

# OS TRIUNFOS de **Carlac** boardgame

## GUIA DIDÁTICO

VINICIUS MARINO CARVALHO  
AMANDA DALTRO DE VIVEIROS PINA



# OS TRIUNFOS DE TARLAC

## GUIA DIDÁTICO

VINICIUS MARINO CARVALHO  
AMANDA DALTRO DE VIVEIROS PINA

SÃO PAULO  
2022

Esse guia didático jamais teria visto a luz do dia sem a leitura atenta e as sugestões pertinentes de nosso amigo e grande professor Dr. Victor Borges Sobreira.

Muito obrigado pela ajuda!

Vinicius e Amanda



**Universidade de São Paulo**  
Reitor: Carlos Gilberto Carlotti Junior  
Vice-Reitora: Maria Arminda do Nascimento Arruda

**Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo**  
Diretor: Paulo Antônio Dantas De Blasis  
Vice-Diretor: Eduardo Góes Neves

**Créditos do Jogo**

*Conceito Original e Game Design*  
Vinicius Marino Carvalho

*Arte e Design Gráfico*  
Vivian Pereira  
Gabriel Cordeiro  
Vinicius Marino Carvalho

*Playtesting*  
Alex da Silva Martire  
Amanda Daltro de Viveiros Pina  
Eric Cyon  
Gabriel Cordeiro  
Matheus Morais Cruz  
Tomás Partiti Cafagne  
Vinicius de Oliveira

**Créditos do Livro**

*Capa e Ilustrações*  
Vivian Marino Gonçalves Pereira  
Gabriel Cordeiro  
Vinicius de Oliveira

*Diagramação*  
Maria Antonia de Souza Lisboa\*  
Manoela Belinello\*

*Projeto Gráfico*  
Maria Antonia de Souza Lisboa\*  
Manoela Belinello\*

*Produção Editorial*  
Cleberson Henrique de Moura  
Vinicius Marino Carvalho  
Alex da Silva Martire  
Vagner Carvalheiro Porto

*Editoração*  
Cleberson Henrique de Moura  
Vinicius Marino Carvalho  
Alex da Silva Martire

---

\* Bolsista PRG-USP

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

---

C331

Carvalho, Vinicius Marino

Os triunfos de tarlac : guia didático / Vinicius Marino Carvalho, Amanda Daltro de Viveiros Pina -- São Paulo : Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo, 2022.

60 p. ; il. color.

ISBN: 978-65-993062-6-6

DOI: 10.11606/9786599306266

1. Arqueologia digital. 2. Arqueojogos. 3. Interatividade. 4. Irlanda – história medieval. I. Pina, Amanda Daltro de Viveiros. II. Universidade de São Paulo. Museu de Arqueologia e Etnologia.

---

Ficha catalográfica elaborada por Monica da Silva Amaral - CRB/8-7681

Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada.



# SUMÁRIO

<b>Apresentação</b>	<b>08</b>
<b>1. Os Triunfos de Tarlac e suas características</b>	<b>10</b>
1.1 Manual de regras e design do game	12
<b>2. Pesquisas históricas de conflitos na antiga Irlanda</b>	<b>14</b>
2.1 O que acontecia na Irlanda entre 1276 e 1318?	16
2.2 Como funcionavam os reinos irlandeses?	19
2.2.1 Irlanda: uma sociedade de clãs?	19
2.3 Como funcionavam os senhorios ingleses?	22
2.3.1 O poder dos barões	22
2.3.2 Irlanda: uma terra invadida?	23
2.4 Como funcionava a economia da época?	25
2.5 O que reis e magnatas controlavam?	27
2.5.1 Assentamentos	28
2.6 Como funcionava a guerra?	34
2.7 Como funcionava a diplomacia?	36

<b>3. Planos de aula</b>	<b>38</b>
3.1 Planos inspirados no jogo	40
3.1.1 Economia	40
3.1.2 Mudanças climáticas e desastres	41
3.1.3 Reinos e senhorios	41
3.1.4 Política e diplomacia	43
3.2 Planos que utilizam o tabuleiro	44
3.2.1 Aula intermediária	44
3.2.2 Aula longa	45
<b>4. Sugestões de sites e jogos</b>	<b>47</b>
<b>5. Glossário</b>	<b>49</b>
<b>6. Bibliografia especializada</b>	<b>53</b>
<b>7. Sobre os autores</b>	<b>60</b>

*Os Triunfos de Tarlac: Guia Didático* faz parte de um projeto do Laboratório de Estudos Medievais da Universidade de São Paulo (LEME-USP) e do grupo de estudos Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE). Este é um Guia Didático para auxiliar professores do Ensino Médio, com o intuito de servir para orientar professores que queiram utilizar, de formas diversas, o jogo de tabuleiro *Os Triunfos de Tarlac* em suas salas de aula. Este Guia Didático foi construído de forma objetiva, para que o professor possa consultá-lo de maneira rápida, eficaz e pontual. Divide-se através das seguintes seções:

**1. Os Triunfos de Tarlac e suas características:** Este tópico inicial abordará as principais características do jogo, desde o seu desenvolvimento até o conjunto de regras.

**2. Pesquisas históricas de conflitos na antiga Irlanda:** Esta seção irá tratar sobre a contextualização histórica da Irlanda entre os séculos XIII e XIV.

**3. Planos de aula:** Neste ponto serão apresentados diversos planos de aula, projetos e referências que poderão ser utilizados de acordo com o tempo disponível de aula concedido ao educador.

**4. Sugestões de sites e jogos:** Tópico voltado para obras paradidáticas que podem ser lidas e consultadas para os alunos.

**5. Glossário:** Contém os principais termos utilizados nas pesquisas históricas, que podem ser incomuns para grande parte dos profissionais da educação.

**6. Bibliografia especializada:** Neste item estão disponíveis as referências utilizadas para a elaboração deste Guia Didático.

**7. Sobre os autores:** Esta seção apresenta um mini-currículo acadêmico de cada autor.

Subsidiado por materiais contextualizados, bibliografia densa sobre o tema e pesquisadores especialistas em História, Arqueologia e Arqueologia Digital, este guia didático oferece aos professores uma diferente ferramenta para engajar os alunos de maneira diversa à tradicional sala de aula.

A equipe do jogo, em especial os elaboradores deste guia, desejam aos leitores uma maravilhosa experiência com o cenário dos antigos conflitos irlandeses.

O jogo *Os Triunfos de Tarlac* trata-se de um produto da tese de doutorado *Guerra, Perigos e Degradação Econômica em Thomond, 1276-1318: abordagens baseadas em agentes para o estudo da guerra civil Uí Bhriain* do historiador Vinicius Marino Carvalho. Seu objetivo foi analisar os impactos de uma guerra que abalou a Irlanda entre o final do século XIII e o início do século XIV. Especificamente, para descobrir se mudanças climáticas, desastres e outros problemas econômicos que abalaram a Europa ocidental nesse período tiveram algum impacto no desenrolar ou resolução de conflitos.

*Os Triunfos de Tarlac* é um jogo de tabuleiro que foi desenvolvido como uma ferramenta capaz de gerar dados para nos ajudar a compreender os fenômenos históricos que permeavam antigas províncias europeias. Hoje em dia, historiadores e outros cientistas possuem um conhecimento significativo sobre os efeitos de problemas ambientais e econômicos que abalaram o continente europeu na virada do século XIV. Porém, embora saibamos o mecanismo que levava um evento extremo a se transformar no desastre, não sabemos como estes desastres afetavam cada região no continente.

No caso de Irlanda de 1276-1318, não existem dados para reconstituir as circunstâncias locais em detalhe. Como parte de um “laboratório histórico”, Vinicius Marino criou um modelo virtual da Irlanda (dos séculos XIII ao XIV), seus reinos, circunstâncias econômicas e possíveis desastres que abalaram essa sociedade medieval. Ao executarmos o modelo computacional passo-a-passo, a equipe pôde ajudar a averiguar se os resultados da simulação eram historicamente plausíveis. De quebra, ela contribuiu para descobrir novas características sobre a guerra irlandesa de 1276 a 1318 – ou apontar possíveis lacunas.

O modelo computacional desenvolvido antes do jogo de tabuleiro *Os Triunfos de Tarlac* chama-se *ThomondSim* e está disponível para download no

site do ARISE ([www.arise.mae.usp.br](http://www.arise.mae.usp.br)) e no portal Comses.net (<https://www.comses.net/codebase-release/fc918a3a-52b0-4183-8bid-572ad3fbo284/>).

Ao ter em mãos *Os Triunfos de Tarlac*, você também pode fazer parte dessa história. Quanto mais pessoas jogarem esse *board game*, explorarem suas possibilidades e nos contarem a respeito, mais coisas poderemos descobrir sobre a Irlanda dos séculos XIII e XIV. Este guia didático foi feito para orientá-los nessa tarefa. Nele, você encontrará informações sobre o contexto histórico do jogo e a melhor forma de inseri-lo no ambiente escolar.

## 1.1 Manual de regras e design do game

*Os Triunfos de Tarlac* é um jogo de tabuleiro inserido no gênero de jogo de estratégia. O *game* é ambientado entre 1276 e 1318, quando de Clare e seus descendentes batalharam para transformar Thomond em um senhorio inglês. Ele representa as estratégias tomadas por irlandeses e ingleses para navegar as armadilhas e oportunidades abertas pelo conflito.

O objetivo do jogo é reduzir os pontos de *febas* dos rivais a 0. *Febas* significava “excelência” em irlandês antigo. Ela representa os fatores, segundo aquela sociedade, que faziam um rei forte. Certas ações tomadas por jogadores – ou por seus oponentes, contra eles – aumentarão ou diminuirão seu *febas*. Quando uma das facções beligerantes na guerra civil perder todos seus pontos de *febas*, ela perde o jogo.



O Tabuleiro do jogo.

Cada rodada do jogo é composta por duas etapas que se alternam: **manutenção** e **expedição**. A primeira representa a gestão econômica dos reinos e os conluios diplomáticos de seus líderes. A segunda representa as campanhas militares efetuadas pelos reis irlandeses contra seus inimigos.

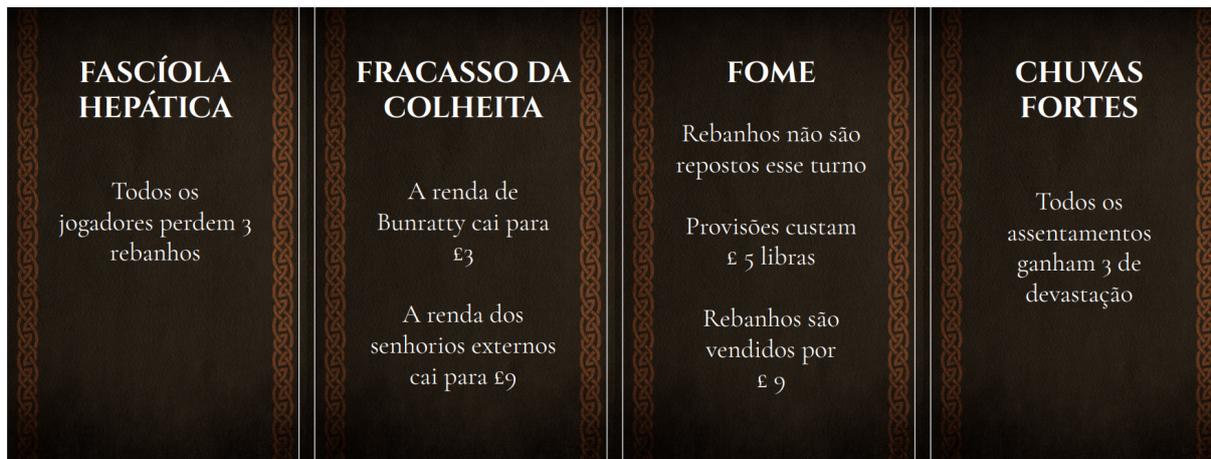
A etapa de manutenção acontece apenas uma vez por rodada. A etapa de expedição possui vários turnos, em que jogadores se alternam para jogar. Para mais informações, consulte o nosso **Manual de Regras**.

Para baixar o Manual de Regras, acesse: <http://www.arise.mae.usp.br/tarlac>

*Os Triunfos de Tarlac* se passa em uma época de bastante instabilidade na história da Europa Ocidental. A partir do final do século XIII, o planeta Terra sofreu os efeitos de um período de mudança climática chamada de A Pequena Era do Gelo. Entre 1257 e 1341, uma série de erupções vulcânicas de grandes proporções reduziu o nível de irradiação solar no planeta. Ao mesmo tempo, um fenômeno meteorológico chamado “Oscilação do Atlântico Norte” provocou sucessivas ventanias e tempestades fortíssimas. O cenário geral era um tempo úmido, instável, de fortes chuvas e baixas temperaturas. Diversas colheitas foram perdidas e surtos de doenças animais assolaram a população. O ápice do período de morte e escassez foi denominado de “A Grande Fome Europeia” (1315 - 1322).

Além do caos vivenciado na colheita, saúde e recursos, a Coroa inglesa travou guerras no País de Gales (1277-1283), Gasconha (atual França. 1294-1303) e Escócia (1296-1328). Muitas destas campanhas foram travadas com soldados, provisões e dinheiros vindo do Senhorio Inglês da Irlanda. O conflito escocês, em particular, eventualmente transbordou à própria ilha. Em 1315, Eduardo Bruce, irmão do rei da Escócia, aproveitou os reveses militares ingleses para montar sua própria invasão da Irlanda. Até 1318, quando foi morto em combate, o príncipe escocês transformou o Senhorio inglês em um literal campo de batalha. Os estragos chegaram a reduzir a riqueza de certas províncias em mais de 50%.

Esses desastres foram determinantes para o resultado das guerras de 1276-1318? Essa é uma das questões que *Os Triunfos de Tarlac* foi desenvolvido para responder. O jogo conta com um baralho de perigos que tem como objetivo representar os efeitos desses eventos extremos – mudanças climáticas, pestes, fomes e guerras externas.



*Exemplo de cartas de perigos e desastres do jogo.*

A intensidade e frequência desses desastres é baseada apenas em uma hipótese criada sobre fontes históricas. Porém, não temos dados precisos o suficiente para saber o *quanto* estes desastres aumentavam, ou quão severos os perigos podiam ser.

Encorajamos os jogadores a tratar *Os Triunfos de Tarlac* como um laboratório histórico. Coloque-se no lugar dessas províncias preste atenção em como estes perigos afetam suas decisões.

Uma dica: desenvolva um baralho customizado que produza resultados interessantes, isso poderá tornar o jogo mais dinâmico e divertido. Não deixe de compartilhar as suas criações conosco, será uma ótima troca de experiência!

## 2.1 O que acontecia na Irlanda entre 1276 e 1318?

A Irlanda dos séculos XIII e XIV era uma terra dividida entre dois povos: os súditos da Coroa da Inglaterra e as terras de reis gaélicos mais ou menos independentes. As fronteiras entre ambos não eram sempre claras, mas suas formas de organização política eram significativamente diferentes.

Esse arranjo remonta ao ano de 1169, quando um rei irlandês chamado Diarmait Mac Murchadha solicitou a ajuda do rei Henrique II da Inglaterra depois de perder suas terras em uma disputa. Henrique não estava em condições de ajudá-lo, mas o autorizou a solicitar ajuda entre seus barões. Um magnata chamado Ricardo “Strongbow” de Clare aceitou seu chamado às armas, com uma condição: em troca, Diarmait lhe prometeria a mão de sua filha, Aoife, e o transformaria em herdeiro. Mac Murchada aceitou, e a invasão foi um sucesso. Quando o irlandês faleceu, três anos depois, Strongbow se tornou o novo rei de Leinster, nome da província de Diarmait.

Henrique II recebeu a notícia com certo nervosismo. Apenas um século antes, em 1066, o duque Guilherme da Normandia havia conquistado a Inglaterra e garantido sua autonomia em relação ao rei da França. Seria possível que Strongbow nutrisse planos similares: de fundar um novo reino independente da Irlanda, para além da autoridade da Coroa?

Para evitar que isso acontecesse, Henrique II mobilizou um exército e viajou até a Irlanda para saber as intenções de Strongbow. O barão, por sua vez, reiterou sua obediência ao monarca. Outros reis irlandeses também se submeteram à sua autoridade. Pouco a pouco, a Irlanda se transformava em um senhorio sob o domínio da Coroa.

Nem todos os irlandeses, porém, aceitaram a nova realidade. Na época, a maioria dos líderes gaélicos jurava obediência a um rei superior, chamado de alto-rei (ou, em irlandês, *ard-ri*). O título não era tradicional: pelo contrário, era assegurado apenas pela força. Um rei podia se tornar um alto-rei derrotando o incumbente. Enquanto ele se mantivesse firme, os outros o respeitavam. Se sua autoridade começasse a flutuar, ele corria o risco de ser desafiado. Em 1169, o alto rei em exercício se chamava Ruaidhrí Ua Conchobhair. Pressentindo que Strongbow era uma ameaça ao seu poder, ele ergueu seus exércitos contra o inglês.

Seus esforços foram em vão. Depois de anos de guerra, ele foi forçado a se render. Em 1175, seus representantes viajaram até a Inglaterra, assinando um instrumento conhecido como Tratado de Windsor. Este documento reconhecia a autoridade da Coroa inglesa sobre a Irlanda, incluindo o domínio direto sobre certas terras no leste da ilha – incluindo a próspera cidade de Dublin. Em troca, Ruaidhrí e seus descendentes seriam reconhecidos como seus súditos: eles poderiam manter suas terras, desde que obedecessem às vontades dos ingleses.

A Coroa, porém, não tinha condições (nem, possivelmente, a intenção) de honrar os termos do tratado. Na Inglaterra da época, súditos importantes esperavam ser recompensados com mais terras, e a lealdade de magnatas ingleses, que ostentavam terras e conexões pessoais em várias partes do mundo inglês, era mais importante que a de reis irlandeses. Ademais, os monarcas da Inglaterra às vezes ofereciam o mesmo território a dois ou mais indivíduos ao mesmo tempo. A trama cumpria o objetivo de fazer os vassallos competirem (e, às vezes, até guerrearem) entre si, assegurando que eles magnatas não teriam tempo ou recursos para antagonizar as decisões da Coroa. Por estas razões, os reis da Inglaterra gradualmente parcelaram as terras dos reis gaélicos a seus vassallos. Estes, por sua vez, ofereceram partes de seus recém-adquiridos domínios a cavaleiros e aventureiros dispostos a ajudá-los na tarefa de colonização. Ao longo do próximo século, esses barões expandiram agressivamente seus domínios sobre as terras gaélicas até que cerca de 2/3 da Irlanda estivesse sob o jugo de ingleses.

Thomond, na costa sudoeste da Irlanda, foi um dos poucos reinos gaélicos de grande projeção que resistiu a essa onda expansionista. Desde pelo menos 1199, diversos barões tentaram invadi-lo – sem sucesso. A dinastia local, os Uí Bhriain, não era oposta a jurar lealdade à Coroa ou mesmo a pagar tributos a ingleses. Porém, eles não estavam dispostos a deixar seu reino ser dilapidado – e lutariam com unhas e dentes para defendê-lo. Década após década, novos ingleses recebiam da Coroa a autorização para estabelecer um senhorio em Thomond, desde que conseguissem pacificar os Uí Bhriain. Um após o outro, eles fracassaram.

Em 1276, um barão inglês chamado Robert de Muscegros, neto de um magnata que recebera Thomond da Coroa, decidiu abrir mão de suas terras. O então rei da Inglaterra, Eduardo I, as entregou a Thomas de Clare, seu companheiro de muitas campanhas, incluindo Segunda Guerra dos Barões (1264-67) e a Nona Cruzada (1271-81). Os de Clare eram uma das famílias mais poderosas da Inglaterra; mais antigas, aliás que o próprio reino: a linhagem remontava à aristocracia que acompanhou Guilherme, O Conquistador na fundação do reino em 1066. No papel, era um candidato ideal a uma difícil tarefa.

O plano de de Clare era conquistar Thomond indiretamente, manipulando conflitos dinásticos para colocar no poder um rei gaélico disposto a lhe jurar obediência. Esta era uma estratégia preferida de magnatas ingleses, pois era mais simples e barata do que custear todo um processo de colonização. Para sua sorte, uma oportunidade acabara de surgir. Em 1268, o rei de Thomond Conchobhair Ó Briain morreu em combate, inflmando uma guerra civil entre dois de seus filhos, Tadhg e Brian Ruad. de Clare se aproximou do segundo, prometendo ajudá-lo a derrotar Tadhg em troca de obediência futura.

Os quarenta anos de guerra que se seguiram é o conflito retratado em *O Triunfo de Tarlac*.

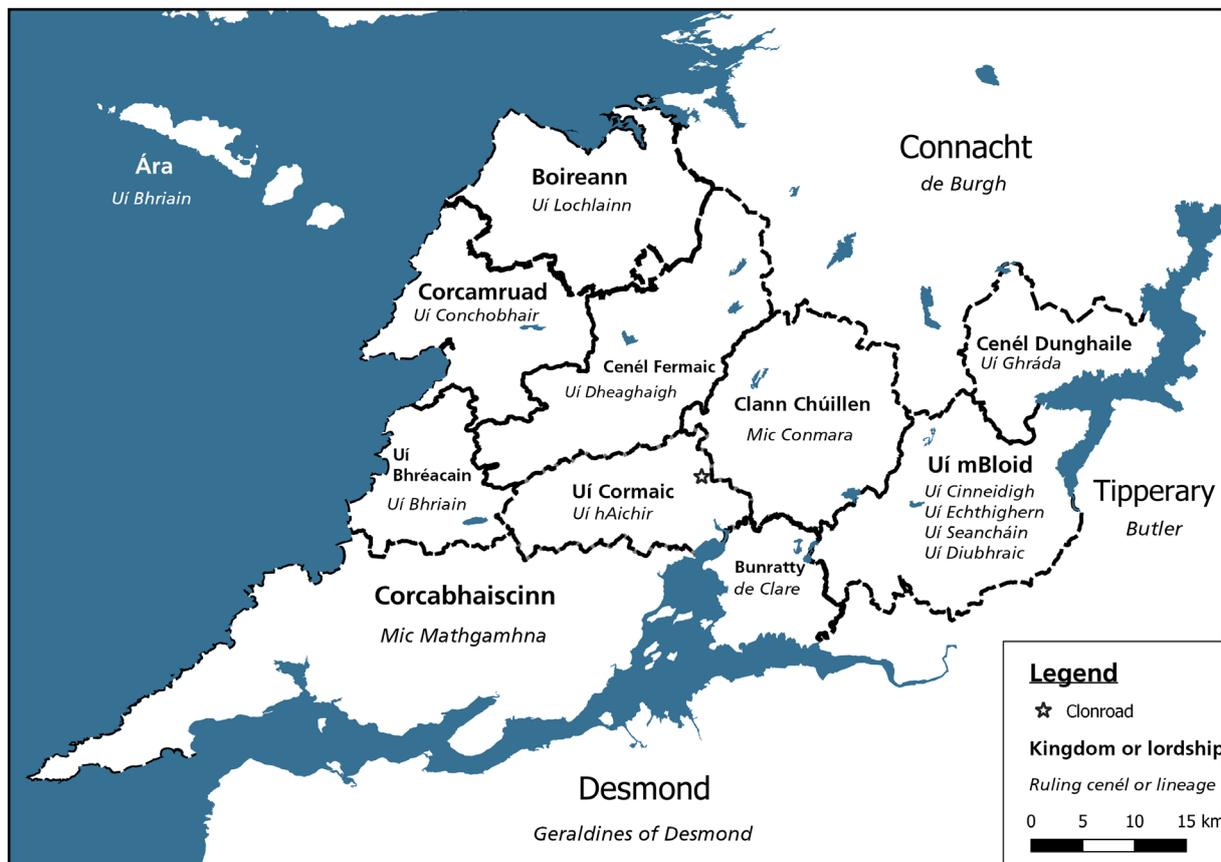
## 2.2 Como funcionavam os reinos irlandeses?

Antes da colonização inglesa, a Irlanda era dividida em pequenos reinos chamados *tuatha*. Reinos irlandeses eram bastante descentralizados e delegavam boa parte da sua autoridade a reis locais, que contribuía com tributo e serviço militar a um *rí* mais poderoso. Na prática, este soberano agia como um imperador mais do que como rei, tomando controle de algumas obrigações que diziam respeito à *tuath*, mas deixando, de resto, seus súditos livres para governarem como queriam.

### 2.2.1 Irlanda: uma sociedade de clãs?

No universo da cultura popular, é bastante comum escutarmos que a sociedade irlandesa era dividida em clãs. Isto se deve ao fato da própria palavra “clã” ser de origem irlandesa (significa “filhos” ou “progênie”). Porém, era comum que uma *tuath* fosse governada por uma linhagem, mas mantivesse o nome de outra, dissolvida séculos antes.

As *tuatha* que compõem o cenário de *Os Triunfos de Tarlac* são um bom exemplo dessas convenções de nomes de famílias. Cada um destes reinos era governado por seu próprio *rí*, que pertencia a uma das facções descritas no mapa abaixo. A exceção era o território conhecido como Uí mBloid. Este, na verdade, era um *trícha cét* – nome de uma antiga divisão territorial, antecessora das atuais baronias da Irlanda – dividido em uma constelação de pequenas *tuatha*. Como estes reinos geralmente atuavam como uma confederação em tempos de guerra, decidimos tratá-los como uma única facção.



As divisões políticas de Thomond durante as guerras de 1276-1318.

É importante lembrar que aquilo que os irlandeses chamam de *clann* não é um sinônimo do conceito de “clã”, tal qual usado por disciplinas como a antropologia. A sociedade irlandesa era dividida em unidades políticas chamadas de *fine*, cujos membros, além de serem pertencentes a uma mesma linhagem, tinham privilégios e obrigações uns para com os outros. A natureza destes deveres dependia da proximidade de parentesco entre os indivíduos. Quanto mais próximo da linhagem principal, maior a posição de uma pessoa dentro da *fine* e seu acesso a privilégios.

No caso dos reis, o mais importante destes privilégios era a elegibilidade para a sucessão. Na Irlanda Gaélica, ser o filho de um rei não era suficiente para garantir que um aristocrata assumisse o poder. O *rí* de uma *tuath* era escolhido em uma eleição, na qual todos os membros da *fine* que

eram filhos, netos ou bisnetos de reis eram candidatos. Na prática, os aristocratas se dividiam entre duas ou mais facções que lutavam – às vezes, literalmente – para inaugurar seu pretendente favorito.

Na Thomond de 1276-1318, essas facções eram os descendentes de Tadhg Ó Briain (conhecidos coletivamente como Clann Taidhg) e os de Brian Ruad Ó Briain (Clann Briain Ruaid), os dois filhos de Conchobhair Ó Briain (†1268) que entraram em guerra após a morte do pai. Toirdhealbhadh, que dá nome a esse jogo, pertencia ao primeiro grupo. Ele e seus rivais constituem as principais facções jogáveis.

## 2.3 Como funcionavam os senhorios ingleses?

Na Inglaterra medieval, a palavra *magnata* definia um membro da elite aristocrática. Eles podiam ser lideranças seculares ou membros do clero que controlavam grandes extensões de terra e que eram politicamente próximos do monarca.

Entre a elite secular, os *magnatas* mais poderosos eram aqueles que ostentavam um título. Na época em que se passa *Os Triunfos de Tarlac*, porém, o único título existente era o de *earl* – e seus detentores constituíam um grupo extremamente seletivo. Abaixo dos *earls* estavam os barões maiores – donos de terras que não gozavam de um título – e, abaixo deles, os barões menores, também conhecidos como *gentry*. Estes últimos eram bastante numerosos, mas controlavam terras muito menores, geralmente como vassallos dos *earls* e grandes barões.

Os de Clare, família inglesa que participa dos eventos do jogo, era uma das linhagens mais poderosas do período. Um de seus membros mais ilustres era Ricardo de Clare (†1262), *earl* de Hertford e Gloucester. Thomas de Clare, senhor inglês de Thomond, era seu segundo filho e, portanto, não chegou a herdar seus títulos. Na hierarquia interna da aristocracia inglesa, ele era, portanto, um grande barão.

### 2.3.1 O poder dos barões

Em teoria, os grandes barões ingleses eram menos independentes que os reis irlandeses. Eles dependiam da aprovação da Coroa inglesa para boa parte de suas atividades e tinham o dever de obedecer a obrigações e restrições impostas pelo monarca. Reis ingleses raramente viajavam à Irlanda, mas seus interesses na ilha eram defendidos por um governador conhecido como *justiciar*. Se um *magnata* se dispusesse com este oficial,

poderia sofrer represálias da Coroa. Em casos extremos, o rei poderia solicitar que outro magnata invadisse suas terras ou – em circunstâncias ainda mais críticas – viajar ele próprio à Irlanda para capturá-lo.

Magnatas tinham ainda de lidar com as exigências da *gentry* – senhores de terras menos poderosos e subjugados politicamente à sua vontade, mas de quem eles dependiam para obter renda e soldados.

Ainda assim, os magnatas ingleses instalados na Irlanda – como Thomas e Richard de Clare – tinham uma margem de manobra mais ampla que seus pares na Inglaterra. Boa parte das terras cedidas a barões na Irlanda eram entregues como *liberties*. Este sistema dava a estes aristocratas o poder de administrar suas terras da maneira que melhor atendesse suas necessidades. Certos magnatas, em especial aqueles instalados há muito tempo e em terras próximas a Dublin, empreenderam verdadeiros processos de colonização, expulsando irlandeses e cedendo seu espaço (político e geográfico) a súditos vindos de toda parte do mundo inglês. Outros, como os de Clare, preferiam atuar como suseranos dos reis gaélicos: permitindo que se mantivessem no poder em troca de obediência, tributos e terras.

### *2.3.2 Irlanda: uma terra invadida?*

A Irlanda que vemos no dia de hoje foi o produto de um invasivo e traumático projeto colonial levado a cabo entre os séculos XVII e XIX. Durante a Primeira Modernidade e o início da Era Industrial, a Coroa da Inglaterra trabalhou incessantemente para converter a população do catolicismo à fé anglicana, para extinguir o idioma irlandês em prol do inglês e para eliminar práticas culturais gaélicas.

Nos dias de hoje, quando estudamos a história irlandesa à luz desses acontecimentos, é tentador encarar o período do Senhorio da Irlanda

como batalha colonial identitária entre nativos e estrangeiros. Esta visão, contudo, não corresponde à realidade. Os reis da Irlanda não possuíam uma identidade política comum. Seus reinos eram sujeitos a guerras constantes, seja entre seus rivais dinásticos, seja contra invasores vizinhos. Estes líderes não tinham reservas em se aliar – ou mesmo jurar lealdade – a magnatas ingleses se isto lhes trouxesse benefícios políticos. Da mesma forma, barões ingleses possuíam rivalidades com seus pares que, às vezes, progrediam à guerra aberta. Muitos destes barões eram casados com irlandesas e tinham vínculos políticos com suas famílias. Se estes aliados gaélicos fossem atacados por ingleses, eles não hesitariam em tomar seu lado na disputa.

Embora esse cenário de guerras privadas possa parecer caótico à luz do presente, ele não era necessariamente visto como um problema na época do Senhorio. Era interessante para a Coroa que seus magnatas fossem poderosos. Porém, se eles se tornassem poderosos demais, podiam se tornar um problema político: um *earl* ou barão que comandasse um exército poderoso ou usufruísse de uma renda muito elevada podia limitar a ação do rei, quando não mesmo depô-lo caso suas agendas divergissem. Para evitar que isto acontecesse, a Coroa muitas vezes fomentava discórdias de propósito, favorecendo certos magnatas para enfraquecer outros.

## 2.4 Como funcionava a economia da época?

A economia da Irlanda gálica era, no geral, de perfil agropecuário. Nela, tanto a prata quanto cabeças de gado faziam parte do meio circulante. Tributos, resgates e pagamentos variados frequentemente eram efetuados não com moedas, e sim com vacas. Rebanhos também eram criados como fonte de provisões em tempos de guerra. Em vez de gastarem recursos comprando provisões – o que os colocava à mercê da disponibilidade de mantimentos, além do preço do grão e outros insumos – irlandeses utilizavam seu próprio gado para alimentar os soldados, marchando junto aos rebanhos e abatendo-os quando necessário. O fato de reis gaélicos levarem sua principal fonte de riqueza consigo durante campanhas também lhes dava uma vantagem tática: se o pior acontecesse, eles podiam abandonar seus centros políticos e esconder-se em áreas protegidas, retornando com seus rebanhos intactos quando o perigo passasse.

Vacas também eram utilizadas para pagar o salário dos soldados – chamados, em irlandês, de *tuarastal*. Contudo, como os reinos irlandeses não possuíam uma instituição financeira central, este pagamento era cobrado da população local pelos próprios guerreiros. Na sociedade gaélica, os súditos de um rei tinham o dever de oferecer hospitalidade aos soldados do rei sempre que o exército pernoitasse em sua região, tal como qualquer suprimento, animais e o que mais solicitassem. Esta prática era chamada em irlandês de *coimheadh agus buannacht* (“Provisionamento e aquartelamento”) ou, em inglês, *coyne and livery*. Como é possível imaginar, essa prática frequentemente resultava em violências e estragos econômicos.

A despeito dessas particularidades, o gado possuía também uma grande desvantagem econômica. Ao contrário da moeda, ele não podia ser acumulado indefinidamente. Cada rei irlandês podia cuidar de uma quantidade de bois e vacas correspondentes à área de pastoreio que controla-

vam, do contrário seus reinos seriam prejudicadas pelo sobrepastoreio. Ademais, tanto os animais quanto os subprodutos de sua criação (carne, couro, laticínios, estrume, gordura) eram bens perecíveis e/ou de difícil armazenamento. Se reis acumulassem mais vacas do que eram capazes de gerir, seu valor podia despencar subitamente. Fontes narrativas irlandesas trazem exemplos de exércitos abandonando ou abatendo vacas ao final de uma campanha militar para evitar sua desvalorização e consequente instabilidade econômica.

A economia da Irlanda inglesa, pelo contrário, costumava ser baseada na produção de cereais em larga escala e intensa atividade mercantil. Tanto a agricultura extensiva quanto o comércio dependiam de uma vasta mão de obra, terras férteis e proteção contra ataques irlandeses. Já em terras fronteiriças, como Thomond, os magnatas ingleses foram forçados a paulatinamente diversificar suas fontes de renda, aproveitando-se de recursos locais (peixes, turfa, subprodutos da caça, etc), quando possível, ou investindo na criação de gado, que necessitava de terras menos férteis.

*Os Triunfos de Tarlac* permite que jogadores realizem experimentos similares com os recursos econômicos das facções que controlam. No jogo, os de Clare contam com mecânicas próprias para recrutar e suprir seus exércitos. Ao contrário de irlandeses, que gastam fichas de gado para alimentar seus soldados, ingleses podem gastar libras para comprar fichas de provisão, um tipo especial de suprimento que desaparece ao fim da etapa de expedição. Porém, a facção inglesa também pode obter fichas de gado por meio de tributos ou saque. Uma vez que conte com pelo menos um *token* do tipo, a reserva de gado dos ingleses cresce rodada após rodada, até ou atingir seu valor máximo (10) ou ser inteiramente perdida. Jogadores podem decidir se preferem acumular riqueza em rebanhos – uma moeda resiliente, capaz de recuperar sozinha seu valor de outrora após ser gasta – trocá-los por libras – um meio de troca mais versátil, porém de recuperação mais incerta – ou uma combinação destas duas estratégias.

## 2.5 O que reis e magnatas controlavam?

Hoje em dia, estamos acostumados a pensar em países como se fossem áreas físicas indivisíveis delimitadas em um mapa. Tudo o que existe dentro das fronteiras de um país pertence a ele – e nenhuma região, dentro de suas divisas, é menos “país” que as outras.

Nem sempre foi assim. Na época em que se passa *Os Triunfos de Tarlac*, a própria ideia de um Estado nacional não havia sido inventada, e governantes tinham poderes muito mais restritos. Sem tecnologias modernas como estradas de asfalto, linhas de telégrafo, satélites, polícias federais ou mesmo exércitos profissionais permanentes, líderes políticos não tinham como garantir que sua autoridade fosse obedecida por todo um território.

Por essa razão, reinos e impérios na era pré-industrial optavam por controlar não lugares, mas pessoas. De preferência, aquelas que viviam em áreas de fácil acesso, que controlavam recursos importantes e que estivessem dispostas a obedecê-los. Não é exagero dizer que estes reinos e impérios eram construídos em torno de rotas de comunicação.

O processo de conquista da Irlanda ilustra esse mesmo princípio. De 1169, ano da invasão inglesa, até meados do século XIII, os ingleses rapidamente ocuparam as terras irlandesas mais prósperas e fáceis de serem exploradas. O terço restante coincidia justamente com as áreas de montanhas, pântanos de turfa e florestas: regiões onde a atividade econômica era difícil e operações militares eram mais perigosas.

Dê uma olhada no mapa de *Os Triunfos de Tarlac* com esse princípio em mente. Repare como a esmagadora maioria dos assentamentos e estradas estão concentrados no centro do tabuleiro, às margens do estuário do Rio Shannon e da bacia do rio Fergus. Clonroad, a capital da *tuath*,

foi construída justamente no centro, de maneira a facilmente alcançar as outras capitais regionais. Assentamentos pertencentes a um mesmo *rí* ou magnata também se encontram ligados por vias comuns – observe, por exemplo, as terras do *tánaiste*, dispersas por toda Thomond, mas unidas por uma rota terrestre.

Na Idade Média, essas rotas e assentamentos eram mais importantes que os fronteiras políticas propriamente ditas. É por isso que, ao desenvolver *Os Triufos de Tarlac*, decidimos por não incluir estes limites no nosso tabuleiro. Ao jogar, você será desafiado a encarar seu reino como um líder medieval: uma coleção de centros políticos, econômicos e religiosos – e as pessoas que os controlavam.

### 2.5.1 Assentamentos

Há três tipos de assentamentos representados em *Os Triunfos de Tarlac*. Os mais numerosos são os mosteiros. Estes complexos religiosos eram importantes às famílias seculares porque ofereciam serviços espirituais, locais de enterro para entes queridos e asilo para membros aposentados da família. Eles eram muitas vezes construídos ou patrocinados por *ríthe* e magnatas locais, e os monges que as administravam muitas vezes vinham das mesmas famílias que controlavam politicamente a região em que eram situados. Alguns mosteiros maiores também possuíam ateliês onde livros e outros manuscritos eram produzidos. Um deles é a Abadia de Clare, local onde o *Caithréim Thoirdhealbhaigh* (em irlandês, “Os Triunfos de Tarlac”), fonte que dá nome ao jogo, foi escrito. Para homenagear sua conexão com o texto, nós a colocamos nas fichas de destruição e devastação.



*A abadia de Clare (à esquerda em ambas as imagens) nas fichas de devastação e destruição.*

Esses mosteiros eram muito mais que lugares de culto. Eles também constituíam uma peça-chave para a economia da época. Mosteiros eram cercados por terras produtivas e estas terras eram oficialmente isentas de taxaço secular.



*Abadia de Corcomroe, noroeste de Thomond.*

Outro tipo importante de assentamento na Irlanda de 1276-1318 eram os castelos. Estas fortalezas tinham defesas formidáveis para resistir a invasões e contavam com uma guarnição capaz de identificar ou mesmo atacar exércitos inimigos. Eles também podiam servir como capital de uma *manor*: unidade administrativa básica no mundo inglês. As capitais das *manors* eram o lugar de onde o senhor ou seus representantes governavam suas terras. Além do castelo, ela continua um centro urbano e um tribunal para julgar disputas locais.

Em Thomond, apenas dois castelos ingleses estavam em operação entre 1276-1318. O primeiro e mais importante era o de Bunratty, capital da *manor* de mesmo nome que compunha base de poder dos de Clare. O segundo era o de castelo de Quin, construído entre 1278 e 1280 naquele que era o limite da esfera de influência inglesa em Thomond. Após a derrota dos de Clares, ambas as fortalezas caíram em mãos irlandesas. O castelo de Bunratty foi apropriado pelos Uí Bhriain. Embora tenha sido destruído e modificado várias vezes ao longo dos anos, ele foi restaurado no século XX e hoje é um dos principais destinos turísticos da Irlanda. Já o castelo de Quin foi tomado pelos Mic Conmara, reis de Clann Chúillen e vassallos dos Uí Bhriain, que doaram a fortaleza à ordem franciscana.



*Ruínas do castelo de Quin.*

Tal como os magnatas ingleses, reis irlandeses também precisavam de bases de operações para governar, receber aliados, preparar expedições militares e, obviamente, viver. Estas residências eram chamadas de *longphoirt* e vinham em todos os tipos de formato. Algumas eram fortificadas, dotadas de muralhas de pedra; outras eram construídas sobre ilhas naturais ou artificiais.. Esta diversidade muitas vezes confunde historiadores e arqueólogos, que sofrem para descobrir se um dado assentamento mencionado pelas fontes era um baluarte de pedra ou uma fortaleza improvisada. Uma coisa, porém, é certa: *longphoirt*, no geral, eram menos imponentes que castelos e mais propensos a serem abandonados. Ao contrário dos ingleses, que protegiam suas bases de operação a unhas e dentes – em especial se fossem capitais de *manors* – *ríthe* não hesitavam em destruir suas próprias residências para impedir que caíssem em mãos inimigas. Estes reis costumavam ter vários *longphoirt* em partes diferentes da *tuath* nos quais podiam se refugiar em caso de perigo. Se isto tornava seus reinos bastante

difíceis de conquistar, também apresenta um desafio a historiadores e arqueólogos: em muitos casos, não temos ideia de quantos *longphoirt* um reino possuía, nem de onde estavam localizados. Afinal de contas, eles eram frequentemente abandonados ou destruídos.

Entre os séculos XIV e XVII, reis irlandeses começaram a substituir suas residências por um tipo de castelo chamado *tower house*. É possível que Clonroad, capital dos Uí Bhriain em Thomond, já contasse com um assentamento do tipo. Infelizmente, nunca conseguiremos saber ao certo, pois a fortaleza de Clonroad foi completamente destruída para construir a cidade contemporânea de Ennis.



*Tower house de Dysert O'Dea, construída pelos Uí Dheaghaigh, reis de Cenél Fermaic no final do século XV. Ele é situado próximo ao campo de batalha de mesmo nome onde, em 1318, os de Clare foram finalmente derrotados.*

No tabuleiro de *Os Triunfos de Tarlac*, o símbolo para castelo é inspirado diretamente no castelo de Bunratty, capital dos de Clares. Os *longphoirt*, por sua vez, são uma concepção artística de um tipo de fortaleza conhecido como *rath*. Por conta do nosso conhecimento limitado sobre as localizações destas fortalezas, fomos também forçados a designar apenas um *longport* por facção – e mesmo estes, em alguns casos, são especulativos.

Para ler mais sobre as escolhas que fizemos, confira o capítulo 2 da tese de Vinicius Marino.

Para baixar a tese, acesse: <https://www.teses.usp.br/>

Para os mosteiros, por outro lado, tiramos a inspiração do Mapa Gough, uma obra cartográfica das ilhas britânicas produzida em meado do século XIV.

Essas figuras, portanto, não têm a pretensão de serem um retrato exato de como cada assentamento era entre os anos 1276-1318. Antes, são apenas um modelo ideal baseado em referências cartográficas do período.

## 2.6 Como funcionava a guerra?

Na Irlanda gaélica, guerras costumavam ser operações sazonais de pequeno porte, que visavam ao saque e à submissão rápida de potenciais inimigos mais do que a grandes projetos imperialistas. Os exércitos gaélicos mobilizados para estas campanhas raramente contavam com mais de 1000 soldados e não tinham capacidade logística para protagonizar missões expedicionárias de larga escala. Eles eram, portanto, bastante diferente das forças que combateram nas grandes guerras medievais do período, como a Primeira Guerra Escocesa de Independência (1296-1328), a Nona Cruzada (1271-72) ou, posteriormente, a Guerra dos Cem Anos (1337-1453).

Com algumas exceções – notavelmente, a resposta à invasão de Eduardo Bruce entre 1315-18 – as operações militares inglesas na Irlanda eram de escala similar. Tanto reis irlandeses quanto magnatas ingleses contavam com exércitos pequenos, cujos guerreiros eram recrutados de várias formas diferentes. Embora, em situações extremas, a própria população local pudesse ser instigada a tomar em armas, reis e magnatas preferiam contar com o serviço de soldados profissionais. Muitos deles eram mercenários; outros, membros da elite secular, como filhos jovens e parentes próximos de aristocratas, que viam no serviço militar uma chance de se distinguirem. Ingleses, em particular, muitas vezes “alugavam” exércitos de outros magnatas: comprometendo-se a arcar com os salários e custos de campanha durante a expedição. Estes arranjos eram feitos por meio de contratos chamados *indentures*. Nenhum documento do tipo referente aos de Clare de Thomond chegou até nós. Porém, a correspondência de Thomas de Clare com a Coroa dá a entender que eles podem ter tido algum tipo de contrato com os Geraldinos de Shanid, uma família inglesa do sul da Irlanda.



*Ficha de batalha irlandesa.*



*Ficha de batalha inglesa.*

## 2.7 Como funcionava a diplomacia?

Reis gaélicos e magnatas constantemente buscavam a aliança de outros – e agiam em conjunto para defender os interesses de sua aliança. Laços do tipo atravessavam linhas culturais: famílias inglesas e gaélicas muitas vezes se uniam na defesa de objetivos comuns. Os diferentes “lados” da guerra de 1276-1318 que você encontrará nos cenários de *Os Triunfos de Tarlac* refletem, justamente, o resultado de arranjos do tipo.

Uma das maneiras mais comuns e duradouras de se estabelecer uma aliança era por meio do casamento. Porém, famílias nem sempre dispunham de noivos ou noivas para selar este tipo de união. Ademais, magnatas ingleses – e, em menor medida, reis gaélicos – às vezes preferiam casar seus filhos com famílias poderosas de fora da Irlanda, reduzindo a atratividade de uma união local. Em casos como estes, aristocratas praticavam o apadrinhamento: ofereciam um de seus próprios filhos para ser criado pela família com que pretendiam se aliar. A ideia era de crianças e padrinhos, desta forma, desenvolveriam vínculos pessoais fortes que garantiriam seu apoio político nas décadas vindouras. Esta prática era bastante disseminada no período, não apenas entre iguais, mas sobretudo entre reis e seus súditos, de maneira a garantir a lealdade dos últimos.

As fontes ainda mencionam uma terceira forma de aliança chamada de *gossipred* ou *compaternitee*. Esse termo originalmente se referia ao apadrinhamento espiritual de uma criança após o batismo. Porém, no contexto histórico de *Os Triunfos de Tarlac* parece ter se transformado em uma aliança informal entre dois indivíduos. Elas eram mais instáveis e facilmente quebradas que os vínculos de apadrinhamento ou casamento.

Por fim, uma última maneira de se obter o apoio de um reino era por meio da tomada de reféns. Na Irlanda gaélica, rendições, tréguas e outros acordos eram selados com a entrega de membros da família à parte vence-

dora – ou, no caso de uma negociação entre iguais, na concessão mútua de parentes. Estes indivíduos passariam a viver sob custódia de quem os detinha. Caso os termos do acordo fossem quebrados, eles seriam executados.

Por motivos bastante óbvios, a tomada e entrega de reféns era um dos mecanismos mais eficientes para garantir a obediência de súditos – ou a cooperação de antigos inimigos. Ingleses rapidamente enxergaram sua serventia e começaram eles próprios a cobrar reféns dos irlandeses que conquistavam. Ao mesmo tempo, eles tendiam a gerar ressentimento. Se os reféns de uma *tuath* fossem libertados – ou mortos – seu rei dificilmente continuaria a obedecer a pessoa que lhe chantageava.

Representar esses diferentes vínculos em *Os Triunfos de Tarlac* foi, sem sombra de dúvidas, a tarefa mais difícil que encontramos. O problema não é apenas sua complexidade, mas o fato de que envolviam indivíduos e redes de aliança de fora de Thomond.

Assim, em vez de representá-las como mecânicas, decidimos incluí-los em cenários diferentes, que mapeiam como estas alianças variaram ao longo dos quase quarenta anos de conflito. Em adição a isto, jogadores podem “recrutar” aliados de facções neutras durante uma campanha, se preencher alguns requisitos. Ainda assim, esperamos que as diferenças entre os cenários – sobretudo, em sua dificuldade para certas facções – dê a você uma ideia do quanto uma aliança podia salvar – ou condenar – as ambições de reis e magnatas no campo de batalha.

Essa simplificação não afeta os reféns. Em *Os Triunfos de Tarlac*, as facções que correspondem à linhagem Uí Bhriain (Clann Taidhg, Clann Brian Ruaid e o *tánaiste*) têm o poder de exigir reféns de reis irlandeses que derrotem. Pretendentes do Clann Taidhg ou Clann Brian Ruaid que venham a assumir o poder com o apoio militar dos de Clare também são obrigados a ceder reféns a ele – como, de fato, aconteceu historicamente.

Neste tópico serão apresentadas algumas possibilidades de utilização do jogo *Os Triunfos de Tarlac* como uma ferramenta didática voltada aos aulos do Ensino Médio. As sugestões aqui dispostas podem sofrer alterações de acordo com a necessidade de cada profissional e de cada localidade a qual o educador esteja vinculado. Serão apresentadas algumas ideias sobre como os educadores podem aproveitar o uso de *Os Triunfos de Tarlac* a partir do tempo disponibilizado a cada educador. De acordo com o Ministério da Educação e com parecer do Conselho Nacional de Educação (CNE/CEB n. 8/2004, aprovado em 8 de março de 2004), os professores têm pelo menos 50 minutos de aula, que correspondem a 1 crédito.

Os jogos de tabuleiro são usados para uma variedade de propósitos, inclusive para auxiliar crianças e adolescentes sobre habilidades sociais e regras de convivência. Como apresentado no tópico histórico, os assuntos relacionados à economia, política e diplomacia são fundamentais para o entendimento do enredo vivido na sociedade irlandesa dos séculos XIII ao XIV. As propostas didáticas foram divididas em quatro eixos principais, são eles: Economia; Mudanças Climáticas e Desastres; Reinos e Senhorios; Política e Diplomacia.

Os planos aqui selecionados foram divididos em propostas didáticas voltadas à narrativa e ambientação do jogo e utilização do jogo propriamente dita. serviram como um recorte de temas gerais encontrados no jogo de tabuleiro *Os Triunfos de Tarlac*, portanto, as propostas didáticas serão voltadas à narrativa e ambientação do jogo, não em sua utilização propriamente dita. Em relação à utilização do tabuleiro do jogo, consultar o próximo tópico “Planos de Aula”.

O principal objetivo na construção de uma proposta didática para *Os Triunfos de Tarlac* é o reconhecimento das rápidas transformações na dinâ-

mica social e a readequação das escolas para uma realidade contemporânea. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o jogo de tabuleiro Os Triunfos de Tarlac pode ser inserido como um material didático para trabalhar a grande área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, portanto, diversas competências e habilidades podem ser trabalhadas durante a vivência e a ambientação do *game*, como: analisar circunstâncias históricas, fomentar a discussão sobre processos políticos, econômicos, sociais e ambientais, compreensão de relações de poder, dentre outras habilidades.

Este guia foi elaborado com o intuito de ser uma ferramenta didática baseada no documento de Base Nacional Comum Curricular, com sugestões de atividades voltadas à grande área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas objetivando trabalhar diversas competências e habilidades específicas desta área.

### 3.1 Planos inspirados no jogo

Neste tópico estão listadas as propostas didáticas que utilizam apenas a narrativa e a ambientação do jogo, não há a utilização do jogo de tabuleiro em si. A duração das aulas e as competências da BNCC são apenas sugestões, o profissional da educação poderá adequar os planos de aula de acordo com suas necessidades em sala de aula.

#### 3.1.1 *Economia*

- **Duração:** 1 hora e 40 minutos (2 créditos)
- **Competência BNCC:** Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.

**A.** Dividir os alunos em grupos de 5 a 6 pessoas.

**B.** Fornecer aos alunos uma breve explicação sobre como era a economia da Irlanda nos séculos XIII e XIV.

**C.** Pedir para que os grupos confeccionem cartas correspondentes a rebanhos, reféns e provisões.

**D.** Propor que os alunos façam propostas elaborando contratos vantajosos para a aquisição de castelos, terrenos ou até casamentos. O professor será um líder religioso que irá escolher o contrato mais vantajoso e irá declarar quais serão as divisões dos bens.

**E.** Para o sucesso das propostas, parcerias precisam ser formadas nas relações entre a Igreja e os reinos.

**F.** Como atividade final, propor a confecção de um contrato entre reino e líder religioso, discriminando os itens que foram comprados e quais são as regras para disporem desses itens.

### 3.1.2 Mudanças climáticas e desastres

- **Duração:** 1 hora e 40 minutos (2 créditos)
- **Competência BNCC:** Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.

A. Dividir os alunos em grupos de 5 a 6 pessoas.

B. Fomentar o debate para que os alunos pensem quais mudanças climáticas afetam o dia a dia para ir à escola. Exemplo: Tempestades, Chuva de Granizo, Geada (a depender da localidade).

C. Dar ênfase aos desastres que assolaram a Irlanda e fazer um paralelo entre os séculos XIII e XIV até a atualidade. Mostrar todas as cartas de desastres e mudanças climáticas do jogo *Os Triunfos de Tarlac*.

D. Como atividade final avaliativa, solicitar que os grupos escrevam uma pequena narrativa sobre as mudanças climáticas e os desastres acontecidos na Irlanda e comentar quais foram os principais impactos sofridos pela sociedade. Como perguntas norteadoras, trabalhar as seguintes questões:

- Qual o impacto das mudanças climáticas nas plantações?
- Qual o impacto dos desastres nas guerras?
- Quais eram as províncias que mais sofriam com essas mudanças?

### 3.1.3 Reinos e senhorios

- **Duração:** 1 hora e 40 minutos (2 créditos)
- **Competência BNCC:** Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exer-

cício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

**A.** Dividir os alunos em grupos de 5 a 6 pessoas, cada grupo irá representar um reino ou senhorio da época e deverá tomar decisões em conjunto.

**B.** Explicar sobre os reinos e senhorios da Irlanda dos séculos XIII e XIV e suas principais diferenças socioeconômicas. Conceituar e exemplificar as ideias políticas introduzidas pelo jogo, como a *tuath*, a *fine*, a *liberty* e a *manor*. Comparar esses conceitos com as ideias de feudalismo, suserania e vassalagem medievais.

**C.** Fomentar a criação de alianças e tratados, de acordo com as ideias políticas observadas na narrativa no jogo. Exemplo:

- Sou um reino que aceito mão de obra escravizada?
- Tenho algum aliado? Quais os critérios para tecer alianças?
- Possuo estilo próprio de governo?
- Sou ligado à igreja?
- Deixo a passagem por meu reino para livre circulação?

**D.** Como atividade final, propor que a cada grupo crie um conjunto de leis, taxas e características de suas próprias facções. Exemplos:

- O que é proibido e o que é aceito?
- Quantas *febas* cada vassalo terá que pagar?
- Nessa facção, existem prisioneiros de guerra? Se sim, de qual facção ele pertencia?

**E.** Cada grupo irá ler suas leis, taxas e características, com o objetivo de compará-las e entender a dinâmica assimétrica que permeavam as facções irlandesas nos séculos XIII e XIV. Exemplificar que nem todos os interesses são convergentes, portanto, alianças e conflitos eram comumente criados a partir de discordâncias comuns.

### 3.1.4 Política e diplomacia

- **Duração:** 1 hora e 40 minutos (2 créditos)
- **Competência BNCC:** Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.

**A.** Dividir os alunos em grupos de 5 a 6 pessoas, cada grupo irá representar um reino da época e deverá tomar decisões em conjunto.

**B.** Como atividade final, pedir para que os alunos elaborem um conceito da palavra “justiça”. Após a elaboração do conceito, responder perguntas sobre o tema. Como perguntas norteadoras, trabalhar as seguintes questões:

- Na visão do grupo, o modelo político medieval apresentado pelo jogo pode ser considerado justo?
- Qual o impacto da formação de alianças em relação à guerra?
- Tomar um prisioneiro de guerra para controlar outra facção é uma opção viável?

**C.** Cada grupo irá ler o seu conceito de palavra “justiça”, comparando-o aos conceitos de outras províncias. O objetivo desta dinâmica é entender a discrepância do que seria justo entre uma facção e outra.

**D.** Enfatizar as discrepâncias, explicar os contextos políticos que envolvem a guerra e como ela pode ser evitada através da diplomacia.

Produziu alguma proposta didática? Compartilhe conosco! Será de imensa contribuição para as próximas edições deste guia didático.

## 3.2 Planos que utilizam o tabuleiro

O guia conta com dois tipos de planos de aula para a utilização do tabuleiro em si, são eles: Aula Intermediária (2 créditos - 1 hora e 40 minutos) e a Aula Longa (2 horas e 30 minutos). A duração das aulas e as competências da BNCC são apenas sugestões, o profissional da educação poderá adequar os planos de aula de acordo com suas necessidades em sala de aula.

### 3.2.1 Aula intermediária

- **Duração:** 1 hora e 40 minutos (2 créditos)
- **Procedimentos metodológicos:**
  - √ A aula poderá ser realizada com as cadeiras em círculo, para que todos possam visualizar o jogo centralizado no círculo.
  - √ Os alunos precisam estar separados em equipes, de acordo com as províncias do game.
  - √ Explicar as regras básicas do jogo de tabuleiro e auxiliar em possíveis dúvidas.
  - √ Decidir quais são as equipes, com a explicação de que algumas facções irão começar com vantagens e outras irão começar em desvantagem.
  - √ Jogar apenas a etapa de manutenção, para haver o pagamento de tributos entre as facções com menor poderio para as de maior poderio.
- **Objetivo:** Reconhecer os elementos da relação assimétrica entre os senhores e seus vassalos. Exemplo: pagamento de tributos no início do jogo.
- **Competência BNCC:** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e

mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.

### 3.2.2 *Aula longa*

- **Duração:** 2 horas e 30 minutos (3 créditos)
- **Procedimentos metodológicos:**
  - √ A aula poderá ser realizada com as cadeiras em círculo, para que todos possam visualizar o jogo centralizado no círculo.
  - √ Os alunos precisam estar separados em equipes, de acordo com as províncias do *game*.
  - √ Explicar as regras básicas do jogo de tabuleiro e auxiliar em possíveis dúvidas.
  - √ Jogar algumas rodadas para que os alunos entendam o mecanismo do jogo.
  - √ Deixar os alunos livres para decidirem se irão ser aliados ou inimigos, de acordo com as suas facções.
  - √ Explorar a diplomacia e as questões políticas que servirão como base para a formação e o desenvolvimento do jogo.
  - √ De acordo com as alianças formadas, fomentar novos pactos (ou guerras) para acelerar o término do jogo.
- **Objetivo:** Explorar alguns aspectos de *Os Triunfos de Tarlac*, tendo como foco principal as questões políticas, a diplomacia e as escolhas em equipe. Contribuirá também para o desenvolvimento de habilidades sociais e regras de convivência.

- **Competência BNCC:** Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade

Produziu algum plano de aula? Compartilhe conosco! Será de imensa contribuição para as próximas edições deste guia didático.

Estudar a história da Irlanda dos séculos XIII e XIV pode parecer uma tarefa ameaçadora. Felizmente, graças à tecnologia que dispomos hoje, os processos de aprendizagem podem ter um caráter lúdico e motivador. Abaixo listamos algumas sugestões que irão ajudar o professor a explorar fontes históricas, ferramentas para aprender línguas medievais e até jogos eletrônicos renomados como ferramentas paradidáticas de aprendizagem.

- **Archaeological Survey of Ireland: Historic Environment Viewer - Site**

√ Mapa interativo que georreferencia todos os monumentos e sítios arqueológicos que fazem parte dos bancos de dados da National Monuments Service Sites and Monuments Record (SMR) e National Inventory of Architectural Heritage (NIAH) da Irlanda.

**Endereço:** <https://maps.archaeology.ie/HistoricEnvironment/>

- **Teanglann - Site**

√ Site que reúne dicionários, gramáticas e áudios de pronúncias da língua irlandesa.

**Endereço:** <https://www.teanglann.ie/en/>

- **ThomondSim - Site**

√ Modelo computacional desenvolvido em conjunto com Os Triunfos de Tarlac. Trata-se de uma versão automatizada do jogo, com interface e instruções que dispensam qualquer conhecimento de programação. Requer o software NetLogo 6.2.2. para rodar.

**Endereço:** <https://ccl.northwestern.edu/netlogo/download.shtml>

- **Crusader Kings III - Jogo eletrônico**

√ É um jogo de RPG aclamado pela crítica, ambientado na Idade Média, com a opção de jogar com o rei de Thomond na missão tutorial.

▶ Vídeo que discute a missão tutorial:

[https://www.youtube.com/watch?v=tX6WoH9R7yc&t=6s&ab\\_channel=ManiacalInc](https://www.youtube.com/watch?v=tX6WoH9R7yc&t=6s&ab_channel=ManiacalInc).

- **Medieval II: Total War: Britannia - Jogo eletrônico**

√ É um jogo de estratégia sobre as guerras nas ilhas britânicas na era de Os Triunfos de Tarlac.

Quer saber mais sobre nossas produções?

- **ARISE (Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas):**

[www.arise.mae.usp.br](http://www.arise.mae.usp.br)

- **LEME (Laboratório de Estudos Medievais):**

[www.leme.fflch.usp.br](http://www.leme.fflch.usp.br)

**Apadrinhamento:** prática que consistia em entregar uma criança a uma outra família de maneira a cimentar uma aliança. Esta criança cresceria e desenvolveria um vínculo pessoal com seus padrinhos que, em tese, perduraria ao longo de sua vida adulta.

**Aristocracia:** grupo de pessoas localizada no topo da pirâmide social que participava diretamente do exercício do poder.

**Barão:** no contexto da Inglaterra medieval, um magnata secular. Veja **magnata**.

**Caithréim Thoirdhealbhagh:** em irlandês, “Os Triunfos de Tarlac”. Texto em prosa, classificado por alguns autores como uma saga, que conta a história das guerras de 1276-1318 em Thomond.

**Chancelaria:** braço da administração inglesa responsável pela expedição de documentos em nome da Coroa.

**Clã:** grupo de parentesco unido pela crença em um ancestral comum. A palavra deriva do irlandês *clann* (“filhos” ou “progênie”). Porém, ela não era usada na Irlanda medieval com esse sentido. Veja *fine*.

**Coroa:** em monarquias, instituição simbólica que representa o poder do monarca. É focada na figura do rei, mas transcende o ocupante do trono.

**Era Pré-industrial:** período da história humana que antecede a Revolução Industrial (séculos XVIII-XIX). Alguns historiadores preferem dividir a história humana entre dois períodos (Pré-industrial e Industrial), em vez de recorrer à tradicional divisão quadripartite (História Antiga, Medieval, Moderna e Contemporânea).

**Febas:** (em irlandês moderno, *feabhas*) “excelência”. No contexto do jogo, a soma de qualidades e capital político que legitima um rei irlandês aos olhos de seus súditos.

**Fine:** grupo de parentesco dotado de funções políticas e jurídicas, em que membros têm obrigações e privilégios proporcionais à sua proximidade em relação a outros membros. Foi a unidade de organização social predominante na Irlanda Gaélica até o século XVII.

**Gossipred:** espécie de acordo informal selado entre reis e magnatas como alternativa às alianças por apadrinhamento e casamento. Seus termos não são bem conhecidos, e podem ter variado ao longo do período medieval. Este tipo de laço era predominantemente feito entre ingleses e irlandeses, e as alianças resultantes tendiam a ser mais instáveis do que aquelas garantidas por matrimônio ou apadrinhamento.

**Irlanda Gaélica:** na história irlandesa pré-moderna, nome dado ao território da Irlanda ocupado por populações de língua irlandesa que se organizavam politicamente mediante o sistema de *fine*. Veja *fine*.

**Justiciar:** governador responsável por representar os interesses da Coroa na Irlanda. Era geralmente um magnata escolhido pelo rei.

**Longport:** (no plural, *longphoirt*) palavra irlandesa para assentamentos usados pela elite secular (outros que não os castelos).

**Magnata:** um membro da elite aristocrática da Inglaterra medieval. O grupo inclui bispos, aristocratas “de título” (*earls*, duques, etc) e outros grandes detentores de terras.

**Manor:** unidade jurídica básica do mundo medieval inglês. Possuíam um centro administrativo, conhecido em latim como *caput*, dotado de um

tribunal que arbitrava sobre disputas locais e, comumente, alguma forma de fortificação e um entorno urbano. A composição de uma *manor* variava bastante de acordo com sua localização, com a riqueza de suas terras e com o fato de ser governada por um senhor residente ou que apenas a visitava esporadicamente. De uma maneira geral, contudo, elas incluíam uma parcela de terras administradas pelo detentor da *manor* (chamada em inglês de *demesne*) e outra arrendada a súditos conhecidos como terratenentes.

**Meio circulante:** soma do dinheiro e outros objetos com finalidade monetária em circulação em uma dada economia. Na Irlanda medieval, compunham o meio circulante tanto moedas metálicas quanto cabeças de gado.

**Primeira modernidade:** convenção historiográfica para um período que separa o final da Idade Média à Revolução Industrial no final do século XVIII.

**Rí:** (no plural, *ríthe*) nome dos membros do nível mais alto da aristocracia secular irlandesa – comumente traduzidos como “reis”.

**Senhorio:** (em inglês, *lordship*) no contexto da Irlanda inglesa – e do mundo inglês medieval como um todo – território sob a autoridade de um senhor (em latim, *dominus*). Este podia ser tanto o rei da Inglaterra quanto um magnata.

**Senhorio da Irlanda:** esse termo possui dois sentidos diferentes. O primeiro diz respeito ao status da Irlanda entre os anos de 1171 e 1541, quando o rei da Inglaterra desfrutou do título de senhor da Irlanda (em latim, *dominus Hiberniae*). Este título deixou de existir em 1542, quando o rei inglês Henrique VIII o extinguiu em favor de outro: o de rei da Irlanda. A mudança se deveu ao fato de que o título de *dominus Hiberniae* havia sido concedido aos monarcas ingleses pelo papa, de quem Henrique, ao fun-

dar a igreja anglicana, queria se distanciar. O segundo sentido é utilizado por historiadores como Rees Davies e se refere a uma parte do território irlandês entre 1171 e 1541 que sofrera colonização inglesa mais intensiva e onde, por consequência, a autoridade real era maior. As dimensões deste segundo Senhorio variaram ao longo do período medieval. De uma maneira geral, porém, ele correspondia às grandes cidades da costa leste irlandesa (como Dublin, Waterford e New Ross) e seus arredores.

**Sobrepastoreio:** fenômeno que ocorre quando um rebanho se alimenta de um mesmo pasto por tempo e/ou com intensidade suficiente para causar danos à vegetação local. Em casos extremos, ele pode contribuir à erosão do solo e inutilizar terras produtivas.

**Taoiseach:** em irlandês, “o primeiro” ou “o número um”. Denotava um líder político, geralmente um *rí*.

**Thomond:** em irlandês, *Tuadhmhain*. Antigo reino irlandês correspondente ao atual condado de Clare, na Irlanda.

**Trícha cé:** divisão territorial da Irlanda gaélica. Era importante para fins de taxaço e serviço militar.

**Tuath:** (no plural, *tuatha*) termo genérico em irlandês que designa um território ou país. Geralmente utilizada como sinônimo de “reino” – i.e. o espaço controlado por um *rí*.

**Turfa:** espécie de carvão vegetal, assemelhado à lama em consistência, que se acumula em pântanos. Muito comum em todo o norte da Europa. De uma maneira geral, territórios com turfa eram economicamente pouco interessantes, pois não eram adequados nem para a agricultura nem para o pasto de animais.

## Jogos e educação

Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

ALVES, Lynn; VIANA, Helyom; MATTA, Alfredo (Orgs.), **Museus Virtuais e Jogos Digitais: Novas linguagens para o estudo da história**, Salvador: EDUFBA, 2019.

BOOTH, Paul, **Board Games as Media**, New York: Bloomsbury Academic, 2021.

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

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet, **Jogos e Ensino de História**, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

HARRIGAN, Pat; KIRSCHENBAUM, Matthew G. (Orgs.), **Zones of Control: Perspectives on Wargaming**, Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2016.

MCCALL, Jeremiah, **Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History**, Illustrated edição. New York: Routledge, 2011;

MCCALL, Jeremiah, The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium, **Game Studies**, v. 20, n. 3, 2020.

TELLES, Helyom; ALVES, Lynn, Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado, **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2015.

## Historiografia

BRÁZDIL, Rudolf; PFISTER, Christian; WANNER, Heinz; et al. Historical Climatology In Europe – The State Of The Art. **Climatic Change**, v. 70, n. 3, p. 363–430, 2005.

CAMPBELL, Bruce. Benchmarking medieval economic development: England, Wales, Scotland, and Ireland, c.1290. **The Economic History Review**, v. 61, n. 4, p. 896–945, 2008.

\_\_\_\_\_. **The Great Transition: Climate, Disease and Society in the Late-Medieval World**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. Available at:<<https://www.cambridge.org/core/books/great-transition/08A11B44816A641AC07B6BE36A557FD8>>. Access date: 18 Nov. 2021.

CHEVALLIER, Chris. Mapping and Measuring the Impact of the Bruce Invasion. **History Ireland**, p. 16–19, 2019.

\_\_\_\_\_. What was the distribution of wealth in Ireland c. 1300? **History Ireland**, p. 18–21, 2019.

CONNOLLY, Philomena, An Account of Military Expenditure in Leinster, 1308, **Analecta Hibernica**, n. 30, p. 3–5, 1982.

\_\_\_\_\_. **Medieval Record Sources**. Dublin: Four Courts, 2002.

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

CROOKS, Peter. “Divide and Rule”: Factionalism as Royal Policy in the Lordship of Ireland, c. 1171-1265. **Peritia**, v.19, 2005, pp. 263-307

----- . The Structure of Politics in Theory and Practice, 1210-1541. In: SMITH, Brendan; BARTLETT, Thomas (Orgs.). **The Cambridge History of Ireland: Volume 1, 600–1550**. Cambridge ; New York, NY: Cambridge University Press, 2018, pp. 441-468.

CROUCH, David. **The English Aristocracy, 1070-1272: A Social Transformation**. New Haven: Yale University Press, 2011.

DAVIES, R. R. **Lords and Lordship in the British Isles in the Late Middle Ages Hardcover**. Oxford / New York: OUP Oxford, 2009.

DEVROEY, Jean-Pierre. **Puissants et misérables Système social et monde paysan dans l'Europe des Francs (VIe-IXe siècles)**. Bruxelles: Académie Royale de Belgique, 2006.

DUFFY, Seán (Org.). **Medieval Ireland: An Encyclopedia**. New York/ London: Routledge, 2005

FITZPATRICK, E. Native enclosed settlement and the problem of the Irish 'Ring-fort'. 2009. Available at: <<https://aran.library.nuigalway.ie/handle/10379/454>>. Access date: 16 Dec. 2019.

----- . Rethinking settlement values in Gaelic society: the case of the cathedral centres. **Proceedings of the Royal Irish Academy: Archaeology, Culture, History, Literature**, v. 119C, p. 69–102, 2019.

FRAME, R. F. **Ireland and Britain 1170-1450**. London/Rio Grande: Hambledon Press, 1998

GIBSON, D. Blair. **From Chieftdom to State in Early Ireland**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

HARTLAND, Beth. English Lords in Late Thirteenth and Early Fourteenth Century Ireland: Roger Bigod and the de Clare lords of Thomond. **The English Historical Review**, v. CXII, n. 496, p. 318–348, 2007.

JORDAN, William Chester. **The Great Famine: Northern Europe in the Early Fourteenth Century**. Princeton: Princeton University Press, 1996.

LAUWERS, Michel, Mosteiros, Lugares de Vida e Espaço Social: Sobre a Construção dos Complexos Monásticos no Ocidente Medieval, **Revista Territórios e Fronteiras**, v. 7, n. 2, 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.

LYONS, Mary C. **Manorial administration and the manorial economy of Ireland c. 1200-1377**. Doctoral Thesis, Trinity College (Dublin, Ireland). Department of History, 1984. Disponível em: <<http://www.tara.tcd.ie/handle/2262/77194>>. Data de acesso: 26 maio 2020.

MACCOTTER, Paul. **Medieval Ireland: Territorial, Political and Economic Divisions**. Dublin: Four Courts Press, 2008.

MCINERNEY, Luke. **Clerical and Learned Lineages of Medieval Co. Clare: A Survey of the Fifteenth-century Papal Registers**. Dublin: Four Courts Press, 2014.

----- . Was Caithréim Thoirdhealbhaigh written at Clare Abbey in the mid-fourteenth century? **The Other Clare**, v. 45, p. 26–32, 2021.

MULHAIRE, Ronan. **Kingship, lordship, and resistance: a study of power in eleventh- and twelfth-century Ireland.** Thesis, University of Dublin, Dublin, 2020. Available at: <<http://www.tara.tcd.ie/handle/2262/92542>>. Access date: 4 nov. 2020.

MURPHY, Margaret. The Economy. In: SMITH, Brendan (Org.). **The Cambridge History of Ireland: Volume 1: 600–1550.** Cambridge: Cambridge University Press, 2018, v. 1, p. 385–414.

NEWFIELD, Timothy P. A cattle panzootic in early fourteenth-century Europe. **The Agricultural History Review**, v. 57, n. 2, p. 155–190, 2009.

NIC GHIOLLAMHAITH, Aoife. Dynastic warfare and historical writing in North Munster, 1276–1350. **Cambrian Medieval Celtic Studies**, v. 2, p. 73–89, 1981.

----- . Kings and Vassals in Later Medieval Ireland: The Uí Bhriain and the MicConmara in the Fourteenth Century. In: BARRY, Terry; FRAME, Robin; SIMMS, Katherine (Orgs.). **Colony and Frontier in Medieval Ireland.** London and Rio Grande: The Hambledon Press, 1995, p. 201–216.

Ó CLABAIGH, Colmán. The Church, 1050–1460. In: SMITH, Brendan (Org.). **The Cambridge History of Ireland: Volume 1: 600–1550.** Cambridge: Cambridge University Press, 2018, v. 1, p. 355–384.

PARKES, Peter. Celtic Fosterage: Adoptive Kinship and Clientage in Northwest Europe. **Comparative Studies in Society and History**, v. 48, n. 2, p. 359–395, 2006.

PATTERSON, Nerys Thomas. **Cattle-lords and Clansmen: The Social Structure of Early Ireland.** Notre Dame: Notre Dame Press, 1994.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO.  
União dos Dirigentes Municipais de Educação do Estado de São Paulo.  
**Currículo Paulista**. São Paulo: SEE-SP/UNDIME-SP, 2019.

SCOTT, James C. **The Art of Not Being Governed: An Anarchist History of Upland Southeast Asia**. New Haven/London: Yale University Press, 2009.

SIMMS, Katherine. **From Kings to Warlords**. Woodbridge: The Boydell Press, 1987.

----- . The Battle of Dysert O’Dea and the Gaelic Resurgence in Thomond. **Dal gCais**, v. 5, p. 59–66, 1979.

----- . **Medieval Gaelic Sources**. Dublin: Four Courts, 2009.

SLAVIN, Philip. The 1310s Event. In: WHITE, Sam; PFISTER, Christian; MAUELSHAGEN, Franz (Orgs.). **The Palgrave Handbook of Climate History**. London: Palgrave Macmillan UK, 2018, p. 495–515. Available at: <[https://doi.org/10.1057/978-1-137-43020-5\\_33](https://doi.org/10.1057/978-1-137-43020-5_33)>. Access date: 17 dez. 2021.

----- . Warfare and Ecological Destruction in Early Fourteenth-Century British Isles. **Environmental History**, v. 19, n. 3, p. 528–550, 2014.

VAN BAVEL, Bas; CURTIS, Daniel R.; DIJKMAN, Jessica; et al. **Disasters and History: The Vulnerability and Resilience of Past Societies**. Cambridge: Cambridge University Press, 2020

VEACH, Colin. Conquest and Conquerors. In: SMITH, Brendan (Org.). **The Cambridge History of Ireland: Volume 1: 600–1550**. Cambridge: Cambridge University Press, 2018, v. 1, p. 157–181.

WARNTJES, Immo. Regnal succession in early medieval Ireland. **Journal of Medieval History**, v. 30, n. 4, p. 377–410, 2004.

WESTROPP, Thomas Johnson. On the External Evidences Bearing on the Historic Character of the “Wars of Torlough,” by John, Son of Rory Mac Grath. **The Transactions of the Royal Irish Academy**, v. 32, p. 133–198, 1902. Available at: <<https://www.jstor.org/stable/30078832>>. Access date: 29 May 2019.

----- . The Normans in Thomond. Part I., 1275-1287. **The Journal of the Royal Society of Antiquaries of Ireland**, v. 1, n. 4, p. 284–293, 1890.

----- . The Normans in Thomond. Part II., 1287-1313. **The Journal of the Royal Society of Antiquaries of Ireland**, v. 1, n. 5, p. 284–293, 1891.

----- . The Normans in Thomond. Part III., 1313-1318 (Continued). **The Journal of the Royal Society of Antiquaries of Ireland**, v. 1, n. 6, p. 462–472, 1891.

### Vinicius Marino Carvalho

Doutor em História Econômica, mestre em História Social e bacharel em História pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). É membro do Laboratório de Estudos Medievais (LEME) e dos grupos de estudos Idade Média e Humanidades Digitais (IM-HD) e Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE). Desenvolve pesquisas sobre a história da Irlanda nos séculos XIII e XIV, aplicação de técnicas de modelagem computacional à história e usos histórico/historiográficos de videogames e board games.

### Amanda Daltro de Viveiros Pina

Doutoranda em Arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP), mestre em Antropologia com ênfase em Arqueologia pela Universidade Federal do Pará (UFPA), graduada em Museologia pela Universidade Federal do Pará (2017) e graduada em Direito pelo Centro Universitário do Pará (CESUPA). Desenvolve projetos envolvendo educação e patrimônios arqueológicos em jogos eletrônicos, ciberarqueologia e archaeogaming. É membro do Laboratório de Arqueologia Romana e Provincial (Larp) e dos grupos de pesquisa Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE), Grupo de Antropologia do Turismo na Amazônia (GATA) e Grupo de Arqueologia Histórica Amazônica (GAHiA). Atua também em trabalhos de campo de Prospecção Arqueológica.

