aprovados pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) tendem a homogeneizar os germanos sob uma identidade genérica e monolítica, relegando povos como os visigodos, ostrogodos, suevos e vândalos a uma posição de marginalidade ou completa invisibilidade.

Como também denuncia Frazão da Silva (2005), o escasso espaço destinado à especificidade desses atores nos currículos reduz sua história a parágrafos esquemáticos, impedindo que o estudante compreenda as redes de reciprocidade e as tensões sociopolíticas internas que moviam o mundo germânico. É precisamente essa lacuna estrutural nos manuais

que justifica a urgência de ferramentas pedagógicas complementares, a exemplo dos jogos de tabuleiro, capazes de restituir a agência a esses sujeitos e desconstruir a persistente dicotomia no ambiente escolar.

2.3. A Germânia de Tácito: Estatuto Documental, Intencionalidade Retórica e Apropriação Didática

Para preencher as lacunas deixadas pelo material didático escolar sem incorrer na criação de novos estereótipos, torna-se imperativo retornar à matriz discursiva que originou as representações sobre os germânicos na Antiguidade. Nesse sentido, a análise do texto latino *De origine et situ Germanorum*, escrito por Cornélio Tácito em 98 d.C., exige uma leitura crítica e metodologicamente cuidadosa, afastando-se de interpretações literais ou puramente positivistas. Conforme demonstra Andrade (2011), a obra não se configura como um tratado etnográfico moderno ou isento, mas insere-se em uma longa tradição literária greco-romana que instrumentalizava a descrição de populações exógenas como um espelho retórico voltado para as disputas internas de Roma.

O esquema analítico proposto por Karl Trüdinger (1918) evidencia a rigidez dessa estrutura clássica, dividida formalmente entre uma generalização dos costumes considerados homogêneos dos germanos (parágrafos 1 a 27) e uma catalogação periegética das particularidades de cada tribo (parágrafos 28 a 46). Portanto, apreender o estatuto documental desse texto requer decodificar as ansiedades da elite senatorial de época flávia, que utilizava a projeção do "outro" para fustigar a corrupção moral e a tirania associadas ao recém-encerrado principado de Domiciano.

Nesse cenário, a exaltação taciteana das virtudes primitivas das populações do centro-norte europeu — calcada nas categorias de *libertas* (liberdade) e *virtus* (coragem militar) — não constitui um registro etnográfico fidedigno, mas sim uma idealização retórica de cunho moralizante. O perigo epistemológico de omitir a crítica a essa fonte em sala de aula reside na cristalização do estereótipo do "bom selvagem virtuoso". Como adverte Melo (2023), essa abordagem essencialista imobiliza a cultura em linhas étnicas absolutas, obliterando o fato de que a liberdade tribal coexistia com lógicas rústicas de exclusão, saques e conflitos sangrentos por recursos.

O próprio texto de Tácito expõe essas fraturas internas ao descrever, por exemplo, a servidão voluntária decorrente da jogatina:

O tipo de espetáculo é um só e o mesmo em todo encontro: jovens nus, que consideram um divertimento lançar-se com um salto em meio a espadas e hostis “frâneas”. A prática levou à habilidade e a habilidade à elegância, mas não para proveito ou por paga; ainda que sejam brincadeiras audaciosas, a satisfação dos espectadores é sua recompensa. Ocupam-se de jogos quando sóbrios como de um assunto sério, o que é de se admirar, com tanto desatino para ganhar ou perder que, quando se esgotarem todas as possibilidades, disputarão seu corpo e liberdade em um lance extremo e derradeiro. O perdedor segue em voluntária servidão e ainda que seja o mais jovem e mais forte, ele sofre por ser preso e vendido; tal a persistência em uma prática insensata, a que eles chamam de integridade (Tácito, *Ger.* 24).

Ao passo que em outras passagens, ao falar especificamente dos Catos, aponta uma sofisticada organização militar à comparando com a romana:

Esta gente possui corpos mais robustos, membros trabalhados, feição ameaçadora e maior vigor de espírito. Eles têm grande raciocínio e sagacidade, que os destaca dentre os germanos: elegem homens excelentes, ouvem os eleitos, sabem sua posição hierárquica, reconhecem as oportunidades, retardam o ataque, organizam-se durante o dia, entrincheiram-se à noite, incluem a sorte dentre as coisas incertas e a coragem dentre as coisas certas e – algo raríssimo e somente concedido à disciplina romana – confiam mais no comandante que no exército (Tácito, *Ger.* 30).

Desse modo, o viés moralizante da fonte atua frequentemente como um agente de essencialização identitária, criando a ilusão de um bloco monolítico onde existia uma marcante fragmentação e pluralidade cultural. Para a estruturação do jogo didático *Consilium Germanicum*, a apropriação desse documento opera não pela aceitação acrítica de seus dados, mas pela conversão de suas tensões discursivas em regras de simulação. Ao incorporar o atrito material das sociedades antigas através de "Cartas de Evento" — inserindo dilemas reais de escassez agrícola e pressões exógenas —, o design do material neutraliza a romantização idílica do "bom selvagem". A Germânia deixa de ser, portanto, uma narrativa estática a ser memorizada e passa a atuar como um laboratório de investigação, permitindo que os educandos do 6º ano exercitem a atitude historiadora e desenvolvam a empatia histórica por meio do confronto direto com a alteridade.

2.4. Redes de Sociabilidade e Direito Consuetudinário Germânico

A readequação conceitual necessária para adaptar a matriz de um entretenimento

comercial contemporâneo à realidade das populações do centro-norte europeu demanda, antes de tudo, uma desconstrução do anacronismo mercantil. O modelo teleológico, pautado na acumulação estrita de capital financeiro e na ascensão individual, é historicamente incompatível com os costumes da Antiguidade. Para conferir fundamentação teórica à transposição didática proposta, torna-se imperativo substituir a racionalidade capitalista pelas estruturas de sociabilidade nativas, utilizando a documentação clássica filtrada pelo rigor da historiografia moderna para evidenciar a complexidade institucional dessas sociedades.

O primeiro passo dessa subversão metodológica reside na transição do capital financeiro para o capital simbólico, materializado na categoria do *Honos* (honra e prestígio). No modelo lúdico original, o progresso do indivíduo é medido pelo acúmulo de cédulas monetárias; na economia germânica, o reconhecimento comunitário ocupava esse papel estrutural. A narrativa de Tácito atesta a profunda indiferença desses povos em relação à posse e ao uso de ouro ou prata, concentrando sua noção de riqueza e troca pragmática na posse de rebanhos (Tácito, *Ger.* 5). O verdadeiro capital circulante era o prestígio militar e a capacidade de generosidade. É revelador que as comunidades tivessem o costume de ofertar voluntariamente aos seus líderes parcelas de gado ou de colheitas, não como uma transação comercial exata, mas como um ato aceito "por honra" (*pro honore*) e que também supria necessidades materiais (Tácito, *Ger.* 15). O status sociopolítico era, portanto, uma construção atrelada à reputação, e não ao mercado.

Essa lógica do prestígio encontra sua expressão máxima na substituição do trabalho assalariado moderno pelas redes de reciprocidade da elite militar, consagradas no *Comitatus*. Em oposição ao individualismo do "dia do pagamento" financeiro, a subsistência do guerreiro germânico derivava de um pacto voluntário de lealdade extrema. O chefe militar oferecia sustento não na forma de soldos monetários, mas através da liberalidade em abundantes banquetes e da distribuição dos despojos e armas conquistados (Tácito, *Ger.* 14). Em contrapartida, os companheiros disputavam o primeiro lugar ao lado do líder, sendo considerado uma desonra suprema sobreviver a ele no campo de batalha (Tácito, *Ger.* 13-14). Trata-se de uma instituição que vinculava a ascensão social ao perigo e à fidelidade, demonstrando, como pontua Frazão da Silva (2005), a existência de complexas redes de reciprocidade que desmentem a imagem de uma anarquia bárbara irracional.

Para além da elite guerreira, a própria noção de unidade social requer um deslocamento temporal e antropológico: do avatar familiar isolado, típico da contemporaneidade, à apreensão da dualidade de estruturas que ordenava a agência

comunitária. Se o *Comitatus* constituía o eixo político-militar voluntário já mencionado, a inserção civil e a segurança jurídica do indivíduo encontravam sua salvaguarda definitiva na extensão de sua *propinquitas*, isto é, de sua rede de parentesco alargado. A coesão dessas linhagens *consanguíneas* era tão basilar que a disposição tática no campo de batalha não obedecia ao acaso ou a agrupamentos fortuitos, mas organizava-se rigorosamente a partir de famílias e parentelas próximas (*familiae et propinquitates*), transformando o grupo de sangue no núcleo de resistência combativa (Tácito, *Ger.* 7). Além disso, as relações de parentesco cruzado possuíam um peso institucional severo na manutenção dessas redes, evidenciado pela proeminência do avunculado, rito no qual o vínculo do sobrinho com o irmão da mãe era considerado frequentemente mais sagrado e estreito do que com o próprio pai biológico (Tácito, *Ger.* 20).

A centralidade do parentesco ditava diretamente os mecanismos de resolução de conflitos, opondo-se frontalmente à dinâmica punitiva do entretenimento comercial, cujo fim é o atraso ou a ruína financeira do oponente. No direito consuetudinário germânico, a *satisfactio* operava como a engrenagem de restituição jurídica e pacificação das crises mais agudas. Uma vez que os laços da *propinquitas* obrigavam o indivíduo a assumir tanto as amizades quanto as inimizades de seus parentes, as guerras de sangue (*inimicitiae*) eram uma realidade material (Tácito, *Ger.* 21). Contudo, elas não configuravam um ciclo de vingança perpétua ou caótica. O litígio decorrente de um homicídio podia ser inteiramente resgatado mediante o pagamento de um número fixo de gado ou ovelhas, uma compensação privada (*satisfactio*) que era aceite por toda a casa do ofendido, restaurando o equilíbrio social e o prestígio coletivo (*recipitque satisfactionem universa domus*) (Tácito, *Ger.* 21). A existência desse arranjo compensatório refuta a abordagem essencialista que, como alerta Melo (2023), imobiliza essas culturas em linhas étnicas de exclusão selvagem, revelando, em vez disso, um esforço pragmático para estancar a violência comunitária.

Por fim, a regência de todas essas redes de sociabilidade não decorria de vontades atomizadas, mas da deliberação soberana consubstanciada no *Consilium*. Diferente das escolhas individuais de consumo ou trajetória que movem o jogo contemporâneo, as diretrizes de grande impacto na Antiguidade exigiam o crivo coletivo da assembleia de homens livres. Os líderes germânicos não exerciam um poder autocrático; sua autoridade fundava-se muito mais na capacidade de persuasão do que no direito de comandar (Tácito, *Ger.* 11). Os consensos nas assembleias eram selados publicamente não por cédulas, mas pelo bater das armas — a frâmea —, o rito mais honorífico de assentimento (Tácito, *Ger.* 11-12). Ao

resgatar o peso político do *Consilium*, o planejamento pedagógico do *Consilium Germanicum* evidencia que as movimentações territoriais não eram acidentes catastróficos. Em sintonia com as contribuições de Amaral (2014) sobre a espacialidade fluida do período, demonstra-se empiricamente que as migrações e acomodações fronteiriças derivavam de negociações e deliberações conjuntas, devolvendo a agência política a sujeitos históricos há muito tempo marginalizados pelas narrativas lineares.

2.5. Espacialidade Fluida: Fluxos Migratórios Versus Invasões Bárbaras

A desconstrução da noção de uma fronteira estática e militarizada encontra respaldo empírico na própria matriz documental clássica. O texto de Tácito, frequentemente utilizado pela historiografia oitocentista para atestar a agressividade e o caráter “bárbaro” invasivo das populações externas a Roma, fornece uma série de indícios materiais que desestrutura a tese da fronteira linear intransponível. O relato evidencia que o contato romano-germânico operava por zonas de permeabilidade territorial, onde, populações como os hermúnduros transitavam livremente pelo interior da província da Récia. Essa tribo realizava trocas mercantis contínuas e circulava pelas vilas e casas romanas sem a necessidade de vigilância armada (Tácito, *Ger.* 41). A documentação revela também políticas ativas de assentamento e integração, exemplificadas no caso dos úbios que foram fixados na própria margem do rio Reno não como invasores, mas sob um acordo diplomático para atuar na contenção de outras passagens (Tácito, *Ger.* 28). A presença consolidada desses grupos na fronteira imperial demonstra um longo processo de acomodação negociada e pactos de defesa mútua com o poder central de Roma.

A substituição do termo “invasão” por “migração” altera profundamente a compreensão da agência política das sociedades germânicas no debate historiográfico. Longe de representar hordas cegas e unilineares orientadas para a destruição, as populações centro-norte europeias exerciam escolhas estratégicas complexas. Esses deslocamentos envolviam transações mercantis de longa duração, alianças militares pontuais e mobilidade sazonal. Quando o avanço geopolítico dos hunos exerceu pressão sobre o leste europeu, a resposta germânica pautou-se em contingência diplomática e articulação tática. A leitura proposta por Amaral (2014) sustenta que os movimentos populacionais dos séculos V e VI não inauguraram um conflito abrupto, mas aceleraram contatos de fronteira pré-existentes. Os germanos atuavam como sujeitos políticos que calculavam os custos da integração territorial ou do confronto de acordo com as necessidades materiais de seus clãs.

A recusa de uma teleologia histórica — a ideia de um fim inevitável para Roma guiado por forças destrutivas — legitima diretamente a arquitetura pedagógica do jogo *Consilium Germanicum*. Ao abandonar a premissa de um destino histórico pré-determinado, a transposição didática materializa a contingência na própria estrutura mecânica do tabuleiro. A mobilidade espacial da Antiguidade é convertida em bifurcações geográficas ativas, exigindo que o jogador delibere entre ramais como o "Caminho da Integração" ou o "Caminho da Fronteira Militar". A tomada de decisão diante dessas rotas confere materialidade empírica ao educando do 6º ano. Através de tais mecânicas, o estudante experimenta na prática lúdica que a organização do espaço fronteiro dependia de negociações constantes, acordos comerciais e conflitos localizados. O material didático substitui a narrativa de desmoronamento linear pela experiência da agência política, permitindo ao aluno compreender as dinâmicas de migração como um conjunto de escolhas sociais e diplomáticas conscientes diante do "outro".

2.6. Jogar com a História: A Ludicidade como Laboratório de Empatia

A apropriação dos jogos no Ensino de História constitui uma área de pesquisa consolidada que enxerga o tabuleiro não como um passatempo, mas como um simulador de contingências humanas. Como argumenta Carla Beatriz Meinerz (2013), "jogar com a História" possui um sentido duplo na sala de aula: representa o aspecto experimental e concreto da ludicidade, mas também traduz a relação intelectual com o pensar científico. Ao ingressar no jogo, o estudante aceita voluntariamente submeter-se a um sistema de regras que simulam as coerções sociais de uma época, instaurando uma interação dialógica constante com os pares e com o conhecimento. A pesquisadora Tânia Ramos Fortuna (2004) amplia essa percepção ao acionar a hermenêutica filosófica para explicar que o fascínio do jogo reside no fato de que ele "joga o jogador", atraindo o estudante para a sua esfera e exigindo que ele tome decisões éticas e estratégicas dentro de um espaço protegido, onde as consequências dos erros limitam-se ao tabuleiro.

Essa suspensão temporária do mundo ordinário, originalmente conceituada como o "círculo mágico" por Johan Huizinga, é o que permite a quebra da teleologia que tanto assombra as narrativas escolares. Marcello Paniz Giacomoni e Nilton Mullet Pereira (2013) postulam que os métodos tradicionais correm o risco de apresentar o passado como um destino inevitável. Em oposição, a introdução de um jogo com ramificações e escolhas devolve a agência política aos sujeitos. Os autores definem essa dinâmica como um "flertar com o caos", um espaço de incertezas onde os conceitos históricos deixam de ser vocabulários

estáticos em um livro e passam a ganhar vida pela ação do aluno. O tabuleiro fornece a estrutura do período histórico — os limites, as leis, os recursos —, mas a narrativa final é forjada pela interação viva dos participantes.

Para estruturar e mensurar essa aprendizagem, o ato de jogar mobiliza engrenagens cognitivas profundas. Edson Antoni e Jocelito Zalla (2013) delimitam cinco mecanismos acionados pelo estudante durante os jogos de História: a observação (leitura do cenário e regras), a reconstituição (aplicação de conceitos históricos práticos, como reconhecer laços de lealdade), a comparação (confronto entre estratégias de diferentes grupos), a antecipação (cálculo sobre o impacto futuro de uma decisão territorial) e, fundamentalmente, a justificativa. Ao defenderem uma rota ou aliança perante a turma, os educandos são obrigados a utilizar argumentação baseada em dados historiográficos. Fernando Seffner (2013) corrobora essa visão ao afirmar que aprendizagens significativas em História dependem da imersão em situações complexas, que exijam do aluno o reconhecimento de permanências e mudanças por meio de múltiplas fontes e estímulos, algo que a ecologia de um jogo de tabuleiro oferece com excelência.

O alicerce pedagógico construído por esses teóricos atua como a fundação metodológica que legitima o design do jogo *Consilium Germanicum*. Se o Capítulo 2 deste trabalho evidenciou a necessidade urgente de desconstruir o termo "bárbaro" e de reverter a invisibilidade dos povos germânicos sem cair na armadilha idílica do "bom selvagem", é a ferramenta lúdica que viabiliza essa transposição didática na prática.

As críticas historiográficas de Frazão da Silva e Lacerda sobre a superficialidade dos manuais do PNLD encontram a sua resolução na materialidade do tabuleiro. Para que o aluno compreenda o que era o *Satisfactio* (a compensação jurídica) ou o *Comitatus* (o bando de lealdade), não basta ler uma definição conceitual; ele precisa utilizar essas instituições como ferramentas de sobrevivência política dentro da partida. Nessa esteira, a subversão deliberada das regras do Jogo da Vida comercial assume o seu propósito central: enquanto o jogo clássico induz a criança à mentalidade capitalista de acumulação de notas fiduciárias e bens imóveis, o *Consilium Germanicum* força o estudante a operar com o *Honos* (capital simbólico e militar), mimetizando a base valorativa da Antiguidade.

3. PROPOSTA DE MATERIAL DIDÁTICO: O JOGO *CONSILIUM GERMANICUM* NA SALA DE AULA

A elaboração de materiais didáticos voltados para os anos finais do Ensino Fundamental exige o que a pedagogia conceitua como transposição didática, operação cautelosa que converte o saber acadêmico em um saber escolar, tornando-o acessível e cognitivamente estimulante para o educando (CHEVALLARD, 1991). No contexto do ensino de História Antiga no 6º ano, o principal obstáculo pedagógico reside na necessidade de desconstruir a persistente dicotomia entre civilizados e bárbaros, cumprindo as diretrizes de contextualização prescritas pela habilidade EF06HI14 da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018).

É exatamente nessa lacuna metodológica que a função dos jogos na sala de aula transcende o mero entretenimento ocasional para assumir o papel de um dispositivo epistemológico. Como aponta Guilherme Vinhal (2025), em pesquisa desenvolvida no curso de História da Universidade Federal de Ouro Preto, a aplicação de ferramentas lúdicas atua como um laboratório de investigação onde o estudante se engaja ativamente na resolução de problemas. Em sua análise sobre o uso do lúdico na História Antiga, Vinhal demonstra que os jogos constituem uma ferramenta estratégica de ensino-aprendizagem, pois permitem a imersão em temporalidades distantes, quebrando a resistência natural dos educandos e exigindo que operem de maneira ativa com as estruturas sociais, conflitos e regras do passado.

Para solucionar esse entrave e materializar essa transposição lúdica, a validação científica do jogo *Consilium Germanicum* apoia-se no estatuto documental do tratado *De origine et situ Germanorum*, escrito por Cornélio Tácito em 98 d.C. A apropriação lúdica dessa fonte exige rigor analítico para demonstrar, na prática, que o texto clássico não é um registro etnográfico isento, mas um espelho retórico moralizante (ANDRADE, 2011). O design visual e as mecânicas operacionais do jogo buscam traduzir as tensões da fonte primária em regras de engajamento, permitindo que os estudantes manipulem as redes de sociabilidade do mundo germânico sem recair na idealização idílica.

3.1. A Transposição Didática do Modelo Lúdico

A conversão de um modelo comercial capitalista — como o *Jogo da Vida* — para a realidade socioeconômica da Antiguidade exige a desconstrução estrutural de suas premissas de sucesso e progresso. Em vez de operar sob a lógica da acumulação financeira individualista,

o *Consilium Germanicum* reorganiza a experiência em torno de matrizes de sociabilidade nativas, onde o status é balizado pelo prestígio comunitário e pelos vínculos de parentesco. Essa reconfiguração altera a identidade dos avatares conduzidos pelos estudantes. No jogo comercial clássico publicado pela Estrela (2011), os participantes escolhem entre diferentes arranjos familiares contemporâneos. Na proposta pedagógica elaborada, essas categorias mercadológicas dão lugar à pluralidade étnica e geográfica documentada na fonte latina, cujas particularidades narrativas substituem qualquer vantagem numérica prévia, assegurando a isonomia competitiva na sala de aula.

Os componentes físicos do jogo passam por um processo de ressignificação conceitual atrelado à materialidade histórica. Os veículos plásticos originais são convertidos em Carroças de Migração, marcadores que materializam a mobilidade espacial fluida dos clãs e as rotas negociadas sazonalmente durante o período migratório. Do mesmo modo, os pinos que originalmente denotavam o núcleo familiar restrito passam a significar a expansão dos *laços da propinquitas*, a parentela alargada que funcionava como base de proteção jurídica e solidariedade da linhagem face às ameaças externas (Tácito, *Ger.* 20). O papel-moeda fiduciário é integralmente abolido, cedendo espaço ao acúmulo de *Honos*, grandeza que mensura o capital simbólico de prestígio, reputação e capacidade de redistribuição do líder clânico perante os seus pares (Tácito, *Ger.* 15). As antigas cartas de propriedades e apólices de seguro do modelo comercial são transmutadas em salvaguardas consuetudinárias e dinâmicas de risco, cujas aplicações articulam-se diretamente com o cotidiano da Antiguidade.

3.2. Mecânicas do jogo

A seleção das representações étnicas afasta-se da homogeneização identitária ao adotar as particularidades descritas na segunda metade da *Germânia*. O material didático adota cinco nações distintas como opções para os estudantes, começando pelos Catos, reconhecidos pela sua disciplina tática e organização militar rígidas, recusando-se a cortar o cabelo e a barba até que abatam o primeiro inimigo em combate (Tácito, *Ger.* 30-31). Os Queruscos, por sua vez, habitantes das regiões florestais centro-europeias, cultivaram uma paz ociosa que os tornou vulneráveis à subjugação por vizinhos militarizados num contexto de fronteiras fluidas (Tácito, *Ger.* 36).

Avançando na pluralidade demográfica, os Suevos constituem uma vasta confederação subdividida em nações que partilham ritos comuns, cuja insígnia visual marcante é o costume de pentear o cabelo para o lado e amarrá-lo num nó no topo da cabeça, diferenciando os

homens livres dos escravizados (Tácito, *Ger.* 38). Os Lombardos notabilizam-se pela sua quantidade populacional reduzida em meio a confederações massivas, preservando a sua soberania ao exporem-se continuamente ao perigo e enfrentarem as batalhas de forma destemida (Tácito, *Ger.* 40). Por fim, os Anglos, protegidos por barreiras naturais de rios e florestas, são descritos pela profunda devoção religiosa agrária em torno do culto a Nerthus, a Mãe Terra, respeitando tréguas sagradas durante as festividades sazonais (Tácito, *Ger.* 40). Os dilemas atrelados a cada uma destas nações manifestam-se estritamente através da narrativa das cartas de evento distribuídas pelo tabuleiro.

A elaboração do design do tabuleiro atende aos pressupostos de imersão visual preconizados por teóricos da educação histórica, que defendem a necessidade de uma iconografia capaz de ancorar a ambientação e engajar o educando (GIACOMONI; PEREIRA, 2013). Para materializar a quebra da linearidade eurocêntrica, o espaço de circulação simula a espacialidade fluida através de um labirinto de ramais e encruzilhadas.

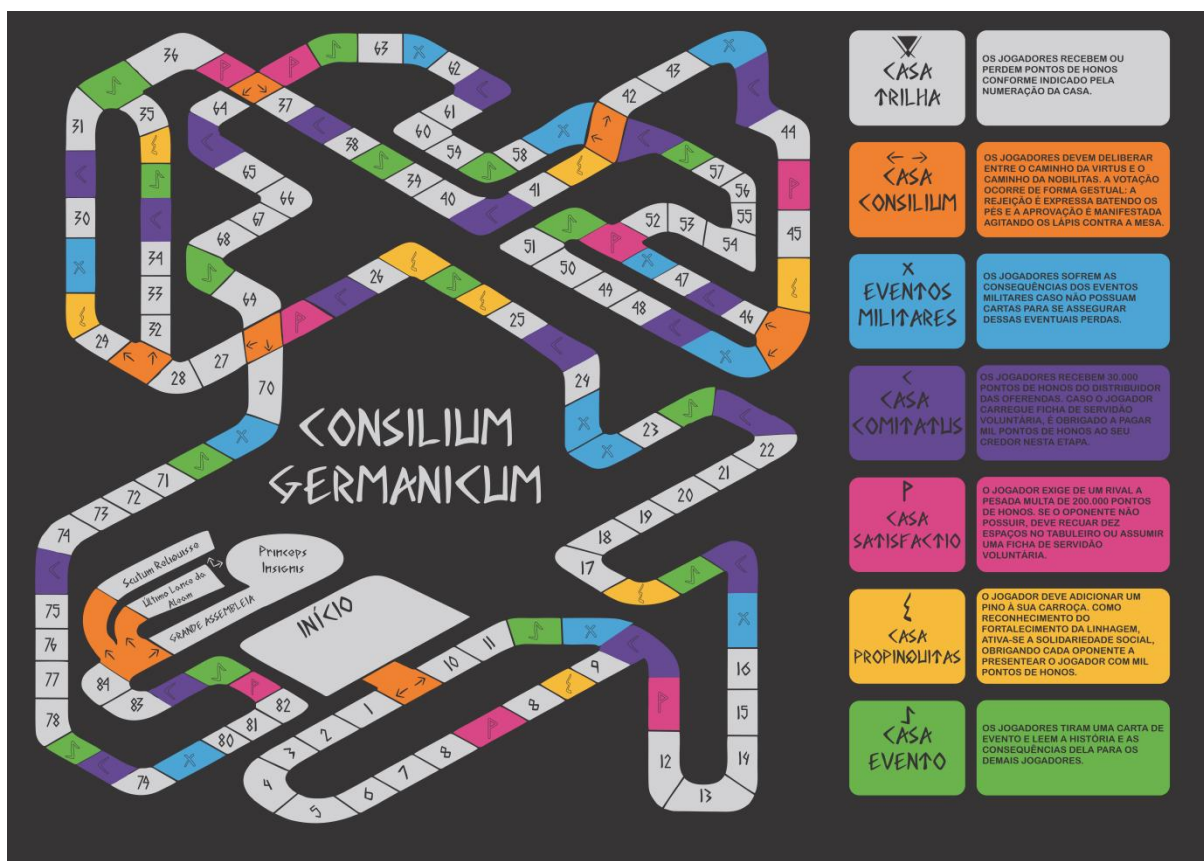


Figura 1 – Protótipo visual das trilhas e mecânicas espaciais do tabuleiro *Consilium Germanicum*.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

A navegação neste território elimina as profissões fixas e os roteiros predeterminados do jogo comercial. A diferenciação de prestígio entre os clãs é estabelecida pela extensão geográfica e pelos riscos das rotas. Os sinais de parada obrigatória são substituídos pelas casas laranjas do *Consilium*, nós de conexão espalhados pelo mapa. Ao aproximar-se desta marcação, o jogador interrompe o seu movimento e, assumindo o papel de proponente, deve convocar a assembleia de homens livres (Tácito, *Ger.* 11). Neste momento, a geografia força a turma a deliberar entre duas lógicas de progressão. A primeira é o Caminho da *Virtus*, composto por rotas curtas que aceleram a migração, mas oferecem maiores atritos de fronteira e menor acúmulo simbólico. A segunda é o Caminho da *Nobilitas*, trajetos extensos e lentos que exigem mais tempo de jogo, mas garantem interações prolongadas e farta acumulação de *Honos*.

Durante o *Consilium*, a votação sobre qual ramal seguir ocorre de forma gestual e acústica: a rejeição é expressa batendo os pés num alarido rústico, enquanto a aprovação é manifestada agitando os lápis contra a mesa, imitando procedimentos dos povos mencionados por Tácito. Caso a assembleia reprove a rota pretendida, o proponente deve ceder ao coletivo ou pagar uma taxa de mediação de dois mil pontos de *Honos* para forçar a passagem, evidenciando que a organização do espaço na Antiguidade era fruto de negociação contínua.

Ao longo destas rotas, o avanço é balizado pelas "Casas Trilha" (casas cinzas numeradas), que constituem o núcleo geral de acontecimentos do tabuleiro. A numeração de cada casa corresponde a uma carta específica lida em voz alta, indicando um evento histórico e a variação de *Honos*. O equilíbrio desta mecânica atua em consonância com a dificuldade do trajeto escolhido no *Consilium*: os caminhos curtos da *Virtus* são deliberadamente mais árduos, possuindo punições mais severas.



Figura 2 – Protótipo visual da Carta de Casa Trilha (Cinza) 10.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

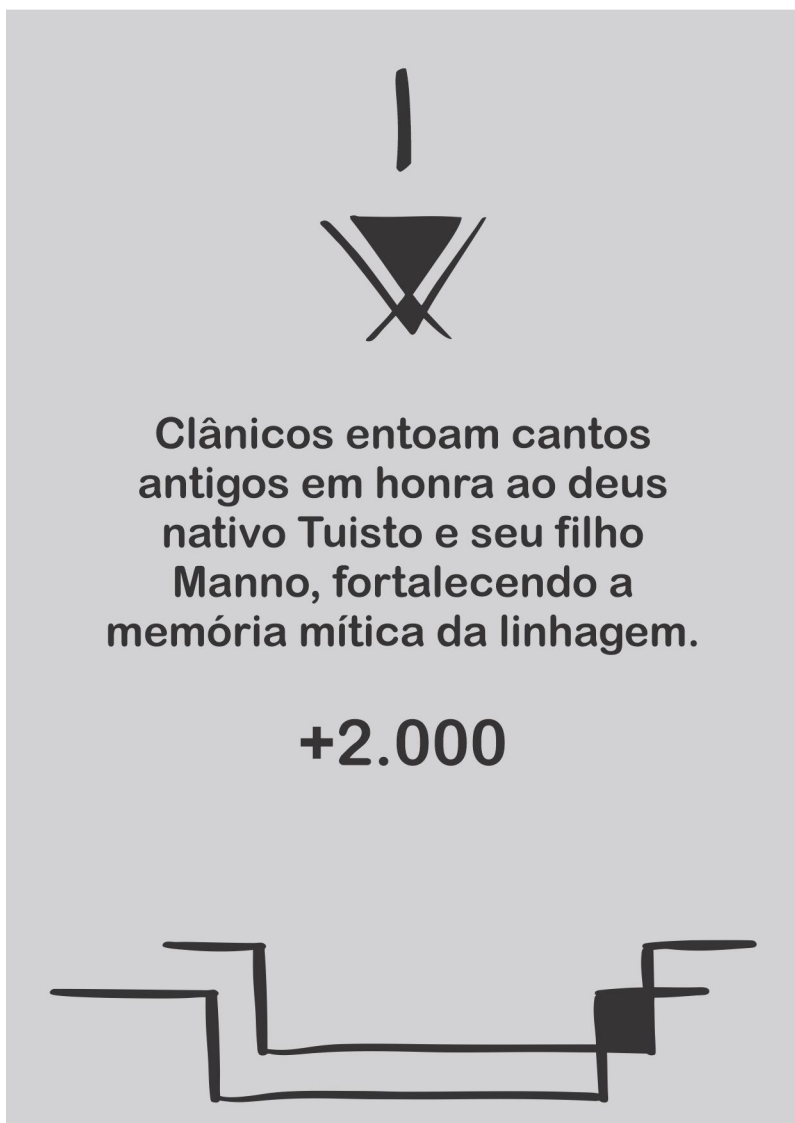


Figura 3 – Protótipo visual da Carta de Casa Trilha (Cinza) 1.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

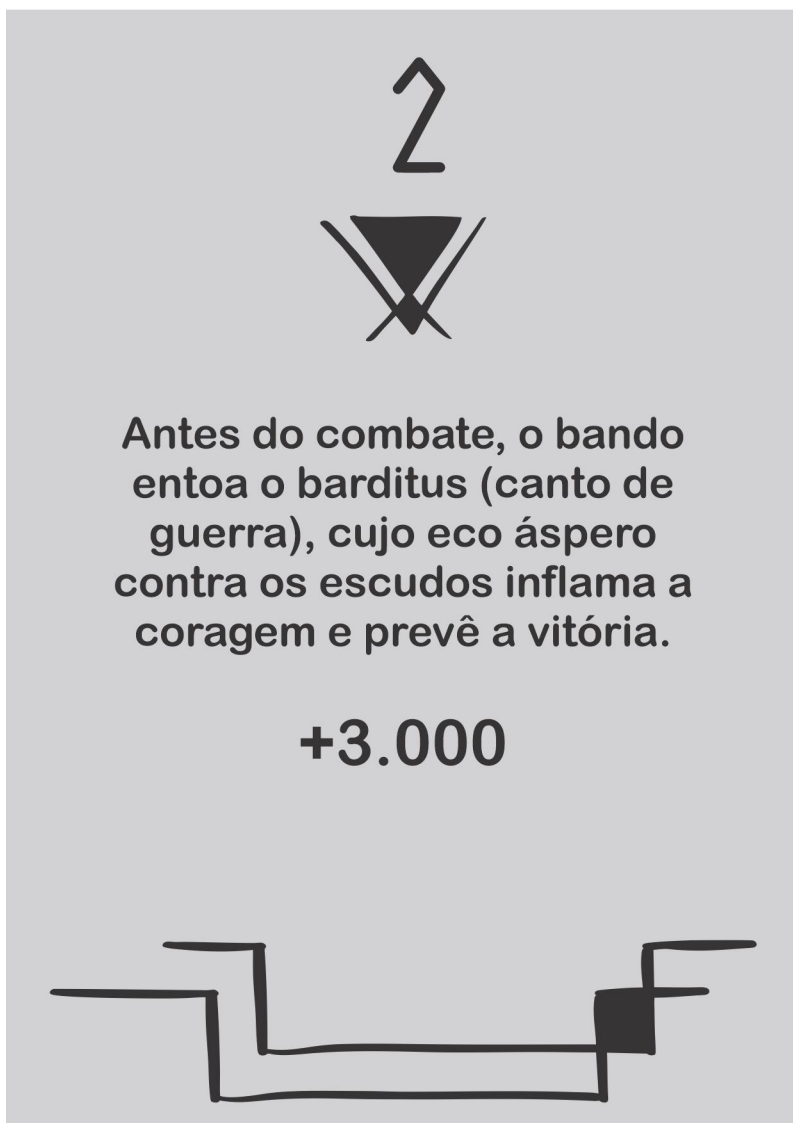


Figura 4 – Protótipo visual da Carta de Casa Trilha (Cinza) 2.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

A Carta 1, presente na figura 2, concede dois mil pontos de prestígio ao clã por entoar cantos ancestrais (Tácito, *Ger.* 2), enquanto a Carta 2, em anexo na figura 4, recompensa a coesão militar da linhagem que canta o *barditus* antes do combate (Tácito, *Ger.* 3). Já a Carta 10, em anexo na figura 2, ilustra a severidade das rotas curtas: ao relatar a escassez de animais de tração adequados para a marcha (Tácito, *Ger.* 5), o evento pune o clã com a perda de dois mil pontos de *Honos*, provando empiricamente aos alunos que os atalhos geográficos cobram um alto preço material.

Além destas trilhas gerais, a identidade particular das nações é ativada quando as carroças finalizam o movimento nas "Casas de Evento" (verdes). Nestes espaços, o estudante

compra uma carta correspondente exclusivamente ao povo que escolheu governar no início da partida.

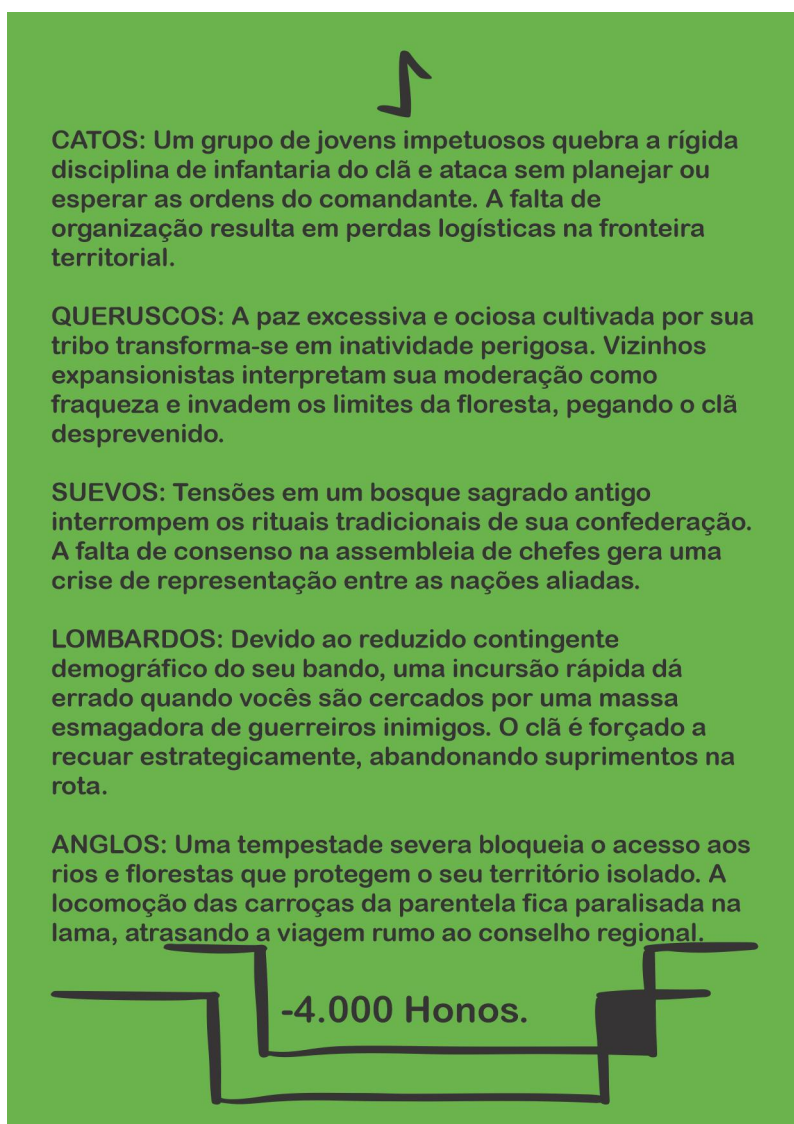


Figura 5 – Protótipo visual da Carta de Evento (Verde) negativa.

Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

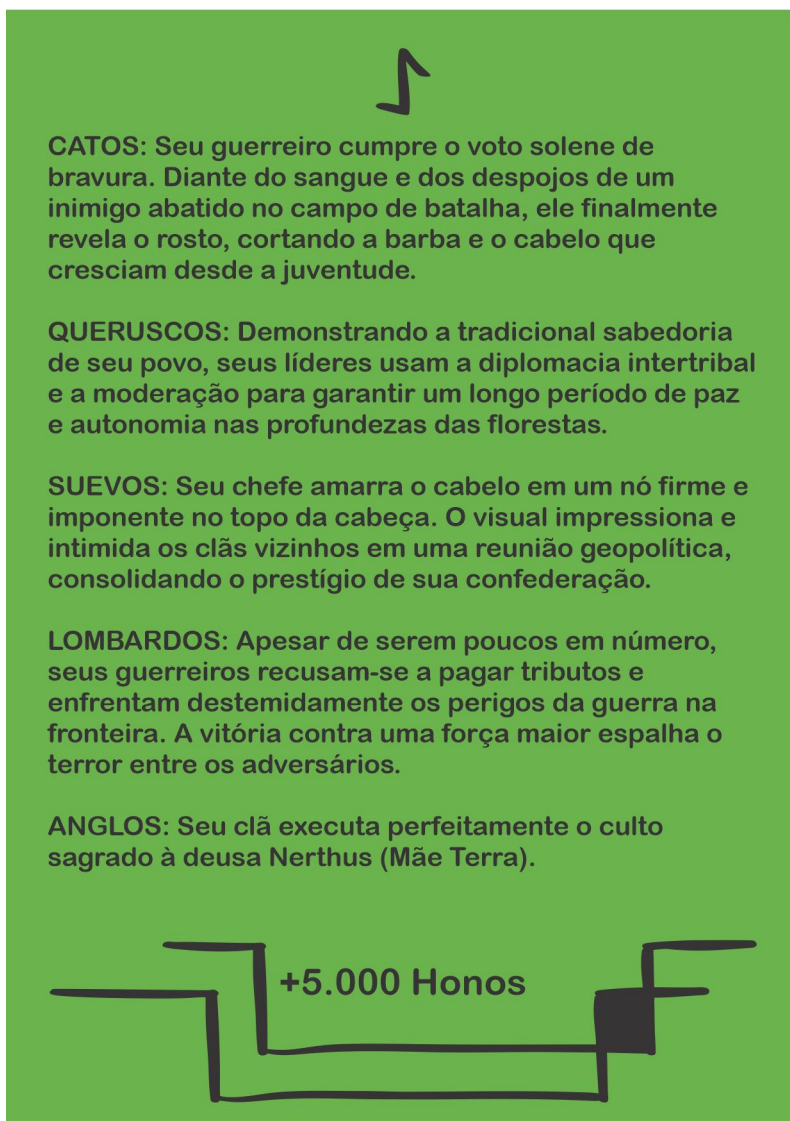


Figura 6 – Protótipo visual das Cartas de Evento (Verde) positiva.

Fonte: Elaboradas pelo autor (2026).

Para resguardar o equilíbrio pedagógico, as cartas verdes operam sob estrita isonomia matemática, alterando apenas a narrativa. As Cartas de Evento ilustrada na figura 6, demonstra episódios de triunfo consuetudinário. O jogador que conduz os Catos é recompensado quando seu guerreiro cumpre o voto solene de cortar a barba sobre o inimigo abatido (Tácito, *Ger.* 31). O clã dos Anglos, de forma distinta, ganha prestígio pela execução perfeita da trégua sagrada da deusa Nerthus (Tácito, *Ger.* 40). Independentemente do povo ou da história lida, o sucesso garante o bônus idêntico de cinco mil pontos de *Honos*. Em oposição, a Cartas de Evento da figura 5, reflete as vulnerabilidades descritas na fonte. O excesso de paz dos Queruscos atrai invasões vizinhas (Tácito, *Ger.* 36), enquanto os Lombardos sofrem com o seu reduzido

contingente demográfico ao serem forçados a recuar (Tácito, *Ger.* 40). Nestes reveses, a punição é a perda exata de quatro mil pontos de *Honos* para qualquer clã. Essa engrenagem garante que a escolha da nação enriqueça o aprendizado histórico sem modificar a justiça da jogabilidade.

O recebimento de proventos fixos no jogo abandona o conceito assalariado para adotar a dinâmica do *Comitatus*, a rede de lealdade entre o chefe e os seus guerreiros (Tácito, *Ger.* 13). Ao transitar pelas casas roxas correspondentes, os jogadores recebem a quantidade fixa de trinta mil pontos de *Honos* do Distribuidor das Oferendas.

O crescimento demográfico materializa-se na Casa da *Propinquitas* (casas amarelas), exigindo que o jogador adicione um pino à sua carroça. Como reconhecimento do fortalecimento da linhagem, ativa-se a Solidariedade Social, obrigando cada oponente a presentear o jogador com mil pontos de *Honos*. Este tributo incide exclusivamente sobre o novo pino nascido na referida rodada, mantendo a sustentabilidade da economia da partida. A resolução de conflitos ocorre na Casa da *Satisfactio* (casas rosas), que substitui a vingança financeira por uma compensação consuetudinária para estancar guerras de sangue (Tácito, *Ger.* 21). O jogador exige de um rival a pesada multa de duzentos mil pontos de *Honos*.

A falência do capital simbólico nessas situações, ou seja, a incapacidade de arcar com o *Satisfactio*, impõe ao jogador uma penalidade severa: ele deve recuar no tabuleiro ou assumir a Carta de Servidão Voluntária.

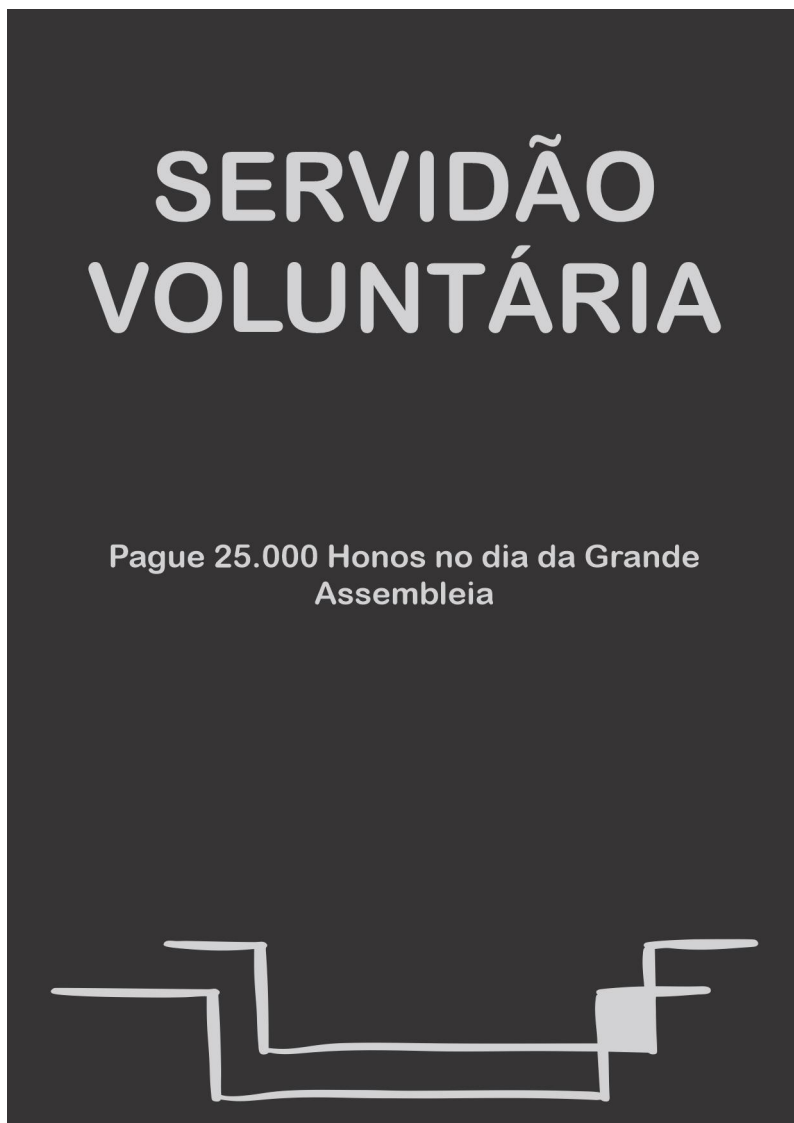


Figura 7 – Protótipo visual da Carta de Servidão Voluntária.

Fonte: Elaborada pelo autor (2026).

A imposição da Servidão Voluntária retira temporariamente a autonomia do clã em troca de um resgate de vinte mil *Honos* emergenciais cedidos por um rival. O jogador subjugado pagará tributos contínuos até que possua vinte e cinco mil *Honos* para reconquistar a sua alforria honorífica no tabuleiro.

As antigas apólices mercantis do jogo original cedem lugar a salvaguardas históricas essenciais para a sobrevivência geopolítica, divididas entre a diplomacia civil e a proteção militar. O Seguro de Carro converte-se no *Jus Hospitii* (Direito de Hospitalidade), adquirido previamente por mil pontos de *Honos*. A fundamentação mecânica desta carta ampara-se diretamente na fonte clássica, onde Tácito atesta que "é considerado crime negar abrigo a

qualquer ser humano" (Tácito, *Ger.* 21), evidenciando uma rede de acolhimento fundamental para pacificar as fronteiras. O antigo Seguro de Vida transforma-se nos Votos nos Bosques Sagrados, que exigem o alto investimento de dez mil pontos de *Honos*. Distinta da hospitalidade, esta salvaguarda opera no limiar da guerra. Sua legitimidade provém do relato de que os germanos levavam "imagens e símbolos retirados dos bosques sagrados e carregados para o prélio" (Tácito, *Ger.* 7), conectando a preservação da linhagem à força mística.

A utilidade prática destes mecanismos materializa-se quando a carroça interrompe o seu avanço nas Casas Azuis de Eventos Militares.

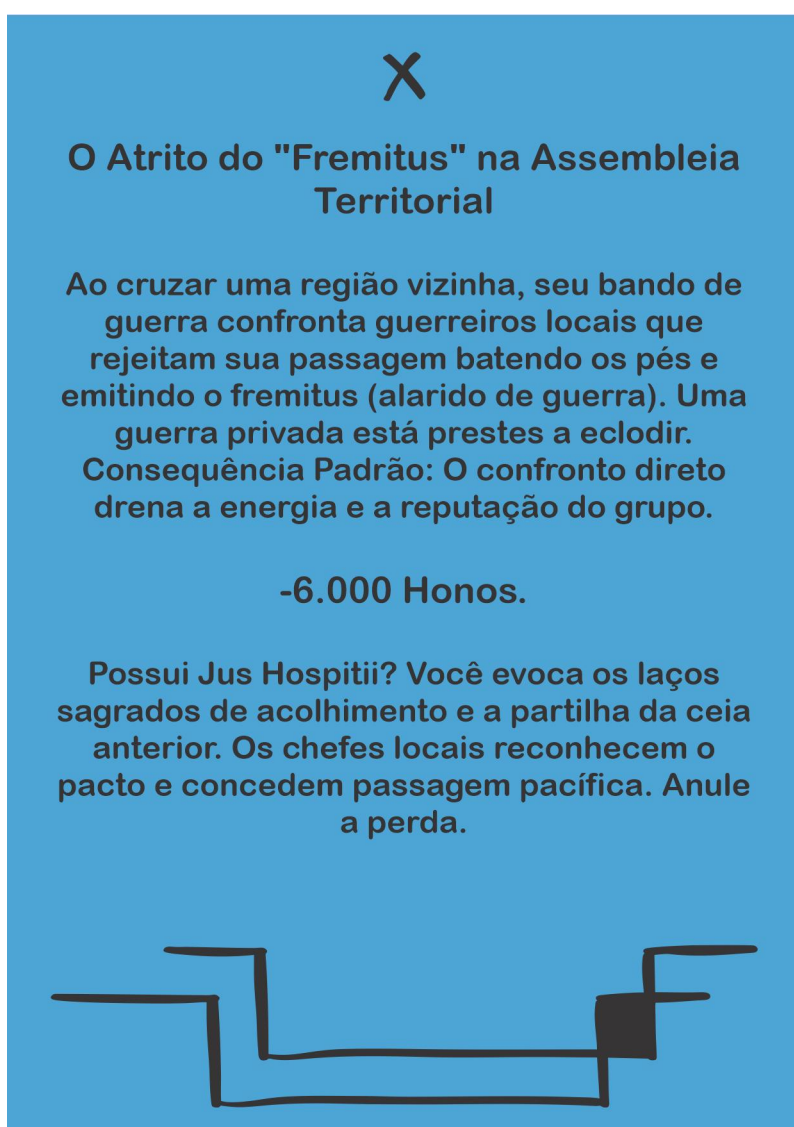


Figura 8 – Protótipo visual de uma Carta de Evento Militar.

Fonte: Elaboradas pelo autor (2026).



Emboscada na Linha de Suprimentos

Patrulhas avançadas inimigas interceptam seu grupo de migração em uma clareira densa, quebrando as linhas de comunicação das carroças. Consequência Padrão: Sem preparação defensiva, o clã entra em pânico.

-5.000 Honos

Possui Votos nos Bosques? O pavor religioso associado aos estandartes divinos protege a retaguarda do seu clã. Anule a perda.



Figura 9 – Protótipo visual de uma Carta de Evento Militar.

Fonte: Elaboradas pelo autor (2026).



Figura 10 – Protótipo visual de uma carta de salvaguarda *Jus Hospitii*.

Fonte: Elaboradas pelo autor (2026).

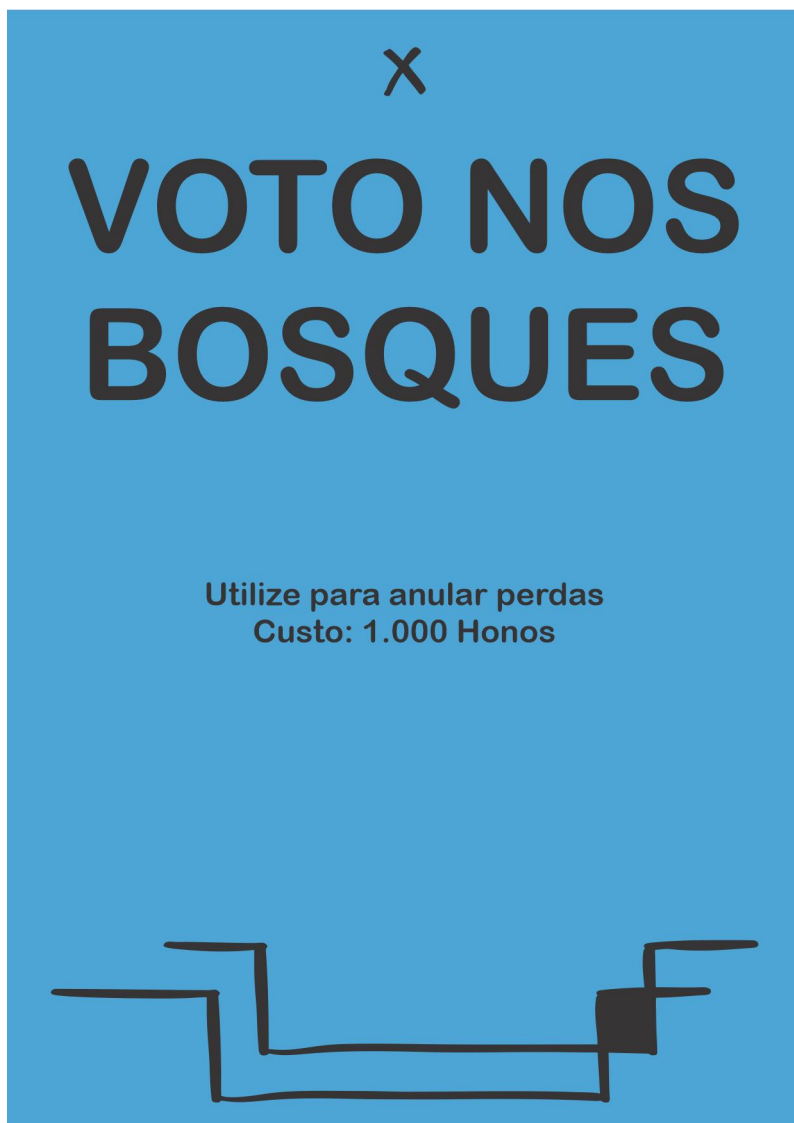


Figura 11 – Protótipo visual de uma carta de salvaguarda Voto nos Bosques.

Fonte: Elaboradas pelo autor (2026).

Nestes espaços azuis, o clã é surpreendido por contingências de guerra que impõem prejuízos severos. O atrito territorial com nativos que rejeitam a passagem do bando exige o pagamento imediato de seis mil pontos de *Honos*, como exemplificado na figura 8. Essa punição financeira é anulada exclusivamente pela posse da carta de *Jus Hospitii*, presente na figura 10, que evoca o respeito mútuo e a obrigação do asilo. Noutra contingência dramática, uma emboscada na linha de suprimentos resulta na perda de cinco mil pontos de *Honos*, conforme descrito na figura 8, revés trágico que é mitigado unicamente pela posse dos Votos nos Bosques Sagrados, ilustrada na figura 11, assegurando a imunidade física dos guerreiros

amparada pelas efígies divinas. Este mecanismo ensina aos educandos a diferença vital entre os recursos empregados na diplomacia e o custo para proteger a vida no campo de batalha.

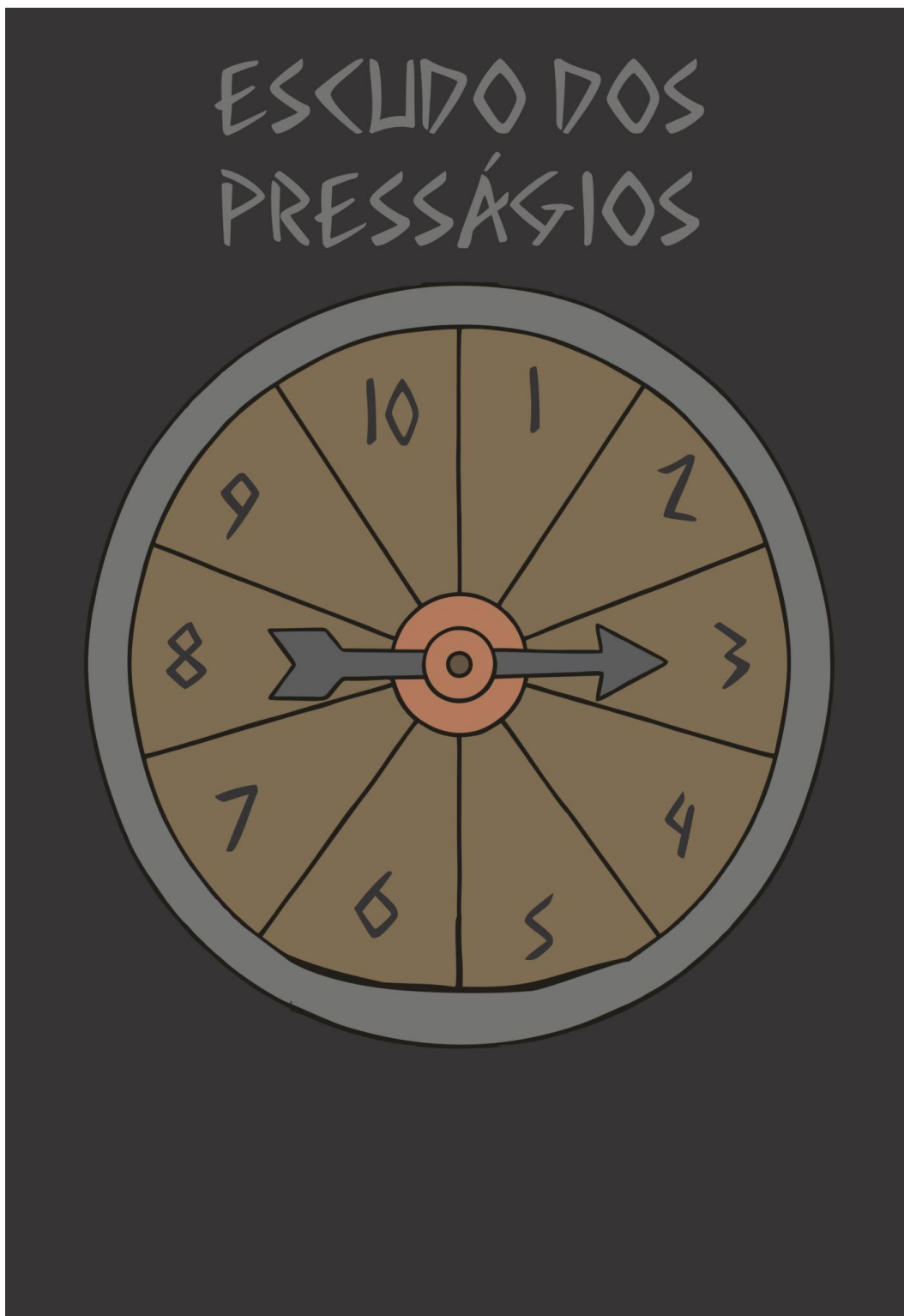


Figura 12 – Protótipo do Escudo de Presságios.

Fonte: Elaboradas pelo autor (2026).

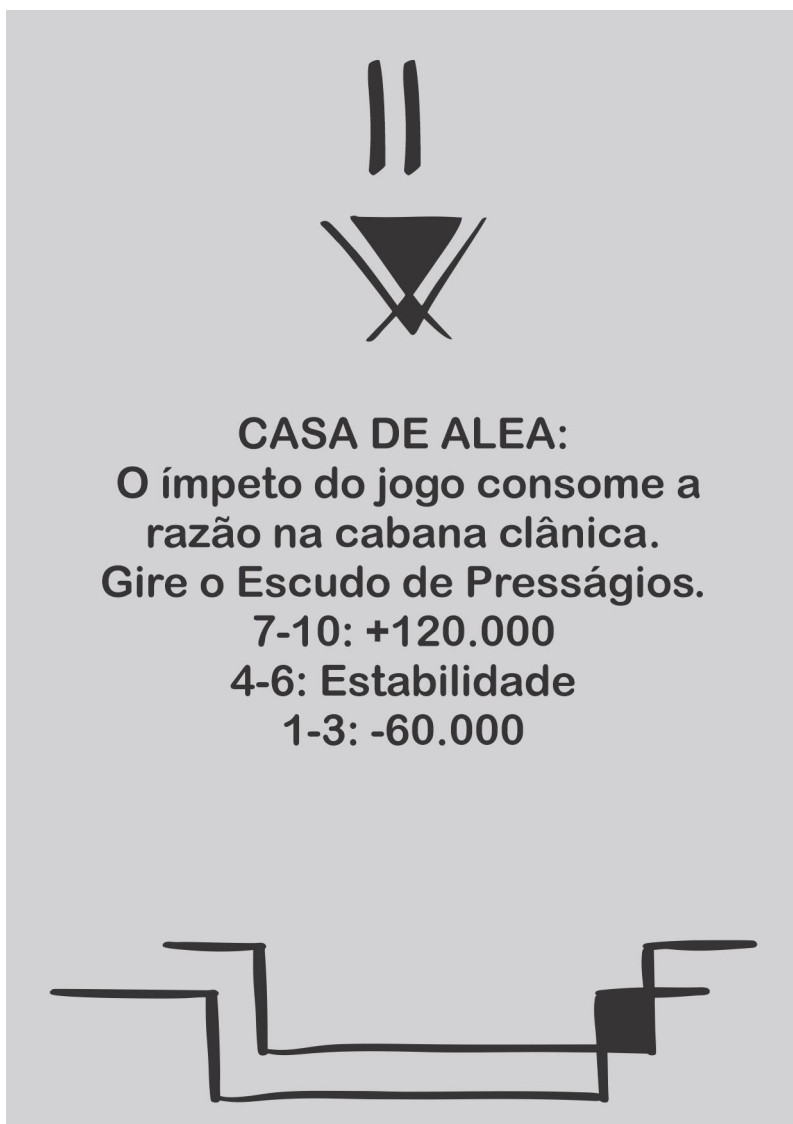


Figura 13 – Protótipo visual da Carta de Casa Trilha (Cinza) 11, ativadora do evento *Alea*.

Fonte: Elaboradas pelo autor (2026).

A manipulação de ações financeiras inerente à bolsa de valores do jogo comercial é ressignificada na *Alea* (Jogatina), ilustrada na figura 13, em conjunto com o dispositivo utilizado para sortear as casas a serem andadas, o Escudo de Presságios, em anexo na figura 12. Esta mecânica traduz a prática em que os germanos arriscavam os seus bens e a liberdade num nível de tensão extrema. Ao acionar o Escudo, o jogador pode ganhar cento e vinte mil *Honos* se tiver sorte alta, manter-se estável com números médios, ou perder sessenta mil *Honos* na sorte baixa (Tácito, *Ger.* 24). Se essa aposta o levar à insolvência, recai-se imediatamente na já mencionada exigência da Servidão Voluntária.

3.3. Condições de Fim de Percurso: Status, Infâmia e o Último Lance da Alea

O fechamento do percurso do tabuleiro reflete os critérios de prestígio e exclusão social do direito consuetudinário, eliminando a vitória por simples acúmulo monetário. Todas as carroças interrompem obrigatoriamente o seu avanço ao alcançarem a casa final, denominada Grande Assembleia. Neste espaço, realiza-se primeiramente a liquidação compulsória das obrigações, devendo o jogador quitar as suas fichas de dependência e servidão voluntária pendentes através do pagamento de vinte e cinco mil pontos de *Honos* a cada credor. Na sequência, calcula-se o bônus da descendência, garantindo ao participante quarenta e oito mil pontos de *Honos* para cada pino alocado na carroça, demonstrando de forma empírica aos alunos que o prestígio de um chefe dependia da extensão dos seus aliados de sangue (Tácito, *Ger.* 20).

Após este balanço, a definição do estatuto final do clã divide-se em duas possibilidades fundamentais. O jogador que finalizar com um saldo positivo de *Honos* direciona a sua carroça para o espaço de consagração política final como *Princeps Insignis*, o Chefe Ilustre. Segundo os relatos clássicos, a glória máxima de um líder germânico consolida-se quando o seu prestígio é tamanho que ele passa a ser requisitado por embaixadas e enaltecido pelas nações vizinhas (Tácito, *Ger.* 13). O primeiro clã a atingir esta posição de proeminência recebe uma aclamação de duzentos e quarenta mil pontos e realiza um sorteio no Escudo de Presságios para fixar o seu número de prestígio, obrigando qualquer oponente que obtiver esse mesmo número em jogadas subsequentes a pagar um tributo de reconhecimento de vinte e quatro mil pontos de *Honos*.

Inversamente, o jogador que chegar ao fim do percurso em situação de insolvência, sem pontos suficientes para resgatar as suas fichas de servidão, incorre na Infâmia do Escudo Abandonado, refletindo a pior desonra militar descrita na fonte, que resultava na exclusão dos ritos sagrados e das assembleias (Tácito, *Ger.* 6). Para preservar a dinâmica de reviravolta característica do jogo original, o estudante sob a iminência da infâmia não é eliminado automaticamente, podendo recorrer voluntariamente ao Último Lance da *Alea*, mecanismo em que aposta a sua reabilitação num único giro do Escudo de Presságios (Tácito, *Ger.* 24). O estudante escolhe um número no Escudo e realiza o sorteio: obtendo sucesso, a sua honra é restaurada pelos deuses, as suas dívidas são expurgadas e ele ingressa na contagem final como guerreiro reabilitado; caso falhe, a morte social é consumada, resultando na remoção da sua carroça, no confisco dos seus recursos e no seu isolamento das rodadas deliberativas finais.

A partida encerra-se quando o último clã alcançar a Grande Assembleia ou sofrer a exclusão pela infâmia, momento em que o Distribuidor das Oferendas realiza a apuração do capital simbólico acumulado entre os líderes que atingiram o estatuto de *Princeps Insignis* para declarar o vencedor, aclamado coletivamente pela turma de estudantes como o chefe mais prestigiado de toda a Germânia.

4. CONCLUSÃO

O presente trabalho propôs-se a enfrentar um complexo desafio persistente no ensino de História Antiga na Educação Básica: a desconstrução da dicotomia excludente entre “civilizado” e “bárbaro” ainda persistente em manuais didáticos sob a narrativa linear e teleológica das invasões destrutivas. Diante da concisão analítica e da homogeneização identitária, a criação de um jogo de tabuleiro *Consilium Germanicum* consolidou-se como um recurso estratégico da transposição didática. Longe de figurar como mero entretenimento esvaziado de rigor científico, o artefato lúdico logrou converter complexas tensões historiográficas em mecânicas interativas, oferecendo aos educandos do 6º ano um instrumental concreto para a mobilização de sua cognição histórica.

A fundamentação teórica e metodológica da proposta exigiu um duplo movimento analítico. Por um lado, o retorno crítico e filológico à *Germânia* de Cornélio Tácito permitiu neutralizar tanto o estigma do invasor irracional quanto a armadilha moralizante e essencialista do "bom selvagem virtuoso". Ao traduzir o atrito material e as contradições intrínsecas daquela sociedade para a dinâmica do tabuleiro — por meio de Cartas de Evento que emulam a escassez agrícola e as pressões geopolíticas exógenas —, o design do jogo garantiu a historicidade e a complexidade dos sujeitos. Por outro lado, a substituição da teleologia do colapso romano pela agência política germânica validou a arquitetura pedagógica do projeto, transformando eixos espaciais fluidos em escolhas estratégicas e bifurcações geográficas ativas no tabuleiro, permitindo que o aluno compreenda os deslocamentos populacionais como contingências diplomáticas e escolhas sociais conscientes diante do "outro".

Ao subverter a matriz capitalista de acúmulo material e individualismo característica de jogos comerciais tradicionais, o *Consilium Germanicum* reordenou a experiência lúdica em torno das estruturas de sociabilidade nativas registradas na documentação latina. A introdução do Honos (honra e prestígio) como unidade central de valor, estreitamente vinculada a dinâmicas institucionais como o Comitatus, a solidariedade familiar dos *propinqui* e as deliberações em assembleia do Consilium, permitiu que os estudantes experimentassem a alteridade de forma ativa. Da mesma forma, a conversão da resolução de conflitos em regras de jogo — onde as inimizades (*inimicitiae*) são estancadas não pela ruína do adversário, mas pela mediação e pelo pagamento de uma compensação ritual em rebanhos (*satisfactio*) — atende diretamente às prerrogativas da Base Nacional Comum Curricular ao exercitar a

"atitude historiadora", estimulando a empatia e exigindo que o aluno compreenda o pragmatismo jurídico e a lógica interna daquelas comunidades.

Compreende-se, por conseguinte, que a pedagogia lúdica proposta reposiciona a sala de aula como um espaço de investigação e protagonismo discente. Embora o manual técnico do jogo ofereça um arcabouço sólido, equilibrado e isonômico — resguardando a igualdade de condições mecânicas entre as diferentes nações narrativas apresentadas —, reconhece-se a relevância de futuras validações empíricas por meio da aplicação prática do material em contextos escolares diversos. Espera-se que este Trabalho de Conclusão de Curso não apenas forneça uma alternativa viável para preencher as lacunas analíticas da literatura didática tradicional, mas que também estimule novas investigações voltadas à produção de mídias educativas comprometidas com o rigor historiográfico, com a desconstrução de estereótipos e com a formação de uma consciência histórica crítica e transformadora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Ronaldo. **O bárbaro como constructo: uma rediscussão historiográfica das migrações germânicas à luz dos conceitos de cultura, civilização e barbárie.** Revista de História Comparada, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 6-28, 2014.

ANDRADE, Maria Cecília Albernaz Lins Silva de. **A Germania de Tácito: tradução e comentários.** 2011. Dissertação (Mestrado em Letras Clássicas) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e Ensino de História.** Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 147-166.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BLOCH, Marc. **Apologia da história ou o ofício de historiador.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 4 jul. 2026.

BURKE, Peter (org.). **A escrita da História: novas perspectivas.** Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora UNESP, 1992.

CHEVALLARD, Yves. **La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado.** Buenos Aires: Aique, 1991.

CHOPPIN, Alain. História dos livros e das edições didáticas: sobre o estado da arte. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 30, n. 3, p. 549-566, set./dez. 2004.

ESTRELA. **Jogo da Vida**: famílias modernas. São Paulo: Brinquedos Estrela, 2011.

FINLEY, Moses I. **Uso e abuso da história**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

FORTUNA, Tânia Ramos. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, Ivani Souza (org.). **Escola e sala de aula: mitos e ritos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu. **Antiguidade Clássica: a História e a cultura a partir dos documentos**. 2. ed. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003.

GAGO, Marília. Consciência Histórica e narrativa no ensino da História: Lições da História...? Ideias de professores e alunos de Portugal. **Revista História Hoje**, v. 5, nº 9, p. 76-93, 2016.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 9-24.

KARNAL, Leandro et al. **Viver História: 6º ano: manual do professor**. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2022.

LACERDA, Camila Valle. **Os saberes sobre as migrações germânicas (séculos V-VI): uma análise de livros didáticos**. 2018. Monografia (Bacharelado em História) – Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 99-116.

MELO, Maria de Queiroz e. **As relações étnico-raciais na Antiguidade à luz da BNCC: relações entre "civilizados" e "bárbaros"**. 2023. 32 f. Monografia (Graduação em História) - Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2023.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. Tradução de Octavio Mendes

Cajado. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

SEFFNER, Fernando. Aprendizagens significativas em História: critérios de construção para atividades em sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 47-62.

SILVA, Andréia Cristina Lopes Frazão da. Alguns apontamentos acerca dos germanos nos livros didáticos de história no Brasil. *Mirabilia*, v. 4, n. 4, 2005.

TÁCITO, Cornélio. **A Germânia (De origine et situ Germanorum)**. Tradução e comentários de Maria Cecília Albernaz Lins Silva de Andrade. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2011.

TOLEDO, Maria Aparecida Leopoldino Tursi. Problematizar o tradicional para encontrar o novo: o ensino de História no quadro das tendências historiográficas. **Cadernos de História da Educação**, v. 15, n. 1, p. 323-347, jan.-abr. 2016.

TRÜDINGER, Karl. *Studien zur Geschichte der griechisch-römischen Ethnographie*. Basel: Emil Birkhäuser, 1918.

VIANA, Cibele Aparecida. **Perdura o eurocentrismo no ensino de História?** Cadernos de Pós-graduação, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 73-85, jan./jun. 2020.

VINHAL, Guilherme Miranda Silva. **Plauto e a República Romana: Aprendendo História Antiga jogando**. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2025.