

Rumo ao Armistício – Jogo da Glória sobre a 1.ª Guerra Mundial

José Manuel Santos Silva *

Maria José Menezes Gomes *

Rosa Bela Silvano *

Eduardo Oliveira (Design Gráfico) **

José Franco (Arqueólogo) **

Rodrigo Pinto (Antropólogo) **

Virgínia Espadinha ***

Assistentes Técnicos *, Trabalhadores com contrato temporário ao abrigo do programa CEI + **, Técnicos Superiores *** - Equipa do Museu Municipal Santos Rocha envolvida no desenvolvimento do jogo

servico.educativo@cm-figfoz.pt

museu@cm-figfoz.pt

Apresentado na categoria workshop e inserido nos eixos temáticos: Articulação das Artes com outras literacias e Intervenção e mediação em diferentes contextos educativos (formais, não formais e informais)

Como Surgiu

As comemorações para o centenário da Primeira Guerra Mundial (1914/1918) e as constantes solicitações por parte dos estabelecimentos de ensino para contextualizar, através de materiais existentes no espólio da coleção de Armaria, este momento trágico da história mundial, levou o Serviço Educativo Integrado da Divisão de Cultura, a conceber um jogo que explora o conflito, recaindo a escolha sobre o tradicional jogo da Glória e os seus princípios base, adequados à temática a tratar.

Jogo de apoio ao currículo de História para aplicar em contexto de ajuda ao ensino formal ou em contexto do não formal. O Serviço Educativo Integrado da Divisão de Cultura

disponibilizará o referido jogo e todo o apoio necessário para ser desenvolvido na própria instituição escolar, em sala de aula ou em local adequado, apoiando de forma pedagógica e lúdica, o conteúdo programático que incide sobre as transformações da Europa e do Mundo no início do século XX, no que à 1ª Guerra Mundial se refere, no 3.º CEB, no 9.º ano de escolaridade. Opcionalmente os estabelecimentos de ensino poder-se-ão deslocar ao Museu Municipal e desenvolvê-lo, na sala de Armaria, em contexto de ensino não formal. No final de lecionarem o conteúdo programático já referido, o jogo será a consolidação do que aprenderam no espaço de aula, mas desta vez num contexto livre, fora do ensino formal.

O Que é

O jogo intitula-se Rumo ao Armistício – Jogo da Glória sobre a 1.ª Guerra Mundial. É um jogo coletivo, de chão, em que os peões são os participantes/jogadores.

A temática abordada é o conteúdo programático que incide sobre as transformações na Europa e no Mundo nos finais do século XIX, inícios do XX, com especial incidência no período da 1.ª Guerra Mundial.

Composição

Todo o conteúdo é transportado numa caixa, semelhante àquelas que se utilizavam no transporte de munições, contendo o material do jogo, nomeadamente retângulos numerados em alcatifa de cor verde; lonas com imagens de alusivas ao conflito; dado para jogar em vinil; música; um *roll up* com logótipo do jogo; cinco painéis com reproduções de imagens relacionadas com a guerra; cartões com perguntas; capacetes em pasta de papel/braçadeiras para identificação dos participantes/jogadores.

Como Se Joga | Regras

Para jogar é necessário dividir o grupo/turma em dois grupos compostos por dois jogadores cada, que darão a vez aos outros, após quatro jogadas.

Cada grupo deverá ter um nome e lançar um dado para determinar quem começa, sendo que começará aquele cujo número for maior, e assim sucessivamente, por ordem decrescente.

Quando jogarem terão capacetes ou faixas no braço que representam, simbolicamente, as Potências Centrais e os Aliados.

São 72 casas, distribuídas por casas de simples passagem (numeradas em alcatifa verde), casas de pergunta (com ponto de interrogação) e casas de imagens alusivas ao conflito, nomeadamente Trincheira; Máscara de gás; Tanque; Hospital; Metralhadora; Canhão; Avião; Ambulância; Morte; Armistício).

Cada casa de pergunta e casa de imagem tem associada uma pergunta, que incidirá sobre o Antes, Durante ou Depois do conflito, e de acordo com a resposta certa ou errada, terá bónus ou penalização.

O jogo é acompanhado por cinco painéis com informação a nível geográfico, político e das artes, úteis nas respostas às perguntas formuladas.

Para ganhar terão que chegar ao fim das 72 casas e ficar em liberdade, celebrando o Armistício. Se porventura nenhum dos grupos alcançar a casa 72 através de numeração obtida pelo dado, terá 3 tentativas para finalizar o jogo. Se tal não se verificar serão eliminados

Todos os participantes recebem um marcador de livro com um poema de John McCrane, “Nos Campos da Flandres”, escrito após uma das batalhas da 1.ª Guerra Mundial, a segunda do Ypres, e cuja flor de que se fala – a papoila – se tornou o símbolo do Armistício, a 11 de novembro.

Destinatários

Destina-se a alunos do 3.º CEB, mais precisamente, ao 9.º ano de escolaridade. Poderá também ser jogado por alunos do Ensino Secundário, na área das Ciências Sociais e Humanas ou outros grupos que assim o solicitem, sendo que deverão ter *know how* relativo à temática.

Objetivos

Interligar o jogo da glória e os seus princípios básicos com o início, meio e fim da 1.ª Guerra Mundial;

O jogo desenvolve-se através de um percurso de avanços e recuos, com peões, casas bónus e casas de castigo, até chegar ao final. Nesse sentido, a guerra percorreu igualmente um caminho até ao seu fim. No jogo, as invenções deste período como o avião, por exemplo, são um bónus para os jogadores que “voam” para uma casa mais longe, já a trincheira proporciona abrigo, caso o jogador lá fique. A glória final, tal como no jogo da glória em si, é chegar ao fim, mas neste jogo, é a celebração da vitória dos Aliados, com o Armistício.

Explicar a importância das artes em geral e das artes visuais mais específicas (pintura, fotografia, escultura) para o conhecimento da temática 1.ª Guerra Mundial;

Volvidos cem anos sobre a guerra como foi possível o registo desses momentos num período tão conturbado? Quem os fez? Em que circunstâncias?

Reforçar a importância dos *homens das artes* – pintores, fotógrafos, escultores – que durante o conflito e após o seu término contribuem, com os trabalhos elaborados, para melhor percebermos a dimensão gigantesca de destruição que o início do século XX enfrentou. Essas visões suportam e apoiam os documentos históricos, as fontes escritas, relativas ao tema.

Aproximar conteúdos de História ao nível do ensino formal com informação disponibilizada no ensino não formal no espaço do Museu;

No 3.º CEB, mais propriamente no 9.º ano de escolaridade, a disciplina de História introduz, entre outros, o tema da 1.ª Guerra Mundial. Para que a “teoria”, o ensino formal/a escola, se relacione com a “prática”, o ensino não formal/o museu, caberá ao espaço museológico a

responsabilidade de aproximação de público proporcionando uma visão *in loco* de espólio intrinsecamente relacionado com a temática lecionada na instituição de ensino.

Afirmar o jogo como ferramenta de aprendizagem;

Aprender é uma ação que começa no ventre materno e tem lugar ao longo da vida. Não aprendemos só em contexto escolar e, por isso, o jogo, a parte lúdica, pode e deve ser utilizada para esse fim. Muitas vezes sem nos apercebermos, estamos a brincar e a aprender/apreender conhecimentos, que de forma desinteressada, interiorizamos com maior facilidade.

Resultados Esperados Com Implementação Do Jogo

Pretende-se que os participantes/jogadores aprofundem e consolidem o conhecimento geral do conflito, nomeadamente os antecedentes, o período efetivo e pós-conflito, entre os anos de 1914/1918 e desenvolvam um espírito crítico quanto a este e a outros conflitos.

Através dos apoios visuais, nomeadamente os cinco suportes verticais e as casas de imagem, deseja-se que os mesmos contribuam para uma melhoria da cultura visual dos participantes/jogadores.

Quando o jogo se desenrolar no espaço do Museu Municipal, na sala de Armaria, serão sensibilizados para a importância da salvaguarda dos espécimes museológicos que contextualizam determinadas temáticas, mais especificamente a coleção de Armaria do Museu Municipal Santos Rocha, que a nível local, proporciona um “contacto direto”, através dos objetos, com a 1.ª Guerra Mundial, resultado da visão alargada de antigos diretores do Museu.

Procura-se também, ao nível da educação cívica, da educação para a cidadania, reforçar a importância do trabalho em grupo e do respeito pelo outro, com posturas salutares em qualquer circunstância, seja de perda seja de vitória.

Recursos Necessários

Sala com 60m² (aprox); Datashow e computador portátil com colunas; Rádio leitor de CD

Bibliografia Utilizada

Monografias

Afonso, A. (2006). *Batalhas da história de Portugal: Grande guerra Angola, Moçambique e Flandres 1914-1918*. Quidnovi

Almeida, B. (1996). *Pintura portuguesa no séc. XX*. (2ª edição revista e aumentada). Porto: Lello editores

- Cardoso, R., Ramalho, M. & Marques, R. (s. d.). *A Primeira Guerra Mundial: Livro extra sobre a participação de Portugal*. (vol.7). Lisboa: A Esfera dos livros.
- Falcão, C. (2004). *Exército Português: Imagens da I Guerra Mundial*. Lisboa: Secção de Informação Protocolo e Relações Públicas do Gabinete do General Chefe de Estado Maior do Exército.
- Funcken, F. & Funcken, L. (1970). *L' uniforme et les armes des soldats de la guerre 1914-1918: Infanterie – blindes - aviation* (Tome 1). Belgique: Casterman.
- Funcken, F. & Funcken, L. (1970). *L' uniforme et les armes des soldats de la guerre 1914-1918: Cavaleria – artillerie – génie – marine* (Tome 2). Belgique: Casterman.
- Gilbert, M. (2007). *A Primeira Guerra Mundial* (F. Boléo, trad.). (vols 1-6). Lisboa: A Esfera dos Livros.
- Rego, P. (trad.) (1996). *1001 Perguntas e respostas*. Singapura: Civilização editora.
- Tavares, J. (trad.) (s. d.). *Enciclopédia juvenil ilustrada: A história*. Lisboa: Círculo de leitores.

Manuais escolares

- Barreira, A., Moreira, M. & Rodrigues, T. (eds.) (2015). *Páginas da História 9*. Asa.
- Cirne, J., Henriques, M. & Machado, J. (revi. científica) (2013). *Cadernos de história 9*. Porto: Areal Editores.
- Maia, C., Ribeiro, C. & Afonso, I. (2015). *Novo viva a história 9º ano*. Porto: Porto editora.
- Diversos sites da internet destacando-se <http://www.portugal1914.org/portal/pt/>

Agradecimento

Professora Clara Martinho, coordenadora do Departamento de Ciências Sociais e Humanas, na Escola Secundária com 3.º CEB de Cristina Torres | Figueira da Foz

Roll up identificativo do jogo



Painéis (exemplos)



Cartões com perguntas (exemplos)

Fim da guerra, em 1919, foram impostas à Alemanha algumas condições. Uma delas foi:

- 01 Perda de todas as colônias
- 02 Perda de todos os territórios
- 03 Perda de todos os centros nucleares

Consegues identificar os países a que pertencem os cartazes apresentados?

A B C



The image shows three historical posters. The first is a British recruitment poster titled 'BRITONS YOU JOIN THE BRITISH ARMY' featuring a man in a military uniform. The second is a German poster titled 'Kriegsverweigerer für Feind und Feinde' (War resisters for enemy and enemy) showing a soldier in a trench. The third is the iconic American 'I WANT YOU FOR U.S. ARMY' poster featuring Uncle Sam.

Jogo (montagem feita durante o Encontro)



