

RENAN DA CRUZ PADILHA SOARES

MÁRCIA MARTINS DE OLIVEIRA

# Gamificação e Jogos para os Conteúdos de Idade Média e Início da Idade Moderna



Rio de Janeiro

CPII / Mestrado Profissional em Práticas em Educação Básica

2019

**RENAN DA CRUZ PADILHA SOARES**  
**MÁRCIA MARTINS DE OLIVEIRA**

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA DE JOGOS E GAMIFICAÇÃO PARA O**  
**ENSINO DE HISTÓRIA**

**1ª edição**



**Rio de Janeiro**

**CPII / Mestrado Profissional em Práticas em Educação Básica**

**2019**

**CATALOGAÇÃO NA FONTE**  
**COLÉGIO PEDRO II**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E**  
**CULTURA**

**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**

S676 Soares, Renan da Cruz Padilha  
Gamificação e jogos para os conteúdos de Idade Média e início da  
Idade Moderna / Renan da Cruz Padilha Soares, Márcia Martins de  
Oliveira. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2019.  
50 p.

Bibliografia: p. 65-68.

ISBN: 978-85-7243-012-8

1. História – Estudo e ensino. 2. Gamificação. 3. Jogos educativos. 4.  
Ensino - Metodologia. I. Oliveira, Marcia Martins. II. Título.

CDD: 907



## Sumário

|   |    |
|---|----|
| CAPÍTULO 1: O PRODUTO .....   | 5  |
| 1.1 O objetivo da gamificação .....   | 6  |
| 1.2 Conteúdo .....  | 6  |
| 1.3 Tempo e preparo .....   | 6  |
| 1.3.1. Primeiro Encontro .....  | 7  |
| 1.3.2. Duração de cada fase .....   | 7  |
| 1.3.3. Variantes em cada fase .....   | 8  |
| 1.4 Estrutura de pontos e premiações .....                                      | 8  |
| 1.4.1. Tarefas por Pontos de Experiência .....                                  | 8  |
| 1.4.2. Pontos de Experiência por Conquistas .....                               | 10 |
| 1.4.3. Conquistas por Pontos no Quadro Geral. ....                              | 11 |
| 1.4.4. Medalhas Extras .....  | 13 |
| 1.4.5. Adaptações .....   | 13 |
| 1.5 Layout .....  | 14 |
| 1.5.1. Mapa .....   | 14 |
| 1.5.2. Painel de Pontos e Conquistas .....                                      | 17 |
| 1.6 Recompensas reais .....   | 18 |
| 1.7 Os jogos .....  | 19 |
| 1.7.1. Jogo Guerras Feudais .....   | 19 |
| 1.7.2. Jogo Vivendo a Crise Feudal .....  | 26 |
| 1.7.3. Jogo Guerras Religiosas .....  | 28 |
| 1.7.4 Flexibilidade .....   | 31 |
| 1.8 Avaliação .....   | 32 |
| APÊNDICE A: NOME E REPRESENTAÇÃO DE CADA CONQUISTA POR FASE .....               | 33 |
| APÊNDICE B: TAREFAS POR FASE DA GAMIFICAÇÃO E RESPECTIVAS PONTUAÇÕES            | 37 |
| APÊNDICE C: PONTOS POR CONQUISTA EM CADA FASE .....                             | 39 |
| APÊNDICE D: PRORIDADE DAS CONQUISTAS E RESPECTIVOS CUSTOS POR FASE .....        | 40 |
| Tabela x3 Prioridade das conquistas e respectivos custos por fase da Fase ..... | 40 |
| APÊNDICE E: CARTAS DE AÇÃO E SEUS PONTOS NO JOGO “VIVENDO A CRISE FEUDAL” ..... | 42 |
| APÊNDICE F: CARTAS DO JOGO “VIVENDO A CRISE FEUDAL” .....                       | 49 |

## **CAPÍTULO 1: O PRODUTO**

O produto deste trabalho é uma sequência didática, baseada em metodologias ativas, utilizando gamificação e aprendizagem baseada em jogos, com o objetivo de motivar e engajar os estudantes do sétimo ano do Ensino Fundamental na aprendizagem de conteúdos históricos, envolvendo a Europa Medieval e início da era Moderna.

A gamificação é introduzir os elementos característicos dos jogos em um ambiente de não jogo, neste caso, no cotidiano da sala de aula. Os elementos característicos dos jogos que serão introduzidos são Pontos Gerais, Pontos de Experiência, Conquistas, Medalhas, Mainel Geral e Mapa.

A realização das tarefas propostas pelo professor são feitas em grupos fixos (ainda que não engessados) e rendem a esses grupos Pontos de Experiência.

Com os Pontos de Experiência acumulados, os grupos podem trocar por Conquistas. Essas Conquistas valem Pontos Gerais, que, ao final, determinarão qual grupo venceu a gamificação.

Um mapa mostrará um reino fictício, onde cada grupo receberá um pedaço de terra para desenvolver ao longo das aulas, preenchendo-o com elementos característicos da intervenção humana: castelos; igrejas; plantações; cidades etc.

Cada um desses elementos citados acima é representado por Conquistas. As Conquistas são os pré-requisitos para desenvolver seu território no Mapa.

As medalhas referem-se às tarefas extras não obrigatórias, que contribuem com Pontos de Experiência aos grupos.

No Painel Geral será exibido os Pontos Gerais, as Conquistas e as Medalhas de cada grupo, para que eles possam perceber sua evolução na gamificação.

**Na sequência didática também está previsto a aplicação de três jogos diferentes em três momentos diferentes. Esses jogos dialogarão com a narrativa construída pela gamificação e com seu sistema.**

### **1.1 O objetivo da gamificação**

O objetivo da sequência didática é motivar os estudantes a participarem das tarefas cotidianas das aulas de História, para que estes se engajem nos conteúdos apresentados e busquem, por conta própria e mediação do professor, o conhecimento necessário para ajudar no desenvolvimento do seu grupo, permitindo uma melhor assimilação da matéria dada na disciplina de História.

### **1.2 Conteúdo**

Os conteúdos gamificados são: Formação da Europa Feudal, a Crise e o Fim do Feudalismo, Renascimento Cultural e Científico, Formação do Absolutismo Monárquico e as Reformas Religiosas. Cada um desses conteúdos é chamados de “fases”.

### **1.3 Tempo e preparo**

O preparo e a organização de todas as etapas, assim como o exercício de imaginar possíveis problemas em sua aplicação na sala de aula é parte essencial da sequência didática. O professor deve ficar atento para não apressar a aplicação da gamificação.

Esse projeto gamificado foi pensado para ser aplicado em um semestre (dois bimestres) do curso.

A preparação prévia, entre montagem do mapa, do painel e planejamento das atividades, durou cerca de um mês, tendo em vista que foi tudo pensado do zero.

Cada fase dura, em média três encontros de três aulas de 50 minutos conjugadas. Caso o tempo das aulas de história seja distribuído de forma diferente na semana será preciso considerar isto no planejamento.

### **1.3.1. Primeiro Encontro**

Recomenda-se que o primeiro encontro seja usado para:

- Explicar à turma todo o projeto que eles vivenciarão.
- Explicar as regras e o caminho que será percorrido: as regras, ainda que não engessadas, devem ser claras, delimitando o espaço de atuação dos estudantes. Isto não impede que os grupos percorram caminhos distintos decorrentes de suas escolhas.
- Deixar o objetivo claro: desenvolver da melhor forma possível sua terra para, assim, ganhar mais pontos.
- Formar os grupos: os grupos serão senhorios concedidos como feudos de um reino fictício. Eles deverão formar tais grupos a partir de critérios de afinidade. Os grupos serão os mesmos até o final da gamificação, permitindo trocas pontuais.
- Cada grupo deve ter no mínimo três e, no máximo, cinco estudantes. O professor deve ser maleável para permitir, grupos com tamanhos diferentes, porém o tamanho sugerido é o ideal, para que não haja desequilíbrio durante o processo de gamificação.
- Os grupos devem escolher um nome para seu senhorio. O professor deve estimular que essa escolha seja feita de forma democrática e ouvindo todas as opiniões antes de tomarem a decisão e, se possível, misturando uma ou mais ideias diferentes.
- O professor deve, no momento da entrega das terras, explicitar a diferença entre feudo e terra reforçando assim o conteúdo. Por isso, o professor, na figura do rei, pode fazer da entrega dos feudos uma cerimônia ritualizada, para explorar melhor a narrativa ao mesmo tempo em que aborda os conceitos de vassalagem e suserania, assim como de feudalismo.

### **1.3.2. Duração de cada fase**

Tendo o primeiro encontro servido como introdução à gamificação, as fases do jogo começarão a partir do segundo encontro.

Em geral as fases serão divididas da seguinte maneira:

- Primeiro encontro: exposição do conteúdo daquela fase.

Ex: a primeira fase aborda o conteúdo de Formação do Feudalismo. O professor pode fazer uma exposição dialogada, utilizando os recursos que estiverem disponíveis na escola.

Nesse encontro os alunos já ganharão seus primeiros Pontos de Experiências.

- Segundo encontro: dedicado à correção de exercícios passados para casa, distribuição dos Pontos de Experiências relacionados àquelas determinadas tarefas e a troca destes Pontos de Experiência por “Conquistas” que desenvolverão o território de cada grupo.

Neste encontro, parte do tempo é dedicado à produção daquilo que será incorporado no mapa: castelos, campos de agricultura, capelas, igrejas, vilas e burgos.

- Terceiro encontro: Será dedicado à aplicação do jogo relacionado àquela fase ou a atividade de culminância daquele conteúdo.

### **1.3.3. Variantes em cada fase**

Algumas fases poderão ter esse ciclo de aplicação ligeiramente diferente. A junção de dois encontros ou a divisão de um ou mais encontros.

## **1.4 Estrutura de pontos e premiações**

### **1.4.1. Tarefas por Pontos de Experiência**

A grandeza política e econômica das terras de cada grupo é composta pela quantidade de Pontos de Experiência (XP) recebida em função das tarefas escolares realizadas.

As tarefas que rendem XP são:

- copiar a matéria do quadro de forma completa e no tempo certo;
- fazer o dever de casa de forma completa;
- fazer trabalhos propostos para casa ou em sala;
- fazer trabalhos extras propostos.

O grupo poderá sofrer penalidades e perder Pontos de Experiência nos seguintes casos:

- ausência não justificada na aula de qualquer um dos membros do grupo;
- não cumprimento ou cumprimento parcial do dever de casa;
- não realização do trabalho proposto para sala de aula;
- ocorrência de problemas disciplinares.

A cada nova fase da gamificação, os Pontos de Experiência ganhos por tarefa dobram em relação à fase anterior.

Por exemplo:

- Copiar a matéria: Primeira fase = 10 XP
- Copiar a matéria: Segunda fase = 20 XP
- Copiar a matéria: Terceira fase = 40 XP
- Copiar a matéria: Quarta fase = 80 XP
- Copiar a matéria: Quinta fase = 160 XP

O controle do ganho de Pontos de Experiência pelo professor é muito importante. Recomenda-se que ele tenha um caderno com o nome de cada grupo e o espaço necessário para anotar o XP de cada um deles. Abaixo é possível visualizar parte da ficha utilizada para esse controle na Figura 1: CONTROLE DE PONTOS

## CONTROLE DOS PONTOS

|   |   |
|---|---|
| Feudo: _____<br>Riqueza:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>TOTAL DE PONTOS:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>Conquistas:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>Medalhas:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>Habitantes:<br>_____<br>_____<br>_____<br>_____ | Feudo: _____<br>Riqueza:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>TOTAL DE PONTOS:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>Conquistas:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>Medalhas:<br>Fase 1 _____ Fase 2 _____ Fase 3 _____<br>Fase 4 _____ Fase 5 _____<br>Habitantes:<br>_____<br>_____<br>_____<br>_____ |
|---|---|

Figura 1: Controle de Pontos

### **1.4.2. Pontos de Experiência por Conquistas**

Com os Pontos de Experiência (XP) acumulados, o grupo poderá trocar por “Conquistas”. As Conquistas são tudo aquilo que ajuda o senhorio do grupo a se desenvolver. Assim, os estudantes podem perceber as mudanças no espaço geográfico do seu território, de maneira particular e do reino de forma mais ampla.

Por exemplo, para construir um castelo em seu senhorio, o grupo precisa adquirir a Conquista “Castelo”, o mesmo acontece caso o grupo, na fase seguinte decida colocar em suas terras um burgo.

Cada Conquista tem um custo de XP. Conforme as fases passam o custo para adquirir uma Conquista aumenta na mesma proporção que aumenta o ganho de Pontos de Experiência.

Cada fase contém um número máximo de Conquistas, que varia de fase para fase. Veremos quantas Conquistas por fase mais para frente. Um grupo pode acumular XP suficiente para adquirir todas as Conquistas ou apenas uma. No planejamento é importante que se garanta que cada grupo consiga adquirir um mínimo de Conquistas por fase. Isto evita um distanciamento na classificação geral dos grupos e ajuda na abordagem do conteúdo.

As Conquistas são ordenadas por prioridade. Assim, para o grupo adquirir uma determinada Conquista, ele precisa, necessariamente, ter adquirido as de maior prioridade antes. Porém, é interessante por opções distintas de Conquistas com a mesma ordem de prioridade. Assim, em determinados momentos, o grupo poderá optar por uma ou outra, permitindo que as terras se desenvolvam de maneiras diferentes com o passar do tempo.

Abaixo verifica-se algumas das Conquistas na Figura 2

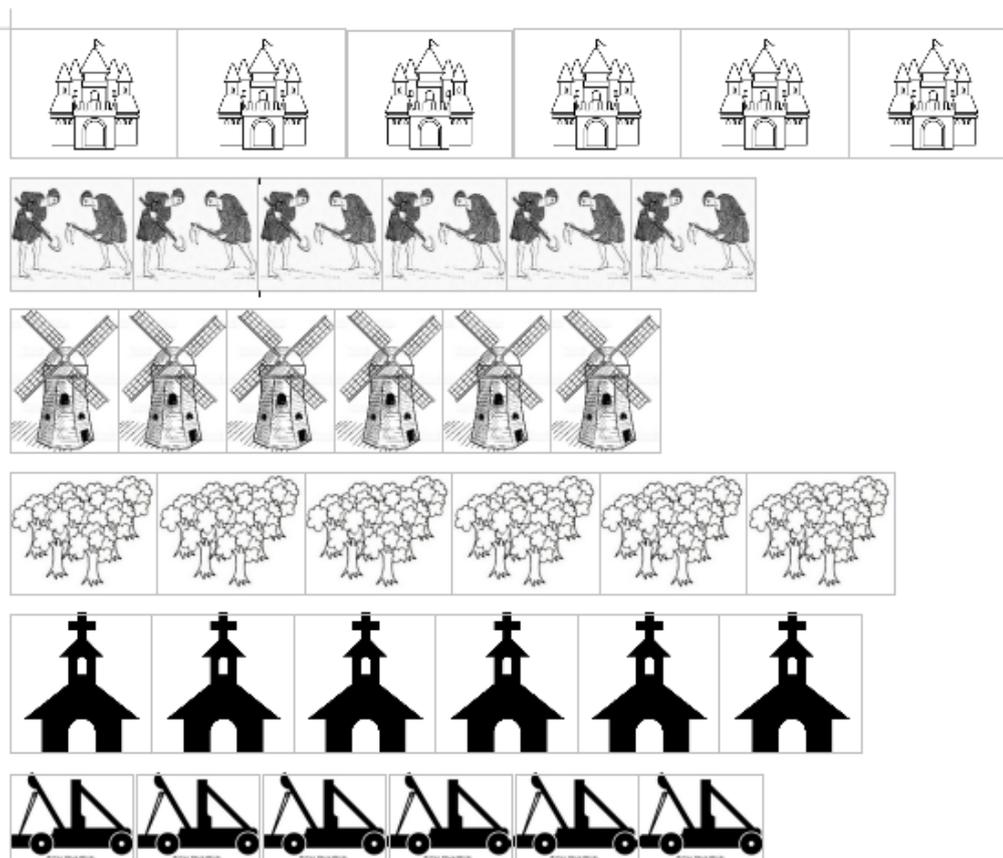


Figura 2 Exemplo de Conquistas

No Anexo I o professor encontrará todas as figuras de conquistas e seus respectivos nomes.

#### 1.4.3. Conquistas por Pontos no Quadro Geral.

Os Pontos do Quadro Geral são aqueles que, ao final, determinam a vitória ou derrota de um grupo. Cada “Conquista” adquirida dá ao grupo uma determinada quantidade de Pontos no Quadro Geral. Esses pontos aumentam conforme as fases da gamificação avançam:

- Primeira fase: 1 Conquista = 10 pontos;
- Segunda fase: 1 Conquista = 20 pontos;
- Terceira fase: 1 Conquista = 40 pontos;
- Quarta fase: 1 conquista = 80 pontos;
- Quinta fase: 1 conquista = 160 pontos.

Na Figura 3 pode-se observar a relação entre as conquistas e o Ponto no quadro geral. O grupo autodenominado “Feudo Royale”, por exemplo, adquiriu sete conquistas na primeira fase, valendo dez pontos

cada uma e somando, assim, setenta pontos gerais. Depois, na segunda fase, onde cada conquista valia vinte pontos, o grupo adquiriu sete conquistas novamente, somando mais cento e quarenta pontos no quadro geral e estando, nesta fase, duzentos e dez pontos no quadro geral.



Figura 3 Painel de Pontos e Conquistas preenchido

Mais para frente será falado sobre esse painel. Por enquanto, é importante perceber que quanto maior o número de Conquistas que um grupo tem, maior é a quantidade de pontos que ele possui.

Neste planejamento o número máximo de Conquistas que podem ser ganhas por fase são:

- 1ª fase: 8 Conquistas;
- 2ª fase: 7 Conquistas;
- 3ª fase: 3 Conquistas;
- 4ª fase: 5 Conquistas;
- 5ª fase: 6 Conquistas.

Lembrando que o nome de cada conquista, sua figura e sua sequência o professor encontrará nos anexos I e III.

#### 1.4.4. Medalhas Extras

Outra forma de se adquirir Pontos de Experiência é pela realização de trabalhos extras, que serão disponibilizados a cada fase. Além de XP, a realização do trabalho extra dá ao grupo uma medalha por tarefa realizada.

Na figura 4 alguns exemplos de medalhas. Verifica-se que foram inspiradas em figuras medievais.



Figura 4: Medalhas

#### 1.4.5. Adaptações

Cada professor pode adaptar a dinâmica à sua realidade. Nos anexos encontram-se as tabelas com a descrição da quantidade de Pontos de Experiência ganha por tarefas em cada fase, assim como a

quantidade de pontos ganhos por Conquistas adquiridas que foram utilizadas na presente pesquisa.

A proposta das Conquistas por ordem de prioridade feita nesta sequência didática encontram-se na tabela do anexo III.

## **1.5 Layout**

A parte da visualização e do *layout*, importantes em qualquer jogo, também será importante na gamificação aqui proposta.

### **1.5.1. Mapa**

O professor pode criar um mapa do reino fictício. Este mapa deve ser o maior possível para melhorar a visualização e facilitar as intervenções que são feitas nele. O mapa deve ser dividido na quantidade de terras que o professor acredita que há de grupos em sala mais um, visto que o Rei/professor também possui seu pedaço de terra.

A divisão das terras, que se constituem em feudos no mapa, deve ser feita com elementos naturais, como montanhas, rios, lagos, florestas, colinas e pântanos de uma maneira que deixe nítido os diferentes espaços, mas sem desnaturalizar o mapa. É muito importante que o professor tenha também sua terra, pois este é o suserano dos demais grupos e distribui os feudos. Assim, poderá ser trabalhada a questão do poder descentralizado.

Abaixo verifica-se o mapa em três momentos diferentes da aplicação da gamificação.





Figura 7: Mapa 3

### 1.5.2. Painel de Pontos e Conquistas

É importante também que haja um painel, menor, onde os grupos possam visualizar suas Conquistas, medalhas de trabalhos extras e Pontos do Quadro Geral.

Esse painel pode ser feito em cartolina comum, com os espaços destinados para cada grupo. Nos espaços dos grupos deverá ter o nome de sua terra, a pontuação geral, as Conquistas e as medalhas extras.

Um exemplo de como deve ser a estrutura desse Painel no quadro abaixo: o título do quadro fica sobre a imagem

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>NOME DO GRUPO</p> <p>PONTOS</p>  <p>Conquistas</p> <p>Fase 1: Formação do feudalismo</p> <p>x x x x</p> <p>x x x x</p> <p>Fase 2: Crise do feudalismo</p> <p>x x x x</p> <p>x x x</p> <p>Fase 3: Renascimento</p> <p>x x x</p> <p>Fase 4: Reformas Religiosas</p> <p>x x x x</p> <p>x</p> <p>Fase 5: O Absolutismo</p> <p>x x x</p> <p>x x x</p> <p>Medalhas</p> | <p>NOME DO GRUPO</p> <p>PONTOS</p>  <p>Conquistas</p> <p>Fase 1: Formação do feudalismo</p> <p>x x x x</p> <p>x x x x</p> <p>Fase 2: Crise do feudalismo</p> <p>x x x x</p> <p>x x x</p> <p>Fase 3: Renascimento</p> <p>x x x</p> <p>Fase 4: Reformas Religiosas</p> <p>x x x x</p> <p>x</p> <p>Fase 5: O Absolutismo</p> <p>x x x</p> <p>x x x</p> <p>Medalhas</p> | <p>NOME DO GRUPO</p> <p>PONTOS</p>  <p>Conquistas</p> <p>Fase 1: Formação do feudalismo</p> <p>x x x x</p> <p>x x x x</p> <p>Fase 2: Crise do feudalismo</p> <p>x x x x</p> <p>x x x</p> <p>Fase 3: Renascimento</p> <p>x x x</p> <p>Fase 4: Reformas Religiosas</p> <p>x x x x</p> <p>x</p> <p>Fase 5: O Absolutismo</p> <p>x x x</p> <p>x x x</p> <p>Medalhas</p> |
|--|--|--|

Quadro 1. Estrutura do Painel de Pontos e Conquistas

No espaço para pontuação geral, como muda com frequência, o professor poderá colocar um pequeno quadrado de fita adesiva transparente, para que possa escrever os pontos dos grupos com caneta de quadro branco, apagar e reescrever sempre que necessário.

Para as Conquistas e medalhas é importante preparar pequenos quadrados para serem colados no painel conforme os grupos os adquirirem. O ideal que estas Conquistas sejam diferentes umas das outras e de acordo com seus nomes. Por exemplo: um castelo poderá ser um pequeno desenho de castelo.

Porém, sabendo que são cinquenta e uma Conquistas ao todo por grupo, o professor poderá optar por uniformizá-las, ou, pelo menos, diferenciá-las por fases. Formas geométricas são uma boa opção, por exemplo, círculo para as Conquistas da primeira fase, triângulo para as Conquistas da segunda fase e daí por diante. As medalhas, que são em menor quantidade por grupo, quatro ou cinco no máximo (uma por fase é o ideal), podem ser mais personalizadas.

A Figura 8 mostra um exemplo de Painel de Pontos e Conquistas.

## **1.6 Recompensas reais**

Ao menos uma vez nesta dinâmica gamificada, uma das Conquistas permite aos estudantes desfrutarem de uma recompensa real. Trata-se da Conquista “ajuda on-line do professor”, que permite ao grupo que conseguir trocar seu XP por essa Conquista, a ajuda, via rede social, do professor para a realização de um trabalho obrigatório passado para casa.



Figura 8: Painel de Pontos e Conquistas

## 1.7 Os jogos

A sequência didática também envolve três jogos preparados pelo professor para os grupos em sala.

### 1.7.1. Jogo Guerras Feudais

O primeiro jogo chama-se Guerras Feudais e será aplicado na primeira fase. O jogo se estrutura da forma apresentada a seguir.

→ Objetivo

O jogo consiste em batalhas, com dados, entre os senhorios do reino e o objetivo é conquistar a maior quantidade de territórios possíveis.



→ Poder militar de cada grupo

Cada grupo representando uma terra do reino fictício trocou XP por “Conquistas” e algumas delas eram “+10 cavaleiros” ou “+20 cavaleiros”, dependendo do caminho escolhido pelo grupo. Isto determinará o tamanho do exército de cada senhorio durante o jogo. Todos eles começam com vinte cavaleiros e os demais adquiridos com a troca das “Conquistas” somam-se aos primeiros. O máximo de cavaleiros que um grupo poderá ter nesta etapa é quarenta.

Cada dezena de cavaleiros corresponde a um dado comum de seis lados.

→ Rodadas e ações possíveis

A cada rodada o professor sorteia qual grupo começa. O grupo poderá escolher entre duas ações possíveis: atacar ou propor uma aliança a outro senhorio.

Caso seja proposta uma aliança, o outro senhorio poderá ou não aceitar esta aliança. Caso o senhorio aceite, ele perde sua iniciativa nesta rodada, pois sua ação foi aceitar a aliança. Se o senhorio não aceitar a proposta, ele mantém sua iniciativa na rodada e o senhorio que fez a proposta perde a vez. Um senhorio com 40 cavaleiros não pode fazer uma aliança com outro de 40 cavaleiros, a não ser que apenas um senhorio não tenha 40 cavaleiros, ou todos sejam compostos por 40 cavaleiros. Cada grupo só pode ter uma aliança.

O grupo da vez deve indicar qual senhorio deseja atacar. Caso ele tenha uma aliança, o professor deve perguntar se seu aliado quer participar ou não do ataque. Da mesma forma, se o grupo que está sob ataque tiver um aliado, este aliado poderá ou não ajudar na defesa.

#### → Sistema das batalhas

As batalhas são travadas no sistema de dados contra dados. Durante o ataque os dados de ataque serão rolados contra os dados de defesa. Como será visto logo a seguir, os grupos terão no mínimo dois e no máximo quatro dados para ataque e defesa.



Rolados os dados, o maior resultado do dado de ataque será comparado com o maior resultado do dado de defesa, o segundo maior resultado do ataque, com o segundo maior resultado de defesa e assim por diante. Em caso de resultado igual entre os dados, defesa sempre vence. O grupo perde cada dado que, na comparação, for menor o resultado. O ataque continua enquanto um dos lados tiver dados ou até o atacante desistir do ataque.

Como já dito, cada dezena de cavaleiros que o feudo tem corresponderá a um dado para ataque e para defesa. Se o senhorio contar com 20 cavaleiros (o mínimo iniciado) ele atacará e defenderá utilizando dois dados, se tiver 30 cavaleiros atacará e defenderá com três dados e assim por diante até o máximo de quatro dados por grupo.

Além disso, caso o senhorio que está sob ataque tenha comprado a conquista “Muralha Externa” ou “Poço Profundo”, ele terá mais um dado para defesa. Ou seja, se ele tem 30 cavaleiros, por exemplo, ele ataca com três dados, mas caso tenha a conquista “Muralha Externa” ou “Poço Profundo” defenderá com quatro dados. O grupo que está atacando poderá anular esse dado a mais do grupo que está sendo atacado com a conquista “Catapulta”, que tornará a “Muralha Externa” nula.

Se o grupo que está atacado perder todos os seus dados, aquele senhorio passa a pertencer ao grupo atacante. Se o grupo atacante perder todos seus dados, ele deverá voltar ao seu senhorio derrotado, mas sem qualquer tipo de punição.

#### → Cavaleiros Livres

O grupo que for dominado poderá fugir para outra terra, caso já tenha conquistado alguma. Caso não tenha para onde fugir, ele não será eliminado do jogo, mas seus membros se tornarão cavaleiros livres oferecendo seus serviços aos Senhores de terra que continuam em guerra.



Os cavaleiros livres serão sempre os primeiros a tomar a iniciativa no início de cada rodada. Eles escolherão algum grupo para oferecer seus serviços e tornarem-se vassalos. O grupo poderá ou não aceitar a proposta, sem que perca com isso sua iniciativa na rodada.

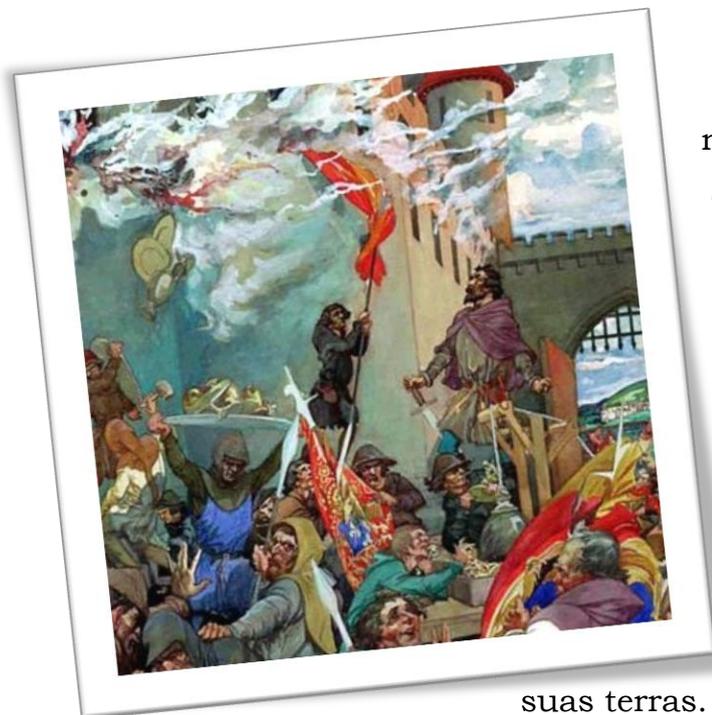
O grupo que aceitar o serviço dos cavaleiros livres somará um dado na batalha tanto na defesa, quanto no ataque. Ou seja, se um grupo tem 20 cavaleiros, atacando e defendendo com dois dados, caso esteja sendo ajudado por cavaleiros livres, ele atacará e defenderá com três dados. Se dois grupos aliados, um com 20 cavaleiros, outro com 40 cavaleiros estiverem atacando ou defendendo, eles utilizariam normalmente seis dados juntos, mas caso um desses feudos esteja

sendo ajudado por cavaleiros livres, eles atacarão ou defenderão com sete dados, ou seja, mais um.

Caso um grupo vença a batalha com ajuda dos cavaleiros livres, os cavaleiros livres serão recompensados. Estes receberão um feudo, ou seja, um benefício, que será a terra que acabou de ser conquistada e passará a pertencer a esses cavaleiros que estavam sem terra. Os antigos cavaleiros livres, agora com uma nova terra, voltam a ter a mesma quantidade de cavaleiros que tinham no início do jogo.

Um grupo que tem um vassalo deverá, necessariamente, usá-lo para atacar outros grupos ou se defender, substituindo assim a aliança anterior, caso este tivesse uma. O vassalo não poderá se recusar a ajudar seu suserano. O antigo aliado não fica, necessariamente, dispensado desta aliança, podendo ainda recorrer a ela em caso de ataque ou defesa.

#### → Revolta Camponesa



suas terras.

Para que os estudantes não percam a imersão mais completa naquele contexto, os servos camponeses entrarão no jogo como uma variável extra. Toda vez que um grupo entrar na guerra atacando, ele tem o risco de sofrer uma revolta camponesa logo em seguida da batalha em

A primeira vez que um grupo ataca, na volta da batalha ele deve jogar o dado e não pode tirar o número um. Caso tire “1” no dado, sofre uma revolta. A segunda vez que o grupo atacar, na volta da batalha deve jogar o dado e não pode tirar “1” ou “2”, senão sofre a revolta

camponesa e assim por diante, até chegar ao máximo de quatro. A revolta camponesa atacará o Senhor da terra com um dado contra o número de dados do feudo previsto por sua quantidade de cavaleiros.

Por exemplo, um grupo que tenha 40 cavaleiros, se defende da revolta com quatro dados, enquanto a revolta ataca com apenas um. Caso haja uma segunda revolta camponesa no mesmo senhorio, a revolta deve atacar com dois dados e assim por diante até no máximo três dados. No mesmo exemplo, portanto, se um grupo tem 40 cavaleiros e sofre a terceira revolta camponesa bem sucedida, ele se defende com quatro dados, contra o ataque de três dados dos camponeses.

Um grupo cujo território foi destruído por uma revolta camponesa ficará duas rodadas sem jogar, mas posteriormente poderá voltar com a força de antes sem perder suas terras.

➔ Participação do Rei ou Rainha (professor/professora)



O rei ou rainha, no caso o professor ou professora, que também é dono(a) de uma terra, pode ter uma participação coringa. Caso, por exemplo, ache que o jogo aponta para uma conclusão rápida demais, pode entrar na guerra para proteger um grupo mais fraco de ser derrotado, apenas com intuito de prolongar um pouco mais o jogo.

Por isso, a intervenção do rei ou rainha, não deverá ser duradoura e sim pontual. O argumento utilizado dentro da narrativa do jogo pode ser o medo do rei ou rainha do fortalecimento de um Senhor Feudal, que poderia ameaçá-lo.

### → Vencedor

Esgotando o tempo o grupo que, junto de um aliado ou não, tiver mais terras vence. O professor pode falar que essa vitória está relacionada com o fato da terra ser o critério de riqueza da época. Porém, não há, entre os grupos, aqueles que tenham sido derrotados, o que houve foi um rearranjo de forças entre os nobres do reino. A partir de então, o docente deverá trabalhar as relações entre a aristocracia durante a Idade Média e os efeitos disto na sociedade. Inclusive, ao final do jogo, as terras originais pertencentes a cada grupo deverão estar todas diferentes.



### → Continuidade da gamificação pós-jogo

Para dar continuidade à dinâmica gamificada, depois do jogo, os territórios de cada grupo no mapa devem voltar a ser iguais ao momento anterior à guerra. Assim, dentro da narrativa e, na qualidade de rei ou rainha, a professora ou professor dirá que foi feito um acordo entre todos os nobres para que a configuração do reino volte aos tempos anteriores à guerra. Para o grupo ou os grupos, vencedores o rei poderá dizer que eles terão privilégios com o rei.

O grupo vencedor terá, provavelmente, o maior ganho de Pontos de Experiência. A distribuição de Pontos de Experiência pode ser feita a partir dos acontecimentos do jogo:

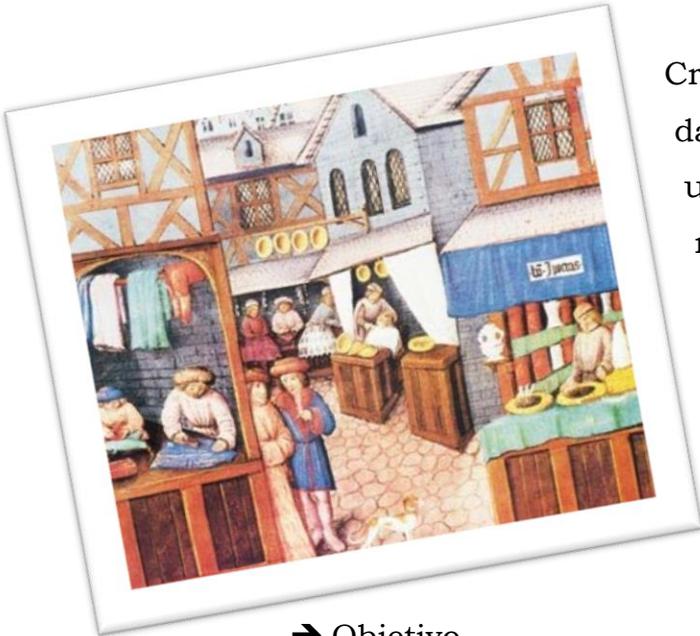
- Conquistar uma terra;
- Fazer uma aliança;
- Oferecer seus serviços como cavaleiro livre e ser aceito como vassalo.

O grupo pode perder Pontos de Experiência também a partir de acontecimentos do jogo:

- Sofrer uma revolta camponesa bem-sucedida
- Ter seu senhorio conquistado.

É importante criar um sistema de perda e ganho que garanta que nenhum grupo saia devendo Pontos de Experiência, o que é importante para a continuação da dinâmica de gamificação.

### 1.7.2. Jogo Vivendo a Crise Feudal



O segundo jogo, Vivendo a Crise Feudal, ocorre na segunda fase da sequência didática e consiste em um jogo de cartas, baseado em reações possíveis dos Senhores Feudais aos acontecimentos da conjuntura ligada ao final da Idade Média.

#### → Objetivo

O objetivo será somar a maior quantidade de pontos a partir da tomada de decisões corretas.

#### → Acontecimentos da conjuntura

A cada rodada será revelado um acontecimento que poderá variar entre:

- aumento da produção agrícola;
- aumento da população;
- ressurgimento do comércio;
- surgimento da burguesia;
- crescimento urbano;
- cruzadas;
- aliança entre o Rei e a burguesia;
- Peste Negra;
- Revolta camponesa.

### → Cartas de ação

Para cada conjuntura, o grupo escolherá entre três cartas de ação diferentes. Cada carta tem um custo e uma pontuação possível. O custo das cartas de ação variará segundo as Conquistas trocadas anteriormente por cada grupo.

O custo e os pontos de cada carta não serão revelados aos jogadores, somente a ação. A partir da segunda rodada, a escolha anterior de cartas poderá fazer o feudo ganhar ou perder pontos.

Todas as cartas estão no Anexo VI.

### → Pontos por carta de ação

Os pontos de cada carta de ação são dados por um dado comum de seis lados, multiplicado pelo valor indicado na carta de ação. Cada grupo começa com dez pontos.

Cada carta de ação escolhida na rodada poderá afetar as decisões ou a quantidade de pontos do feudo nas rodadas seguintes.

O professor deverá ter o registro das Conquistas de cada grupo, para contabilizar rapidamente os pontos ganhos ou perdidos a cada rodada. Para fins de otimização, o docente deverá ter separado as três cartas de ação por rodada em ordem e a cada nova conjuntura distribuir para os grupos decidirem qual decisão tomar.

### → Potencializando seus pontos

Os grupos deverão ser lembrados dos caminhos que decidiram tomar ao adquirirem Conquistas, para que suas decisões sejam coerentes e rendam mais pontos.

O professor deve ter anotado em seu caderno por quanto se multiplicará cada possível ação dos grupos, de acordo com suas Conquistas.

É importante que no decorrer das rodadas o professor explique cada conjuntura e os motivos pelos quais determinadas cartas ganham mais ou menos pontos, ou mesmo fazem perdê-los.

→ Sequência da Gamificação

Este jogo também renderá XP para ser trocado por Conquistas para a dinâmica gamificada. A quantidade de Pontos de Experiência distribuídos por grupo ao final do jogo poderá obedecer ao critério de classificação final no jogo.

Exemplo:

1° Lugar: 100 XP

4° Lugar: 40 XP

2° Lugar: 80 XP

5° Lugar: 40 XP

3° Lugar: 60 XP

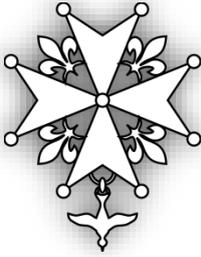
6° Lugar: 40 XP

### 1.7.3. Jogo Guerras Religiosas

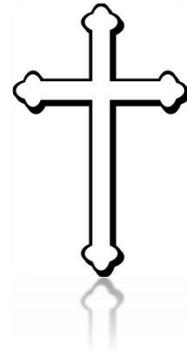


Este jogo talvez seja o mais simples dos três, justamente por adaptar as regras do primeiro jogo e ocorre na quarta fase da sequência didática.

→ Lados opostos



Cada grupo tomará um lado nas Reformas Religiosas. Ele poderá optar por permanecer no catolicismo ou por aderir ao calvinismo. Porém essa decisão será influenciada por decisões anteriores e pela própria evolução do grupo.



Caso, na segunda fase, o grupo tenha adquirido a Conquista “Igreja Maior”, o custo da troca da Conquista “Catolicismo”, que o coloca ao lado da Igreja Católica é bem menor do que o custo para troca por “Calvinismo”, que o coloca ao lado da Reforma.

Caso o grupo tenha adquirido Conquista “Burgo”, o custo de aderir ao catolicismo, através da troca de XP é bem maior do que o custo da troca pela Conquista “Calvinismo”.

É importante o professor explicar essa regra, lembrando que se o grupo desenvolveu em suas terras um burgo, ele provavelmente tem uma burguesia fortalecida e com isso será mais provável esta terra aderir ao calvinismo, como já teria sido explicado na aula anterior.

#### → Poderio militar de cada grupo



O tamanho do exército de cada território será determinado pela quantidade de Conquistas que cada um consiga trocar nesta fase. Cada Conquista equivale a cem cavaleiros e cada cem cavaleiros equivalem a um dado comum de seis lados, podendo um grupo ter no máximo quinhentos cavaleiros.

O professor deverá ficar atento para que não haja a adesão apenas a um dos lados. Isso poderá ser evitado na fase dois na hora da troca de Pontos de Experiência por

Conquistas, através de uma regra que limite a quantidade de grupos que possam adquirir a Conquista “Burgo” ou “Igreja Maior”. Garantindo ao menos um ou dois grupos opostos.

Para equilibrar o jogo, o professor poderá entrar em um dos lados e justificar isso de alguma maneira histórica que reforce a narrativa do conteúdo e do jogo. Por exemplo, ao aderir ao calvinismo, o rei poderá justificar sua iniciativa no objetivo de enfraquecer a Igreja Católica e fortalecer seu reinado, visto que já se iniciou a formação das monarquias absolutistas. Caso o rei escolha o lado católico, poderá reafirmar sua aliança com a poderosa Igreja Católica, que em troca do combate aos heréticos o ajudaria a reforçar seu poder real.

#### → As batalhas



Neste jogo não poderá valer alianças para ataque e defesa. As alianças estão postas pelos lados escolhidos, mas cada grupo ataca ou defende sozinho.

Um grupo só poderá atacar o outro que se assumiu numa posição oposta. Católicos só poderão atacar calvinistas e calvinistas só poderão atacar católicos.

A regra de ataque é a mesma do jogo Guerras Feudais. Para atacar, o grupo precisa indicar sobre qual terra deseja realizar este ataque. Como vimos anteriormente, os dados de ataque serão rolados contra os dados de defesa. Os resultados dos dados são comparados o

maior com o maior, o segundo maior com o segundo maior e assim por diante. Em caso de resultado igual, a defesa ganha.

O grupo perde cada dado que na comparação tiver o menor resultado. O ataque continua enquanto um dos lados tiver dados ou até o atacante desistir do ataque.

#### → Mudança de lado

Caso o grupo atacado perca todos os seus dados, ele deverá converter-se à religião do atacante. Caso o grupo que está atacando perca todos seus dados, ele voltará à sua terra derrotado, mas sem perdas. O grupo derrotado permanece no jogo, porém lutando pelo lado vencedor.

#### → Fim de jogo

O jogo acaba quando o tempo pré-determinado se esgotar ou quando um dos lados conseguir a hegemonia.

#### → Pontos de Experiência

Ao final o XP será distribuído a partir do desempenho dos grupos, que ganharam Pontos de experiência:

- para cada território conquistado;
- se a escolha religiosa inicial do seu grupo terminou com a maioria dos territórios.

O grupo perderá Pontos de Experiência se for derrotado ao ser atacado e obrigado a se converter.

### **1.7.4 Flexibilidade**

Todas as reações, comentários e propostas feitas pelos estudantes devem ser consideradas pelo professor e, se possível, adaptadas à dinâmica do jogo ou utilizadas para abordar o conteúdo. O professor deverá ser maleável na hora de aplicar o jogo. Deixar as regras claras, mas saber lidar com as possíveis adaptações feitas pelos

estudantes correndo o risco, caso não o faça, de engessar a dinâmica e assim acabar com o caráter lúdico e espontâneo característico do jogo.

### **1.8 Avaliação**

Se a dinâmica for aplicada com a turma a qual o professor é regente, a avaliação deverá ser continuada e os pontos poderão ser dados a partir da análise das produções dos grupos, da participação na dinâmica, da interação, do cumprimento das tarefas e da realização de trabalhos extras.

Dessa forma, o painel poderá ajudar a avaliadora ou avaliador, na distribuição desses pontos, ainda que não seja a única forma de avaliação. No caso da gamificação, a observação dos estudantes se faz ainda mais importante.

## APÊNDICE A: NOME E REPRESENTAÇÃO DE CADA CONQUISTA POR FASE

### ❖ Primeira fase



Castelo

Capela



Catapulta



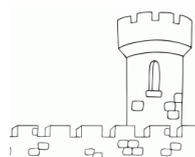
Manso Servil



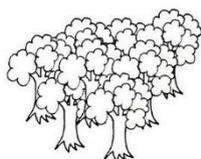
Poço Profundo



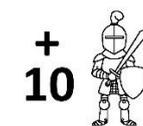
Manso Senhorial



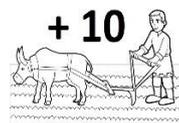
Muralha Externa



Terras Comunais



+ 10 cavaleiros



+ 10 servos

## Nome e Representação de Cada Conquista por Fase

### ❖ Segunda Fase



Comércio



Festa Religiosa



Vila



Cruzada ao Oriente



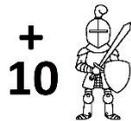
Burgo



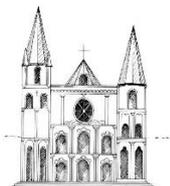
Navio no Porto Real



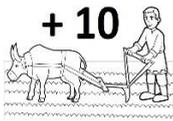
Apoio ao Rei



+ 10 cavaleiros



Igreja Maior



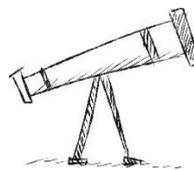
+ 10 servos

## Nome e Representação de Cada Conquista por Fase

### ❖ Terceira Fase



Mecenas



Ciências



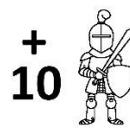
Artes Visuais



Ajuda on line do professor



Esculturas



+ 10 cavaleiros

## Nome e Representação de Cada Conquista por Fase

### ❖ Quarta Fase



Catolicismo



Index



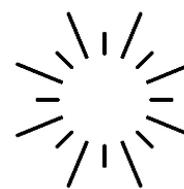
Tradução da Bíblia



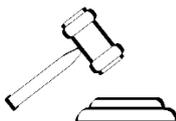
Apoio do Papa



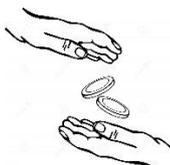
Calvinismo



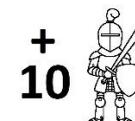
Salvação  
Predestinada



Tribunal do Santo  
Ofício

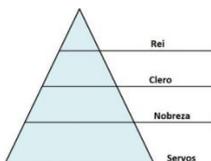


Apoio da burguesia



+ 10  
+ 100 cavaleiros

### ❖ Quinta fase



Poder Centralizado



Práticas  
Mercantilistas

Ouvidor Mor do Rei



Próximo na  
Sucessão



Exército  
Profissional



## APENDICE B: TAREFAS POR FASE DA GAMIFICAÇÃO E RESPECTIVAS PONTUAÇÕES

**Tabela x1** Tarefas por fase da gamificação e respectivas pontuações

| <b>Fase</b>                        | <b>Tarefa</b>   | <b>XP</b> |
|------------------------------------|---|-----------|
| A Formação do Feudalismo           | Cópia da matéria  | 5         |
|                                    | Para cada membro que não copiou   | - 1       |
|                                    | Dever de casa completo  | 10        |
|                                    | Caso um membro tenha feito o dever incompleto   | 5         |
|                                    | Para cada membro que não fez o dever  | -1        |
|                                    | Tarefa extra: desenhar o perfil do Senhor Feudal do seu feudo                                   | 5         |
|                                    | Tarefa extra: escrever a história da formação do seu feudo                                      | 5 a 15    |
|                                    | Desenvolver seu feudo com os elementos mínimos necessários                                      | 15        |
|                                    | Para cada membro que faltou à aula  | -1        |
| A Crise e o Fim do Feudalismo      | Cópia da matéria  | 10        |
|                                    | Para cada membro que não copiou   | -2        |
|                                    | Dever de casa completo  | 20        |
|                                    | Caso um membro tenha feito o dever incompleto   | 10        |
|                                    | Para cada membro que não fez o dever  | -4        |
|                                    | Tarefa extra: criar um jogo de trilha mostrando os acontecimentos do fim do feudalismo          | 10 a 40   |
|                                    | Para cada membro que faltou à aula  | -3        |
| Renascimento Cultural e Científico | Cópia da material   | 15        |
|                                    | Para cada membro que não copiou   | -3        |
|                                    | Apresentação do trabalho na Feira Renascentista   | 20 a 80   |
|                                    | Para cada membro que faltou à aula  | -6        |
| Reformas Religiosas:               | Cópia da matéria  | 20        |
|                                    | Para cada membro que não copiou   | -4        |
|                                    | Dever de casa completo  | 40        |
|                                    | Caso um membro tenha feito o dever incompleto   | 20        |
|                                    | Para cada membro que não fez o dever  | 20 -8     |
|                                    | Tarefa extra: escrever uma história que se passe durante as Reformas Religiosas                 | 20 a 40   |
|                                    | Tarefa extra: gravar uma entrevista em vídeo com alguém que tenha sofrido preconceito religioso | 20 a 80   |
|                                    | Para cada membro que faltou à aula  | -10       |

| <b>Fase</b>                             | <b>Tarefa</b>   | <b>XP</b> |
|---|---|-----------|
| A Formação do Absolutismo<br>Monárquico | Cópia da matéria  | 25        |
|   | Para cada membro que não copiou   | -5        |
|   | Dever de casa completo  | 50        |
|   | Caso um membro tenha feito o dever incompleto   | 25        |
|   | Para cada membro que não fez o dever  | 25 -10    |
|   | Tarefa extra: fazer pirâmide social do Antigo Regime e comparar com a nossa pirâmide social | 25 a 50   |
|   | Tarefa extra: escrever uma história que se passe no Antigo Regime                           | 25 a 50   |

**APENDICE C: PONTOS POR CONQUISTA EM CADA FASE****Tabela x2** Pontos por conquistas em cada fase

| <b>Fase</b>                          | <b>Pontos</b> |
|--------------------------------------|---------------|
| Construção do Feudalismo             | 10            |
| A Crise e o Fim do Feudalismo        | 20            |
| Renascimento Cultural e Científico   | 40            |
| Reformas Religiosas                  | 80            |
| A Formação do Absolutismo Monárquico | 200           |

**APÊNDICE D: PRORIDADE DAS CONQUISTAS E RESPECTIVOS  
CUSTOS POR FASE**

**Tabela x3 Prioridade das conquistas e respectivos custos por fase da Fase**

| Fase                          | Prioridade          | Conquista           | Custo |
|-------------------------------|---------------------|---------------------|-------|
| Construção do Feudalismo      | 1                   | Castelo             | 1     |
|                               | 2                   | Manso Servil        | 1     |
|                               | 3                   | Manso Senhorial     | 1     |
|                               | 4                   | Terras Comuns       | 1     |
|                               | 5                   | Capela              | 1     |
|                               | 6                   | + 10 cavaleiros     | 10    |
|                               |                     | + 10 servos         | 10    |
|                               | 7                   | Catapulta           | 10    |
|                               |                     | Poço profundo       | 10    |
|                               |                     | + 20 cavaleiros     | 10    |
| Muralha externa               |                     | 10                  |       |
| 8                             | + 10 cavaleiros     | 10                  |       |
| A Crise e o Fim do Feudalismo | 1                   | +20 servos          | 10    |
|                               | 2                   | Comércio            | 10    |
|                               | 3                   | Vila                | 10    |
|                               | 4                   | Burgo               | 10    |
|                               |                     | Igreja maior        | 10    |
|                               | 5                   | Apoio ao Rei        | 20    |
|                               |                     | + 10 cavaleiros     | 20    |
|                               |                     | Festa Religiosa     | 20    |
|                               |                     | +20 cavaleiros      | 20    |
|                               | 6                   | Navio no Porto Real | 20    |
|                               |                     | Cruzada ao Oriente  | 20    |
| 7                             | Navio no Porto Real | 10                  |       |

**Prioridade das conquistas e respectivos custos por fase da Fase**

| Fase                                 | Prioridade      | Conquista                               | Custo |
|--------------------------------------|-----------------|---|-------|
| Renascimento Cultural e Científico   | 1               | Mecenas: Com “Burgo”                    | 15    |
|                                      |                 | Com “Vila”                              | 30    |
|                                      | 2               | Artes Visuais                           | 15    |
|                                      |                 | Esculturas                              | 15    |
|                                      |                 | Ciência                                 | 15    |
|                                      | 3               | + 10 cavaleiros                         | 45    |
| Ajuda online do professor            |                 | 45                                      |       |
| Reformas Religiosas                  | 1               | Catolicismo com “Igreja Maior”          | 20    |
|                                      |                 | Catolicismo sem “Igreja Maior”          | 100   |
|                                      |                 | Calvinismo com “Burgo”                  | 20    |
|                                      |                 | Calvinismo sem “Burgo”                  | 100   |
|                                      | 2               | Apoio do Papa                           | 40    |
|                                      |                 | Apoio da Burguesia                      | 40    |
|                                      | 3               | Tribunal do Santo Ofício                | 60    |
|                                      |                 | Tradução da Bíblia                      | 60    |
|                                      | 4               | Index: os livros proibidos              | 80    |
|                                      |                 | Salvação pela predestinação             | 80    |
| 5                                    | + 10 cavaleiros | 40                                      |       |
| A Formação do Absolutismo Monárquico | 1               | Poder centralizado                      | 50    |
|                                      | 2               | Exército Profissional                   | 75    |
|                                      | 3               | Práticas Mercantilistas                 | 100   |
|                                      | 4               | Avanço na Unificação de Pesos e Medidas | 200   |
|                                      | 5               | Amigo do Rei                            | 300   |
|                                      | 6               | Ser o próximo Rei                       | 250   |

## APÊNDICE E: CARTAS DE AÇÃO E SEUS PONTOS NO JOGO “VIVENDO A CRISE FEUDAL”

Esse é o controle de quantos pontos cada grupo poderá ganhar com suas ações.

- ➔ No alto vem o nome das três possibilidades de ação que cada grupo tem por fase.
- ➔ Depois, na esquerda, são listadas 6 possíveis conquistas que cada grupo pode ter adquirido ao longo da gamificação.
- ➔ Ao lado de cada conquista está listado o custo de se utilizar aquela carta ação, e por quanto o valor do dado será sobrado para somar os pontos.

Exemplo: Na carta de ação “Aumentar impostos”, quem tem a Conquista burgo, gasta 10 pontos para usá-la, e ganha um dado vezes 3 de pontos.

Fica assim:

Nome da Ação

“Conquista” – Custo/Valor de multiplicação do resultado do dado.

A barra serve somente como divisão.

### Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Aumento da produção agrícola

**Tabela x4** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Aumento da produção agrícola

| Aumentar os impostos      | Realizar uma grande Festa da Colheita | Aumentar do Manso Servil   |
|---------------------------|---------------------------------------|----------------------------|
| Burgo -10/x3              | Burgo -10/x2                          | Burgo -10/x1               |
| Apoio ao Rei -5/x5        | Apoio ao Rei -10/x2                   | Apoio ao Rei -10/x2        |
| Navio no Porto Real- 5/x5 | Navio no Porto Real - 5/x2            | Navio no Porto Real - 5/x2 |
| Igreja Maior -10/x4       | Igreja Maior -5/x2                    | Igreja Maior -5/x2         |
| Festa Religiosa -10/x4    | Festa Religiosa -5/x3                 | Festa Religiosa -5/x3      |
| Cruzada -10/x5            | Cruzada - 10/x2                       | Cruzada -10/x2             |

## Cartas de Ação e Pontos da Conjuntura Aumento da População

**Tabela x5** Cartas de Ação e Pontos da Conjuntura Aumento da População

| Aumentar de Impostos        | Fazer o Dia da Justiça do Senhor | Aumentar o Manso Servil     |
|-----------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| Burgo - 20/x6               | Burgo -20/x4                     | Burgo -20/x3                |
| Apoio ao Rei - 10/x10       | Apoio ao Rei - 20/x4             | Apoio ao Rei - 10/x3        |
| Navio no Porto Real -10/x10 | Navio no Porto Real -10/x4       | Navio no Porto Real - 10/x3 |
| Igreja Maior - 20/x8        | Igreja Maior - 10/x4             | Igreja Maior - 10/x3        |
| Festa Religiosa - 20/x8     | Festa Religiosa - 10/x6          | Festa Religiosa - 10/x3     |
| Cruzada -20/x10             | Cruzada -20/x4                   | Cruzada -10/x3              |

Se o grupo tiver utilizado a carta de ação:

“Realizar uma grande festa da colheita”: ganhe uma rodada de dado de pontos. “Aumento do Manso Servil”: ganhe uma rodada de dado multiplicado por dois de pontos.

O professor poderá explica que essas duas ações anteriores ajudam a diminuir a tensão provocada pelo aumento da população e por isso a pontuação extra para o feudo.

## Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Ressurgimento do comércio

**Tabela x6** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Ressurgimento do comércio

| Aumentar de impostos        | Estimular o comércio de alto luxo | Organizar de uma Feira comercial |
|-----------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| Burgo - 40/x10              | Burgo -30/x5                      | Burgo - 20/x10                   |
| Apoio ao Rei - 20/x15       | Apoio ao Rei - 20/x10             | Apoio ao Rei - 10/x10            |
| Navio no Porto Real -20/x15 | Navio no Porto Real -20/x15       | Navio no Porto Real -10/x15      |
| Igreja Maior - 40/x10       | Igreja Maior - 50/x2              | Igreja Maior - 50/x5             |
| Festa Religiosa - 40/x10    | Festa Religiosa - 50/x2           | Festa Religiosa - 50/x5          |
| Cruzada -40/x15             | Cruzada -40/x15                   | Cruzada -20/x10                  |

Se o grupo tiver utilizado a carta de ação:

“Fazer o Dia da Justiça do Senhor”: ganhe uma rodada de dado de pontos.

“Aumento do Manso Servil”: ganhe uma rodada de dado, multiplicado pelo número de cartas desse tipo que o grupo possui de pontos.

Neste caso a carta “Fazer o Dia da Justiça do Senhor” permitiu ao feudo uma relação mais próxima com sua população e por isso os pontos extras. A ação “Aumento do Manso Servil” está diretamente ligada ao ressurgimento do comércio, pois permite a venda e troca do excedente agrícola e por isso os pontos amais.

### **Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Surgimento da burguesia**

**Tabela x7** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Surgimento da burguesia

| Proibir atividades burguesas | Controlar as atividades burguesas | Incentivar o comércio     |
|------------------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| Burgo - 50/x2                | Burgo -30/x2                      | Burgo -10/x3              |
| Apoio ao Rei - 50/x1         | Apoio ao Rei -30/x1               | Apoio ao Rei - 5/x5       |
| Navio no Porto Real -50/x1   | Navio no Porto Real - 30/x1       | Navio no Porto Real -5/x5 |
| Igreja Maior - 10/x5         | Igreja Maior -10/x10              | Igreja Maior - 10/x4      |
| Festa Religiosa - 10/x5      | Festa Religiosa - 10/x10          | Festa Religiosa - 10/x4   |
| Cruzada -30/x5               | Cruzada -10/x5                    | Cruzada -10/x5            |

Se o grupo tiver utilizado a carta de ação:

Estimular ao comércio de luxo: ganhe uma rodada de dado multiplicado por dois de Organizar uma feira comercial: ganhe uma rodada de dado de pontos multiplica do por dois de pontos.

Ambas ações anteriores beneficiaram o surgimento a burguesia nesta conjuntura e por isso permite o ganho de pontos pelo feudo.

## Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Surgimento Crescimento urbano

**Tabela x8** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Surgimento Crescimento urbano

| Criar imposto sobre a cidade | Proteger o burgo            | Dar uma carta de independência ao burgo |
|------------------------------|-----------------------------|---|
| Burgo - 40/x3                | Burgo -35/x6                | Burgo - 20/x6                           |
| Apoio ao Rei - 40/x4         | Apoio ao Rei -30/x6         | Apoio ao Rei - 10/x6                    |
| Navio no Porto Real -30/x4   | Navio no Porto Real - 20/x6 | Navio no Porto Real - 5/x6              |
| Igreja Maior - 10/x5         | Igreja Maior -35/x6         | Igreja Maior-40/x3                      |
| Festa Religiosa - 10/x8      | Festa Religiosa -30/x6      | Festa Religiosa -40/x4                  |
| Cruzada -10/x10              | Cruzada -20/x6              | Cruzada -30/x4                          |

Se o grupo tiver utilizado a carta de ação:

Proibir atividades burguesas: perca uma rodada de dado multiplicado por dois de Estimular ao comércio de luxo: ganhe uma rodada de dado multiplicado por dois de Organizar uma feira comercial: ganhe uma rodada de dado de pontos.

Como a burguesia vivia nas cidades, na conjuntura de crescimento urbano, ter proibido atividades burguesas fará o feudo perder pontos. No sentido contrário, estimular atividades burguesas fará o feudo ganhar pontos.

## Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Cruzadas

**Tabela x9** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Cruzadas

| Recrutar Camponeses        | Enviar seus cavaleiros     | Enviar cavaleiros e uma companhia de comércio |
|----------------------------|----------------------------|---|
| Burgo -20/x5               | Burgo -20/x5               | Burgo - 20/x10                                |
| Apoio ao Rei - 10/x5       | Apoio ao Rei - 10/x5       | Apoio ao Rei - 15/x10                         |
| Navio no Porto Real -10/x5 | Navio no Porto Real -10/x5 | Navio no Porto Real -10/x12                   |
| Igreja Maior - 10/x5       | Igreja Maior - 10/x5       | Igreja Maior -10/x5                           |
| Festa Religiosa - 10/x8    | Festa Religiosa - 10/x8    | Festa Religiosa - 10/x8                       |
| Cruzada -10/x15            | Cruzada -10/x15            | Cruzada -10/x15                               |

Se o grupo tiver utilizado a carta de ação:

Proibição de atividades burguesas: Não poderá utilizar a carta de ação “Enviar cavaleiros e uma companhia de comércio”.

Se o feudo decidiu anteriormente proibir atividades burguesas, ele não poderá enviar uma companhia de comércio que é, justamente, uma atividade burguesa.

**Tabela x10** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Aliança entre o Rei e a burguesia

| Resistir ao aumento do poder do rei | Convidar o Rei ao seu Castelo | Convidar o Rei e Representantes Burgueses |
|-------------------------------------|-------------------------------|---|
| Burgo - 40/x4                       | Burgo -30/x4                  | Burgo -20/x5                              |
| Apoio ao Rei - 50/x3                | Apoio ao Rei - 20/x5          | Apoio ao Rei - 10/x8                      |
| Navio no Porto Real -50/x3          | Navio no Porto Real -20/x5    | Navio no Porto Real -10/x10               |
| Igreja Maior - 10/x4                | Igreja Maior - 30/x4          | Igreja Maior - 30/x4                      |
| Festa Religiosa - 20/x5             | Festa Religiosa - 40/x4       | Festa Religiosa - 40/x4                   |
| Cruzada -10/x4                      | Cruzada -30/x14               | Cruzada -30/x4                            |

Se o grupo tiver utilizada a carta de ação:

Carta de independência do Burgo: ganhe uma rolada de dado multiplicado por dois de pontos.

A carta de independência ao burgo mostra uma boa relação do Senhor Feudal com a burguesia local e, por isso, na conjuntura que apresenta a aliança entre rei e burguesia essa boa relação será premiada com pontos extras.

**Tabela x11** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Peste Negra

| Queimar os corpos          | Isolar a cidade do castelo | Queimar as roupas dos mortos |
|----------------------------|----------------------------|------------------------------|
| Burgo - 50/x3              | Burgo - 60/x3              | Burgo - 40/x4                |
| Apoio ao Rei - 50/x4       | Apoio ao Rei - 50/x3       | Apoio ao Rei - 40/x3         |
| Navio no Porto Real -50/x2 | Navio no Porto Real -60/x2 | Navio no Porto Real - 30/x2  |
| Igreja Maior - 50/x4       | Igreja Maior - 50/x3       | Igreja Maior - 40/x5         |
| Festa Religiosa - 50/x3    | Festa Religiosa - 50/x2    | Festa Religiosa - 40/x4      |
| Cruzada - 50/x2            | Cruzada -50/x1             | Cruzada - 40/x3              |

Se o grupo tiver utilizada a carta de ação:

Carta de independência do Burgo: perde uma rodada de dado multiplicado por cinco de pontos  
 Proteger a cidade: perde uma rodada de dado multiplicado por cinco de pontos.

Na Peste Negra todos os grupos irão perder pontos. As ações mais acertadas farão eles perderem menos pontos. Porém, ações que estimularam o comércio e a burguesia farão o feudo perder ainda mais pontos, visto que o crescimento das cidades e o comércio facilitaram a propagação da peste.

**Tabela x12** Cartas de Ação e pontos da Conjuntura Revolta Camponesa

| Chamar Tropas do Rei       | Pedir Intervenção da Igreja | Pedir Ajuda a outros Feudos |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Burgo -50/x5               | Burgo -60/x2                | Burgo -50/x4                |
| Apoio ao Rei - 50/x6       | Apoio ao Rei -60/x4         | Apoio ao Rei -50/x4         |
| Navio no Porto Real -50/x7 | Navio no Porto Real - 50/x5 | Navio no Porto Real - 50/x4 |
| Igreja Maior - 60/x2       | Igreja Maior -50/x5         | Igreja Maior -50/x4         |
| Festa Religiosa - 60/x4    | Festa Religiosa -50/x6      | Festa Religiosa -50/x4      |
| Cruzada -50/x5             | Cruzada -50/x7              | Cruzada -50/x4              |

Se o grupo tiver utilizada a carta de ação:

Aumento de impostos: perde uma rodada de dado de pontos por carta.

Recrutar camponeses: perde uma rodada de dado multiplicado por quatro de pontos.

Os aumentos de impostos nas conjunturas anteriores cobrarão seu preço agora. O aumento de impostos gerou maiores ganhos no início e por isso maiores pontos para o feudo, mas também maior opressão com o campesinato. Portanto, onde houve maiores aumentos de impostos a revolta será maior e a perda de pontos também.

**APÊNDICE F: CARTAS DO JOGO “VIVENDO A CRISE FEUDAL”**

**Aumentar os  
impostos**

**Aumentar os  
impostos**

**Aumentar os  
impostos**

**Fazer uma  
grande festa da  
colheita**

**Fazer o dia da  
justiça do  
Senhor**

**Estimular o  
comércio de alto  
luxo**

**Aumentar o  
manso servil**

**Aumentar o  
manso servil**

**Organizar uma  
feira comercial**

Proibir  
atividades  
burguesas

Controlar as  
atividades  
burguesas

Incentivar o  
comércio

Resistir ao  
aumento do  
poder do Rei

Criar imposto  
sobre o burgo

Recrutar  
camponês

Proteger o  
burgo

Queimar os  
corpos

Pedir as tropas  
do Rei

Queimar a  
roupa dos  
mortos

Convidar o Rei  
e burgueses ao  
seu castelo

Enviar seus  
cavaleiros

Convidar o Rei  
ao seu castelo

Isolar a cidade  
do castelo

Pedir  
intervenção da  
Igreja

Pedir ajuda de  
outros  
Senhores  
Feudais

Dar uma carta  
de  
independência  
ao burgo

Enviar  
cavaleiros e  
uma Cia de  
comércio