

## O ANTIGO EGITO EM SALA DE AULA: UMA EXPERIÊNCIA DO PIBID HISTÓRIA COM DIREITOS HUMANOS.

MARIA EDUARDA MOINHO<sup>1</sup>; CARLOS EDUARDO MARQUES RODRIGUES<sup>2</sup>; MARIA LUISA ALVES CORREA<sup>3</sup>; ARTHUR SAN MARTIN GARSKE<sup>4</sup>; PROF.DR. WILIAN BONETE<sup>5</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas- maria.moinho@ufpel.edu.br*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – carloseduardo1337@hotmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – a.smgarske@gmail.com*

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas – marialuisaac05@gmail.com*

<sup>5</sup>*Universidade Federal de Pelotas – wilian.bonete@ufpel.edu.br*

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho resulta de uma atividade desenvolvida no âmbito do PIBID História, realizada com uma turma de 1º Ano do Ensino Médio da Escola Estadual Santa Rita. O objetivo foi relacionar o tema “Antigo Egito”, que estava sendo trabalhado pelo professor regente, com a questão dos Direitos Humanos, eixo estruturante do PIBID, por meio da elaboração de um RPG<sup>1</sup> como recurso didático.

O enredo do jogo partia de uma situação fictícia: o filho do faraó acusava diferentes agentes sociais de terem assassinado seu pai. A tarefa dos educandos consistia em descobrir o verdadeiro culpado, reunindo pistas que estavam distribuídas em diferentes estações. A trama foi conduzida de modo a criar momentos de investigação coletiva, com um desfecho surpreendente que culminou na encenação do Tribunal de Osíris, presente na mitologia egípcia.

A escolha metodológica dialoga com uma concepção de educação libertadora, em que o educando se reconhece como sujeito ativo do processo de aprendizagem, relacionando o conteúdo histórico às suas experiências sociais e pessoais (FREIRE, 2022). Nesse sentido, o RPG e os recursos didáticos produzidos buscaram promover entusiasmo e participação, colocando a práxis pedagógica no centro da aula de História, sem desconsiderar os limites do trabalho docente em contextos de carga horária extensa.

Metodologias como esta, embora aqui aplicadas em uma grande atividade, podem ser exploradas isoladamente em diferentes temas, tornando as aulas de História espaços desafiadores, capazes de promover a participação ativa do estudante e favorecer o desenvolvimento da consciência histórica, entendida não como uma criação espontânea, mas como a capacidade de pensar historicamente, aprimorada pelas práticas escolares (CERRI, 2011).

<sup>1</sup> RPG (Role-Playing Game) é um “jogo de interpretação de papéis” no qual os participantes assumem personagens em uma narrativa previamente elaborada ou construída coletivamente. No contexto educacional, o RPG pode ser utilizado como recurso didático, estimulando a participação ativa, a imaginação e a resolução de problemas por meio da encenação e da tomada de decisões dentro da trama.

Por fim, cabe destacar que a construção dos materiais partiu de ferramentas acessíveis, como a plataforma online Canva, além de recursos simples como o quadro e a própria imaginação. A tecnologia, embora possa ser uma aliada, não é condição obrigatória: o essencial é propor atividades que coloquem o educando diante de desafios, tornando os conteúdos mais atrativos e permitindo a elaboração do pensamento e da imaginação histórica (MARTINS, 2016).

## 2. ATIVIDADES REALIZADAS

O presente trabalho aconteceu no PIBID<sup>2</sup> de História e foi desenvolvida no Colégio Santa Rita<sup>3</sup>, em uma turma de primeiro ano do ensino médio. Tendo como conteúdo programático: Egito.

Foram elaboradas cinco atividades, sendo quatro delas estruturadas como “desafios”. O primeiro consistiu na decifração de um código de hieróglifos, elaborado a partir de uma tabela impressa em folha A4, na qual cada letra do alfabeto era associada a um símbolo representativo de um hieróglifo<sup>4</sup>. Essa proposta teve como objetivo aproximar os educandos da escrita egípcia, promovendo um contato direto com elementos figurativos da língua utilizada no período histórico em questão, atividade ligada ao escriba.

O segundo desafio envolveu a montagem de um quebra-cabeça, confeccionado em folha A5 e acondicionado em caixas de papel produzidas especificamente para a atividade. A abertura dessas caixas ocorria em momentos determinados pela mediação do jogo, revelando novas pistas necessárias para o desenvolvimento da narrativa, atividade ligada ao trabalhador.

Na terceira estação, a pista apresentada assumiu a forma de um diário confeccionado em papel kraft<sup>5</sup>. Como adaptação pedagógica, esse recurso foi concebido para inserir a temática de gênero e de direitos humanos de maneira transversal, independentemente do recorte temporal abordado. A narrativa do diário foi construída a partir da perspectiva de uma mulher que desempenhava a função de guerreira pessoal do faraó, o que lhe conferia uma visão privilegiada sobre um dos cenários centrais do jogo. Essa abordagem possibilitou trabalhar, de forma acessível aos adolescentes, diferentes papéis sociais na historiografia, atividade ligada à guerreira.

A quarta estação apresentou o denominado “Jardim de Maât”, no qual os educandos foram convidados a plantar simbolicamente as suas verdades. A proposta considerou o contexto do jogo, em que todos os participantes eram acusados de um assassinato, de modo que o jardim e a figura da deusa Maât surgiam como espaço de expressão das percepções e impressões dos alunos

<sup>2</sup> PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência.

<sup>3</sup> Colégio Estadual Santa Rita – instituição pública de ensino da rede estadual, localizada em Pelotas/RS.

<sup>4</sup> Hieróglifo: sistema de escrita do Egito Antigo, baseado em símbolos figurativos que podiam representar sons, ideias ou objetos.

<sup>5</sup> Papel kraft: papel de tom amarronzado e textura mais áspera, muito utilizado em trabalhos artesanais e pedagógicos por sua resistência.

acerca do andamento da narrativa. A atividade esteve relacionada à religiosidade e ligada à função do sacerdote.

Maât, na mitologia egípcia, era a deusa da verdade, da justiça e da ordem cósmica. Sua presença era central no Tribunal de Osíris, pois se transformava em uma pena que contrabalançava com o coração do morto durante o julgamento. O resultado dessa pesagem determinava se o falecido alcançaria a vida eterna ou seria condenado, o que evidencia a importância simbólica de Maât para a organização social e religiosa do Egito Antigo.

Por fim, a quinta atividade consistiu na realização de um julgamento no tribunal de Osíris, divindade associada à justiça na mitologia egípcia. E o julgamento é realizado pelo Deus Anúbis que guia os mortos até o tribunal e realiza os procedimentos, como pesar o coração em contraponto com a pena. Para essa atividade, foram confeccionados recursos didáticos como a máscara de Anúbis, o coração e a pena, a fim de propiciar aos estudantes não apenas o contato com conceitos e termos técnicos relacionados ao Egito Antigo, mas também a compreensão de um aspecto social relevante: o papel central ocupado pela religião na organização política, jurídica e cultural da época.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas possibilitaram a articulação entre o conteúdo histórico sobre o Egito Antigo e estratégias lúdico-pedagógicas voltadas para o protagonismo discente. Ao integrar recursos como códigos de hieróglifos, quebra-cabeças, narrativas ficcionais e simulações, buscou-se promover não apenas a compreensão de conceitos e termos técnicos, mas também a reflexão sobre aspectos sociais, culturais e políticos daquele período.

A inserção transversal de temáticas como gênero e direitos humanos demonstrou que é possível estabelecer diálogos significativos entre diferentes recortes temporais, aproximando a história antiga de debates contemporâneos. Do mesmo modo, a utilização de elementos simbólicos, como o Jardim de Maât e o tribunal de Anúbis, favoreceu a compreensão do papel da religiosidade na vida cotidiana e na estrutura de poder egípcia, além de estimular a participação ativa e a expressão criativa dos educandos.

Assim, a experiência revelou-se pertinente para a construção de aprendizagens significativas, contribuindo para que os estudantes compreendam a história como um campo dinâmico, em constante diálogo com o presente, e para que desenvolvam competências críticas, interpretativas e colaborativas no processo de ensino-aprendizagem.

### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CERRI, Luis Fernando. **Ensino de história e consciência histórica**. 1º ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.

MARTINS, Daniel de Sant'anna. Da tela à mesa: uma abordagem de transposição analógica motivadora e engajadora. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)**, 15., 2016, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 726-729. ISSN 2179-2259.