

DESENVOLVIDO POR

L.A.R.P.
LABORATÓRIO DE ARQUEOLOGIA
ROMANA PROVINCIAL

Guia DIDÁTICO

O ÚLTIMO BANQUETE EM HERCULANO

O projeto representa o primeiro jogo eletrônico produzido pelo Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da Universidade de São Paulo (LARP-USP).

USP

MAE
MUSEU DE
ARQUEOLOGIA
E ETNOLOGIA

FAPESP

Alessandro Mortaio Gregori
Amanda Daltro de Viveiros Pina



O último banquete em Herculano: Guia Didático



Alessandro Mortaio Gregori
Amanda Daltro de Viveiros Pina

Editora: Maria Isabel D'Agostino Fleming



São Paulo

2018

DESENVOLVIDO POR



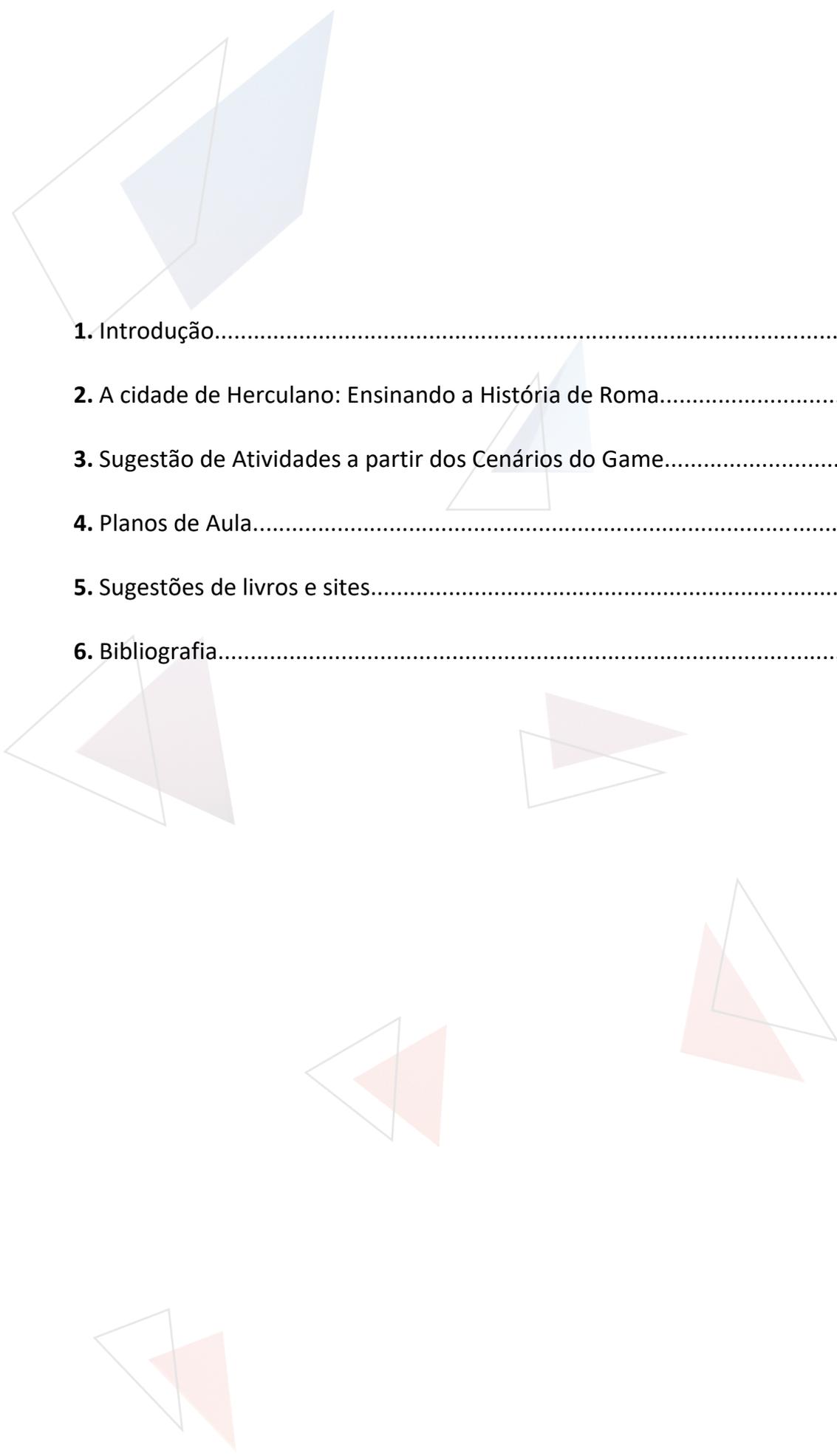
DOI: 10.11606/9788560984619

Está autorizada a reprodução parcial ou total desta obra desde que citada a fonte.
Proibido uso com fins comerciais.

Ficha catalográfica
Serviço de Biblioteca e Documentação – MAE/USP

-
- G821u Gregori, Alessandro Mortaio.
O último banquete em Herculano : guia didático / Alessandro Mortaio Gregori,
Amanda Daltro de Viveiros Pina ; editora Maria Isabel D'Agostino Fleming --
São Paulo: MAE/USP, 2018.
48 p. ; il. color.
ISBN: 9788560984619
DOI: 10.11606/9788560984619
1. Roma - história. 2. Ciberarqueologia. 3. Arqueologia – estudo e ensino. 4.
Arqueologia – jogos de computador. I. Pina, Amanda Daltro de Viveiros. II. Fleming,
Maria Isabel D'Agostino. III. Universidade de São Paulo. Museu de Arqueologia
e Etnologia. IV. Título.
-

Monica da Silva Amaral - CRB-8/7681



1. Introdução.....	05
2. A cidade de Herculano: Ensinando a História de Roma.....	11
3. Sugestão de Atividades a partir dos Cenários do Game.....	30
4. Planos de Aula.....	38
5. Sugestões de livros e sites.....	44
6. Bibliografia.....	46

Caro educador...

O Último Banquete em Herculano: Guia Didático é parte integrante do projeto educativo do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP), o qual dá continuidade aos trabalhos do grupo de pesquisa sobre Ciberarqueologia e Educação. Seu objetivo é auxiliar o trabalho em sala de aula, quando se utilizar o jogo *O Último Banquete em Herculano* para facilitar a aprendizagem dos educandos.

O *Guia* divide-se em seis sessões:

1. Introdução. Neste item serão apresentadas as concepções didáticas sobre o uso de videogames em sala de aula, assim como o desenvolvimento de *O Último Banquete em Herculano*, seu enredo e comandos.

2. A Cidade de Herculano: Ensinando a História de Roma. Nessa sessão será possível encontrar toda a contextualização histórico-arqueológica sobre a cidade de Herculano. Estão disponíveis textos sobre os personagens do game e possibilidades didáticas para se utilizar a cultura material como facilitador de aprendizagens.

3. Sugestões de atividades a partir dos cenários do game. Aqui se encontram algumas possibilidades para utilização de *O Último Banquete em Herculano* em sala de aula. São temas, projetos, referências e atividades avaliativas.

4. Planos de aula. Neste ponto serão disponibilizados planos de aula que podem ser seguidos de acordo com a duração de aula disponível ao educador.

5. Sugestões de livros e sites. Este item do *Guia* fornece a indicação de algumas obras paradidáticas e sites para uso dos alunos.

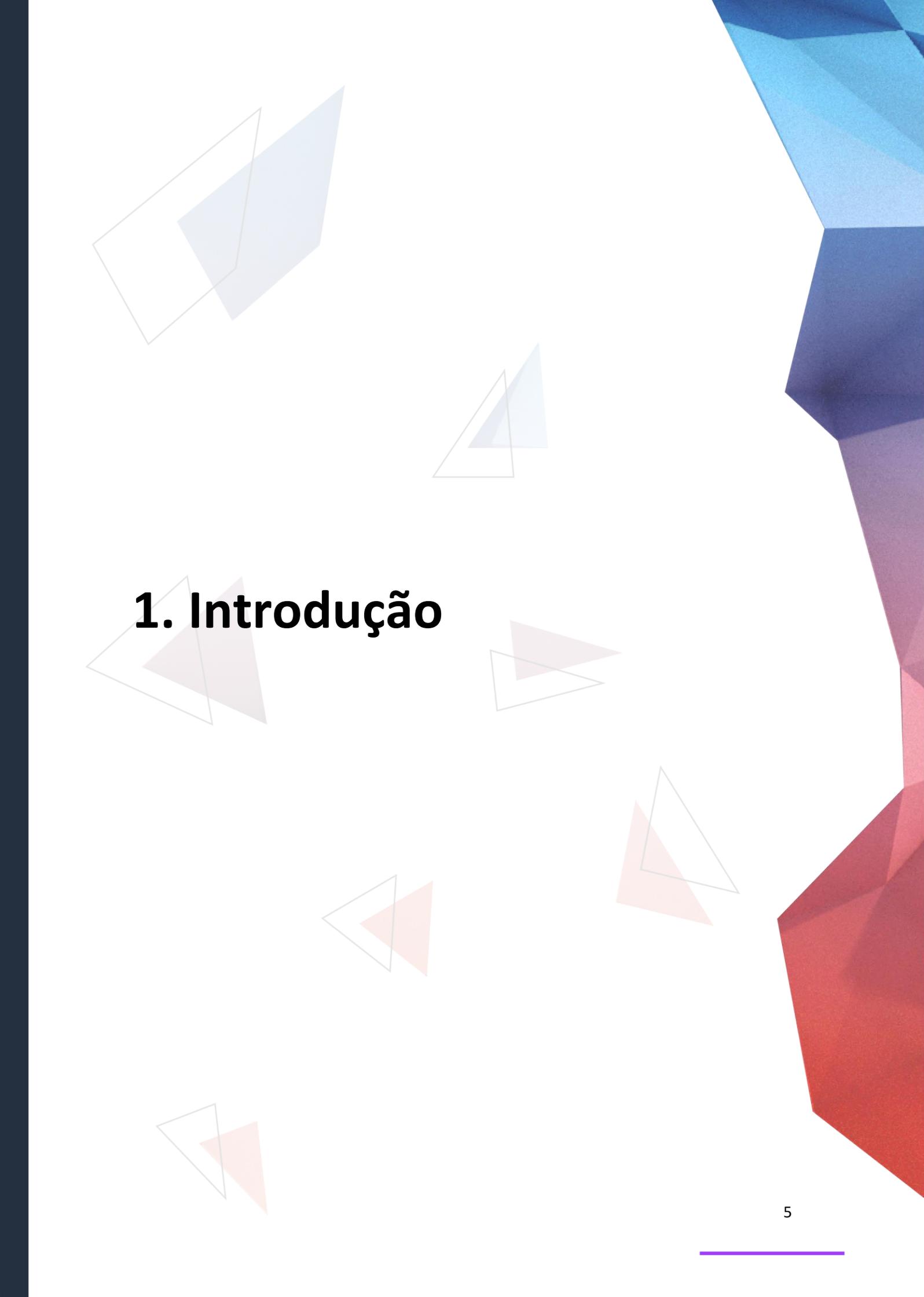
6. Bibliografia. Arrolam-se aqui algumas obras de referência utilizadas para a confecção deste Guia.

O Último Banquete em Herculano: Guia Didático é um material adaptado à realidade pedagógica dos docentes, muitas vezes limitados por um pequeno número de aulas, programas apertados e exigências de avaliações externas. É oferecida a oportunidade de se explorar uma ferramenta de interatividade, a qual estimula a imersão do indivíduo em um contexto histórico específico, permitindo contato visual e emocional com o objeto de estudo. Ao utilizar um recurso como um videogame, salientamos que o educador não abandona seu papel central na aprendizagem, mas reafirma-se como mediador, explorando potencialidades e estimulando o contato entre educando e objeto de estudo.

Ao proporcionar ao educador um trabalho seguro, contextualizado e amparado por especialistas na História e Arqueologia de Roma, espera-se que este *Guia* forneça subsídios para o uso de videogames em sala de aula.

Um excelente percurso didático!

Baixe aqui: www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download.



1. Introdução

1.1 Aprender com videogames: concepções didáticas preliminares

O videogame é um componente inseparável da experiência dos jovens em idade escolar. Desperta interesses, promove a integração entre pares e desenvolve conhecimentos e aprendizagens sobre o mundo. Nas escolas, estudantes reúnem-se, em seus momentos de intervalo e descanso, em torno de *smartphones*, *tablets* e diversos dispositivos móveis muitas vezes conectados a *games*. Em suas residências aglomeram-se em torno de consoles e computadores, transportados horas a fio para universos paralelos. Não raro, trazem sua experiência com os jogos para a sala de aula. Destacam personagens, habilidades, temas e conteúdos dos games, encontrando correlações entre a experiência adquirida e as disciplinas escolares. Os professores, no entanto, assustam-se, desconhecem o universo dos games e invalidam as possibilidades de transformar tal experiência em aliada da aprendizagem em línguas, matemática, história... O videogame é interpretado como entretenimento e sob análise superficial dos educadores, soa distante dos objetivos da escola.

Mas o que de fato faz um videogame? É possível com essa vivência midiática aprender conteúdos escolares?

Inicialmente, o videogame é um gênero do discurso multimodal que se define pela existência de diversas características: ludicidade, interatividade, imprevisibilidade, suporte, ação do jogador etc. Essas características são geralmente variáveis, apesar de o videogame possuir algumas variáveis categóricas, como é o caso de seu suporte, sempre um circuito eletrônico capaz de executar instruções (LEFFA *et al.*, 2012, p. 218-219). A questão educativa pode ou não ser uma variável de um videogame. É possível que não tenha sido desenvolvido exclusivamente para despertar interesse educativo e, ainda assim, carregar elementos característicos que podem ser incorporados à dinâmica de ensino-aprendizagem.

Especialistas (LEFFA & PINTO, 2014, p. 360) destacam que a investigação do uso de games no ensino pode ser realizada a partir de duas possibilidades: a potencialidade que o jogo apresenta como recurso de aprendizagem e a contribuição que pode trazer à motivação do estudante. No quesito aprendizagem, as competências adquiridas para superar os desafios do jogo podem ser incorporadas como estratégias para o desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo do sujeito. Quanto à motivação, é possível, com o uso do game, despertar a atenção, relevância, confiança e a satisfação no usuário - modelo ARCS (KELLER, 1983 *apud* LEFFA & PINTO, 2014, p. 361). Alguns pesquisadores (COSTA, 2017, p. 28) apontam que pensar sobre os games no ensino valoriza, sobretudo, a ludicidade, a leveza do brincar e suas diversas potencialidades como instrumento educativo: tomada de decisões, entendimento de regras, resoluções de problemas, estratégia, raciocínio etc.

O videogame é, portanto, um instrumento possível de ser utilizado como recurso na experiência educativa. É importante ressaltar, entretanto, que nem todo o videogame tem por objetivo questões próprias da Educação. Ainda que estimável seu

valor na relação ensino-aprendizagem, não substitui a interação e a mediação das propostas didáticas próprias da cultura da escola. O que representa, afinal, é uma possibilidade, um recurso, uma estratégia promotora de experiências que contribuem para aprendizagem escolar.

O videogame por excelência possui enigmas que precisam ser desvendados, portanto, a construção e solução desses enigmas pode estar propositalmente ligada à assuntos abordados em salas de aula. Experiências didáticas com videogames que unem tópicos tratados na educação básica facilitam a utilização de jogos eletrônicos para além do simples divertimento, tendo o jogo como uma ferramenta lúdica voltada ao aprendizado.

Com efeito, não é jogo que em si é educativo, mas sim o olhar de quem o analisa e propõe uma atividade. Não é uma forma de educação espontânea oferecida pela natureza, pois carrega potencial educativo de maneira informal. O jogo torna-se educativo por um processo de formalização educativa, o qual dispõe, inicialmente, de um arranjo marginal do jogo até a criação de uma realidade específica para a educação formal (BROUGÈRE, 2002, p. 17-18).

Torna-se pressuposto imprescindível que o educador jogue previamente o jogo proposto e compreenda todas as etapas disponíveis trazidas pelo dispositivo eletrônico, para que as potencialidades dos enigmas presentes no videogame possam ser exploradas de forma total. O educador jogará o jogo eletrônico com o intuito de traçar os objetivos e atividades que serão propostas aos alunos em sala de aula, através de uma visão crítica e de análise das situações e problemas trazidos no videogame. De acordo com o plano de aula proposto pelo educador, diferentes tipos de conhecimento poderão ser exercitados com os alunos.

Sugere-se que o educador explore os elementos mais importantes que estão presentes no videogame, são eles: a concentração e a novidade. Ambos irão ajudar o docente em sua abordagem e propiciarão o ambiente ideal para a efetiva aprendizagem.

A concentração pode ser trabalhada através da solução dos enigmas presentes nos jogos eletrônicos, que servem como uma forma de captar a atenção total dos alunos que terão como objetivo terminar os enigmas presentes no videogame. Vale ressaltar que quem estará guiando toda a experiência vivenciada pelos estudantes será o educador.

O elemento da novidade caracteriza-se pela nova forma de ensinar o conteúdo escolar através dos jogos. Este elemento pode ser aproveitado pelo educador como um estímulo para que os alunos possam executar ensinamentos aprendidos em sala de aula para solucionar enigmas propostos no jogo eletrônico, demonstrando tanto a importância da aprendizagem na sala de aula quanto a importância da aplicação do conhecimento no videogame.

O papel do educador torna-se fundamental para que o videogame seja aplicado corretamente como um instrumento paradidático de aprendizagem. O videogame atuará como uma ponte de interação entre o educador e os estudantes, com o propósito

de facilitar a compreensão dos alunos sobre conhecimentos interdisciplinares. Em *O Último Banquete de Herculano*, serão trabalhados elementos ligados ao ensino da História, especificamente sobre conhecimentos relacionados ao mundo romano.

Este Guia Prático foi confeccionado com o objetivo de facilitar aplicação do jogo *O Último Banquete de Herculano*. Contém diversas sugestões de atividade para a utilização do jogo eletrônico como ferramenta de aprendizagem, possui planos de aula elaborados para aplicação completa, além de contar com sugestões de livros e sites que também podem ser utilizados de forma concomitante ao jogo proposto, no âmbito da sala de aula.

Sem mais delongas, vamos começar a jogar?

1.2 O enredo de *O Último Banquete em Herculano*

O Último Banquete em Herculano foi desenvolvido a partir de uma proposição conceitual: operar como uma narrativa lúdica, a qual, como jogo digital, estimulasse o usuário a aprender temas e conceitos históricos e arqueológicos próprios do mundo romano. Sua intenção, portanto, traduz-se em uma narrativa didática concebida por pesquisadores-arqueólogos. O objetivo não é apenas divulgar as pesquisas do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP-MAE-USP) por meio de um videogame, mas, fornecer ao público leigo um recurso digital que colabore para uma aprendizagem contextualizada sobre os antigos romanos.

Estabelecido como proposta desde o ano de 2016, *O Último Banquete em Herculano* revelou-se um desafio para o LARP. Desde leituras sobre *Archeogaming*, pesquisas iconográficas, passando por diversas reuniões para estabelecer o enredo do jogo e seus enigmas até a modelagem final e a composição dos vídeos educativos, o grupo de pesquisadores do LARP trabalhou incansavelmente para proporcionar uma experiência imersiva que, tomada as devidas licenças poéticas, permitisse ao usuário uma experimentação fidedigna.

O jogo é composto por sete cenas distintas, cada uma com um grau de dificuldade correspondente. O jogador deve aproximar-se e estabelecer diálogo com habitantes locais, a fim de obter objetos e recursos que constam em uma lista de tarefas. O objetivo maior é adquirir todos os recursos para a realização de um banquete – prática comum entre as elites do mundo romano. Cada vez que o jogador chega ao local pretendido, diálogos são estabelecidos com o representante local e, assim, um enigma deve ser resolvido. Cada cena terá sua duração variando de acordo com o tempo que o jogador levará para solucionar o caso. A duração total do jogo não ultrapassa uma hora. Somente com todas as tarefas cumpridas, o banquete é preparado e o jogo encerra-se com a fatídica erupção destruidora do vulcão Vesúvio.

O personagem principal do jogo é *Septimius*, escravo de um poderoso senhor da cidade de Herculano. Seu mestre, nomeado *Dominus* (senhor), possui uma belíssima casa, compreendida no jogo como Casa do Mosaico de Netuno e Anfitrite – uns dos

emblemáticos remanescentes de Herculano. *Septimius* possui uma lista de tarefas a cumprir, de modo que seu *Dominus* ofereça um grandioso banquete para seus pares. *Septimius* sai da casa em busca dos objetos e recursos. O escravo entrará em contato com diversos tipos da sociedade romana: mercadores, ambulantes, outros escravos e trabalhadores das mais variadas atividades. Os cenários visitados incluem, além da magnífica casa de seu mestre (*domus*), o mercado, o armazém, os templos, a terma e uma olaria. Todos esses cenários são espaços fundamentais da cidade romana e são objeto de estudo dos pesquisadores do LARP.

Tremores ao longo do jogo são percebidos e evidenciam a tragédia que se aproxima: a destruidora erupção do Vesúvio. Vulcão que, até o momento em que se passa o jogo, o ano 79 d.C., está adormecido. Coincidentemente, comemora-se a Vulcanália, solenidade dedicada ao deus Vulcano, divindade relacionada ao fogo, à forja e à metalurgia (correspondente a Hefesto na mitologia grega). Será destino dos personagens do jogo sucumbir à tragédia? Conseguirá *Septimius* obter todos os recursos? Haverá finalmente um último banquete em Herculano?

Todo esse enredo pretende propiciar ao jogador uma experiência imersiva, lúdica e ao mesmo tempo, contextualizada, proporcionando elementos que contribuam para a aprendizagem sobre os antigos romanos, suas crenças, dilemas, hábitos e anseios.

1.3 Jogabilidade e Comandos do Game

O Último Banquete em Herculano é um videogame do gênero *adventure point'n'click* (apontar e clicar). Ou seja, um jogo no qual a exploração do cenário se dá com a ajuda do mouse. Ao clicar em objetos e personagens, diálogos são disparados. Nesses diálogos há pistas para a solução dos enigmas. A cada enigma solucionado o próximo objetivo do jogo é ativado.

O jogo permite uma visão isométrica de personagens, elementos e cenários. A visão em 3D é dada em terceira pessoa. A câmera é fixa e flutuará para acompanhar o personagem pelo ambiente.



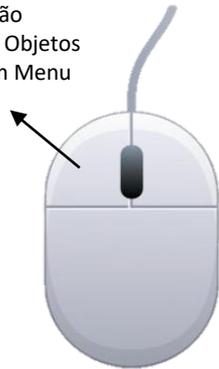
O *Último Banquete em Herculano* está disponível para *download* nas versões *mobile* (iOS e Android) e *desktop* (Windows), pode ser baixado através do site do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/download).

Septimius é o personagem principal do jogo, sendo que o jogador o controlará para chegar aos locais onde acontecerão eventos específicos. O jogador interagirá com os personagens em modo de diálogos. Com relação aos objetos, o jogador interage observando-os ao longe e abrindo-os, a fim de ver se estão com alguma informação e coletando-os para o inventário.

Os cenários visitados incluem a casa de seu mestre (a *Domus*), o mercado, o armazém, os templos, a *terma* e uma olaria.

Comandos do Game:

- Navegação
- Interação com Objetos
- Interação com Menu

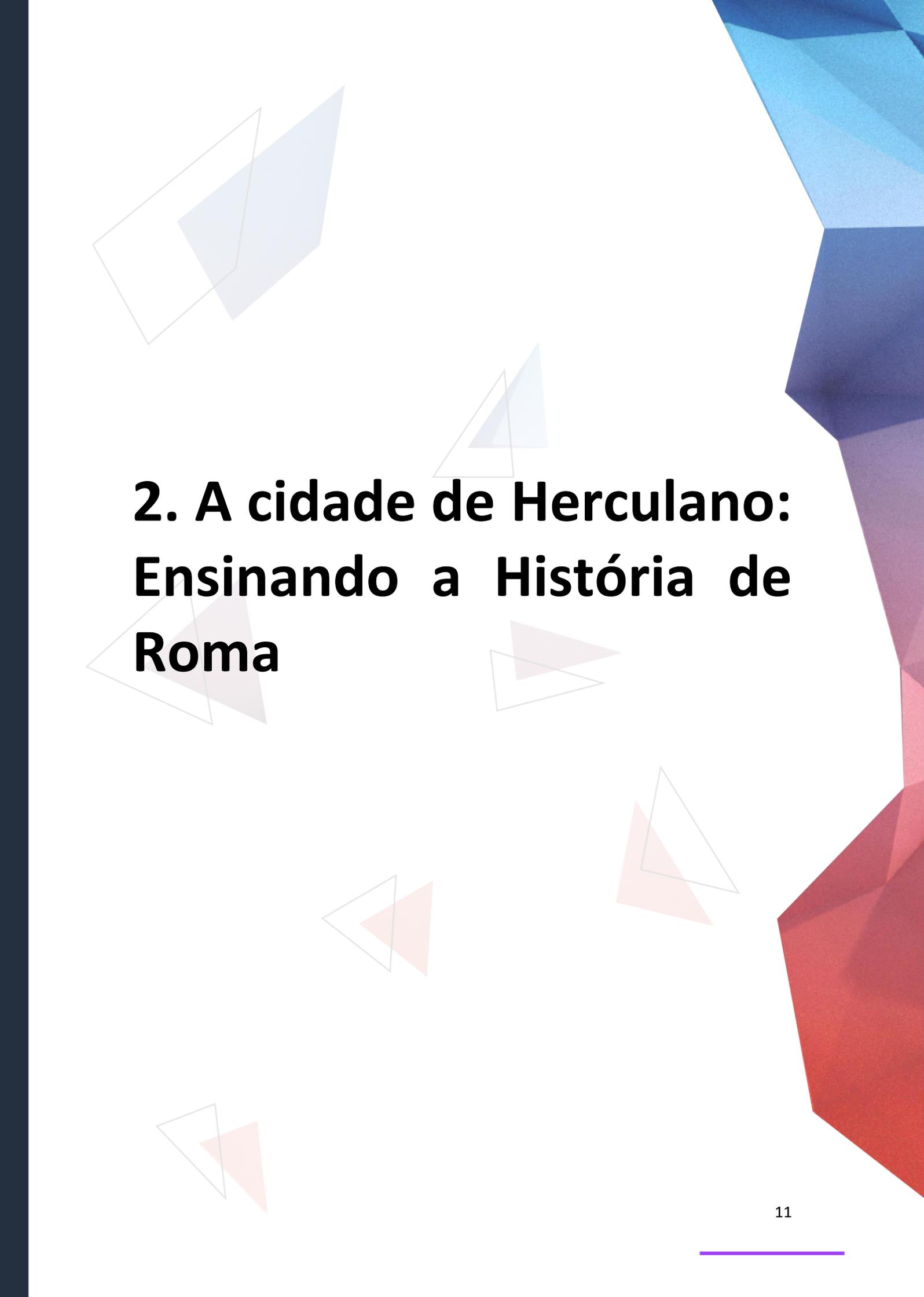


Versão Desktop



Versão Mobile

- O jogador utilizará o mouse ou o toque na tela para navegar pelos ambientes.
- Clicando com o botão esquerdo do mouse ou tocando no chão, o jogador faz com que o personagem caminhe pelo ambiente.
- Clicando com o botão esquerdo do mouse ou tocando sobre um *hotspot*, o jogador poderá escolher entre ler uma breve descrição do objeto ou interagir com o objeto relacionado.
- Clicando com o botão esquerdo do mouse ou tocando sobre um item do inventário, o jogador poderá arrastar o objeto pretendido para soltá-lo sobre um *hotspot* e disparar a interatividade.
- Usando a tecla *Escape* do teclado, o jogador acessará o menu do jogo (versão *desktop*).



2. A cidade de Herculano: Ensinando a História de Roma

2.1 Cenários da cidade

Herculano já era uma cidade antiga, quando da erupção devastadora do vulcão Vesúvio em 79 d.C. Especula-se que tenha sido um assentamento inicial de um povo itálico, os oscos, com contribuições posteriores de etruscos e saminitas. Quem primeiro tentou determinar as origens da cidade foi o escritor grego Dionísio de Halicarnasso. No século I, em sua obra *Antiguidades Romanas*, afirmava ser Herculano uma fundação do herói Hércules, ou Hércules, que teria formado um pequeno aldeamento nas encostas do Monte Vesúvio. Hércules era um dos heróis mais cultuados na região vesuviana.

Incorporada às conquistas de Roma no século IV a.C., a população de Herculano rapidamente tomou gosto pelos hábitos romanos. Era uma cidade que atraía estrangeiros e viajantes pela sua privilegiada vista da Baía de Nápoles e a presença de brisas refrescantes vindas do mar. A Baía de Nápoles destaca-se por ser uma área litorânea movimentada desde a antiguidade. A partir da década de 90 a.C., passou por crescente interesse imobiliário, transformando a região e suas cidades em sinônimos de riqueza e elegância. Tornou-se refúgio predileto dos romanos por vários séculos. Ali os sinais da vida aprazível dos vinhedos, oliveiras e vales floridos espalhavam-se em direção ao mar. Era a área de lazer dos ricos, fértil, próspera e exuberante. Em suas cidades despendia-se muito em jogos e prazeres da gula e da carne.

Sabemos muito menos sobre Herculano do que sobre Pompeia. A cidade foi duramente atingida pela erupção do Vesúvio, pois estava mais próxima do vulcão e recebeu uma chuva piroclástica devastadora, ou seja, um misto de gases quentes e cinzas numa temperatura entre 200



e 400 graus. Depois, seguiu-se o soterramento, a lama e a solidificação. Ao se solidificar, a lama formou, ao longo dos séculos, uma capa de massa de tufo calcário entre 16 e 25 metros de altura. Na época medieval, a cidade de Resina foi construída sobre as ruínas de

Herculano. Para a realização das escavações, a partir do século XVIII, foi necessária, inevitavelmente, a desapropriação e, por isso, muitos se opuseram à realização das atividades arqueológicas. Em 1969, entretanto, o município italiano resolveu alterar seu nome de Resina para Ercolano, em virtude do famoso sítio sob seus pés.

Durante muito tempo, pensou-se que boa parte população de Herculano tenha escapado com vida do desastre de 79, pois poucos esqueletos foram encontrados no interior das muralhas. No entanto, nos anos 1980, encontraram-se mais de 300 esqueletos na área do antigo porto, nos compartimentos utilizados para atracar os barcos e armazenar carga. Os arqueólogos perceberam que uma parcela da população

refugiou-se nesses compartimentos, porém foi fortemente atingida pela nuvem de gases quentes e faleceu no local.

Um comprido viaduto conduz o visitante do nível atual da cidade para seu nível antigo. Atualmente, o mar dista 500 metros do sítio antigo, que se encontra a cerca de quatro metros de profundidade. Um olhar geral revela o perfil de uma típica cidade romana: uma planta regular formada por ruas que se entrecruzam. Duas vias perfeitamente perpendiculares, os decumanos, cruzam-se com vias menores, os *cardini*. Herculano foi construída sobre um platô vulcânico com vistas para o mar. Era uma cidade modesta. Sugere-se que a área interna às muralhas era composta de 20 hectares, suportando uma população de não mais que 4 mil habitantes. Somente 4,5 hectares foram escavados até o momento. O fórum e outros edifícios cívicos e religiosos permanecem soterrados sob a cidade moderna.

A maior parte dos edifícios desenterrados são casas particulares, variando de modestas a grandes habitações luxuosas. A *domus* – residência urbana dos abastados – tem seu destaque na conhecida “Casa de Netuno e Anfitrite”. A relevância dessa habitação provém de seu majestoso mosaico conservado que representa o deus dos mares e sua consorte, emoldurados em uma belíssima composição arquitetônica realizada com teselas de pasta vítrea e conchas. Esse impactante exemplar repousa nas paredes do *triclinium* de verão da *domus* – um espaço sem cobertura destinado aos banquetes, ou seja, uma sala de jantar formal. A casa ainda integra um extraordinário *atrium* – hall de entrada – e um *lararium* – pequeno altar doméstico.



Em O Último Banquete em Herculano o jogador descobre o cenário do triclinium da domus, inspirado na formosa “Casa de Netuno e Anfitrite”. Na imagem, destaque do banquete e o belíssimo mosaico.

Talvez o edifício mais distintivo de toda a escavação de Herculano seja a “Sede dos Augustais” – uma associação que se fundou para celebrar o culto ao imperador Augusto. Compõe-se de um amplo edifício de planta quadrangular com paredes em

arcos e quatro colunas centrais. Na parede esquerda está representada a pintura de Hércules acompanhado por Júpiter, Juno e Minerva. À esquerda, outra pintura representa a luta de Hércules com Aqueloo (deus-rio, filho de Oceano e de sua irmã Tétis). Os augustais eram escravos libertos, sacerdotes do culto ao imperador Augusto. Embora libertos pudessem se tornar ricos na sociedade romana, eram impossibilitados de acessar às magistraturas. No entanto, poderiam manter os sacerdócios no culto imperial.

Os arqueólogos encontraram na cidade um local de banhos – *thermae* – provavelmente construído na segunda metade do século I a.C. Havia seções separadas para homens e mulheres; os primeiros poderiam se exercitar em um grande pátio. Esses banhos estavam localizados a uma curta distância do *Decumanus Maximus*, a principal rua leste-oeste de Herculano e, por isso, foram chamados Banhos Centrais para distingui-los dos Banhos Suburbanos construídos perto do porto, fora das muralhas da cidade.



A configuração do local, que obedece a uma ordenação tipicamente romana, abre-se com um *frigidarium* – piscina de águas frias – iluminado por uma claraboia em teto abobadado. O *tepidarium* – local para banhos mornos – caracteriza-se por suas paredes finamente decoradas por composições de figuras mitológicas. O *caldarium* – piscina de águas quentes – é decorado em estuco com motivos fantásticos característicos do quarto estilo pictórico pompeiano.

O ginásio – *palaestra* – encontrava-se na área sudoeste da cidade e estava rodeado, em três de seus lados, por colunas revestidas de estuque. Este é um local onde se transcorriam momentos de exercícios e relações sociais. Junto com as *thermae* ofereciam ocasiões para comentar os acontecimentos do dia e estabelecer negócios, uma vez que era um local de reunião dos distintos estratos sociais da cidade romana.

Para além do ginásio, uma mercearia ou mercado destaca-se como seção separada de uma imponente casa privada. Mantém uma estrutura de madeira superior onde ânforas poderiam ser colocadas. Algumas delas continham vinho, enquanto grandes vasos globulares – *dolia* – eram usados para armazenar grão de bico e favas, alimentos importantes na dieta dos antigos romanos. Outro edifício, o *termopolium* – onde se vendiam bebidas quentes e frias, assim como refeições - foi a maior loja já encontrada nas escavações de Herculano. O seu interior contém oito *dolia* onde se guardavam legumes, cereais e bebidas encaixados em um balcão de mármore. Os clientes podiam ali comer e beber tranquilamente.

No limite sul da cidade, pouco além das muralhas, foi construído sobre um platô um complexo público destinado ao culto religioso. Esses edifícios, já escavados, encontram-se avizinados por luxuosas residências com vistas para o mar. À direita está

a área sacra, recinto religioso que reúne o Templo de Vênus e outro dedicado a quatro divindades – Vulcano, Mercúrio, Netuno e Minerva. Os templos, conhecidos como *sacellum*, eram pequenos espaços dedicados ao culto. Deveriam ser frequentados cotidianamente pelos passantes.

Fora do sítio da cidade, a noroeste, está a “Vila dos Papiros”. Exemplo do esplendor e do luxo da elite romana, esse complexo foi descoberto acidentalmente em 1750. Os belíssimos mármores, as esculturas e a biblioteca em suas profundezas revelam o gosto refinado de seu proprietário. Os papiros recuperados da biblioteca, manuscritos de valor incalculável, dão nome a essa suntuosa vila construída entre os séculos II e I a.C. As dimensões do edifício impressionam: um grande *peristylum* – jardim aberto colunado – com 100 metros de largura e uma piscina de 66 metros. Nos anos 1970 o magnata norte-americano John Paul Getty reconstruiu o edifício em sua residência na Califórnia, reproduzindo fielmente os planos originais da vila.

Apesar do tamanho reduzido de Herculano, os locais escavados revelam uma vida urbana dinâmica. A cidade integrava-se à área vesuviana, possuindo edifícios e estruturas comuns a ideia de urbanização proposta pelos romanos. Os remanescentes demonstram a existência de uma comunidade viva, em expansão. Hoje, enquanto a vizinha Pompeia atrai inúmeros turistas devido a seu precioso complexo urbano, a pequena Herculano ainda possui regiões recônditas e pouco estudadas, revelando que o passado romano ainda pode surpreender e instigar. O desastre de 79, embora tenha colocado um abrupto fim à vida de milhares de pessoas, criou condições para conservar preciosos cenários da vida romana de dois mil anos atrás.

2.1 Os personagens do game: os tipos sociais no mundo romano

Em *O Último Banquete em Herculano* somos apresentados a vários tipos sociais do mundo romano no século I d.C. – o Alto Império. São senhores e seus escravos, mercadores e pequenos comerciantes, mulheres das mais variadas condições sociais, crianças e estrangeiros. A sociedade romana era um organismo complexo, reflexo das dinâmicas de poder presentes nas estruturas políticas, econômicas e culturais que sustentavam o Império.

Apresentamos neste item os personagens do game referenciados a seu grupo social. Advertimos que os subitens a seguir tratam dos grupos sociais do Império de modo simplificado, pois seu objetivo é apenas contextualizar e situar historicamente o trabalho didático do educador. Aprofundamentos podem ser encontrados nas indicações bibliográficas no item 5 deste guia.

2.1.1 O *Dominus*: elites, banquetes e poder

Septimius, o personagem principal do game, deve realizar várias tarefas para que o baquete de seu *Dominus* seja um verdadeiro sucesso. No entanto, quem é esse *Dominus*? Por que realizar um “banquete”?

Inicialmente, a que corresponderia, no universo romano, o termo *dominus*? A tradução literal do latim clássico indica “mestre”, “senhor”, “dono”, relacionada prioritariamente à instituição da escravidão. *Dominus* indicaria, portanto, o “proprietário de escravos”. Entretanto, na história de Roma o termo também pode indicar o “anfitrião” de uma festa, o “proprietário” de uma determinada terra ou edifício ou ainda o “mestre” de uma escola de gladiadores. É, portanto, uma forma de tratamento, podendo ser traduzida como “senhor”. Nesse sentido, o *Dominus* do game é o senhor de *Septimius*, seu mestre.

Dominus é uma provável derivação direta do termo *domus* – casa, moradia urbana. A *domus* no mundo romano era, geralmente, a habitação dos abastados, composta por vários cômodos e estruturas que demonstravam o poder e o luxo das elites. No contexto do game, o *Dominus*, além de mestre de *Septimius*, é o senhor da *domus*, onde habitam seus parentes e seus escravos.

A sociedade romana no Alto Império era hierarquizada e esta hierarquia dividia-se em ordens (*ordines*) legalmente estabelecidas pelo Estado. O imperador Augusto foi quem determinou esse critério de distinção social. Os possuidores de mais de 1 milhão de sestércios pertenceriam à ordem senatorial. A túnica ornada com a faixa larga de púrpura, o laticlavo, era o sinal desta distinção. O Senado romano abriu-se então para cidadãos ricos da Itália e das províncias. Em seguida, vinha a ordem equestre. Para pertencer a ela, eram necessários no mínimo 400 mil sestércios. Os equestres eram uma ordem heterogênea formada por membros da elite provincial, procuradores na administração econômico-financeira e até mesmo governadores de províncias de menor importância. O terceiro grupo, o dos decuriões, uma camada superior urbana, variava de cidade para cidade. Em cidades grandes ou médias, o mínimo de 100 mil sestércios fazia-se necessário para ser admitido como decurião. Já em cidades menores, 20 mil eram necessários. Os decuriões participavam da administração urbana, cuidando da justiça, das finanças, do abastecimento e da manutenção da ordem. Finalmente, os grupos sociais inferiores, a plebe, dividia-se entre rural e urbana. Alguns enfrentavam condições severas de moradia e trabalho. Outros podiam ser donos de um negócio, de uma pequena propriedade e até mesmo possuir escravos.

Notamos por essa descrição que o *Dominus* de *O Último Banquete em Herculano* é um membro do grupo dominante: os grandes proprietários e líderes políticos que dirigem o Estado. Na sociedade romana percebe-se uma forte verticalidade. Há a existência dos privilegiados, os dominantes e suas variáveis internas; e há o grupo dos não privilegiados. Os pertencentes às ordens superiores, em grande medida, são aqueles que dirigem os interesses do Estado. Os membros desse grupo tecem uma série de relações com os demais, mantendo uma numerosa clientela e praticando atos de evergetismo (benfeitorias), ao doar grandes somas para a sua cidade em troca de reconhecimento público.



É por meio deste critério de distinção social que devemos compreender o banquete. Nos dizeres do historiador Paul Veyne, o banquete é uma “cerimônia de civilidade” (VEYNE, 1991, p. 181). Um luxuoso jantar embalado por vinho e pratos exóticos e requintados. E é muito mais que um mero jantar. É o momento quando o *dominus* encontra seus pares, exhibe sua residência, oferece interlúdios de música, dança e teatro, estabelece contatos e permite que os convidados adentrem sua esfera de poder e notoriedade. Jantavam clientes e amigos de toda ordem, numa disposição rigorosa dos leitos ao redor da mesa. O cenário do banquete, o *triclinium* é ricamente decorado com afrescos, mosaicos, móveis e prataria. Momento de lazer e diversão, o banquete estendia-se até altas horas.

Percebemos, portanto, que o *Dominus* do game é um rico proprietário, pertencente ao segmento social dominante do mundo romano. É senhor de escravos, possui propriedades, participa da administração do Estado e utiliza de variados artifícios materiais e simbólicos para afirmar sua notoriedade entre pares. Seu banquete precisa ser suntuoso e, portanto, *Septimius* deve cuidar para que sua preparação saia perfeita!

2.1.2 Escravos no mundo romano

Septimius é um escravo. E como tal, não possui liberdade. É obrigado a obedecer aos desígnios de seu *dominus*. Entretanto, para se compreender o que significava a escravidão no mundo romano, faz-se necessário despir-se da ideia de escravidão que comumente nos acompanha desde a formação escolar. O escravo romano se assemelha de longe àquilo que o mundo Ocidental contemporâneo concebeu em relação à escravidão, especialmente a partir da ideia de escravidão africana que vigorou ao longo de séculos de exploração colonial deste lado do Atlântico.



No mundo greco-romano os escravos são definidos por estatuto jurídico que os priva de sua personalidade: são objetos que podem ser vendidos, comprados, trocados. Submetem-se à autoridade do senhor e não possuem vontade própria. Espalham-se pelas áreas rurais e urbanas. A maioria dos escravos rurais é sobrecarregada de tarefas produtivas e resignam-se a uma severa disciplina. No espaço urbano, são utilizados em oficinas, lojas e fazem-se presentes nas residências. Na cidade há muitos escravos que escapam do controle direto, pois administram negócios. Muitos se aglomeram nas casas dos poderosos em funções específicas, destinados a facilitar a vida diária dos senhores e, portanto, dependem muito mais da vontade deles do que do ritmo de uma

fazenda, oficina ou loja.

Não há na escravidão do mundo romano um elemento racial que a justifique. O escravo é, no geral, um estrangeiro, ou filho de mãe escrava. Era comprado e vendido livremente no mercado. Contudo, seu estatuto não era uniforme e variou ao longo do tempo. Apesar de estar submetido às vontades do senhor, o poder deste sobre o escravizado não era necessariamente ilimitado. O importante a se ressaltar é que os escravos possuíam importância social e econômica no mundo romano, ao mesmo tempo em que estavam excluídos da participação na comunidade política.

Há que se apontar aqui a existência dos “libertos”, uma categoria relevante na sociedade romana. Estes formavam um grupo normalmente urbano e que poderiam, até certo ponto, integrar-se ao restante da sociedade. Em princípio, o liberto é um homem livre. Entretanto, está sujeito a uma série de obrigações que os separa dos homens de nascimento livre (os *ingenui*). Recaiá sempre sobre si a mancha de ter sido escravo. Apesar de muitos terem constituído riqueza e participassem de prósperas associações, não eram admitidos na ordem senatorial e excepcionalmente alcançavam a ordem equestre.

Comprendemos, finalmente, que *Septimius* é um escravo urbano associado a uma residência. Desfruta de certa proeminência na *domus* da qual faz parte, estando longe da caracterizar a imagem do escravo castigado e oprimido. É estimado por seus serviços e integra-se à família de seu senhor, recebendo do *Dominus* incumbências de gestão. Outros escravos estão presentes na casa, ocupando-se de tarefas domésticas, como *Tertia*, a cozinheira.



2.1.3 Mercadores e comércio

Em vários cenários de *O Último Banquete em Herculano* encontramos mercadores e comerciantes, oferecendo uma diversidade de produtos. Os séculos I e II

marcam um profundo crescimento econômico das províncias do Império e a expansão de um florescente comércio de muitos artigos pelo Mar Mediterrâneo e pelas vias imperiais. A atividade comercial desenvolveu-se intensamente, beneficiada por condições como a existência de boas estradas e portos e a generalização do Direito romano. Eram mais de 80 mil quilômetros de estradas pavimentadas que interligavam as diversas províncias, somadas a uma legislação que protegia e regulamentava as transações.



Curiosamente, os antigos romanos não concebiam o comércio como um “trabalho”, pois lhe faltava o fator do cansaço físico que compreende a transformação da matéria, justificando, assim, a recompensa (GIARDINA, 1993, p. 205). A todo o momento, estavam sob suspeita. A astúcia, o engano e a fraude eram aspectos recorrentes que aparecem na literatura antiga, quando esta se refere ao mercador.

Entretanto, no final do período republicano, as barreiras psicológicas em relação às atividades mercantis serão gradualmente desobstruídas, pois a receita proveniente dessa atividade financeira justificava sua expansão e importância. Há muitos mercadores estrangeiros em Roma e nas cidades da Itália. Comumente, a atividade comercial exprimia distância, diversidade e exotismo, mesclando a ideia do outro – ávido, astuto e traidor – à figura do comerciante.

A crescente complexidade da vida urbana necessitava do mercado. A subsistência da cidade era realizada pela área rural vizinha. Porém, o aumento da concentração de população nos espaços urbanos demandava grande quantidade de suprimentos. Grãos, azeite e vinho eram transportados em toneladas pelo Império. Artigos de luxo circulavam pelo Mediterrâneo, atendendo às demandas de uma elite cada vez mais ávida por itens que as distinguissem. Muitos alimentos eram importados por iniciativa privada, enquanto comerciantes utilizavam agentes, empréstimos e legislação para evitar as perdas.

Nas concepções filosóficas do mundo, o comércio não se incluía numa ideia de ofício estável entre os romanos das classes abastadas. O risco, a perda e a traição são elementos constantes quando se referem à atividade comercial. A agricultura permanece como a atividade econômica elementar do Mundo Antigo e a terra é símbolo de poder, riqueza e estabilidade. Contudo, os mercadores apropriam-se das formulações próprias da cultura dominante, promovendo elogios em seus epitáfios à maneira dos grandes proprietários rurais: evocam sua honestidade, equanimidade em relação aos clientes, busca moderada pelo lucro e respeito às divindades.

Está presente em *O Último Banquete em Herculano* uma cena em que *Septimius* envolve-se em um questionamento sobre a fiabilidade de um mercador. No mercado, *Julius* questiona a qualidade dos tecidos vendidos pelo mercador e a retaliação que sofreu, tendo suas ânforas quebradas pelo comerciante desonesto. É possível notar que as transações comerciais no mundo romano, assim como as variadas trocas entre os grupos sociais, incluíam disputas, represálias e vinganças. Ainda que a legislação romana regulamentasse o comércio e o mercado, o significado do rito mercantil era atravessado pela ideia do comerciante astuto, que vê no lucro um desafio ao poder tradicional.



2.1.4 O espaço das mulheres

Ao estudarmos História, somos convidados a refletir sobre as sociedades antigas. Exploramos seus movimentos internos, visões sobre o mundo, conquistas e imperfeições. O passado nos instiga a pensar sobre o diferente, em outro tempo e espaço. No entanto, imagens tradicionais no ensino e aprendizagem de História cristalizaram algumas concepções sobre esse passado em nossas mentes. Uma delas é a questão das mulheres na dinâmica do tempo.

O antigo mundo romano é geralmente apresentado no ensino como um cenário repleto de homens destemperados, porém políticos eloquentes e militares destemidos. O espaço urbano é o espaço dos homens. A cidade lhes pertence. As mulheres estão escondidas, desaparecidas e, raramente, exercem papéis relevantes. Verdade seja que o feminino não integra a ideia do político na Roma Antiga, pois a falta de fontes históricas com a voz das mulheres faz delas um discurso essencialmente masculino. Elas, contudo, constituem a paisagem da cultura romana, não apenas nos ambientes domésticos. Fazem-se presentes nas ruas, nos mercados, nas termas, nos templos.

As mulheres estão por toda parte em *O Último Banquete em Herculano*. Desde ricas senhoras a escravas domésticas, passando por esposas entristecidas e mães zelosas. O jogo nos propõe uma discussão do feminino a partir dos ambientes e artefatos relacionados às mulheres. Se não é possível acessá-las pelos remanescentes escritos sobre o Mundo Antigo, busquemo-las na materialidade.



Sendo o *Dominus* quem dá ordens e distribui as tarefas na casa, qual o papel da senhora, a esposa, a *Domina*? Ela pode dividir o comando doméstico, caso seja digna de sua confiança. Habitualmente, dedica-se a atividades de fiar. Sai em público semivelada, escoltada por

escravos. Pode possuir riquezas que não necessariamente são transmitidas ao marido. Na Roma Antiga, é possível haver mulheres herdeiras de fortunas que desempenhavam considerável papel político, administrando uma clientela e mantendo o próprio nome de família. Mas, contrariamente ao pai, a mãe não possui herdeiros. Se não tivesse filhos, não poderia escolher um herdeiro por adoção. A *Domina*, portanto, está presa aos desígnios do marido, mas pode possuir seus próprios recursos e escravos. Tem, geralmente, controle das atividades domésticas. Sua presença na casa faz-se presente por meio de diversos objetos característicos: o tear, joias, estojos de maquiagem, espelhos, cintas, broches...



São muitas as mulheres trabalhadoras no mundo romano. Nas classes mais baixas as mulheres nem sempre podem desfrutar de uma vida reclusa no lar. Os cenários da cidade estão repletos de figuras femininas. Donas de tabernas, auxiliares de mercadores, atendentes em lojas e termas, prostitutas. A dinâmica da cidade requisita mulheres trabalhadoras e estas se tornam parte integrante e essencial da cidade antiga. Inscrições encontradas nas paredes de Pompeia e Herculano nos revelam o apoio de mulheres a vários candidatos aos cargos públicos. São apoio a integrantes da família até declarações de amantes. Embora alijadas da cena política, essas inscrições demonstram o conhecimento feminino em relação às disputas eleitorais.

No que concerne ao religioso as responsabilidades estão nas mãos dos homens. Sejam as grandes liturgias do espaço público, sejam os cultos no plano doméstico, o masculino estabelece o contato primordial com os deuses. A religião entre os romanos, compreendida como a expressão de um poder comunitário e cívico, cabe à coordenação dos homens. Algumas áreas sagradas poderiam ser proibidas às mulheres, incluso rituais de sacrifício. No entanto, existem momentos nos cultos em que o papel do feminino é acentuado. Em documentação da época imperial, apesar de lacunar, encontram-se sacerdotes, cujas esposas também realizavam sacrifícios. Em condutas sacerdotais autônomas, há mulheres presentes em vários rituais e festivais. São elementos subordinados, mas indispensáveis ao tecido religioso do Império. Em ocasiões funerárias – fortemente presente em cenotáfios (monumentos fúnebres) e epígrafes – as mulheres estavam sempre presentes e investidas de funções proeminentes.

Ao se explorar os detalhes do mundo romano, verificamos que as mulheres percorrem vários espaços da vida cotidiana. São matronas, trabalhadoras livres, escravas. Mulheres que davam sentido à exuberância da vida nas cidades romanas. Suas marcas podem ser tímidas nas fontes escritas, mas estão presentes no mundo material, evidenciando que o feminino marcava sua presença nos hábitos, crenças e anseios dos antigos romanos.

2.1.5 Plínio

Plínios. Plínio, o Velho e Plínio, o Jovem. Duas figuras importantes do passado romano que estão ligadas ao catastrófico evento de 79. Em *O Último Banquete Em Herculano*, somos surpreendidos, em sua cena final, com o encontro de *Septimius* com Plínio, o Velho – o qual teria ido ao encontro da tragédia, a fim de averiguar o ocorrido.



Gaius Plinius Secundus, mais conhecido como Plínio, o Velho, nasceu em Como no ano 23. Historiador, gramático, naturalista, administrador e oficial romano, tem em *História Natural* sua única obra que chegou até nossos dias. Essa imensa compilação de 37 volumes, oferece ao leitor um interessante compêndio sobre zoologia, botânica, geologia e geografia do Mundo Antigo.

No ano de 79 Plínio, o Velho era almirante da frota de Miseno, cidadezinha próxima a Nápoles. Surpreendido pela ação do Vesúvio, navegou em direção ao mesmo, a fim de observar sua erupção. Arrebatado pela catástrofe, empenhou-se em auxiliar os habitantes da costa a fugirem do desastre. Entretanto, a nuvem de gases tóxicos fez de Plínio, o Velho também uma vítima.

O desastre e a morte de Plínio, o Velho chegaram até nós pelos escritos de seu sobrinho, conhecido como Plínio, o Novo (61? – 114). Em carta ao imperador Trajano, o Novo comenta o heroísmo do tio, pois estava com o mesmo no dia da catástrofe do Vesúvio. No entanto, não o acompanhou junto ao barco que rumou em direção às vítimas. Seus escritos sobre esse dia são os registros mais preciosos sobre a tragédia de Pompeia e Herculano, pois descrevem a paisagem caótica do infortúnio.

2.3 Temas sobre a materialidade do mundo romano: possibilidades didáticas

Este item do Guia apresenta temas sobre a materialidade do antigo mundo romano. Percorrendo-se os cenários de *O Último Banquete Em Herculano*, lá estão diversos artefatos e estruturas que compõem a experiência cotidiana dos habitantes da cidade. Ao se relacionar o jogo à experiência arqueológica, os objetos são os principais vetores do conhecimento sobre o passado. Aprender sobre o antigo por meio dos objetos e estruturas favorece a compreensão das relações das sociedades humanas com os ambientes que ocupam, sua história e modo como articulam várias dimensões da vida social.

Boa parte dos registros materiais dos antigos romanos é proveniente da região vesuviana. O desastre de Pompeia e Herculano acabou por conservar, inevitavelmente, uma infinidade de objetos, estruturas e componentes orgânicos. O fim abrupto dessas cidades possibilitou a gerações de futuros pesquisadores um encontro com a materialidade de uma parcela importante do Império Romano.

2.3.1 Alimentação

Uma extensa produção faz referência ao cotidiano alimentar da população romana. Os banquetes das classes superiores são descritos com detalhes em vários autores: luxo, hierarquia de gostos, excessos e contrastes. As imagens dos afrescos, mosaicos, relevos, sarcófagos e cenotáfios revelam diversas imagens ligadas à alimentação: padeiros, açougueiros, vendedores de legumes, a produção do vinho. Objetos, como vasilhas, copos, bandejas e talheres sobreviveram ao tempo, demonstrando a inventividade dos romanos ao sentarem-se à mesa.

Em *O Último Banquete Em Herculano* a organização do banquete nos apresenta uma variedade de alimentos que se faziam presentes nessas ocasiões: figos, pescados, repolho, pão, carne de porco, o famoso *garum* (condimento de peixe) e vinho. A



alimentação romana é, sobretudo, mediterrânea. Associa cereais, leguminosas, frutas, azeite, nozes e alimentos de origem animal: queijos, carnes e peixes. Aspargos, cogumelos, mel, caramujos e bagas, completando a dieta.

A redistribuição dos alimentos no mundo romano acontece de três maneiras: o consumo da própria produção, a reciprocidade e o mercado.

Consumir a própria produção é mais comum entre os camponeses, mas também ocorre entre os grandes proprietários que vivem na cidade. A cobrança de impostos no campo privilegia a cidade, que é mais bem alimentada. Os alimentos também fazem parte das trocas de presentes entre amigos, senhores e clientes. Há doações de diferentes naturezas, ultrapassando o abismo entre ricos e pobres. Na cidade de Roma a frumentação – distribuição de trigo pelo Estado – atende, no século I, mais de 200 mil cidadãos.

O mercado é o coração da cidade. Ali se encontra de tudo, dependendo da importância da cidade. Apesar do tamanho moderado de Herculano, é possível supor que recebesse diversas mercadorias, destinadas a atender a uma elite exigente. Mas a população pobre dispõe de poucos recursos para se abastecer no mercado. Muitos preços e quantidades são controlados pelas autoridades, porém inacessíveis a uma parcela considerável da população.

A cidade possui uma estrutura muito interessante tanto para seus habitantes, quanto para os transeuntes: o *thermopolium*. Essas lojas preparavam alimentos prontos para o consumo: refeições quentes e bebidas. O termo é proveniente da língua grega e significa “local onde se vende algo quente”. Herculano possui um exemplar bem conservado. Sabe-se que era frequentado pela população humilde da cidade, pois os mais pobres, muitas vezes, não possuíam local para o preparo de alimentos em suas residências. As classes abastadas, por sua vez, consideravam o local digno de vagabundos, visto sua clientela ser composta por homens pobres.

Os romanos de elite possuíam suas próprias cozinhas. Esse cômodo era pequeno, como nos mostra *O Último Banquete Em Herculano*. Os cozinheiros, na maioria das vezes, eram escravos especializados no ofício. Preparavam refeições para ocasiões diversas. As cozinhas dividem espaço com a latrina. Fornos podem estar fora do cômodo e o que conhecemos como um fogão – braseiro – era instalado próximo às janelas. As residências dos abastados possuem uma série de pequenos utensílios domésticos: jarras, pratos, copos, panelas, assadeiras e baixelas. Esse aparelho de luxo era utilizado nos banquetes e em jantares (*cena*).



A iguaria mais desejada dos antigos romanos para temperar suas receitas era o *garum*. Esse “molho de peixe podre” tinha um cheiro forte e sabor concentrado e picante. Apesar da sobrevivência de muitas receitas antigas, os dados são ainda imprecisos. Sabe-se que o preparo do molho continha muitos peixes com suas vísceras e frutos do mar. Sal e temperos eram acrescentados, deixando a mistura apodrecer e fermentar sob o sol. As lojas que distribuíam o molho acondicionavam a mistura em grandes vasilhas de cerâmica. Sabe-se que alguns comerciantes enriqueceram com a venda dessa inusitada iguaria.

Os banquetes e jantares importantes acontecem em um cômodo específico da *domus*: o *triclinium*. Seu nome é proveniente do grego “triklinion”, espécie de sofá que reclinava para o lado esquerdo em almofadas. Os romanos partilhavam do banquete reclinados. O espaço era decorado com requinte, possuindo muitos mosaicos e afrescos. Durante as ocasiões, danças, recitais e trechos dramáticos eram apresentados aos convivas. Em *O Último Banquete Em Herculano* a casa do *Dominus* possui um *triclinium* de verão, cômodo que contava com um lado aberto, utilizado nas noites quentes.

2.3.2 Cerâmica e Metalurgia

Durante o percurso de *Septimius* deparamos com vários tipos cerâmicos. A Península Itálica destacava-se como a grande produtora de cerâmica durante o período imperial. Eram vasilhas para mesa e cozinha, armazenamento e transporte. Cerâmicas de alta qualidade possuíam coloração vermelha com superfície lisa e brilhante. Encontradas aos montes nas escavações de sítios romanos, os restos de cerâmica auxiliam os pesquisadores a recompor vários momentos dessa sociedade antiga: da fabricação desses vasos, passando pela circulação dos mesmos até indícios importantes da produção e circulação de bens pelo Império.

A maior parte da produção cerâmica era destinada à fabricação de simples recipientes domésticos para cozinha e armazenamento. As formas especializadas comportavam ânforas (utilizadas para o transporte de vinho e azeite), os *dolia* (vasilhas globulares para armazenamento e fermentação) e os *mortaria* (tigelas para moagem e misturas).

A tecnologia empregada para a fabricação dos utensílios cerâmicos, a qual se pode observar em *O Último Banquete Em Herculano*, acontecia em oficinas especializadas, olarias. Os vasos eram produzidos em um torno de oleiro e queimados em fornos especializados. Cerâmicas mais simples de uso doméstico poderiam ser preparadas à mão e queimadas em fornos mais simples. Havia grandes indústrias especializadas em tipos específicos de cerâmica. Indícios revelam aos pesquisadores que a grande produção cerâmica era destinada à venda, mais do



que manufaturada para consumo próprio. A mão-de-obra nas oficinas era escrava e altamente especializada, com as etapas de produção distribuídas pelos artesãos conforme a especialização do trabalhador: coleta e preparo da argila, confecção das vasilhas em torno e a posterior queima. Existia uma produção artesanal em pequena escala, produzida por artesãos livres, destinada ao atendimento das camadas populares.

Em vários cenários de *O Último Banquete Em Herculano* encontramos cerâmicas de iluminação, as lamparinas (*lucernae*). Componentes indispensáveis para produção de luz, as lamparinas eram os objetos mais populares para obtenção de luz na antiguidade



romana. O recipiente recebia líquido oleoso, comumente azeite, e continha um pavio, torcido ou em mecha. A chama era produzida pela combustão do óleo. O design das lamparinas ia do mais simples a peças arrojadas, com rica iconografia e formas estilísticas. Havia

lamparinas moldadas, produzidas em moldes de argila ou gesso, e aquelas produzidas no torno, como pequeno pote cujas bordas eram introvertidas para o centro do objeto. Essas lamparinas iluminavam ambientes domésticos, templos e espaços públicos. Nas casas, participavam do culto doméstico, marcando presença no *lararium*.

A metalurgia foi uma atividade muito importante durante o período romano. O metal era base de muitos objetos que circulavam pelo Império: de instrumentos de trabalho a equipamentos militares, joias e utensílios domésticos.

Especialistas confirmam que a exploração do metal cresceu vertiginosamente na transição do período republicano para o imperial, num contexto de prosperidade política e econômica, com a manutenção romana da orla mediterrânica e a exploração massiva dos recursos das várias áreas do Império. Os métodos de prospecção eram superficiais, explorando poços, aluviões e galerias. No auge da produção, durante o século I d.C., ouro, prata, cobre, ferro, zinco, estanho, chumbo, arsênico e antimônio estavam entre os metais mais explorados pelos romanos. Bronze era a liga metálica mais utilizada. Técnicas apuradas fundiam estanho com chumbo, produzindo estanho endurecido, excelente para a produção de utensílios de cozinha e talheres.



A produção de objetos realizava-se por meio de diversas técnicas de modelagem em cera, madeira ou metal. Broches, moedas e lingotes eram os objetos mais produzidos pela metalurgia romana. Centros de exploração, fundição e confecção de objetos de metais espalhavam-se pelo território romano, e seus remanescentes ajudam os arqueólogos a compreender a dinâmica das relações comerciais, estilísticas e de comunicação no Império.

2.3.3 Estátuas

As estátuas são proeminentes objetos da cultura romana, por ser essa essencialmente visual. São centenas de milhares de exemplares que revelam diferentes padrões de gostos, atitudes e formas estilísticas, que variaram ao longo de séculos de dominação imperial. Para o olhar moderno, a estátua é uma representação escultural de figuras completas de variadas dimensões. Mas a palavra também pode conter concepções mais alargadas e incluir relevos e esculturas arquiteturais.

A estatuária romana é, certamente, uma de suas expressões artísticas mais conhecidas e estudadas. As tradições grega e etrusca são referências no desenvolvimento dos modelos romanos. Embora a produção de estátuas remonte aos primeiros tempos do desenvolvimento da cidade de Roma, seu crescimento, com a elevação de uma profusão de figuras em espaços públicos e privados das cidades, pode ser datado do final do período republicano, após 300 a.C., em relação próxima aos modelos helenísticos gregos.

A arte do retrato na época imperial foi fortemente influenciada pelos padrões gregos helenísticos. As elites do Império passam a se representar por meio de retratos honoríficos, os quais exaltam o prestígio de seus patrocinadores. Roma e as cidades da Itália povoam-se de estátuas de líderes e membros da elite adornados com coroas honoríficas e inscrições de glória e honra. Os triunfos dos generais ganham estátuas de grande porte, revelando poder e respeitabilidade pública.

O uso da arte estatuária ganha robustez a partir da consolidação do regime imperial com Otávio Augusto, primeiro imperador romano. Augusto utilizava das

imagens para reforçar a ideia de uma sociedade bem organizada. Construía-se uma ordem visual imperialista, quando os imperadores erigiam monumentos e estátuas que os representavam como exemplo ideal de cidadãos, propagadores dos bons costumes. A imagem pretendia glorificar o modelo representado, honrando o indivíduo por seus feitos. Ao ser disposta no espaço público, deveria sugerir notabilidade e fama do indivíduo.

Se as estátuas são parte integrante do mundo terreno, também aludem ao mundo das divindades. O politeísmo romano requisita a imagem para dar dimensão corporal aos deuses. Em *O Último Banquete Em Herculano Septimius* visita os templos de Vênus e dos Quatro Deuses, os quais apresentam estátuas das divindades em espaço de culto. Ainda que variassem, as imagens dos deuses deveriam aludir a certos atributos consagrados: barba, cabelo, detalhes da indumentária, instrumentos. Na ausência de um corpo doutrinal formalizado e escrito para a prática religiosa, a imagem dos deuses era ponto de conexão entre o indivíduo e as divindades. No politeísmo antigo os deuses são indiferentes ao destino da humanidade, mas se sabia que poderiam intervir na vida dos homens. As estátuas dos deuses lembram aos humanos sua presença e capacidade de intervenção.



2.3.4 Numismática

Durante a fase imperial de sua história, o Império Romano desfrutou de um intenso intercâmbio comercial entre as províncias e territórios longínquos. A grande extensão do comércio, beneficiada pela existência do governo único e por um sistema padronizado de taxaço e fiscalizaço, realizou importante ponte cultural entre as diversas sociedades que viviam sob o poder do Império.

O padrão monetário romano impunha-se de norte a sul, leste a oeste, facilitando as transaçoes e, evidentemente, as taxaçoes. Em *O Último Banquete Em Herculano Septimius* deve lidar com esse padrão monetário, escolhendo as moedas em conformidade com os valores dos bens que irá adquirir.

A Numismática – estudo histórico, artístico e econômico de moedas, cédulas e medalhas – tem possibilitado aos pesquisadores refletir a respeito de diversos aspectos da vida no mundo romano. A representaço iconográfica, os locais de encontro dessas moedas, o material e o formato das mesmas, permitem compreender as relaçoes comerciais e o olhar romano para o território que administra.

As moedas que aparecem no jogo *O Último Banquete Em Herculano*, são as seguintes:

- Áureo (*aureus*) – moeda de ouro equivalente a 25 denários de prata. Foi substituído, no século IV, pelo *solidus*. Possuía a mesma dimensão do *denarius*, porém maior densidade em ouro.
- Denário (*denarius*) – moeda de prata, provavelmente introduzida em Roma no século III a.C. Seu valor original era de 10 asses. Segundo estimativa moderna deveria pesar em torno de 6,8 gramas.
- Asse (*as*) – moeda comum de cobre, introduzida em Roma no século III a.C. Várias frações de asse existiam no mundo romano: *quadrans* (1/4), *sextans* (1/6), *uncia* (1/12) entre outras.
- Sestércio (*sestertius*) – durante o período imperial foi uma grande moeda de bronze. Seu nome tem como significado “dois e meio”, valor nominal de dois asses e meio, ou seja, 1/4 de denário.

2.3.5 Oferendas

Já sinalizamos acima que a religião romana não possuía livros escritos, ou um corpo doutrinal. Não há também uma categoria sacerdotal fixa. São os próprios cidadãos imbuídos de poder que coordenam as ações religiosas. A adesão da comunidade era representada por meio de rituais públicos, os quais marcavam vários eventos e celebrações: ocasiões religiosas propriamente ditas, festivais, aniversários de fundações, eleições, assembleias, jogos... O sacrifício animal estava no centro desses rituais, seguido de uma série de regras e convenções.

O espaço urbano é repleto de estruturas e edifícios que marcam a religiosidade dos romanos. Templos, pequenos e grandes altares e estátuas dedicadas às divindades completam a paisagem da cidade. No ambiente doméstico, cultos ocorriam em diversos cômodos da casa, pois tábuas de sacrifícios móveis eram deslocadas conforme o ritual praticado. Nas imponentes *domus* da região vesuviana havia a constância de uma estrutura para culto conhecida como *lararium*, termo que faz referência aos deuses Lares – divindades protetoras da casa, almas de ancestrais. Construído como pequeno templo ou nicho preso à parede, o *lararium* continha estatuetas das divindades cultuadas, assim como lamparinas, pregos para se colocar coroas de flores e espaço para se depositar figuras votivas e oferendas.



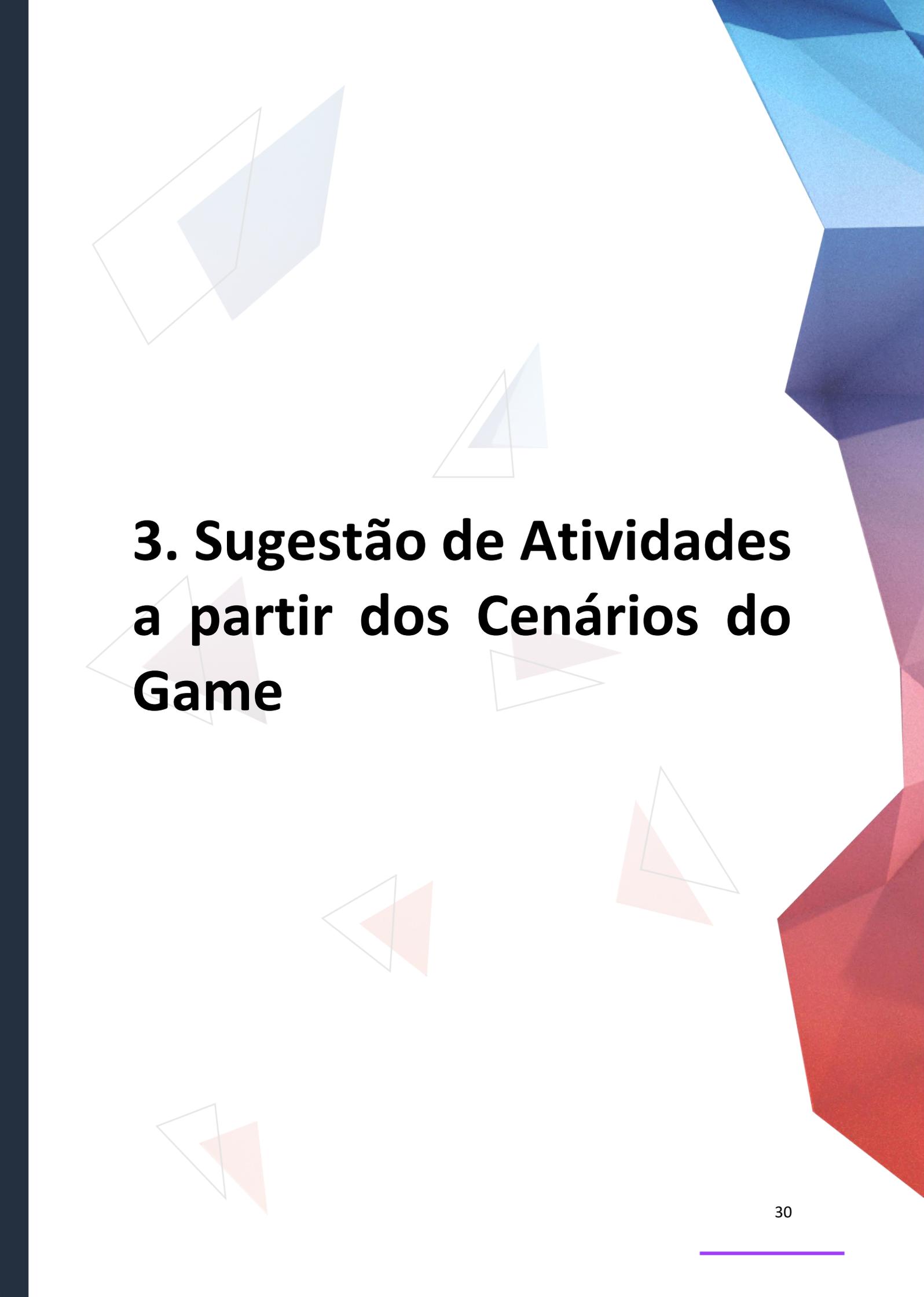
Os cultos romanos não formavam uma “religião de salvação”. Os deuses eram uma categoria especial e possuíam seus próprios costumes e caprichos. A relação dos homens com as divindades corresponderia às existentes com os poderosos e patronos. Rituais públicos visavam obter dos deuses a proteção do Estado. Em âmbito privado, realizava-se um pedido particular a certa divindade oferecendo-lhe um sacrifício, não

necessariamente carne animal, mas também oferendas como bolos, frutos e bebidas. Havia divindades associadas a determinados tipos específicos de oferendas, geralmente relacionadas a seus mitos de origem.

Remanescentes dos cultos, especialmente os domésticos, estatuetas de terracota e metal em formato de deuses e animais são achados recorrentes nos sítios urbanos. As figurinhas de animais poderiam substituir o sacrifício. Em *O Último Banquete Em Herculano Septimius* visita a *Area Sacra* da cidade incumbido de realizar uma oferenda a Vulcano. Ali encontra outros personagens que recorrem ao auxílio divino para sanar preocupações específicas. A verdadeira devoção de um romano é imaginar a benevolência dos deuses. Não podemos compreendê-la em função de fé, mas sim de uma multiplicação de práticas com um viés interesseiro, ou melhor, votivo. A resposta dos deuses pode ser decepcionante, mas estabelecer uma relação de confiança com a divindade é fundamental para a concessão de um pedido.



Especialistas afirmam a complexidade de se reconstruir os cultos antigos. Muitos aspectos da religiosidade romana permanecem lacunares e pouco compreendidos. A inexistência de fórmulas escritas ou referências explícitas ao sentimento religioso não são os únicos impeditivos. A diversidade das práticas, a variedade de divindades e uma série de interdições até hoje parcialmente conhecidas tornam a experiência religiosa um todo profundo e obscuro. Muito do que se possui de esclarecimento, ou pistas palpáveis sobre tais práticas ritualísticas, provém de objetos e estruturas deixados para trás, na maioria das vezes, acidentalmente.



3. Sugestão de Atividades a partir dos Cenários do Game

Apresentamos aqui algumas possibilidades de utilização de *O Último Banquete Em Herculano* como recurso para as aulas no Ensino Básico, especialmente no Ensino Fundamental. São sugestões de atividades para aprofundamento de questões levantadas pelo game.

O ponto de partida dessas atividades é trabalhar com os cenários do jogo. Retiramos desses cenários apontamentos para reflexão, debate e pesquisa. Pensado como apoio ao trabalho do professor, o jogo não pretende substituir a sequência de aprendizado planejada pelo próprio educador, tampouco servir de mera ilustração sobre os antigos romanos. *O Último Banquete Em Herculano* é concebido como recurso paradidático, oferecendo possibilidades de contextualização, interpretação e aperfeiçoamento.

3. Exploração Didática dos Cenários do Game

Os cenários de *O Último Banquete Em Herculano* são espaços da cidade romana. Foram desenvolvidos a partir de pesquisa arqueológica e procuram retratar o cotidiano dos habitantes de Herculano às vésperas da erupção do Vesúvio. São cenas ideais, porém elaboradas em conformidade com a planta da cidade, documentos escritos e registros arqueológicos.

O educador pode explorá-los seguindo a sequência que desejar, uma vez que as cenas do jogo se alimentam de um propósito final em comum: completar as tarefas, a fim de que o banquete aconteça. Seguimos nas propostas a seguir uma lógica não intencional, que pode ser considerada um exemplo para se explorar o mundo de *O Último Banquete Em Herculano* e articulá-lo aos propósitos didáticos presentes nos referenciais curriculares sobre Roma Antiga.

3.1 Domus: a casa romana

A. Forneça previamente aos alunos uma breve descrição da casa romana:

A domus era a residência urbana das famílias abastadas na Roma Antiga. Ao entrar na casa, o visitante era conduzido pelo vestíbulo (vestibulum), o qual se abria para o átrio (atrium). O teto deste possuía uma abertura central, o complúvio (compluvium), por onde entrava a água da chuva, que era recolhida no implúvio (impluvium), uma cisterna quadrangular no centro do átrio. Ainda no átrio é possível encontrar um larário (lararium), pequeno altar doméstico para cultos dos antepassados. Alguns cômodos da domus são bastante característicos, como o tablínio (tablinum) – espécie de escritório para recebimento de clientes; o triclínio (triclinium) – sala de jantar; peristilo (peristilium) – pátio rodeado por colunas; cozinha (culina) e vários quartos

(cubicula). Anexa à casa poderia existir uma taberna (taberna), espécie de loja ou oficina de um pequeno artesão.

B. A primeira tarefa do jogo é encontrar a chave para abertura do baú, quando finalmente o jogador terá acesso à lista de tarefas. Portanto, o game tem início dentro da *domus*. Durante esse passeio livre o educando entrará em vários cômodos, visualizará a mobília e conhecerá alguns personagens.

C. Proponha as seguintes questões para grupos de alunos, após o passeio pela casa. Peça que tomem nota.

- *Quais personagens foram encontrados na casa romana?*
- *Quem possivelmente é o dono desta casa?*
- *Dê o significado sobre os seguintes termos da domus romana: lararium, tablinium, triclinium e taberna.*
- *Identifique três objetos presentes na casa que mais lhe chamou a atenção.*

D. Proponha as seguintes questões para discussão com toda a turma:

- *Qual seria a condição financeira do dono desta casa? Como você provaria sua resposta?*
- *Quem realizava os trabalhos dentro da domus romana? Como podemos chegar a essa conclusão?*
- *Faça uma pesquisa em seu material didático, livros e sites para descobrir outros tipos de habitação na Roma Antiga.*

E. Como sugestão de avaliação, peça aos alunos que desenhem sua própria *domus*, criando um cenário e personagens, a partir das informações fornecidas pelo game.

F. Informações adicionais sobre a *domus* romana podem ser encontradas no site do LARP por meio do aplicativo *DOMUS*. Produzido pelo LARP entre os anos de 2012 – 2014, o projeto apresenta a reconstrução 3D de uma casa romana em Pompeia e suas funcionalidades. O usuário pode percorrer livremente os cômodos da casa romana ideal e encontrará textos explicativos sobre as áreas da casa, assim como dos objetos que nela estão contidos (textos *triggers*). É possível, também, explorar uma galeria de imagens e objetos, além do acesso e download de textos de apoio sobre conteúdos transversais na Antiguidade Romana: urbanização, tecnologia, arte e arquitetura, alimentação etc. O

aplicativo digital está hospedado no website do LARP (<http://www.larp.mae.usp.br/rv/domus-webgl/>) e pode ser acessado de qualquer máquina, desde que esta realize o download gratuito do motor gráfico *Unity*® para PC, disponível na própria página do LARP.

3.2 O Mercado

- A.** O mercado presente em *O Último Banquete Em Herculano* fala por si só. A noção de mercado, mercadoria e comércio é cara aos educandos, pois dialoga fortemente com o mundo contemporâneo. A sugestão nesse cenário é trabalhar a interlocução entre antigo e moderno, levando os estudantes a refletir sobre a experiência da troca e a questão de alimentação e preservação dos alimentos no mundo antigo. Para contextualização sobre a alimentação entre os antigos romanos, retome o item 2.3.1 deste guia.
- B.** Permita que os alunos resolvam a tarefa correspondente ao cenário: comprar *garum* – o famoso molho de peixe e vísceras apodrecidas e demais ingredientes para o banquete. Aqui a missão é interrompida pela falta de ânforas para o armazenamento do molho. *Septimius* terá de resolver o impasse antes de obter o molho.
- C.** Proponha as seguintes questões aos alunos, que podem ser respondidas ao longo da exploração do cenário:
- *Quais mercadorias são encontradas nesse mercado romano?*
 - *O que essas mercadorias nos informam sobre os hábitos alimentares dos antigos romanos?*
 - *Como os alimentos eram acondicionados para venda? Explique o que seria uma ânfora.*
 - *Quais as características dos mercadores? Aponte, ao menos, duas delas que mais lhe chamou atenção.*
 - *O que é o garum? Como se produzia?*
- D.** Abra um debate entre os alunos sobre as características do mercado romano, enumerando questões sobre as semelhanças e diferenças entre as formas de compra do mundo antigo e as que possuíamos hoje. Em seguida, levante um debate sobre a alimentação dos antigos. Há semelhanças e diferenças entre os hábitos antigos e nossos? Recolha as impressões dos alunos, estimulando-os a fornecer oralmente as respostas das questões sugeridas no item C.

- E. Como atividade avaliativa, propomos que cada dupla ou trio de alunos recolha os itens alimentícios que aparecem no mercado do jogo e crie uma receita com eles. Posteriormente, divida as receitas entre os alunos e estabeleça comparações.
- F. Uma reconstrução 3D das ruínas do famoso Mercado de Trajano na cidade de Roma pode ser visualizada no seguinte endereço:
<https://sketchfab.com/models/65329e51c0484524a1de76bae2fff43f>

3.3 A Olaria

- A. Forneça previamente aos alunos uma contextualização sobre o espaço da olaria. Apoie-se no item 2.3.2 deste guia. Para séries iniciais, apresente o conceito de olaria e cerâmica, pois nem sempre é de conhecimento dos alunos.
- B. Trabalharemos nesse item a questão das oficinas, a produção de vasos cerâmicos e a exploração de um item em especial: a lamparina (lucerna). Permita que os alunos resolvam previamente a tarefa do cenário. Na olaria um enigma adicional será apresentado ao jogador: auxiliar o preparo de argila.
- C. Após a exploração do cenário e a tarefa realizada, trabalhe as seguintes questões abertas em diálogo com o grupo:
- *Qual o material fundamental para o preparo de um vaso cerâmico?*
 - *Quais as etapas de produção de um vaso de cerâmica?*
 - *Quem são os trabalhadores que produzem a cerâmica na olaria?*
 - *Para que servem, provavelmente, as ânforas?*
 - *Qual o provável uso de uma lamparina?*
- D. Trabalhe, em seguida, a lamparina como objeto de conhecimento sobre o passado. Com o auxílio de celulares ou *tablets*, acesse com os alunos o site do LARP para encontrar alguns modelos de lamparinas escaneadas digitalmente <http://www.larp.mae.usp.br/rv/escaneamentos-3d/>. Revisite o item 2.3.2 para mais informações sobre as lamparinas romanas. Em grupos, faça questões sobre o formato da lamparina, o material utilizado, as imagens que carregam. Construa com os educando aproximações sobre o antigo mundo romano e o mundo atual, naquilo que concerne à iluminação de ambientes.
- E. Baseando-se nos modelos de vasos cerâmicos do *game* e nos exemplos de lamparinas escaneadas no site do LARP, proponha a construção de modelos em massa de modelar. Atente-se aos detalhes: formato e iconografia. Estimule

a criatividade dos alunos e a discussão sobre a funcionalidade do objeto. Faça uma posterior exposição do material construído.

3.4 O Armazém

- A.** O cenário do armazém leva Septimius a buscar uma encomenda de seu Dominus: vasilhas de prata, objetos de luxo. Neste ambiente iremos trabalhar numerais romanos.
- B.** Recorde com os alunos a forma pela qual os romanos escreviam seus numerais:

I – 1	V – 5
X – 10	L – 50
C – 100	D – 500
M – 1000	

As letras podem ser justapostas, a partir de algumas regras:

- Não há símbolo para zero.
- Os símbolos fundamentais podem ser repetidos até três vezes.
- Uma letra colocada à esquerda de outra de maior valor indica a subtração dos respectivos valores.

$$IV = 5 - 1 = 4$$

$$XC = 100 - 10 = 90$$

Porém, só se pode escrever I antes de V e X, X antes de L e C e C antes de D e M.

- Uma letra colocada à direita de outra de valor igual ou maior representa a soma de seus valores.

$$VII = 5 + 2 = 7$$

$$CLXXVI = 100 + 50 + 20 + 5 + 1 = 176$$

- Um traço horizontal colocado sobre um número equivale o seu valor multiplicado por mil. Dois traços equivalem à multiplicação por milhão, assim sucessivamente.

- C.** A atividade será realizada no próprio desafio do game: pensar os numerais romanos para abrir as portas do armazém.

- D.** Como sugestão de avaliação proponha que os alunos criem pequenos problemas matemáticos com operações fundamentais (adição, multiplicação, subtração e divisão). Entretanto, estes problemas devem ser realizados com numerais romanos. Estabeleça uma pequena competição em

duplas. Aquela que resolver os problemas corretamente e escrever o resultado final correto em numeral romano será a dupla vencedora.

3.5 A Área Sacra

- A. O cenário “área sacra” compreende dois pequenos *sacella*. São dois templos diminutos com a presença de altar. Nestas estruturas é possível trabalhar aspectos da religiosidade no mundo romano. Prepare os alunos para que conheçam o contexto religioso e os cultos entre os antigos romanos. Apoie-se na contextualização do item 2.3.5 deste Guia.
- B. Dê ênfase no aspecto votivo da religião romana e nos atributos de seus deuses. Com o grupo de alunos, apresente o conceito de “politeísmo”, “altar”, “templo” e “oferenda”.
- C. Permita que os alunos cumpram a tarefa do cenário e seus enigmas. Aqui, se o aluno possuir conhecimento sobre as divindades romanas e seus atributos, seguirá rapidamente.
- D. Após cumprir a tarefa, é possível propor uma atividade extra, a qual avaliará a compreensão dos alunos sobre elementos da religiosidade romana. Em duplas, peça aos alunos que criem uma pequena história em quadrinhos sobre a religião romana. Estabeleça a necessidade de haver um problema a ser resolvido com ajuda dos deuses. Quando concluídas, socialize as produções dos alunos.

3.6 As Termas

- A. O cenário da Terma chama atenção para uma característica relevante sobre os antigos romanos: o hábito de frequentar banhos. Atente os alunos para o fato de esta característica ser algo muito importante para o reconhecimento da romanidade. Segue uma breve contextualização sobre os banhos romanos:

“As termas eram sinônimo da cultura romana: aonde fossem os romanos, lá iam as termas. Nesse sentido, banhar-se não era simplesmente um modo de lavar o corpo, embora a higiene fosse em parte o objetivo. Elas ofereciam (para nós) um amplo leque de atividades: suar, exercitar-se, ser envolvido pelo vapor, nadar, jogar bola, tomar sol, ser “raspado” e esfregado. Eram banhos turcos especiais, com todo tipo de extras opcionais, dos serviços de

barbeiro às – nas versões metropolitanas grandiosas – bibliotecas. Os complexos projetados para abrigar todas essas atividades eram as peças arquitetônicas mais bem elaboradas do mundo romano (...).”

(BEARD, 2016, p. 282)

- B.** Com auxílio de *smarphones*, ou *tablets*, acesse com os alunos a reconstrução 3D em 360º das Termas do Imperador Trajano em Conimbriga (Portugal):

<http://coimbra.360portugal.com/Concelho/Condeixa/Conimbriga/>

O site traz em 3D o sítio da cidade de Coninbriga. É possível também acessar vídeos sobre as ruínas.

- C.** Permita que os alunos cumpram a tarefa e os enigmas no cenário das Termas de *O Último Banquete Em Herculano*.

- D.** Como atividade final avaliativa, solicite aos alunos que escrevam uma pequena narrativa sobre os hábitos dos romanos relacionados aos banhos. Informe aos alunos que descrevam o espaço dos banhos, comentem sobre as atividades que ali aconteciam e como tais atividades eram fundamentais na cultura romana.



4. Planos de Aula

Este item do guia apresentará alguns planos de aula para que os educadores possam potencializar a utilização de *O Último Banquete em Herculano* de acordo com a quantidade de tempo oferecida pela instituição de ensino. O guia conta com três tipos de planos de aula, são eles: curto, intermediário e longo. A hora-aula concedida aos educadores é de, no mínimo, 50 minutos, estipulada pelo Ministério da Educação e de acordo com parecer do Conselho Nacional de Educação (CNE/CEB n. 8/2004, aprovado em 8 de março de 2004).

São oferecidas três opções de abordagem do jogo em sala de aula, considerando-se a disponibilidade de tempo e espaço aos professores. O plano de aula curto terá a duração de 50 minutos, o intermediário de 1 hora e 40 minutos e o longo de 2 horas e 30 minutos. Sempre visando a melhor utilização do tempo disponibilizado pela instituição à qual o educador esteja vinculado.

Para máxima otimização de tempo, o educador deverá conhecer cada etapa presente em *O Último Banquete em Herculano* com o intuito de poder guiar os estudantes que sentirem dificuldade em qualquer desafio presente no jogo. De acordo com o plano de aula escolhido, habilidades e objetivos distintos serão trabalhados pelos alunos.

Os procedimentos metodológicos aplicados em todos os planos de aula terão o jogo *O Último Banquete em Herculano* como norteador de todas as atividades didáticas.

Os planos de aula abaixo são sugestões de aplicação, portanto, podem ser modificados de acordo com a escolha e interesse do educador em relação ao aprendizado dos alunos.

4. 1 Plano de Aula Curto

- Duração: 50 minutos (1 crédito).
- Procedimentos metodológicos:
 - ✓ A aula será realizada em laboratório que possua computadores/notebooks/smartphones com as configurações mínimas exigidas pelo jogo eletrônico.
 - ✓ Antes de abrir o jogo, haverá breve explicação sobre os compartimentos e objetos presentes na domus.
- Objetivo Geral: Reconhecer elementos que caracterizam a residência romana.
- Objetivos Específicos:
 - ✓ Descrever os compartimentos da casa romana brevemente.
 - ✓ Nomear os objetos encontrados no cenário da moradia romana no jogo eletrônico.

- Avaliação: Pedir para que os alunos formem duplas e confeccionem um desenho que mostre a planta da casa romana, nomeando e localizando os compartimentos e objetos explicados previamente pelo educador.

Observações: Neste tipo de plano de aula, os alunos não irão fazer as missões disponíveis no jogo, tendo em vista a pouca disponibilidade de tempo. O plano de aula curto utiliza o jogo eletrônico como uma espécie de simulador, transformando-o em uma análise da residência romana.

4. 2 Plano de Aula Intermediário

- Duração: 1 hora e 40 minutos (2 créditos).
- Procedimentos metodológicos:
 - ✓ A aula será realizada em laboratório que possua computadores/notebooks/smartphones com as configurações mínimas exigidas pelo jogo eletrônico.
 - ✓ Antes de abrir o jogo, haverá breve explicação sobre os locais que serão explorados pelos alunos.
 - ✓ Acompanhar o desenvolvimento dos alunos em cada etapa do jogo e ajudar aqueles que apresentarem dificuldades para concluir as missões.
 - ✓ Promover roda de conversa sobre cada local explorado.
- Objetivo Geral: Explorar as missões de *O Último Banquete em Herculano*, tendo como foco a Domus, o Armazém, a Área Sacra e as Termas.
- Objetivos Específicos:
 - ✓ Desenvolver conhecimentos acerca residência romana (Etapa Domus).
 - ✓ Aprender como utilizar os números romanos (Etapa Armazém).
 - ✓ Relacionar os deuses romanos de acordo com suas preferências (Etapa Área Sacra).
 - ✓ Entender a moeda romana e seus valores (Etapa Termas).
 - ✓ Concluir as missões de até três locais do jogo eletrônico, de acordo com os assuntos ligados à disciplina ministrada.
- Avaliação: Pedir que os alunos formem duplas e concluam com êxito todas as missões pedidas dentro do jogo (nos locais indicados pelo

professor). Concomitante às missões, pedir que os alunos anotem elementos de cada local, para roda de conversa futura.

Observações: Neste tipo de plano de aula, os alunos farão as missões da primeira etapa e poderão fazer missões de até mais três locais do jogo, de acordo com a escolha e o interesse do professor. Vale ressaltar que os locais escolhidos neste plano de aula são sugestões, portanto, outros locais do jogo podem ser trabalhados, visando as diferentes áreas de conhecimento que o aluno pode exercitar. Para mais tipos de avaliação, consultar item “Sugestão de Atividades a partir dos Cenários do Game”.

4.3 Plano de Aula Longo

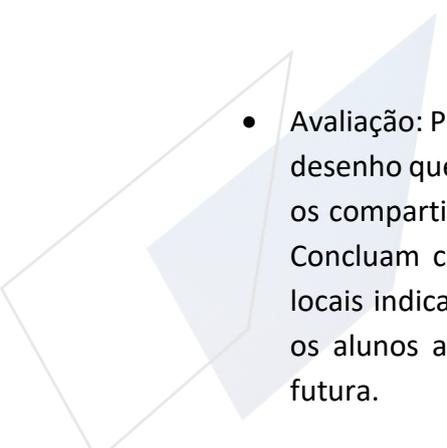
- Duração: 2 horas e 30 minutos (3 créditos).
- Procedimentos metodológicos:
 - ✓ A aula será realizada em laboratório que possua computadores/notebooks/smartphones com as configurações mínimas exigidas pelo jogo eletrônico.
 - ✓ Antes de abrir o jogo, haverá breve explicação de todas as etapas trabalhadas no jogo eletrônico, sendo elas: Domus, Mercado, Olaria, Armazém, Área Sacra e Termas.
 - ✓ Acompanhar o desenvolvimento dos alunos em cada etapa do jogo e ajudar aqueles que apresentarem dificuldades para concluir as missões.
 - ✓ Promover roda de conversa sobre todos os locais explorados, após a conclusão do jogo.
- Objetivo Geral: Completar todas as missões propostas no jogo *O Último Banquete em Herculano*.
- Objetivos Específicos:
 - ✓ Desenvolver conhecimentos acerca da residência romana (Etapa Domus).
 - ✓ Aprender sobre as variadas formas de comércio de Roma antiga (Etapa Mercado).
 - ✓ Entender o funcionamento da Olaria na Roma antiga (Etapa Olaria).
 - ✓ Aprender como utilizar os números romanos (Etapa Armazém).
 - ✓ Relacionar os deuses romanos de acordo com suas preferências (Etapa Área Sacra).
 - ✓ Entender a moeda romana e seus valores (Etapa Termas).

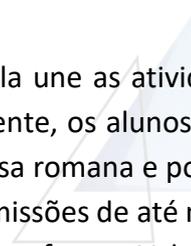
- Avaliação: Pedir que os alunos formem duplas e concluam com êxito todas as missões pedidas dentro do jogo, até chegar ao final. Concomitante às missões, pedir que os alunos anotem elementos de cada local, para roda de conversa futura.

Observações: Este plano de aula terá como objetivo principal concluir todas as missões referentes ao jogo *O Último Banquete em Herculano*. Para aprofundar os assuntos abordados em qualquer etapa do jogo, o educador poderá estabelecer atividades voltadas para etapas de sua escolha. Para mais tipos de avaliação, consultar item “Sugestão de Atividades a partir dos Cenários do Game”.

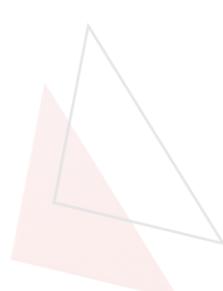
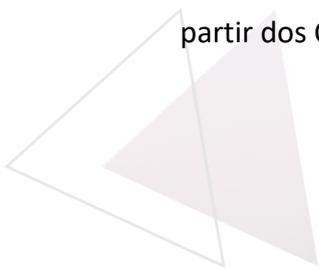
4. 3. 1 Plano de Aula Curto + Plano de Aula Intermediário

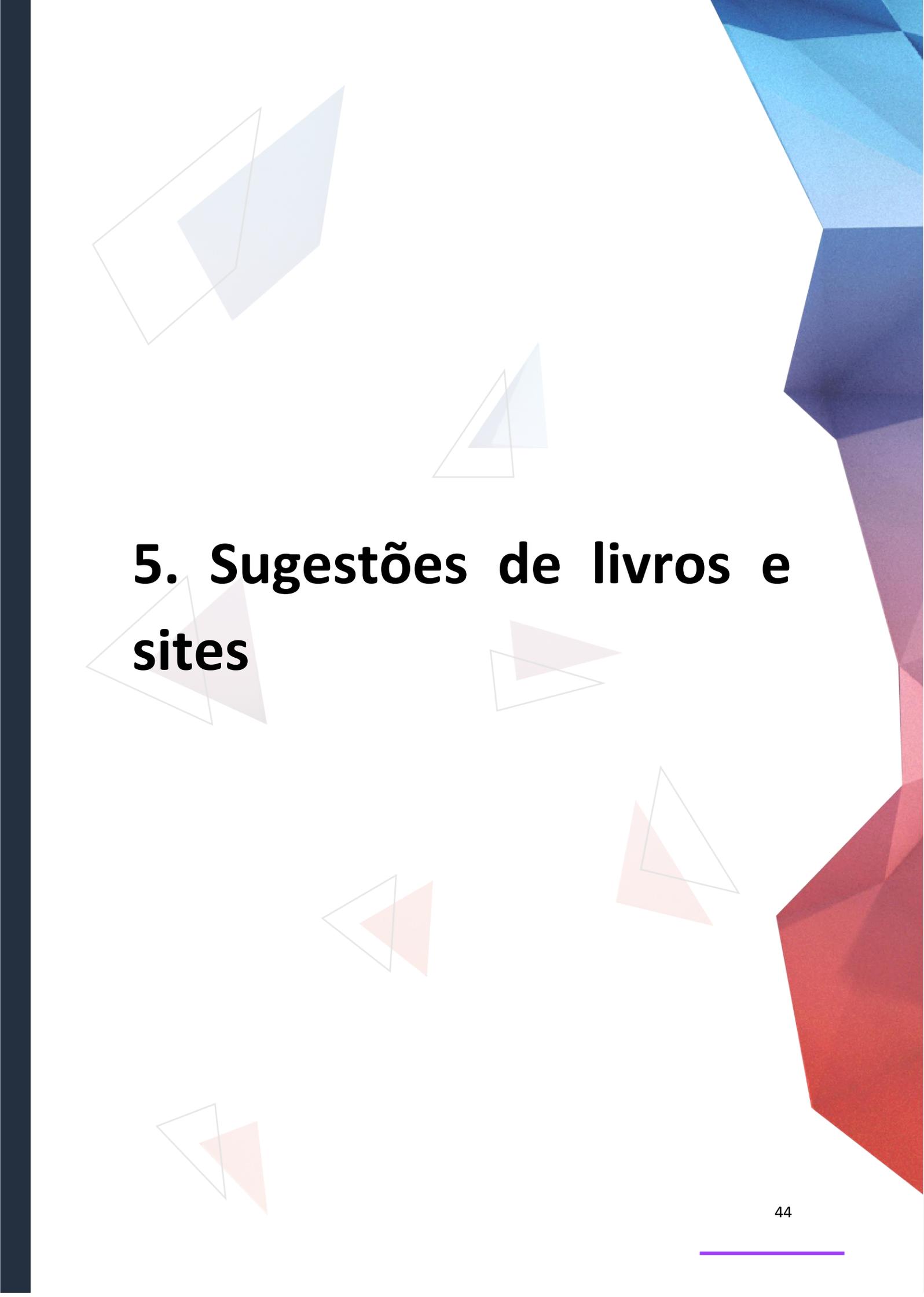
- Duração: 2 horas e 30 minutos (3 créditos).
- Procedimentos metodológicos:
 - ✓ A aula será realizada em laboratório que possua computadores/notebooks/smartphones com as configurações mínimas exigidas pelo jogo eletrônico.
 - ✓ Antes de abrir o jogo, haverá breve explicação sobre os compartimentos e objetos presentes na residência romana, além de breve explicação sobre os locais que serão explorados pelos alunos.
 - ✓ Acompanhar o desenvolvimento dos alunos em cada etapa do jogo e ajudar aqueles que apresentarem dificuldades para concluir as missões.
- Objetivo Geral: Reconhecer elementos que caracterizam a Domus e explorar as missões de *O Último Banquete em Herculano*, tendo como foco a Domus, o Armazém, a Área Sacra e as Termas.
- Objetivos Específicos:
 - ✓ Descrever os compartimentos da casa romana brevemente.
 - ✓ Nomear os objetos encontrados no cenário inicial do jogo eletrônico.
 - ✓ Finalizar a missão inicial sobre a moradia romana.
 - ✓ Concluir as missões de até três locais do jogo eletrônico, de acordo com os assuntos ligados à disciplina ministrada.
 - ✓ Promover uma roda de conversa sobre cada local explorado.

- 
- **Avaliação:** Pedir para que os alunos formem duplas e confeccionem um desenho que mostre a planta da casa romana, nomeando e localizando os compartimentos e objetos explicados previamente pelo educador. Concluem com êxito todas as missões pedidas dentro do jogo (nos locais indicados pelo professor). Concomitante às missões, pedir que os alunos anotem elementos de cada local, para roda de conversa futura.



Observações: Este plano de aula une as atividades exercidas no plano de aula curto e intermediário. Inicialmente, os alunos farão um desenho mostrando os cômodos e objetos vistos na casa romana e posteriormente farão as missões da primeira etapa. Poderão fazer missões de até mais três locais do jogo, de acordo com a escolha e o interesse do professor. Vale ressaltar que os locais escolhidos neste plano de aula são sugestões, portanto, outros locais do jogo podem ser trabalhados, visando as diferentes áreas de conhecimento que o aluno pode exercitar. Para mais tipos de avaliação, consultar item “Sugestão de Atividades a partir dos Cenários do Game”.





5. Sugestões de livros e sites

Livros

Selecionamos aqui algumas publicações disponíveis em língua portuguesa sobre os antigos romanos. São obras indicadas ao Ensino Básico como livros paradidáticos.

- *Sociedade e Política na Roma Antiga*, de Maria Luísa Corassin. Coleção Discutindo a História. Editora Atual.
- *Roma e seu Império*, de Carlos Augusto Ribeiro Machado. Coleção Que história é essa?. Editora Saraiva.
- *Terríveis Romanos*, de Terry Deary. Coleção História Horrível. Editora Melhoramentos.
- *Espártaco e seus maravilhosos gladiadores*, de Toby Brown. Coleção Mortos de Fama. Editora Melhoramentos.
- *Pompeia através dos tempos*, de Richard Platt. Editora Companhia das Letrinhas.
- *Como seria sua vida na Roma Antiga?*, de John James. Editora Scipione.

Sites

Os seguintes sites apresentam textos, vídeos, imagens e pesquisas sobre o mundo romano.

- <http://www.larp.mae.usp.br/>

O site do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da USP traz uma série de materiais sobre o Império Romano e suas províncias. Destaca-se na área de Ciberarqueologia, a qual reconstrói por meio de apurada pesquisa e técnicas digitais ambientes e artefatos do mundo romano.

- <http://www.romereborn.org/>

Projeto internacional capitaneado pelas universidades norte-americanas da Califórnia e da Virgínia. Com utilização de tecnologia 3D, permite uma interessante visita virtual à cidade de Roma no ano 320. Em inglês.

- <http://ercolano.beniculturali.it/>

Site oficial do parque arqueológico de Herculano na Itália. No site é possível encontrar informações sobre a visita às ruínas, além de textos, vídeos, imagens e o mapa da cidade. Em italiano.



6. Bibliografia

Artigos e obras sobre o mundo romano:

ALFÖLDY, G. *A História Social de Roma*. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

BEARD, M. *Pompeia – a vida de uma cidade romana*. Rio de Janeiro: Record, 2016.

BEARD, M., NORTH, J., PRICE, S.R.F. *Religions of Rome*. Vol 1 – A History. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

BONAVENTURA, M. A. L. *Herculano Reconstruída com el Vesubio y Oplontis*. Roma: Gruppo Lozzi Editori, 2011.

CORASSIN, M. L. *Sociedade e Política na Roma Antiga*. São Paulo: Atual, 2001.

CORBIER, M. C. A fava e a moreia: hierarquias sociais dos alimentos em Roma. In: FLANDRIN, J-L.; MONTANARI, M. (orgs.) *História da Alimentação*. 8. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2015.

DEISS, J. J. *Herculaneum, Italy's buried treasure*. 4 ed. Los Angeles: Getty Publications, 2014.

GIARDINA, A. (org.) *O Homem Romano*. Lisboa: Editorial Presença, 1992.

GUIDOBALDI, M. P. *Herculaneum. Guide to the Excavations*. Milano: Electa, 2006.

MENDES, N. M.; SILVA, G. V. (orgs.) *Repensando o Império Romano: perspectiva socioeconômica, política e cultural*. Rio de Janeiro: Mauad; Vitória, ES: EDUFES, 2006.

STEWART, P. *Statues in Roman Society. Representation and Response*. Oxford (UK), University Press, 2003.

THOMAS, Y. A divisão dos sexos no direito romano. In: DUBY, G. PERROT, M. *História das mulheres no Ocidente*. Vol 1 – A Antiguidade. Lisboa: Afrontamento, 1990. p. 127 – 199.

VEYNE, P. O Império Romano. In: DUBY, G; ARIÉS, P. (org.) *História da Vida Privada: do Império Romano ao Ano Mil*. Vol. 1. São Paulo: Cia. das Letras, 1990.

ZANKER, P. *Augusto e il potere delle immagini*, trad. It. Einaudi: Torino, 1989.

Conjunto de textos que acompanham o aplicativo *DOMUS* do LARP. Disponíveis no link: <http://www.larp.mae.usp.br/rv/textosapoio/>

Artigos e obras sobre Educação, Ensino de História e Videogames:

BROUGÈRE, G. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2002.

COSTA, M. A. F. *Ensino de História e Games: Dimensões Práticas em Sala de Aula*. Curitiba: Appris, 2017.

FLEMING, M.I.D'A.; GREGORI, A.M. Ciberarqueologia e Aprendizagem: Os Aplicativos Digitais do LARP no Diálogo Entre Universidade e Ensino Básico. *Rev. Cult. Ext. USP*, São Paulo, v. 17, p. 69-81, mai. 2017

GARCIA, M. P. R., Un estudio sobre la efectividad de la multimedia expositiva para el aprendizaje de la Historia. *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, n. 10, Barcelona, p. 45-50, 2010.

GASI, F. *Videogames e Mitologia. A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos*. Nova Iguaçu (RJ): Marsupial Editora, 2013.

LEFFA, V. J.; PINTO, C. M. Aprendizagem como vício: O uso de games em sala de aula. *Revista (Con)Textos Linguísticos*, Vitória, v.8, n. 10.1, p. 358-378, 2014.

LEFFA, V. J.; BOHN, H.I; DAMASCENO, V. D.; MARZARI, G. D. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. *Rev. Est. Ling.*, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, jan./jun., p. 209-230, 2012.

TAUHYL A.P.M.; GREGORI, A.M.; MARTIRE, A.; BINA, T. DOMUS: A utilização de recursos 3D para o ensino da arqueologia romana. In: FLEMING, M.I.D'A. (org.) *Perspectivas da Arqueologia Romana Provincial no Brasil*. Coleção História e Arqueologia em Movimento. São Paulo: Annablume, 2015.