

## **CARTAS DE PINDORAMA: O JOGO NARRATIVO E O RESGATE DE VOZES SILENCIADAS NA AMÉRICA PORTUGUESA**

### ODS 4

Ana Alici Barbosa Cardoso (EMEF Professor Jerônimo de Souza Filho);  
Ana Laura Espíndola Salustiano (EMEF Professor Jerônimo de Souza Filho);  
Emanuelle Sofia Ferreira de Souza (EMEF Professor Jerônimo de Souza Filho);  
Lucas Samuel Carneiro Alves (EMEF Professor Jerônimo de Souza Filho);  
Manuela Ornelas de Oliveira (EMEF Professor Jerônimo de Souza Filho);  
Carlos Danilo Barbosa (Professor de História - Orientador)

O presente trabalho relata a experiência pedagógica da EMEF Professor Jerônimo de Souza Filho com alunos do 7º ano, cujo objetivo foi promover a aprendizagem histórica crítica sobre o século XVI e os conflitos na América Portuguesa, utilizando-se de metodologias ativas. O projeto focou no estudo do contexto da Bahia em 1551, um período marcado pela chegada dos primeiros jesuítas e pelas tensões entre povos indígenas (Tupinambás e Aimorés) e colonos portugueses. A metodologia iniciou-se com uma aula expositiva dialogada para fornecer o contexto histórico necessário. Em seguida, os alunos participaram de um Jogo Narrativo (RPG histórico), no qual assumiram papéis de personagens fictícios, mas historicamente verossímeis (como guerreiros indígenas, padres e degredados), que foram construídos com apoio da tecnologia. Esta etapa culminou em uma roda de conversa, onde os estudantes debateram os dilemas morais e as decisões tomadas por seus personagens. O produto final do jogo foi a escrita de cartas coloniais fictícias baseadas em contextos históricos reais. Nelas, os alunos expressaram as angústias, os medos e as esperanças de seus personagens em primeira pessoa, exercitando a imaginação histórica e a empatia. Após a produção, as cartas passaram por um processo de correção de erros de escrita e coerência, mas o teor original e a voz dos alunos foram mantidos fielmente, garantindo a autoria e a genuinidade da interpretação histórica. As cartas foram compiladas e reunidas no segundo capítulo do livro "Cartas de Pindorama - Vozes de 1551", que funciona como o registro formal da experiência. O projeto, coordenado pelo professor de História Carlos Danilo Barbosa, demonstrou que as metodologias ativas transformam o aluno de receptor passivo em protagonista da construção do saber, facilitando a compreensão das perspectivas plurais da História e a valorização das vozes silenciadas do passado. Conclui-se que a união entre a ludicidade do jogo e o rigor da pesquisa histórica é um caminho eficaz para o ensino fundamental.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas; Ensino de História; Jogo Narrativo; Escrita de cartas; Educação Básica.