



**Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Centro de Artes, Humanidades e Letras
Mestrado Profissional em História da África, da Diáspora e dos Povos
Indígenas**

**COMO CURA *KEMET*: JOGANDO, REPRESENTANDO E
APRENDENDO SOBRE A CURA A PARTIR DOS PAPIROS
DE EDWIN SMITH**

Wilson Oliveira Badaró

**CACHOEIRA-BAHIA
2018**

**COMO CURA *KEMET*: JOGANDO, REPRESENTANDO E
APRENDENDO SOBRE A CURA A PARTIR DOS PAPIROS DE
EDWIN SMITH**

Wilson Oliveira Badaró

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Mestrado Profissional em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia como requisito para a obtenção do título de Mestre em História sob orientação do Prof. Ms. Juvenal de Carvalho.

**CACHOEIRA-BAHIA
2018**

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha Catalográfica: Biblioteca Universitária de Cachoeira - CAHL/UFRB

B132c Badaró, Wilson Oliveira
Como Cura Kemet: jogando, representando e aprendendo sobre a cura a partir dos papiros de Edwin Smith / Wilson Oliveira Badaró. – Cachoeira, 2018.
143 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Ms. Juvenal de Carvalho.
Dissertação (mestrado profissional) - Programa de Pós-Graduação em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, 2018.

1. História antiga. 2. África - História. 3. História - Ensino. 4. Papiro de Edwin Smith. 5. Egito Antigo. I. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Centro de Artes, Humanidades e Letras. Programa de Pós-Graduação em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas. II. Título. III. Título: Jogando, representando e aprendendo sobre a cura a partir dos papiros de Edwin Smith.

CDD: 930

Elaboração: Fábio Andrade Gomes - CRB-5/1513

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Centro de Artes, Humanidades e Letras
Mestrado Profissional em História da África, da Diáspora e dos Povos
Indígenas

**COMO CURA *KEMET*: JOGANDO, REPRESENTANDO E
APRENDENDO SOBRE A CURA A PARTIR DOS PAPIROS DE
EDWIN SMITH**

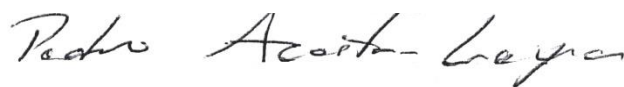
COMISSÃO EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO:

Wilson Oliveira Badaró

Aprovado em 27 de fevereiro de 2018



Prof. Ms. Juvenal de Carvalho (UFRB – Orientador)



Prof. Dr. Pedro Acosta Leyva (UNILAB – Examinador Externo)



Prof. Dr. Leandro Antonio de Almeida (UFRB – Examinador Interno)

DEDICATÓRIA

A minha família,

Dedico este trabalho à causa e pessoa geradora de todo o percurso acadêmico que venho trilhando até aqui, considerando suas dimensões fenomênicas e *númenas* em minha vida, como queria Immanuel Kant. Esta dedicatória dirige-se, inexoravelmente, à fiel companheira e proponente da minha retomada dos estudos, Hélia Regina Mesquita de Jesus, que me trouxe de volta a um caminho que eu já havia esquecido ser possível retomar. Caminho este que sempre desejei concretizar: Uma carreira acadêmica. A você, Regina, eu devo meu atual momento intelectual e formação. Sem sua persistência e fé, não estaria aqui e, possivelmente, não teria inspiração suficiente para prosseguir vencendo e superando expectativas. O caminho agora é o mais denso e mais exigente!

À minha mãe Cleonice Oliveira Torres e meu pai Wilson Alves Badaró por todo o suporte, apoio e palavras confortantes em momentos difíceis. Devo aos senhores, a minha vida, estima e exemplos de batalha, humildade e valor ao negro, pois na infância – aos 7 anos de idade, para ser mais preciso –, o senhor, painho, me frisou o quão importante era compreender e valorizar a cor que eu tinha mesmo que ela não fosse valorizada, reconhecida ou estimada por coleguinhas de escola que ainda não houvessem alcançado essa consciência.

Aos meus irmãos Wilton Oliveira Badaró e Wildhemberg Oliveira Badaró por seu apoio moral, material e horas gastas divertindo-me – com “o mais puro futebol brasileiro” com *joysticks* quebrados e tudo o mais – em nosso ambiente familiar, apesar de todo o seu cansaço oriundo de seus respectivos trabalhos e responsabilidades vocês sempre encontram tempo para “irmos uma mão”. A vocês meus irmãos, um profundo agradecimento pelo empréstimo dos ouvidos sempre atentos aos meus pleitos e pelos empréstimos materiais e financeiros que nunca pedi formalmente, mas suas leituras de entrelinhas percebiam que eu necessitava, mesmo sem proclamar. Empréstimos estes, de ouvidos e importâncias que nunca terei como pagar, pois eles traduzem como as coisas funcionam diferentemente em famílias não “tradicionais”, sobretudo aquelas que não pertencem à classe média brasileira onde o egresso das IES já conta com garantias laborais em “negócios” da família. Não é assim que se dá em famílias do bairro onde cresci...

Dedico também aos meus filho e filhas Agatha, Ana Clara, Wilsinho e Giovanna, pois boa parte destes esforços foram empregados pensando em deixar-lhes um legado de luta e busca intelectual sempre maiêutica, sempre simples, honrada e honesta. Neste exemplo, uma carreira acadêmica, que sinto que será minha maior contribuição e herança para vocês, uma vez que, como dito acima, não temos muito mais, ao menos em minha família, que exemplos a deixar no sentido de esperarmos que as próximas gerações desta suplantem as anteriores em termos de êxito profissional e intelectual. O êxito financeiro nada mais é que uma consequência/faceta do *status* relacional entre erudição e profissão.

AGRADECIMENTOS

Sei que a escrita de agradecimentos sempre nos projetam posteriormente à sensação de cometer injustiças por não mencionar aquele colega, amigo, parceiro que tanto nos ajudou nas andanças universitárias em um ensino superior, muitas vezes, solitário e esvaziado de amizade real. Certo de que, em longo prazo, perceberei tais injustiças deixo o meu sincero agradecimento a todos os colegas, amigos, conhecidos, parceiros e profissionais que me auxiliaram na dura caminhada da concretização de uma pós-graduação cheia de surpresas positivas e repleta de libertações cognitivas dada a sua natureza renovadora do curso.

Assim sendo, destaco como imprescindível mencionar as contribuições que precisam ser agradecidas devido a sua presença constante em minha formação como um todo.

Ao professor Sergio Augusto Franco Fernandes por acreditar em meu potencial e verve filosóficas e convidar-me a participar pela primeira vez de uma iniciação científica. Por meio de sua visão e estímulo, pude receber uma formação científica bastante apurada e pautada na honestidade acadêmica e na pesquisa densa e atenta. Agradeço pela paciência, ensinamentos, conselhos e, sobretudo, amizade que foram a marca de nosso relacionamento acadêmico. Sua primazia em minha iniciação científica abriu-me caminhos amplos e uma trilha que espero que seja tão ampla quanto a sua porque sabemos que a sofística tem sido injustificada dentro da história e da tradição filosófica.

Ao professor Leandro Almeida por sua decisiva orientação na disciplina de Teoria e Métodos da História refinando a pesquisa e levantando questionamentos que transformaram a minha relação com o objeto pesquisado e também por;

- I. sua participação ativa em meu tirocínio docente que rendeu um pequeno escrito que refinou outros tantos de minha pesquisa;
- II. seu auxílio técnico e orientações na produção do bem cultural a que esse trabalho fará referência;
- III. pelas correções de texto e de direcionamento para o jogo do tabuleiro;
- IV. sugestões e testes do jogo comigo;
- V. indicação do *software* de limpeza de imagens para liberar o mapa da poluição visual que ele apresentava;
- VI. não ter nenhuma obrigação ou vínculo formal com tudo isso, mas efetuar todas essas intervenções pelo simples fato de acreditar na produção e no poder transformacional que ela poderá ter em seu emprego na educação básica;
- VII. conversas em almoços onde o senhor me convidava por perceber as minhas limitações financeiras, mesmo sendo bolsista, mas saber que estava diante de uma trajetória acadêmica diferenciada de um público que passou a frequentar os bancos das IES a partir de 2010 com a inserção do novo ENEM...;
- VIII. todas as outras coisas que sabemos que você faz e fez por mim e por diversos outros estudantes, mas ainda assim é incompreendido em diversas dimensões e esferas de sua ação docente.

Agradeço ainda ao senhor, professor Leandro, as horas extras que nunca terei como pagá-las. Seus diversos momentos de verdadeira alteridade e dedicação docente pretendo incorporar à minha prática profissional e reproduzir seus exemplos sem vergonha de repeti-los porque terei a certeza do acerto ao fazê-lo. Sua paciência, intelectualidade e respeito aos

alunos são mais que exemplares. Elas são indescritíveis. Ao senhor, professor Leandro Almeida, um obrigado muito especial!

Ao professor Wellington Castellucci Junior por finalizar a minha formação em Iniciação Científica na graduação com projetos que me renderam prêmios e notoriedade institucional em nossa constante caça às baleias! E quantas baleias pescamos e havemos de ainda pescar no APEB! Agradeço muito a sua amizade e momentos de lazer para abstrair as tensões dos momentos de dúvida dentro de uma temática que nos renderam três anos de parceria formal e que ainda conta com uma grande estrada a seguir, pois a baleação, para mim, não parou aqui. Muito obrigado, Casty.

Ao professor Juvenal por aceitar-me em seu seletto grupo de estudantes e pesquisadores da África, incluir-me entre os alunos do NEAB e ajudar-me incondicionalmente com o desenvolvimento progressivo e proveitoso deste trabalho sobre a África Antiga que poucos conseguiram enxergar. Seu exemplo de vinculação aos propósitos da História da África é inegável. Ao senhor, meu muito obrigado pelas críticas, elogios e tempo na análise de todos os meus trabalhos e esforços cognitivos. Suas dicas de encaminhamentos ao Egito Antigo que descrevo e visualizo através de “uma fechadura para enxergar todo o quarto”¹ foram assaz preciosas! Obrigado, grande mestre “Juvena” da Bahia!

Agradeço enormemente ao professor Denis Renan Correa por tudo. Seu olhar crítico e experiente sobre a antiguidade não se resumem ao seu objeto de pesquisa. Seu desejo de ver mais antiquistas em ação para ampliar as permutas de conhecimento é esplendido e a sua amizade sempre generosa e entregue à honestidade intelectual é assaz preciosa para passar despercebida. Muito obrigado, professor!

Agradeço a todos os funcionários da UFRB que fazem o processo estudantil possível e tranquilo quando sempre estão prontos a nos servir e auxiliar. Agradeço especialmente a Luciano, nosso querido segurança/porteiro que sempre – e simpaticamente – nos tira dúvidas sobre as salas e presença de professores no *campus* com um sorriso contagiante e predisposição inigualável.

Aos professores Cláudio Orlando, Rita Dias, Leandro Almeida, Jacimara Santana, Juvenal de Carvalho, Sérgio Guerra, Eliazar, Gabriel Ávila e Isabel Cristina Reis pelas dicas nas disciplinas ofertadas que reforçaram nossas pesquisas ao passo que ampliaram nossos horizontes epistemológicos. Obrigado, professores!

Aos colegas Bruno Souza Costa, Camila Santos do Nascimento, Rodrigo de Araújo Paixão, Rogério Santos Souza (Pessoa), Fábio Santos Barreto, Fábio Américo Reis Santos, Cristiano Amaral de Almeida, Delmaci Ribeiro de Jesus, Jadson Ferreira dos Santos, Vinícius Bonifácio Santos Alves (Nikito/Nikima) e Sandro Augusto da Silva Cerqueira Júnior (Sandinho). Com vocês qualquer curso será bom, será divertido e de grande valia, pois em nenhum momento competimos. Sempre somamos uns aos outros. Lastimo muito não termos mais um curso de pós-graduação juntos. Sinto a falta de nossas resenhas e, sobretudo, dos aprendizados coletivos. Ao meu filho intelectual de longos anos de graduação e pós-graduação juntos, um agradecimento mais que especial, meu amigo...

¹ Frase que esse grande conhecedor da antiguidade da história adorava repetir em aulas para frisar o quão difícil é a construção da História Antiga.

Agradeço enormemente ao professor Pedro Leiva pelas decisivas contribuições que me ajudaram a perceber limitações teóricas que deveriam ser exploradas e melhor elaboradas no sentido de desenvolver um trabalho mais historiográfico que prático e me projetaram um degrau acima de minhas próprias expectativas. Seus conselhos como o historiador metódico e atento que és foram descomunais para a finalização desse trabalho, professor. Meu muito obrigado!

Agradeço a FAPESB pelo apoio institucional e financeiro sem o qual a pesquisa seguramente ocorreria com menor impacto e concretude. Sem ela, vi colegas de pós-graduação encararem situações que poderiam ser amenizadas e pesquisas seriam mais bem desenvolvidas se o apoio financeiro chegasse...

A minha esposa Regina Mesquita por todo o apoio em momentos cruciais e decisivos de uma vida acadêmica intensa e de uma vida a dois mais intensa ainda por permitir a divisão equilibrada entre discussões históricas e percalços do cotidiano. Querida companheira, muito obrigado!

COMO CURA *KEMET*: JOGANDO, REPRESENTANDO E APRENDENDO SOBRE A CURA A PARTIR DOS PAPIROS DE EDWIN SMITH

RESUMO

O presente trabalho visa reunir um conjunto de informações sobre a caracterização do documento histórico – Papiro de Edwin Smith – ainda pouco trabalhado pelos historiadores brasileiros, oferecendo, a partir desta caracterização, um jogo de tabuleiro representativo, temático e interativo que possa contribuir com maiores informações sobre as práticas de cura no Egito Antigo. Este jogo pretende disponibilizar uma dimensão importantíssima da sociedade egípcia – a das práticas de cura – além de expor um momento histórico da antiguidade e suas respectivas implicações para a manutenção desta prática no sentido de auxiliar os professores em sala a partir do jogo. Os objetivos mais gerais do jogo são: a) fazer com que os alunos e participantes do jogo percebam como as práticas de cura se deram no Egito Antigo e como – também, com o que – se desenvolveram. Da mesma forma, dentro das atividades proposta pelo jogo, pretende-se b) envolver os elementos usados como utensílios, materiais e substâncias no intuito de contextualizar estas práticas e os conhecimentos disponíveis em *Kemet*.

Palavras-chave: História da África, História Antiga, Jogo Histórico, Papiro de Edwin Smith, Práticas de Cura no Egito Antigo

ABSTRACT

The present paper aims at gathering a set of information about the characterization of the historical document – Edwin Smith Papyrus – still little worked by the Brazilian historians, offering, from this characterization, a representative, thematic and interactive board game that can contribute with more information about Ancient Egypt and about its healing practices in its own context. This game aims to provide a very important dimension of Egyptian society – that of healing practices – in addition to expose a historical moment of antiquity and its implications for maintaining the continuity of this practice by the teachers in the classroom using the game as a starting point. The most general objectives are a) to get the students and participants in the game in order to make them understand how healing practices took place in Ancient Egypt and how – and with what – they developed those practices. In addition, within the activities proposed by the game, it is intended b) to involve the elements used as utensils, materials and substances in order to contextualize these practices and the knowledge available in *Kemet*.

Keywords: African History, Ancient History, Edwin Smith Papyrus, Healing Practices in Ancient Egypt, Historical Game.

Índice de Figuras

Figura 1: Trecho do Papiro de Edwin Smith em parcela intermediária	22
Figura 2: Página do Papiro Digitalizado do Turning the Pages	27
Figura 3: Fragmentos do Papiro de Edwin Smith.....	29
Figura 4: Outra porção do Papiro de Edwin Smith	34
Figura 5: Exemplo de distribuição da área de atuação dos participantes	51
Figura 6: Frente (à esquerda) e verso (à direita) da Carta de Exame e Prognóstico	61
Figura 7: Ampliação frontal da Carta de Exame e Prognóstico	61
Figura 8: Modelo de Carta de Tratamento (frontal)	64
Figura 9: Frente (à esquerda) e verso (à direita) da Carta de Tratamento	64
Figura 10: Frente (à esquerda) e verso (à direita) da Carta de Explicações.....	66
Figura 11: aparência da Carta de Explicações (visão frontal)	67
Figura 12: Exemplo de Carta de Estrela Azul	69
Figura 13: Exemplo de Carta de Estrela Vermelha	70
Figura 14: Mapa do Egito antes do uso do <i>GIMP</i>	83
Figura 15: Mapa do Egito após uso do <i>GIMP</i>	84
Figura 16: Fragmento 1 do Mapa do Egito.....	85
Figura 17: Fragmento 2 do Mapa do Egito.....	86
Figura 18: Fragmento 3 do Mapa do Egito.....	86
Figura 19: Imagem do estrado em tamanho real	88
Figura 20: Mapa do Egito para RPG	90
Figura 21: Mapa do Egito Primário para RPG	91
Figura 22: Cartas prontas, sem enxerto e destaque para o enxerto (centro).....	99
Figura 23: Imagem da impressão dos itens constitutivos do jogo	104
Figura 24: Recorte das últimas cartas para a montagem	105
Figura 25: Montagem e acabamento das cartas de jogo	105
Figura 26: Imagem da caixa do jogo pronta	106
Figura 27: recorte superior do mapa de jogo original	111
Figura 28: Resultados da página da BDTD da Capes	119
Figura 29: Captura de tela do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia .	120
Figura 30: Dados por Grande Área da BDTD/CAPES	121
Figura 31: Dados por campos e disciplinas da BDTD/CAPES.....	121

Índice de Tabelas e Gráficos

Tabela 1: Dados gerais do papiro de Edwin Smith	36
Tabela 2: Quadro de substâncias encontradas	37
Tabela 3: Quadro de materiais encontrados	38
Tabela 4: Dados sobre as práticas de cura recorrentes dentro do Papiro de Edwin Smith.....	42
Gráfico 5: Dados recorrentes de materiais encontrados no papiro	43
Gráfico 6: Dados percentuais das Substâncias	44
Tabela 7: Pormenorização das atividades produtivas para as cartas de jogo	102

LISTA DE SIGLAS USADAS

RPG: *ROLE-PLAYING GAME* (Jogo de Representação de Papéis)

NPC: *NON PLAYING CHARACTER* (Personagem não-jogável)

BDTD: BIBLIOTECA DIGITAL DE TESES E DISSERTAÇÕES

GIMP: *GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM* (Programa de manipulação de imagens *GNU*)

IBICT: INSTITUTO BRASILEIRO DE INFORMAÇÃO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA

CAPES: COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR

SciELO: *SCIENTIFIC ELECTRONIC LIBRARY ONLINE* (Biblioteca Eletrônica Científica Online)

NIH: *NATIONAL INSTITUTES OF HEALTH* (Institutos Nacionais de Saúde)

NLM: *NATIONAL LIBRARY OF MEDICINE* (Biblioteca Nacional de Medicina)

SUMÁRIO

1.	Introdução: compreendendo a necessidade de jogar no Egito Antigo	13
2.	O que é um papiro? Características como fonte.....	17
2.1.	<i>Papiro de Edwin Smith: características e bases para a criação do jogo</i>	<i>19</i>
2.2.	<i>Qual o conteúdo temático deste papiro em específico?.....</i>	<i>21</i>
2.3.	<i>Detalhes e fragmentos internos do Papiro e sua historicidade</i>	<i>23</i>
2.4.	<i>Caracterização do Papiro de Edwin Smith: divisões internas a serem destrinchadas no jogo</i>	<i>26</i>
3.	Artesãos e Escribas: dois agentes históricos em prol da escrita.....	32
4.	Visão geral das práticas de cura no Papiro de Edwin Smith e suas apresentações para usos nas cartas de jogo.....	36
5.	A construção do jogo: ambientação e enredo do tabuleiro	46
5.1.	<i>Espacialidade egípcia e fonte histórica na ambientação do jogo</i>	<i>48</i>
5.2.	<i>Exame e Prognóstico como problemas a serem sanados.....</i>	<i>54</i>
5.3.	<i>Carta de tratamento: a busca pelo procedimento correto na cura</i>	<i>56</i>
5.4.	<i>O uso das cartas e dos dados no sistema de jogo</i>	<i>58</i>
5.4.1.	Cartas de Exame e Prognóstico	60
5.4.2.	O espaço da Sorte/Revés dentro do jogo	62
5.4.3.	Cartas de Tratamento	63
5.4.4.	Cartas de Explicações	65
5.4.5.	Cartas de Estrela Azul	67
5.4.6.	Cartas de Estrela Vermelha	69
5.4.7.	Perguntas do questionário	70
5.5.	<i>Considerações sobre a construção do jogo em um mestrado profissional.....</i>	<i>73</i>
6.	Do projeto ao jogo efetivo: mudanças, percalços e soluções.....	80
6.1.	<i>Entraves na criação, adaptação e escolha do mapa definitivo</i>	<i>81</i>
6.2.	<i>Formulação dos elementos internos do Tabuleiro de Jogo.....</i>	<i>88</i>
6.2.1.	O mapa que inspirou o tabuleiro original.....	90
6.3.	<i>Mudança de RPG para jogo de Tabuleiro.....</i>	<i>92</i>

7. Criação das cartas de jogo: o papiro histórico com cara lúdica	98
8. Como jogar?	107
8.1. <i>Quanto ao uso das raias e áreas de atuação no tabuleiro de jogo</i>	108
8.2. <i>Das invasões</i>	111
8.3. <i>Das relações entre jogadores</i>	112
8.4. <i>Sorte e Revés: ampliando os materiais da cura a partir do superado</i>	113
9. Apontamentos e anotações para o uso do lúdico.....	115
10. Considerações finais.....	124
Referencial Bibliográfico	128
Documentos Anexos.....	135
Documento para investigação de aplicação.....	135
Folha de controle dos donos originais das <i>raias</i> iniciais e posicionamento.....	138
Controle de posicionamento de participantes dentro do tabuleiro	138
Controle de esvaziamento de <i>áreas de atuação</i> nas <i>raias</i>	139
Imagem ampliada do Tabuleiro.....	141
Imagem ampliada da legenda de símbolos do tabuleiro.....	142

Como cura *Kemet*: jogando, representando e aprendendo sobre a cura a partir dos papiros de Edwin Smith.

1. Introdução: compreendendo a necessidade de jogar no Egito Antigo

A proposta da produção de um bem cultural, a ser aqui apresentado, encara o jogo de tabuleiro com representação de personagens como sendo uma importante oportunidade para o desenvolvimento de uma discussão relacionada às práticas de cura egípcias da antiguidade. Tal afirmativa se faz mais pertinente justamente pelo fato de não dispormos, no Brasil, sobretudo, de trabalhos que tratem desta temática dentro do campo histórico.

Esta ausência de trabalhos disponíveis para consulta sobre o tema pode ser rapidamente constatável em buscas nas BDTDs, das instituições de Ensino Superior do Brasil, SciELO (regional ou nacional), por exemplo. Desse modo, este trabalho surge como uma produção voltada para o incremento de problematizações em relação à África, mais precisamente sobre o Egito Antigo.

Apenas a título de ilustração, se fizermos uma busca usando as palavras-chave: Hipócrates (tido como o pai da Medicina) ou Medicina Grega, contando com trabalhos da área de saúde que esbocem um pequeno levantamento histórico, obteremos uma quantidade satisfatória de discussões e trabalhos². Todavia, se fizermos a mesma busca sobre a cura no Egito usando palavras-chave como: Imhotep ou Medicina Egípcia, os resultados não são animadores. Ou seja, em comparação com a Medicina Grega Antiga, que acaba sendo

² Em pesquisa direta e restrita à BDTD/IBICT (Biblioteca Digital de Teses e Dissertações) com o uso da palavra-chave “Medicina Grega” chegamos a 2,812 trabalhos relacionados, e com o termo “Hipócrates” obtivemos 333 resultados contra apenas 181 considerados relacionados à “Medicina Egípcia” e 12 trabalhos relacionados à “Imhotep”. Faz-se necessário ressaltar que, nessa plataforma – BDTD/IBICT – os números apresentados acima não traduzem a realidade da produção de fato relacionada com os assuntos das palavras chaves compostas como Medicina Grega ou Egípcia, sobretudo, no caso da “Medicina Egípcia” que, logo na primeira página, fica evidente que os assuntos tratam exclusivamente de medicina, e não de medicina no Egito especificamente. Um exemplo disso é a brilhante dissertação de mestrado de Bruna de Andrade que expõe as diferentes formas de produção do conhecimento médico – entre o científico e o tradicional – em Angola que vai, para efeito de demonstrar a antiguidade das práticas de cura no continente, mencionar o conhecimento médico egípcio, todavia este não é o foco de seu trabalho. Cf.: ANDRADE, Bruna Boeckmann de. **Angola, entre a dor e a cura: repensando a produção do conhecimento médico**. 2016. 120 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Sociedade e Cooperação Internacional)—Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/21205>> acesso em: 02 de maio de 2018. Estes números chamam a atenção para a discrepante disponibilização de literatura entre as duas sociedades antigas e instigam a investigação de suas causas e razões. Já no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, com a palavra-chave “Hipócrates” chegamos ao número de 55 trabalhos, e para o termo “Imhotep”, nenhuma produção. As buscas foram efetuadas pela última vez na data de 02 de maio de 2018.

historicamente menos antiga que a Egípcia, se considerarmos achados arqueológicos como base ³, acabamos por não contar com o mesmo interesse dos acadêmicos na divulgação/pesquisa do pioneirismo egípcio no campo da promoção/estudo social da saúde em seu contexto antigo, ou mesmo sobre a história de sua primazia na ação e desenvolvimento de saberes sobre as práticas de cura.

Inicialmente, ao buscar documentos para iniciar estas discussões deparei-me não somente com a escassez de referenciais teóricos e bibliográficos especializados, ou seja, discutido por historiadores ou pesquisadores de áreas afins no Brasil, mas, também, com a escassez de fontes. Foi somente ao encontrar o Papiro de Edwin Smith⁴ em site internacional específico da área de saúde⁵, que dei início às problematizações que poderiam iluminar algumas indagações e inquietações em relação ao assunto.

Assim, no sentido de auxiliar professores e profissionais da educação que pretendam aliar o brincar, o jogar e a diversão aos processos de apreensão cognitiva dentro do segmento educacional ou ainda fora dele que pensei na formulação de um jogo envolvendo a temática em questão.

Desta forma, o jogo tentará dar conta de: responder algumas questões ao fim da partida e, em caso contrário, ao menos provocá-las nos alunos e participantes envolvidos. Perguntas em relação às catalogações, receitas, materiais etc., como: qual a utilidade da catalogação das práticas de cura para a sociedade egípcia antiga? Como elas eram usadas? A quem se direcionavam? Em resumo, como esta sociedade produziu e se utilizou destas práticas que tinham como finalidade curar pessoas? Para este fim, o Papiro de Edwin Smith é, sem dúvidas, uma fonte riquíssima como veremos adiante a partir do método hermenêutico de leitura das fontes.

Para Julio Bentivoglio, o uso do método hermenêutico implica na compreensão dos alcances cognoscíveis do homem sobre os objetos estudados considerando as limitações e

³ Os papiros médicos de Ebers, Edwin Smith, Kahun, dentre outros, são evidências dessa anterioridade em termos de datação dessas documentações. Também, assim como o documentar das práticas no que agora nos consta como vestígios históricos, são indícios históricos que podem nos conduzir ao levantamento de hipóteses similares no sentido de indicar antecipação egípcia dentro do campo das práticas de cura.

⁴ Acesso direto ao documento histórico em papiro digitalizado e os seus fragmentos está disponível em: <https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html>, acesso em: 02 de maio de 2018.

⁵ O site dos Institutos Nacionais de Saúde (NIH – National Institutes of Health) disponível na página <<https://www.nih.gov/>> que reúne um conglomerado de institutos que, por sua vez sugere o acesso à Biblioteca Nacional de Medicina (NLM-National Library of Medicine) disponível na página <<https://www.nlm.nih.gov/>>. Este último hospeda uma grande quantidade de documentos históricos relacionados à área de saúde e sua promoção. Os acessos a ambas as páginas se deram em 02 de maio de 2018.

condicionantes temporais que atuam sobre ele – o homem que estuda –, estando ele no presente, e o objeto estudado estando no passado⁶.

Desta forma, a proposta aplicou as medidas dadas pela fonte histórica que traz vestígios das formas do passado em seu contexto usando a hermenêutica para atrair os detalhes intrínsecos a partir das evidências percebidas e descritas pela própria África, pelo próprio Egito e pelo próprio papiro de Edwin Smith que sugeriu a primazia africana na arte da cura através dos milênios.

Quando Joseph Ki-Zerbo tratou de afirmar que o método de tratamento dos relatos históricos sobre África precisa ser feito a partir de suas próprias fontes, documentos e historiadores, sua intenção propunha que “para não substituir um mito por outro, é preciso que a verdade histórica, matriz da consciência desalienada e autêntica, seja rigorosamente examinada e fundada sobre provas”⁷ como papiros escritos por egípcios, por exemplo, e que sejam contados a partir de uma perspectiva negra que reconheça os processos históricos que colocaram o continente no *status quo* que hoje ele se encontra.

Feitas as exposições fundamentais da fonte histórica que realçam um cenário mais nítido e complexo da sociedade egípcia em termos de suas práticas de cura e dinâmicas produtivas a serviço da promoção da saúde, a comparação entre as novas e antigas leituras sobre a temática reforçou um debate historiográfico que apontou para a dualidade das atividades mágicas e empíricas, o que B. V. Subbarayappa chamou de Teurgia e Cirurgia⁸.

A proposta foi evitar uma leitura apressada do ideário cultural em *Kemet* não apresentando assertivas que apontassem apenas fatos onde a “medicina era penetrada de magia e religião (...) aspecto supersticioso das crenças multiplicava o uso de amuletos e outras proteções mágicas, tanto pelos vivos quanto pelos mortos”⁹, mas demonstrando que a complexidade da estrutura social daquele povo africano pode ser menos determinada e mais dinâmica como alguns documentos históricos egípcios mais criticados e utilizados vêm sugerindo.

⁶ Bentivoglio discute as translações do método hermenêutico, oriundo dos estudos religiosos e eclesiais de textos bíblicos e canônicos passando pela apropriação do método dentro da ciência jurídica até chegar ao uso efetivo e crítico pela história desde movimentos da escola metódica ou positivista. BENTIVOGLIO, Julio. História e Hermenêutica: A compreensão como um fundamento do método histórico – percursos em Droysen, Dilthey, Langlois e Seignobos. **OPSIS**, [S.l.], v. 7, n. 9, p. 67-80, mar. 2010. ISSN 2177-5648. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/Opsis/article/view/9329>. Acesso em: 12 dez. 2017.. p. 72.

⁷ KI-ZERBO, J.. Introdução Geral. p. XXXIII. in: KI-ZERBO, J.. **História Geral da África**. Volume I. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010.

⁸ SUBBARAYAPPA, B. V.. The roots of ancient medicine: an historical outline. **Biosci**. 2001, 26, 135–143.

⁹ Ciro Cardoso inegavelmente fez grandes contribuições à egiptologia no Brasil, Ciro Cardoso também cristalizou alguns estereótipos e convicções desfavoráveis à compreensão mais complexa da paisagem cultural do Egito Antigo no tocante a suas práticas de cura. Cf.: CARDOSO, Ciro Flamarión S. **O Egito Antigo**. Rio de Janeiro: Editora Brasiliense, 1982. p. 35.

Justamente por olhar para uma realidade alternativa e confrontante daquela proposta por Ciro Cardoso onde a “medicina, astronomia e outros ramos de estudo ou ciência aplicada estavam profundamente penetrados de magia e religião”¹⁰ é que apresento o papiro de Edwin Smith trazendo uma configuração de passos de cura onde a magia sequer é percebida em sua estrutura linear.

O mais impactante de se notar, ao longo dessa pesquisa, foi como no exterior o pioneirismo no campo da saúde tem sido alvo de constantes disputas, tensões e debates entre aqueles que defendem a primazia egípcia e aqueles que defendem a manutenção do domínio grego como “berço da cura” sobre as demais sociedades antigas¹¹.

Tendo esse panorama delineado o desenvolvimento das discussões eu defino que a nossa perspectiva metodológica será hermenêutica, pois o papiro foi analisado de forma sistemática onde fiz a crítica interna do documento com bases no método hermenêutico, verificando os recursos e materiais utilizados para a cura àquela altura e sua consequente pertinência dentro daquele contexto¹². Com este procedimento, as poucas referências bibliográficas relacionadas ajudaram a entender mais o momento histórico, suas práticas, recursos naturais e sociais disponíveis agregando maior compreensão às apresentações contidas no papiro. Também, para uma visualização estatística das recorrências de alguns usos e práticas, apresento, adiante, alguns dados que sistematizam as informações sobre os itens e elementos tratados dentro do Papiro de Edwin Smith.

No processo hermenêutico há o acréscimo da necessidade de expor que eu trabalho com a tradução da transliteração¹³, pois o papiro encontra-se transliterado das escritas egípcias hierática e hieroglífica antigas para o inglês e justamente deste idioma último é que fiz as bases da minha interpretação. Considerando e estando cômico de que toda tradução, por mais cuidadosa que seja, acaba envolvendo de alguma forma perdas quer idiomática, quer cultural, tentei manter, no mais possível, as minhas leituras atreladas à fonte e aos seus aspectos gerais.

¹⁰ CARDOSO. *Op. Cit.*. p. 37.

¹¹ Para alguns exemplos de teóricos e defensores da vertente grega como pioneiros da medicina e que acabam, por consequência, relativizando a primazia africana, egípcia neste campo de conhecimento vejam: BLOMSTEDT, P. Orthopedic surgery in ancient Egypt. *Acta Orthopaedica*. v. 85, nº 6, 2014; pp. 670-676. doi:10.3109/17453674.2014.950468. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4259025/>. Acesso em: 12 de novembro de 2017.; TODD, T. Wingate. Egyptian Medicine: A Critical Study of Recent Claims. *American Anthropologist*, vol. 23, no. 4, 1921, pp. 460-470. JSTOR. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/660670?seq=1#page_scan_tab_contents. Acesso em: 24 de junho de 2015.

¹² Cf.: BADARÓ, Wilson Oliveira. **O que não nos contam sobre o Egito Antigo: a medicina primeira veio da África e dos negros**. Laboratório de Ensino de História do Recôncavo da Bahia, Cachoeira. 13 ago. 2017. Disponível em: <http://www3.ufrb.edu.br/lehrb/wp-content/uploads/2017/08/2017-07-Txt-Badaro-Medicina-Egito-Antigo.pdf> Acesso em: 12 de março de 2018.

¹³ A transliteração é a prática de (re)escrever um determinado conteúdo sistêmico e cultural de caracteres como o hierático ou o hieroglífico, tal qual temos no Papiro de Edwin Smith, para outro sistema de símbolos e caracteres como a língua inglesa, por exemplo.

2. O que é um papiro? Características como fonte

O papiro (*Cyperus papyrus*) é originalmente uma planta da família das ciperáceas, nativa do norte/nordeste africano, que cresce em torno de 1,5m a 2m de altura e requer sol e terrenos úmidos¹⁴ para seu pleno desenvolvimento. A região do Nilo e sua área circunvizinha se apresentam como propícias para seu cultivo¹⁵. Esta planta teve uma grande utilidade e relevância para o Egito Antigo, pois ela figura em várias discussões e exposições do quão antigo é o ato humano, sobretudo egípcio, de registrar informações.

O papiro, dentre outros materiais de escrita, é considerado dentro da história, em sua forma final (como papel), como “os mais antigos livros (...) os rolos de papiro egípcios em hieróglifos”¹⁶, tal qual o Papiro de Edwin Smith, que é o que uso para a confecção do jogo, por exemplo.

Nenhuma outra planta ocupou espaço tão importante no desenvolvimento do Egito quanto o papiro. Além do conhecido uso como material de superfície favorável à escrita após processos de transformação, o papiro dispunha de múltiplas funções e usos dentro da antiguidade egípcia. Notadamente, o papiro serviu a usos muito comuns em suas diversas formas e segmentos, pois as

fibras do papiro eram usadas na fabricação ou calafetagem de embarcações e na confecção de pavios de candeeiros a óleo, esteiras, cestos, cordas e cabos. Os cabos que serviram para amarrar a ponte flutuante que Xerxes tentou fazer atravessar o Helesponto foram fabricados no Egito, com fibras de papiro. Reunidos em feixes, os talos do papiro funcionavam como pilares na arquitetura primitiva, antes que os arquitetos clássicos os tomassem como modelo para suas colunas simples ou fasciculadas, com capitéis em forma de flores abertas ou fechadas. O papiro era

¹⁴ Segundo J. Yoyotte, o contexto onde “esse material era a fonte de poder do escriba e foi muito solicitado no exterior com a expansão da escrita alfabética nas adjacências do Mediterrâneo oriental. O cultivo intensivo do papiro provavelmente contribuiu para o desaparecimento dos pântanos, refúgios dos pássaros, crocodilos e hipopótamos, que, na opinião dos próprios antigos, davam brilho à paisagem egípcia” (in: MOKHTAR, G. **História Geral da África**. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010. p. 75). Tal trecho demonstra como as áreas de maior umidade e incidência solar eram, de fato, exploradas em virtude do amplo uso da planta geradora do papiro.

¹⁵ ZANELLA, Luciano. **Plantas ornamentais no pós-tratamento de efluentes sanitários: Wetlands**-construídos utilizando brita e bambu como suporte. Campinas, SP: [s.n.], 2008. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000443538&fd=y>> Acesso em: 19 de janeiro de 2014.

¹⁶ Do original em espanhol: “Los más antiguos libros son las tabletas mesopotámicas que aparecen en escritura cuneiforme y los rolos de papiro egipcios en jeroglíficos.” (Tradução nossa) Cf.: PATINO RESTREPO, José Félix. Del papiro al libro digital. **Revista Colombiana de Cirugía**. Bogotá, v. 26, n. 2. Acesso em: Junho 2011. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-75822011000200003&lng=en&nrm=iso> Acesso em: 21 Março de 2015.

utilizado principalmente na fabricação do “papiro”, de onde vem a palavra “papel”, sem dúvida um cognato do *paperaâ*, termo egípcio¹⁷

Neste sentido, o papiro acumulava utilidades, contudo, a que chama mais atenção dentro de nossa temática é o seu uso como material possível para a catalogação e registro de informações escritas relacionadas com a cura, além de registros feitos em outros segmentos¹⁸, no contexto do Egito Antigo entre os séculos XXVII e XXV.

Para desenvolver um material passível de registros, o papiro era produzido segundo critérios bastante definidos pelos egípcios. Sobrepunha-se sucessivas porções de tiras muito finas de papiro, retiradas dos seus talos. Feito este primeiro processo a pressão e a secagem se incumbiam de formar uma folha de dimensões esperadas. Segundo El-Nadoury e Vercoutter, “vinte folhas de papiro, unidas enquanto ainda úmidas, formavam um rolo de 3 a 6 m de comprimento. Vários rolos podiam ser unidos de modo a formar uma unidade de 30 ou 40m de comprimento; tais rolos constituíam os ‘livros’ egípcios”¹⁹. E desta forma se obtinha o precioso material preservador dos conhecimentos milenares dos saberes da cura egípcia e de tantos outros saberes.

Devido a este processo complicado e demorado de produção das folhas para a escrita no Egito Antigo era natural que fosse dificultoso o desenvolvimento dos aprendizes da arte de escrever e redigir nelas, pois “praticar a escrita em um papiro, obtido a partir do caule da planta (*Cyperus papyrus*) do mesmo nome, visto que se tratava de um material caro e de difícil confecção”²⁰, se tornava altamente custoso e inibia a participação social mais ampla na arte da escrita. Um privilégio apenas dos mais hábeis e mais avançados estudantes visto que, como exposto pela professora Margaret Marchiori Bakos, no sentido de podermos vislumbrar a organização social do Egito Antigo, consideramos que o “primeiro princípio é a utilização da escrita para marcar a existência de forte hierarquia social e consolidar o lugar dos poderosos”²¹. Ou seja, a escrita aparece como instrumento de poder para essa sociedade e

¹⁷ EL-NADOURY ET VERCOUTTER in: MOKHTAR, G. **História Geral da África**. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010. p. 127.

¹⁸ Como demonstra Josiane Silva em sua dissertação ao apontar o uso dos papiros para registrar fenômenos sociais corriqueiros e suas respectivas representações do cotidiano egípcio a partir do papiro de Turim e, ao mesmo tempo divulgá-lo enquanto fonte possível para a história. CF.: SILVA, Josiane Gomes da. **O papiro erótico de Turim e os espaços do cotidiano no Egito antigo**. 2013. 210f. Dissertação (Mestrado em História) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.

¹⁹ EL-NADOURY ET VERCOUTTER *Op. Cit.* p. 127.

²⁰ SANTOS, M. E. A formação dos escribas entre os egípcios antigos. **Phília: Jornal Informativo de História Antiga**. Rio de Janeiro, Ano XIII, n. 38, p. 6-7, abr/ mai/ jun. 2001.

²¹ BAKOS, Margaret Marchiori. Família e Escritas: Reflexões sobre o Ensino no Antigo Egito. **Phoinix**, Rio de Janeiro, 5: 211-228, 1999.

define uma gama de processos que dependem dos escribas para a sua mais efetiva legitimação, o que confere grande prestígio à atividade do escrever.

2.1. Papiro de Edwin Smith: características e bases para a criação do jogo

De acordo com Rashid El-Nadoury e J. Vercoutter, o Papiro de Edwin Smith, assim como outros disponíveis – o Papiro de Ebers ou o de Lahun, por exemplo – remontam situações que “ilustram as técnicas de operação e descrevem detalhadamente os métodos de cura prescritos. Esses textos são cópias de originais que nos remetem ao Antigo Império, cerca de 2500 a. C.”²².

Considerando a apresentação da página eletrônica do *National Institutes of Health – NIH*²³ (Institutos Nacionais de Saúde) e sua *U.S. National Library of Medicine – NLM* (Biblioteca Nacional de Medicina dos Estados Unidos), o Papiro de Edwin Smith “foi escrito em hierático egípcio por volta do sec. XVII a.C.”²⁴, mas, provavelmente baseado em materiais de mil anos antes²⁵. Ou seja, Michael North²⁶ e James P. Allen²⁷ propõem que o papiro que tenho acessado seja um milênio mais novo que o seu conteúdo, e que este último, o seu conteúdo temático – as práticas de cura –, por ser mais antigo que o papiro em que está efetivamente grafado, remonta o período do século XXVII a.C.. Em resumo, em relação à periodização proposta por El-Nadoury e Vercoutter, tenho uma diferença de 200 anos comparada à proposta de Michael North e James P. Allen acima contrapostas. Esta é uma diferença que não passa despercebida dentre outras diversas tentativas de precisar a periodização destes papiros. Fato é que os alcances de sua datação estão, no sentido de

²² EL-NADOURY ET VERCOUTTER in: MOKHTAR, *Op. Cit.*, p. 138.

²³ Site onde a versão digitalizada do papiro de Edwin Smith está hospedada. Seu endereço está disponível em: <<http://archive.nlm.nih.gov/proj/ttp/flash/smith/smith.html>> Acesso em: 20 de março de 2015 no formato de Turing Pages (virando páginas).

²⁴ Esta datação, entre os séculos XXVII e XXV a.C., acaba sendo aceita em parte dos pesquisadores que lidam com este papiro. Além dos autores e obras acima apresentados contamos ainda com os seguintes trabalhos para dar suporte na compreensão efetiva das discrepâncias nas datações: AZEVEDO, R. F.. **A cotidianidade do ser-mulher-mastectomizada-com-reconstrução mamária** – 2009, pp. 15-20. 173 f. Tese (Dissertação em Enfermagem) Universidade Federal da Bahia, Salvador.; TUBINO P, Alves E. **História da Cirurgia**, 2009, p. 2. Disponível em: <https://alinesilvalmeida.files.wordpress.com/2010/05/historia_da_cirurgia.pdf> Acesso em: 16 de fevereiro de 2015.; PATINO RESTREPO, José Félix. Del papiro al libro digital. **Revista Colombiana de Cirurgia**. Bogotá, v. 26, n. 2. pp. 84-85 Acesso em: junho de 2011. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-75822011000200003&lng=en&nrm=iso> Acesso em: 21 Março de 2015.

²⁵ Em inglês: It was written in Egyptian hieratic script around the 17th century BCE, but probably based on material from a thousand years earlier (Tradução minha).

²⁶ Curador do papiro de Edwin Smith pela History of Medicine Division (Divisão de História da Medicina) e National Library of Medicine (Biblioteca Nacional de Medicina).

²⁷ Tradutor do papiro e membro do grupo de Egyptology and Western Asian Studies (Estudos em Egíptologia e Estudos do Ocidente Asiático) pela Brown University.

compreender fenômenos da longa duração histórica, inseridos entre o fim da II dinastia e fim da XVIII dinastia²⁸.

Importante ressaltar que neste período em que se desenvolveu a catalogação das práticas neste papiro, os egípcios já escreviam desde o ano 4000 a.C.²⁹ e assim sendo, o papiro que trato aqui é possivelmente muito recente em relação à datação de início da escrita no Egito.

O nome, Edwin Smith, atribuído a este papiro, deve-se ao seu comprador e divulgador, Edwin Smith, que legou ao documento seu nome quando o adquiriu na cidade Luxor, Egito, durante o período da guerra civil norte-americana.

Edwin Smith foi um egiptólogo norte-americano, nascido em Connecticut no ano de 1822. Curiosamente, este é o ano em que a Pedra de Roseta começara a ser decifrada. Edwin Smith estudou hieroglífica em Londres e também em Paris e, logo, mudou-se para o Egito (Luxor) em 1858 permanecendo aí por aproximadamente vinte anos. Adquiriu, por fim, o papiro que hoje leva o seu nome, em 1862³⁰.

Esta datação para a fonte dá uma pista para melhor situar a localização temporal do recorte que o jogo deve seguir. Se temos sua criação às rédeas do século 2500 a.C. e sua cópia é ainda aplicada no séculos 1500-1700 a.C., então posso abarcar elementos que pertencem a estas temporalidades da antiguidade egípcia para ambientar o jogo como: profissões/ocupações, atividades e construções, práticas religiosas e culturais, vestimentas e armas, por exemplo. Esta temporalidade serve ainda no desenvolvimento contextual de situações em que os jogadores deverão encontrar os casos a serem tratados ao longo do jogo.

O Papiro de Edwin Smith pode ser facilmente tomado como base para contar o início e partes mais que fundamentais do processo de desenvolvimento da história da saúde egípcia na antiguidade. Trechos contidos dentro dos quarenta e oito casos do papiro e seus desenvolvimentos material e prático em relação à ação de cura, como as enfermidades eram

²⁸ As dinastias marcam passagens políticas importantes no Egito Antigo, assim como permanências e rupturas nas práticas culturais que podem ou não ser reforçadas ou estagnadas de acordo com as intervenções feitas pelos faraós. Para maiores detalhes e ampliação sobre as extensões e ocorrências históricas destas dinastias consulte as produções acadêmicas de: FRIZZO, Fábio. **A Baixa Núbia como Infra-Estrutura para Construção da Potência Hegemônica Egípcia na XVIIIª Dinastia (1550-1323 a.C.)**. 2010, 155f, Dissertação de Mestrado – Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2010. Disponível em: <<http://www.historia.uff.br/stricto/td/1395.pdf>> acesso em: 21 de Setembro de 2016. Também, confira a tese de ARRAIS, Nely Feitoza. **Os feitos militares nas biografias do reino novo: ideologia militarista e identidade social sob a XVIIIª dinastia do Egito Antigo. 1550 – 1295 a.C.** 2011, 245f Tese de Doutorado – Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2011. Disponível em: <<http://www.historia.uff.br/stricto/td/1336.pdf>> acesso em: 21 de Setembro de 2016.

²⁹ EL-NADOURY ET VERCOUTTER in: MOKHTAR, *Op. Cit.* p. L.

³⁰ BREASTED, James Henry. **The Edwin Smith Surgical Papyrus**. Vol. III. The University of Chicago Press, Illinois, 1930. Disponível em: <<https://oi.uchicago.edu/sites/oi.uchicago.edu/files/uploads/shared/docs/oip3.pdf>> Acesso em: 12 de março de 2015.p. xviii.

interpretadas, como eram tratadas e, sobretudo, se tinham solução ou não serão evidenciados dentro do jogo.

Portanto, justamente para que se tenha melhor noção dos alcances deste documento histórico e suas capacidades funcionais para ilustrar a representação histórica contextualizada e o auxílio educacional possível através deste papiro dentro de um jogo, o próximo item deste trabalho se encarregará de discorrer, ainda que brevemente, sobre a natureza do assunto discutido, registrado e catalogado dentro da fonte histórica egípcia de Edwin Smith.

2.2. Qual o conteúdo temático deste papiro em específico?

O documento histórico trabalhado é um tratado sobre questões de saúde e cura que apresenta as diversas construções práticas, intelectuais e técnicas egípcias para a lida com diversas afecções e traumas mais recorrentes àquela altura. Sua temática envolve tratamentos de ferimentos, inflamações, fraturas, deslocamentos dentre outros problemas de saúde humanos que foram sistematicamente registrados neste papiro. Ele dispõe de um total de quarenta e oito casos tratados.

Sendo um tratado sobre questões relacionadas aos processos de manutenção da saúde e obtenção de curas, dentro deste documento aparecem citados: substâncias, procedimentos e técnicas para a intervenção nos distintos quadros patológicos dos tratados, cuidando de toda sorte de traumas apresentados aos homens denominados “sacerdote leigo de Sekhmet, e médico”³¹, *swnw*³² ou, ainda, como doutor³³. Estes termos são mencionados no caso 1 do papiro onde ocorre, por exemplo, uma recomendação ou aconselhamento de como estes interventores deveriam proceder para medir o pulso dos tratados.

Apenas para termos uma rápida ideia da relevância dos conteúdos abordados e catalogados dentro deste documento, ainda tratando da passagem anteriormente mencionada – o caso 1 –, o papiro inclui em sua discussão a “(...) sondagem com os dedos (palpação) ou manipulação com a mão, e o que é mais importante e significativo, a observação da ação do coração por meio do pulso, pelo menos 2.500 anos antes que a ideia de pulso aparecesse nos

³¹ U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 1, Coluna 1, Linhas 1-12. “Lay-priest of Sekhmet and physician” (Tradução minha).

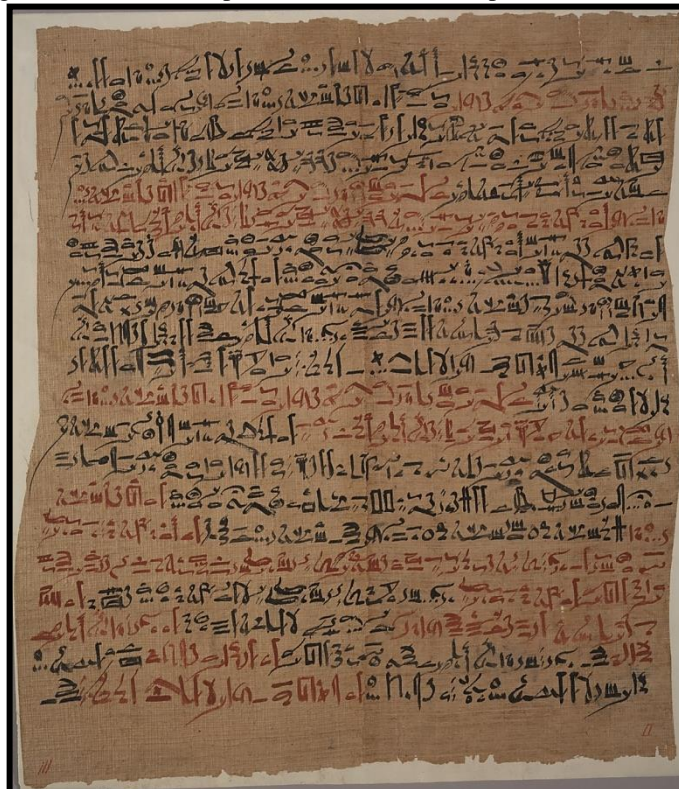
³² Termo convencionalizado como significando físico, “médico” ou curandeiro nas traduções propostas por BREASTED. *Op. Cit.* p. 558.

³³ Tal termo aparece na obra do professor OLIVEIRA, F. L. R.. **A Escrita Sagrada do Egito antigo**. Dicionário Hieróglifo - Português. 2a ed.. 1. ed. Ibitirama: Editor\Autor (Projeto UFMA), 2008. v. 1. p. 115.

tratados médicos gregos”³⁴. Ou seja, supõe não somente a anterioridade das práticas de cura em relação à sociedade grega que é hoje tida como referência hegemônica na prática de cura, mas como o tratamento intelectual no Brasil, em relação às temáticas e história africanas, fora tangenciado por um tempo significativo ao não se evidenciar devidamente a história da cura africana.

Os egípcios, com papiros desta natureza, apontam para uma gama muito grande de possibilidades de interpretação do passado através do uso de suas descrições e catalogações alocadas nestes documentos.

Figura 1: Trecho do Papiro de Edwin Smith em parcela intermediária



Fonte: U.S. National Library of Medicine / Turning the Pages online
https://ceb.nlm.nih.gov/proj/tp/smith_home.html

As práticas de cura no Egito Antigo visavam restabelecer o *status* de boa saúde (ou próximo disto, quando possível) da pessoa tratada. Sua intenção era recuperar uma série de fraturas, feridas, traumas em geral, inflamações e luxações, dentre outros problemas relacionados ao corpo humano que podiam ser tratados ou, pelo menos, amenizadas por

³⁴ Do original: (...) include probing with the fingers (palpation) or manipulation with the hand, and what is most important and significant, observation of the action of the heart by means of the pulse, 2,500 years before the pulse appears in Greek medical treatises (Tradução minha). BREASTED. *Op. Cit.* 1930, p. 7.

interventores especializados. Nas descrições constantes do papiro de Edwin Smith estes problemas (pormenorizados e descritos) são chamados de “casos”.

Neste ponto, o jogo se incumbirá de apresentar os casos dentro de propostas lúdicas que trazem cartas com os diferentes momentos das seções específicas de cada um dos quarenta e oito casos como o “*Exame e Prognóstico*”, para que os participantes encontrem a cura para a enfermidade diagnosticada. O “Tratamento”, também caracterizado em cartas, é um passo importante dentro do jogo para que seus participantes possam usar os vestígios factuais desse documento como forma e guia para tratar as doenças e, ao mesmo tempo, se contextualizarem em relação ao como era feito pelos egípcios há mais de quatro mil anos. Desse modo, teremos os estudantes e participantes do jogo acessando diretamente as fontes, verificando seu teor e conteúdo e tomando decisões fundadas em observações lógicas dos sintomas das afecções e histórico do próprio documento.

Desta forma, para termos uma visão integral das possibilidades de trabalho lúdico com esta fonte histórica dentro do jogo proposto, o próximo item apresentará os elementos internos do papiro, suas divisões e subdivisões esquemáticas.

2.3. Detalhes e fragmentos internos do Papiro e sua historicidade

A catalogação, descrição, identificação, classificação, assim como, as conclusões das ações de cura feitas pelos egípcios e apresentadas no Papiro de Edwin Smith têm, dentre várias outras que demonstraremos ao longo desse trabalho, uma utilidade prática e imediatamente constatável, se olharmos a partir do documento e seu possível uso por parte dos mais experientes *Swnws*: legar a experiência vivenciada na lida com determinada situação de saúde, enfermidade e traumas para as próximas gerações de Sacerdotes de Sekhmet.

Esta perspectiva fica bastante marcada na repetição do tom recomendável na abertura de cada caso tratado no papiro e é justamente estes mesmos termos e tons discursivos que usaremos dentro do jogo para definir as ações dos participantes atuantes na empresa da cura dentro do jogo.

Dizendo sempre em cada caso que “se você tratar um homem por”³⁵ determinada doença, e seguindo a recomendação dizendo que “deverá agir” daquela ou desta forma, caracteriza-se a intenção visível de recomendar a outros futuros interventores em questões de saúde os passos seguidos e os resultados e sintomas percebidos no primeiro momento da

³⁵ U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso ?? (todos os casos) Colunas 1-17.

constatação/redação do documento ora usado como fonte. Esta intencionalidade histórica verificável no documento será partilhada pelos jogadores no ato de posse das cartas de “Exames e Prognósticos” e de “Tratamentos” que será quando possuidores de diferentes saberes e informações partilharão entre eles, para o bem maior da saúde dos egípcios, as cartas com tais recursos. Essa partilha de informações e saberes, por sua vez, fomentará entre os participantes do jogo a sensação/noção de uma rede de colaboração ou solidariedade existente entre todos os *Swnws* ou Sacerdotes de Sekhmet àquela altura facilitando ao professor ou mestre de jogo a lida com esses conceitos históricos tão úteis no labor educacional.

Tais procedimentos com vistas a obter um resultado favorável para cura – a bem da verdade, nem sempre alcançado, como veremos nas exposições de casos mais adiante – estão disponíveis de forma sistemática e repetitiva mostrando um método estabelecido fundado na observação, análise e experimento para mudar o quadro desfavorável de saúde dos tratados, principal desafio dos participantes e estudantes inseridos no jogo.

A organização elementar do papiro, que apresenta os casos em tópicos processuais expondo detalhes sobre as práticas executadas, facilita em muito a qualquer leitor que deseje posteriormente repetir os mesmos passos. Desta forma, caberia ao leitor/usuário, na qualidade de Sacerdotes de Sekhmet ou *Swnws* que posteriormente acessasse o papiro, efetuar (ou não) as recomendações, medidas e práticas incluídas no tratamento para empreender a cura pretendida³⁶, pois os processos apresentados neles, muito possivelmente, passaram por provas de funcionalidade e efetividade entre os pares sacerdotais egípcios para resultarem depois em um relevantíssimo compêndio de práticas de cura consolidado como sugere o papiro de Edwin Smith³⁷. No caso da prática lúdica, trechos destes procedimentos serão *sine qua non* para se

³⁶ Apesar de o ilustre professor da USP Eurípedes Simões de Paula sustentar que: “havia uma espécie de temor religioso que não permitia aos médicos egípcios, tanto quanto aos seus colegas cristãos da Idade Média, cortar um corpo humano em pedaços” eles o faziam para a retirada das vísceras que seriam depositadas em recipientes especialmente desenvolvidos para isso denominados de vasos canopos ou canópicos, o que contraria esse pretenso temor às incisões. Contudo, o professor de Paula ainda afirma que a ação dos embalsamadores era delicada não por seu ofício, mas pela constante perseguição e agressão – feita pelos parentes dos embalsamados – que sofriam pela violação corporal perpetrada. Cf.: PAULA, Eurípedes Simões de. As origens da Medicina: a Medicina no Antigo Egito. **Revista de História**, São Paulo, v. 25, n. 51, p. 32, sep. 1962. ISSN 2316-9141. Disponível em: <http://www.journals.usp.br/revhistoria/article/view/121683/118577>. Acesso em: 17 sept. 2015. doi:<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9141.rh.1962.121683>. p. 21.

³⁷ As contribuições egípcias e sua primazia aparecem amplamente na literatura médica, mas, naturalmente, muitas vezes descoladas de uma contextualização mais detalhada e implicada com os fenômenos sociais e culturais dos espaços egípcios de onde foram retirados. O trabalho de Prates demonstra o aparecimento anterior e precoce das observações egípcias em relação as funções cardíacas, confira em: PRATES, Paulo R.: Símbolo do coração. **História, Ciências, Saúde** – Manguinhos, v. 12, n. 3, p. 1025-31, set.-dez. 2005. Fisher e Shaw também reconhecem a relevância e primazia dos feitos egípcios na área da saúde. FISHER, Ricardo F. González et SHAW, Patricia L. Flores. El Papiro quirúrgico de Edwin Smith. **Anales Medicos**. Vol. 50, Núm. 1 Ene. - Mar. 2005 pp. 43-48.

chegar ao fim do jogo compreendendo os desenvolvimentos da cura egípcia e a rede de solidariedade e colaboração criadas entre diferentes estratos da sociedade – sacerdotes e *Swnws* com os comerciantes, produtores, escribas, mineradores e demais profissões – para que se pudesse alcançar uma cura ou seu estudo e aplicação.

Portanto, compreender o posicionamento do interventor de cura em relação às doenças é, sobretudo, perceber as formas da enfermidade, anotá-las – se era ele quem, de fato, fazia as anotações – e buscar respostas possíveis para a solução do problema percebido. Contudo, para mediar este processo de cura, o interventor propõe técnicas, metodologias, precauções e recomendações num passo a passo que possibilita a repetição por outros indivíduos.

A *National Library of Medicine*, na escrita de Michael North, apresenta o papiro da seguinte forma: “um livro sobre cirurgia de trauma, e descreve observações anatômicas e exames, diagnóstico, tratamento e prognóstico de várias lesões em detalhes requintados”³⁸, pois sua estrutura descritiva sobre os detalhes do corpo humano e os cuidados com a musculatura e ossatura dentro dos procedimentos propostos são notórios.

Especialistas nas discussões sobre o papiro em questão afirmam que o seu “conteúdo é eminentemente cirúrgico, o qual se conhece como o ‘Papiro cirúrgico de Edwin Smith’. Se descreve com singular *lógica* 48 casos, *com título, exame, diagnóstico e tratamento*”³⁹ atentando sempre, para a visível organização elementar dos procedimentos que têm como possíveis finalidades a projeção destas anotações para a repetição futura e a cura do tratado dentro das possibilidades técnicas e materiais daquele momento histórico. A organização elementar – exame, título etc. – se traduz nos passos metodológicos notados e apontados por Patino Restrepo⁴⁰.

Nas linhas descritivas do papiro, Breasted sugere que este papiro diferencia-se, definitivamente, de todos os outros que tratam do mesmo gênero temático e acrescenta que estas diferenças seriam as que se seguem:

³⁸ Texto de autoria do curador dos papiros Michael North da History of Medicine Division. U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. "a textbook on trauma surgery, and describes anatomical observations and the examination, diagnosis, treatment, and prognosis of numerous injuries in exquisite detail." Disponível em: <<http://archive.nlm.nih.gov/proj/ttp/credits.htm>> acesso em: 23 de março de 2015.

³⁹ PATINO RESTREPO, José Félix. Del papiro al libro digital. Revista Colombiana de Cirugía. Bogotá, v. 26, n. 2. Acesso em: Junho de 2011. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-75822011000200003&lng=en&nrm=iso> Acesso em: 21 Março de 2015, p. 84. “Contenido es eminentemente quirúrgico, por lo cual se lo conoce como el ‘Papiro quirúrgico de Edwin Smith’. Se describen com singular *lógica* 48 casos, con título, examen, diagnóstico y tratamiento” (Tradução e grifo meus).

⁴⁰ PATINO RESTREPO, *Op. Cit.* p. 84-85.

1. As dezessete colunas no *recto* compreendem parte de um tratado *cirúrgico*, o primeiro até agora descoberto no antigo Oriente, quer seja no Egito ou na Ásia. É, portanto, o mais antigo tratado cirúrgico conhecido.
2. Este tratado cirúrgico compõe-se exclusivamente de casos, não de receitas.
3. O tratado é *sistematicamente organizado na disposição de casos*, os quais começam com lesões da cabeça e prosseguem para baixo através do corpo, como um tratado moderno sobre anatomia.⁴¹

Nestas passagens pode-se perceber que as leituras feitas por Breasted estão vinculadas ao método de organização e exposição da intervenção feita que buscava a recuperação da saúde. Esta organização é elementar, ou seja, apresenta sistematicamente os elementos constitutivos do tratamento como a análise (Exame e Prognósticos) e conclusão (Tratamentos) por tópicos repetitivos que visam estruturar uniformemente todo o processo de ação interventora para cada distinto caso tratado pelo *swnw*.

Assim, por compreender esta dimensão da participação das leituras da contemporaneidade dentro do fazer histórico, mas tentando sempre preservar as características mais singulares das tradições e culturas egípcias antigas de cura, tentarei colaborar com a especificidade contextual do ato egípcio de registrar seus feitos e de legar seus conhecimentos para a posteridade.

2.4. Caracterização do Papiro de Edwin Smith: divisões internas a serem destrinchadas no jogo

O papiro conta com quarenta e oito casos, 17 colunas e 377 linhas no total e apresenta uma estrutura bastante peculiar em todos eles. Escrito em hierático (a versão digital consultada fora traduzida/transliterada para o inglês), este papiro tem em sua estrutura os seguintes itens descritivos de seu conteúdo: a) Título (Apresentação do caso) b) Exame e Prognóstico c) Tratamento d) Explicações e) Exame Alternativo e Prognóstico (excepcional) e, por fim, f) Tratamento alternativo (também em caráter de excepcionalidade). Um exemplo desta organização e forma sistêmica de descrição pode ser verificado com o “Caso 2” abaixo transcrito:

Caso 2. Um ferimento aberto na cabeça

Título

Práticas para uma ferida [aberta] [na cabeça], que penetrou no osso.

⁴¹ BREASTED., *Op. Cit.*, 1930, p. 06. Tradução minha e grifos do primeiro item estão mantidos e do item três são meus.

Exame e prognóstico

Se você tratar um homem por uma [ferida aberta em] sua [cabeça], que penetrou no osso, você [deve] colocar sua mão sobre ele [e você tem que] sondar sua [ferida]. Se você encontrar o crânio [são], havendo [ou não] violação nele, então você diz sobre [ele]: “Aquele que tem um [ferida] aberta em sua cabeça: Uma doença que eu vou cuidar”.

Tratamento

[Você] tem que [fazer uma bandagem nele com carne fresca no primeiro dia, e você tem que colocar dois pedaços de pano sobre ele e tratá-lo depois com óleo e mel vestindo todos os dias até ele ficar bem.

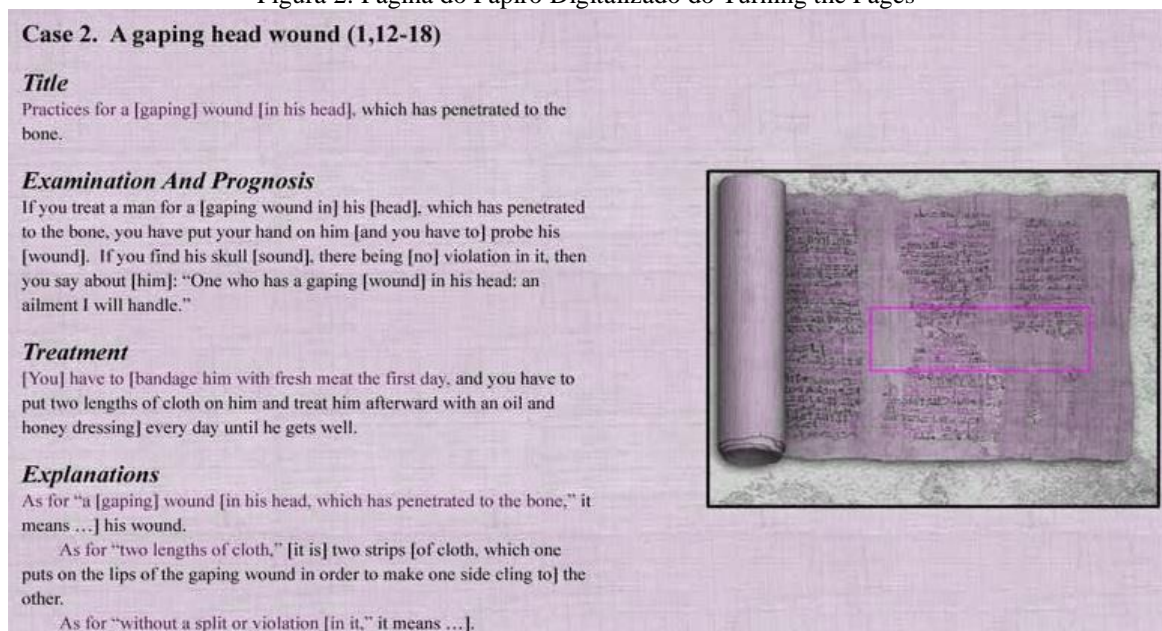
Explicações

Quanto a “uma ferida [aberta] [em sua cabeça, que penetrou no osso]”, que significa...] sua ferida.

Quanto a “dois pedaços de pano,” [refere-se às] duas faixas [de pano, que se colocam sobre os lábios da ferida aberta, a fim de fazer um lado agarrar a] o outro.

Quanto a “sem uma divisão ou violação [nela, significa...].”⁴²

Figura 2: Página do Papiro Digitalizado do Turning the Pages



A imagem reflete o arquivo integral como um rolo no formato de "turning the pages", digitalizado e acessível no site da *National Library of Medicine* para consulta de todos os casos e suas localizações. Fonte: U.S. National Library of Medicine/Turning the Pages online
<https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/flash/smith/smith.html>

Antes de tudo, é interessante apresentar as razões pelas quais alguns trechos da transliteração traduzida contarão com colchetes, parêntesis e ênfase com letras em coloração escarlate como vimos no caso acima apresentado, pois todos eles contarão com uma ou outra destas particularidades.

Segundo anotações e observações de Breasted, as frases e palavras que estejam enquadradas entre colchetes “[]” indicam que as palavras foram restauradas pelo editor e, por assim serem, elas não estão incluídas nos trechos originais, ou seja, foram recuperadas dentro

⁴² Tradução minha. U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 2, Coluna 1, Linhas 12-18.

de uma lógica descritiva possível considerando a estrutura formal primária do documento como um todo. Porém, ele reforça que quando apenas parte de uma palavra estiver dentro dos colchetes como, por exemplo: “infl[amação]”, isto indica que a palavra fora rasurada parcialmente em virtude dos danos ao documento original e que a parte fora destes colchetes pertence ao trecho legível do documento original, sendo que a porção escrita que figura dentro deles – dos colchetes – é uma reconstrução externa⁴³.

Ampliando as noções das intervenções dos profissionais da arqueologia e da história sobre o documento, é importante ainda expor que, os parêntesis “()” indicam que estas palavras aí enquadradas passaram por processos de interpretações editoriais, ou seja, não indicam restaurações ou recuperações de uma parte que possa haver se perdido devido aos danos no texto original. Na verdade, esses trechos significam que uma manipulação fora feita pelos editores acordando com a coerência temática do caso para preencher lacunas linguísticas estruturais dentro da frase dada a diferença idiomática entre o inglês e o hierático/hieroglífico.

Por fim, a coloração escarlate refere-se ao mantimento do destaque dado no documento original às frases e palavras que lá, também, estão grafadas em vermelho e indicando, em maior parte das situações, o início de uma discussão elementar ou trechos considerados importantes para o andamento do tratamento dentro de sua estrutura.

O título precisa a natureza do ferimento a ser tratado, “uma ferida [aberta] [na cabeça], que penetrou no osso”⁴⁴ incluindo o local do ferimento e seu atual estado a partir de uma rápida observação e já, ao mesmo momento, induzindo-nos a perceber qual será o próximo passo.

No “Exame e Prognóstico” o documento mostra que a este quesito associa-se o fato do interventor observar e analisar as gravidades, características e peculiaridades dos ferimentos e enfermidade apresentados e, neste caso específico (caso 2 abaixo apontado), recomenda-se “colocar sua mão sobre ele [e você tem que] sondar sua [ferida]. Se você encontrar o crânio [são], havendo [ou não] violação nele, então você diz sobre [ele]”⁴⁵.

Colocar a mão, neste caso, implica em considerar procedimentos anteriormente discutidos e propostos no “Caso 1”, contudo, em virtude de seu alto grau de fragmentação e

⁴³ BREASTED. *Op. Cit.*, 1930, p. xxiv.

⁴⁴ U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 2, Coluna 1, Linhas 12-18.

⁴⁵ U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 2, Coluna 1, Linhas 12-18.

ilegibilidade, optei por não começar a discussão com ele, mas, considerar a exposição parcial de suas premissas para um momento oportuno como este.

Figura 3: Fragmentos do Papiro de Edwin Smith



Fonte: U.S. National Library of Medicine / Turning the Pages online
https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Os procedimentos que perpassam todo o papiro pressupõem que, como reza o “Caso 1”, o interventor de saúde já tenha realizado o procedimento padrão que lhe permitia “medir o sofrimento de um homem, a fim de [...] [Quanto a] o coração, há vasos de [...] cada membro”⁴⁶, processo este que se incumbe de medir o pulso do tratado e verificar seu estado de saúde diante da afecção.

Note que o primeiro passo do interventor depois de pôr a mão sobre o tratado é recomendar que, depois de verificado o estado de saúde e pulso, o procedimento seguinte seja o de sondar a sua ferida. Estes dois procedimentos se constituem, por sua natureza distinta, em camadas de investigação diferentes, com propósitos e objetivos diferentes e muito bem definidos. Uma coisa é medir o pulso, outra é verificar a natureza do ferimento.

A intenção é saber se há ou não violação no crânio e passada esta fase de exames e análise possíveis sobre o atendido e sua ferida “então você diz sobre [ele]” o que é ou não realizável do ponto de vista curativo. Este dizer sobre ele está fortemente vinculado às capacidades técnicas e instrumentais do contexto histórico como veremos adiante, pois dentro da estrutura de construção do tratado cirúrgico, esta frase última, é sintomática e é uma chave

⁴⁶ U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 1, Coluna 1, Linhas 1-12.

para entender, de antemão, as expectativas de recuperação do indivíduo atendido. Esta última frase, dentro deste quesito de “Exame e Prognóstico”, representa três possibilidades de acordo com sua proposição:

- a) Se a frase for “Uma doença que eu vou cuidar” (ou similar) o tratamento é favorável e indica que trará solução rápida por ser conhecida e, talvez, por sua ampla experimentação e repetição vivenciada pelos *Swnws* e Sacerdotes de Sekhmet.
- b) Se a frase for, “uma doença para a qual não se faz nada” (ou similar) o desfecho provavelmente é desfavorável devido à gravidade da afecção ou devido às limitações impostas pelos instrumentos e saberes ali disponíveis. No entanto, esta frase pode ainda significar que o problema seja irrelevante ao ponto de não ser necessário grandes intervenções para a melhoria no quadro de saúde do tratado como é perceptível em alguns casos.
- c) Se a frase for, “uma doença com a qual eu vou lutar” (ou similar) o desfecho apresenta características de incerteza na lida com o problema de saúde apresentado como se o Sacerdote ou *swnw* não pudesse prever o resultado final após o tratamento empregado. Esse desfecho indica que parte das doenças, como ocorre hoje, eram de difícil resolução e que seu tratamento era complexo e problemático devido a região afetada e as complicações vinculadas aos órgãos envolvidos nas lesões.

Especificamente em nosso “Caso 2”, o desfecho do exame, abrindo espaços para o tratamento, é favorável. A frase “Uma doença que eu vou cuidar”⁴⁷ dá a impressão (além de elementos internos de sua construção) de que é uma enfermidade de fácil lida e que não trará grandes problemas para a sua resolução.

No quesito “Tratamento” o *Swnw* apresentará elementos que constituem uma recomendação terapêutica além das metodologias imediatas empregadas para a análise visual da doença. Neste caso, “[fazer uma bandagem nele”⁴⁸ representa parte dos procedimentos metodológicos assim como o uso de “carne fresca no primeiro dia”⁴⁹ e, “(...) colocar dois pedaços de pano sobre ele”⁵⁰, ao passo que “tratá-lo depois com óleo e mel”⁵¹, provavelmente, constitui-se como uma espécie de medicação que se encarregará do reforço alimentar e asséptico para o desenvolvimento da cura no tratado. Elementos como dois pedaços de pano,

⁴⁷ U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 2, Coluna 1, Linhas 12-18.

⁴⁸ Idem.

⁴⁹ Idem.

⁵⁰ Idem.

⁵¹ Idem.

óleo, mel e carne são parte constante dos quesitos “Tratamento” e se configuram como ingredientes materiais, utensílios e substâncias bastante repetidas para lograr a melhora.

E, por fim, nas “Explicações” aparecem os detalhes que, por razões de especificidade do campo de conhecimento da cura e seus termos técnicos, foram considerados de difícil interpretação aos estudiosos e trabalhadores que lidaram com eles naquele momento. Podemos dizer ainda que eles fixaram determinações e termos metodológicos necessários para a recuperação posterior do procedimento efetuado no momento do registro do procedimento de cura. Algumas destas explicações foram acrescentadas posteriormente – provavelmente na transcrição do hieroglífico para o hierático – em virtude das ressignificações que as palavras sofreram ao longo do tempo.

Assim sendo, o papiro revela o cuidado destas explicações em relação ao que está se entendendo naquele momento como “uma ferida [aberta] [em sua cabeça, que penetrou no osso]”⁵² e, logo em seguida, vem a descrição que precisa que esta ferida está condicionada e limitada ao seu *status* aparente na frase que aponta que está “sem uma divisão ou violação”⁵³ provavelmente na ossatura do crânio.

As explicações acabam tendo, também, a função de melhor expor a utilidade imediata de um determinado procedimento como o uso dos “dois pedaços de pano”⁵⁴ que servem para se colocar “sobre os lábios da ferida aberta, a fim de fazer um lado agarrar a] o outro”⁵⁵ e assim promover a melhor cicatrização para aquele tipo de ferimento.

Neste caso, como pude perceber, os elementos “Exame Alternativo e Prognóstico” e “Tratamento Alternativo” não aparecem na exposição deste caso em específico, apenas aparecem em situações de grande excepcionalidade.

Com estas exposições tenciono dar uma visão mais geral da constituição do documento e algumas de suas possibilidades de interpretação. O documento apresenta todos estes sintomas, efeitos e alcances dos traumas e afecções tratados, contudo, em nenhum momento ele dá as causas destes problemas de saúde. Não informa se a natureza dos ferimentos foi causada por embates corporais, cortes ou perfurações por armas de guerra e combate ou por lida com distintas atividades laborais. Justamente para preencher esta lacuna nas evidências históricas do papiro de Edwin Smith o nosso próximo item se deterá mais nas formas e conexões dos casos com seu contexto.

⁵² U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 2, Coluna 1, Linhas 12-18.

⁵³ Idem.

⁵⁴ Idem.

⁵⁵ Idem.

3. Artesãos e Escribas: dois agentes históricos em prol da escrita

Estes manuscritos que hoje denominamos de papiros eram fabricados, do ponto de vista material, não documental⁵⁶, por artesãos que, diante da contínua e infindável procura pelo artigo se desenvolveram como um grupo consolidado e especializado, como sugere a “Sátira das Profissões”⁵⁷. Para manter as estruturas documentais necessárias ao funcionamento burocrático da sociedade egípcia bastante estratificada, este corpo de habilidosos artesãos apresentou-se como muito notório. Esta demanda também levou os grupos de artesãos egípcios “ao aprimoramento das técnicas”⁵⁸ de fabrico destes produtos derivados do papiro.

A demanda do papiro para os variados fins, já esboçados neste trabalho, conduz, sobretudo, a uma produção de textos diversos, onde se inclui a produção de nosso tratado sobre questões de saúde. Visualiza-se com maior envergadura este fenômeno produtivo do papiro ao notarmos que este artigo era

utilizado no Egito desde a I dinastia (cerca de -3000) até o fim do período faraônico, o papiro foi, mais tarde, adotado pelos gregos, romanos, captas (SIC), bizantinos, arameus e árabes. Grande parte da literatura grega e latina nos chegou em papiros. Os rolos desse material constituíam um dos principais produtos de exportação do Egito. O papiro foi, sem sombra de dúvida, um dos maiores legados do Egito faraônico à civilização⁵⁹.

Os artesãos egípcios desempenharam um papel importantíssimo na manutenção e apuramento das técnicas de transformação da planta em papiro para a escrita possibilitando assim não somente uma maior difusão dos variados conhecimentos desenvolvidos⁶⁰ no Egito,

⁵⁶ Faço aqui uma separação entre a produção material do papiro enquanto folha para a escrita, ainda virgem e sem nenhum texto redigido aí e o papiro enquanto documento contando já com informações escritas e voltadas para uma finalidade informativa.

⁵⁷ Para uma maior discussão sobre como os escribas se formaram no Egito antigo como uma classe trabalhador confira as seguintes referências: SANTOS, M. E. A formação dos escribas entre os egípcios antigos. **Phília: Jornal Informativo de História Antiga**. Rio de Janeiro, Ano XIII, n. 38, p. 6-7, abr/ mai/ jun. 2001.; BAKOS, M. M. **A formação do escriba no antigo Egito**. In: BAKOS, M. M.; CASTRO, I.; PIRES, L. A.. (Org.). **Origens do Ensino**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000. pp. 148-171.; ARAÚJO, Emanuel O. **Escrito para a eternidade: literatura no Egito faraônico**. Brasília (DF): Ed. UnB, 2000.

⁵⁸ EL-NADOURY, R.; VERCOUTER, J.. **O legado do Egito faraônico**. In: MOKHTAR, G. **História Geral da África**. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010. p. 130.

⁵⁹ EL-NADOURY; VERCOUTER. *Op. Cit.* p. 130.

⁶⁰ Para o El-Nadoury e Vercoutter “Egito faraônico nos deixou valiosa herança nos campos da física, química, zoologia, geologia, medicina, farmacologia, geometria e matemática aplicada” demonstrando a amplitude de campos de conhecimentos que contam com poderosas contribuições africanas. O principal ponto é demonstrar como os conhecimentos africanos do nordeste deste continente, sobretudo, foram diversos e significativos. El-

através do fruto de suas técnicas, como também, na transformação da mesma planta em diversos outros artigos úteis e necessários para outros segmentos da sociedade egípcia.

No entanto, os papiros em formatos de rolos, aptos para escrita, isoladamente, não comunicavam nada. Não transmitiam nada. Era apenas uma folha lisa. Era preciso a participação de outra categoria funcional para a execução da escrita nos rolos produzidos: o escriba – uma função tida no Egito Antigo como altamente enobrecida.

O uso do poder da palavra, assim como o poder de sua transmissão, eram tarefas muito bem vistas dentro da sociedade egípcia se considerarmos, por exemplo, “A Sátira dos Ofícios”⁶¹ na escrita de Gastón Masperó, também, originalmente conhecido como “Livro das Instruções”⁶². Segundo este escrito, o trabalho de escriba era “a mais importante das ocupações, não há outra como ela no Egito. Mal cresce, ainda criança, ele já é saudado; enviam-lhe para transmitir mensagens antes de chegar à idade de vestir avental”⁶³, relatando o quão emblemática era a posição social do escriba dentro da organização burocrática e funcional desta sociedade. O escrito em si, apresenta uma interessante versão da estratificação social do Egito no contexto da antiguidade em relação às ocupações e ofícios possíveis.

Para Moacir Santos, este escrito revela aspectos interessantes da ocupação e posição social conferida ao escriba e, desse modo, concordando com o que sugere o “Livro das Instruções”, o autor expõe que o “pai, chamado Kheti, para seu filho, Pepy, durante uma viagem para a escola da corte. O jovem tornar-se-ia parte de uma categoria muito prestigiada, a dos escribas, mas também teria inúmeras responsabilidades ao longo de sua carreira”⁶⁴. Um ofício sem dores, humilhações ou subalternidade, ao menos, não nos moldes dos outros ofícios relacionados à “corveia real” e disponível na sociedade egípcia.

Nadoury e Vercoutter enfatizam também as características contributivas do Egito desde sua antiguidade remota até sua época de seguidas invasões. Cf.: EL-NADOURY; VERCOUTER. *Op. Cit.* p. 135.

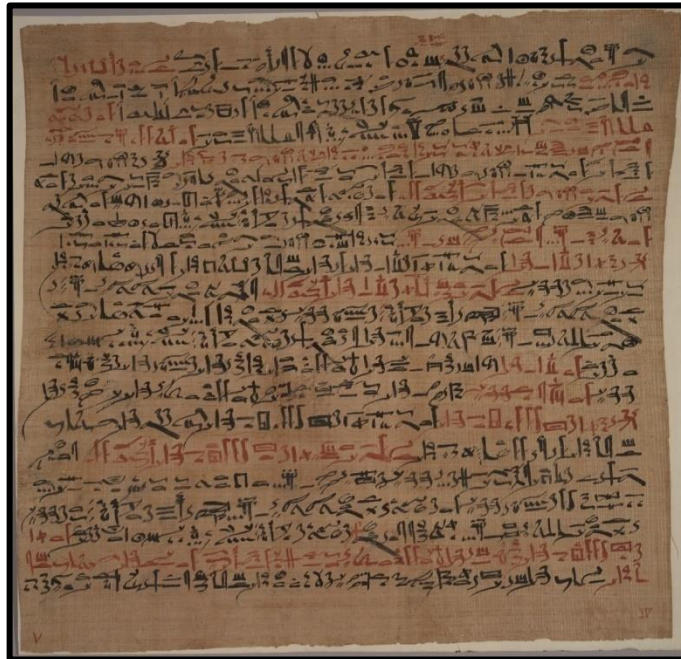
⁶¹ Antigo documento egípcio datado por volta de 2400 a. C que discorre sobre a natureza das profissões e relata as suas hierarquizações. Objetivamente o enredo revela um pai tendendo convencer o seu filho de qual seria a melhor profissão a seguir no sentido de extrair da organização hierárquica egípcia as atividades mais vantajosas e confortáveis. Esta obra tem a sua tradução apresentada em trabalho já citada de autoria do pesquisador Emanuel Araújo.

⁶² Para maiores detalhes sobre a natureza e ofício dos escribas veja a interessante obra do professor DOBERSTEIN, *Op. Cit.* p. 105-107; 136. Confira também, para maiores adições o trabalho de ARAÚJO, *Op. Cit.*, p. 219-224.

⁶³ Para mais informações sobre os desfechos literários de Khéti recomendando ao seu filho, Pepy a “a mais importante das profissões” – a de escriba –, veja a obra ARAÚJO, *Op. Cit.* p. 217-219. Lá, a discussão de toda a Sátira está disponível na íntegra propiciando uma rica contextualização dos segmentos ocupacionais no Egito, apesar de um grande foco para o ofício dos escribas.

⁶⁴ Neste artigo temos uma abordagem bastante descritiva e crítica do teor deste documento. Para mais informações veja SANTOS, *Op. Cit.* pp. 6-7.

Figura 4: Outra porção do Papiro de Edwin Smith



Trecho contemplando a parte final incluindo partes dos casos de práticas de cura. Fonte: U.S. National Library of Medicine / Turning the Pages online
https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Esta ênfase que Kheti, pai de Pepy, dá aos escribas na “Sátira dos Ofícios”⁶⁵ contraria a afirmação feita por Ciro Flamarion Cardoso na medida em que ele afirmou que, no tocante à corveia real, “mesmo os sacerdotes a ela estavam obrigados”⁶⁶ executando duras atividades braçais. Se a sátira dos ofícios sugere que os escribas dispunham de regalias por ocuparem cargos relevantes e centrais, a probabilidade de outras profissões gozarem do mesmo teor de vantagens, sobretudo aquelas excluídas das comparações feitas por Kheti na “Sátira das Profissões” como os militares e os sacerdotes, será grande também. Segundo Emanuel Araújo, Kheti, observador de seu contexto histórico, efetua comparações das atividades dos escribas apenas para demonstrar “a miséria de 18 profissões (ferreiro, marceneiro, joalheiro, barbeiro, colhedor de papiro, oleiro, pedreiro, carpinteiro, hortelão, lavrador, tecelão, fabricante de flechas, mensageiro, fornalheiro, sapateiro, lavadeiro, passarinho e pescador)” em relação ao ofício de escriba⁶⁷.

Já para Margaret Marchiori Bakos, tratando especificamente da região de Deir el-Medina, Egito, ela relata que “os escribas eram os mais importantes funcionários reais,

⁶⁵ Este escrito é também denominado de Sátira das Profissões. Cf.: ARAÚJO, Emanuel O. **Escrito para a eternidade: literatura no Egito faraônico**. Brasília (DF): Ed. UnB, 2000.

⁶⁶ CARDOSO, Ciro Flamarion S. **O Trabalho Compulsório na antiguidade: ensaio introdutório e coletânea de fontes primárias**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984. p. 22.

⁶⁷ ARAÚJO. *Op. Cit.* p. 217.

responsáveis pelas trocas culturais internacionais”⁶⁸, fato este que se confirma pelo mesmo fator outrora apontado: a transmissão e o redigir de informação em documentos de papiro.

Saber ler e escrever nestes papiros era tão fundamental e prestigioso que o personagem da “Sátira dos ofícios”, Kheti, acreditava que se Pepy, seu filho soubesse “escrever, esta será para ti melhor que as outras profissões”⁶⁹.

⁶⁸ BAKOS, Margaret Marchiori. **Cotidiano do ofício de escriba: ecos em Deir el Medina (Novo Reino)**. EDIPUCRS, 2012. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/ffch/historia/egiptomania/publicacoes/CotidianodoOficiodeescriba.pdf>> acesso em 25 de fevereiro de 2015. p. 3.

⁶⁹ DOBERSTEIN, Arnoldo W. **O Egito Antigo** [Recurso Eletrônico]. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. Disponível em: <http://www.pucrs.br/edipucrs/oegitoantigo.pdf> acesso em: 22 de janeiro de 2017.

4. Visão geral das práticas de cura no Papiro de Edwin Smith e suas apresentações para usos nas cartas de jogo

Como conto com quarenta e oito casos e, em um trabalho como este, a abordagem direta de todos os casos tornaria a discussão demasiadamente prolongada, uma abordagem mais direta e qualitativa pode nos dar uma visão mais geral do conteúdo integral do documento possibilitando um conhecimento resumido, porém preciso de sua composição. Para tanto, vejamos uma tabela que apresenta as regiões do corpo e suas respectivas aparições no documento. Com isto, mapeei a sua estrutura e distribuição de casos por partes do corpo humano até o momento em que ele é interrompido no “Caso 48”.

Tabela 1: Dados gerais do papiro de Edwin Smith

Região do corpo	Números de ocorrência	Número dos Casos	Região específica
Cabeça	27 casos	Casos 1-10 Casos 11-14 Casos 18-22 e 24-27 Casos 18-22 Caso 23	Crânio/Sobrancelha Nariz Área Bucal Têmpora Demais áreas crânios-faciais
Garganta e Pescoço	6 casos	Caso 28 Casos 29-30 e 33 Casos 31-32	Garganta Pescoço Vértebra Cervical
Tronco	12 casos	Casos 34-35 Casos 39-41 e 45-46 Caso 42-44 Caso 47 Caso 48	Clavícula Peito Costelas Omoplata Vértebra
Membros Superiores	3 casos	Casos 36-38	Antebraço
Total de casos	48 casos		

A tabela enfatiza as informações setORIZANDO as regiões do corpo em evidência e os respectivos casos relacionados com estas regiões. Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em:

https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Disponho acima de uma apresentação geral da distribuição dos casos, onde posso perceber que a maior concentração dos ferimentos e lesões está na região craniofacial, deixando em segundo lugar, em números de ocorrências, a região do tronco. A distribuição apresenta um foco em uma região específica que, de acordo com a organização do documento, parece descolada da região craniofacial e, do mesmo modo, desvinculada da região do tronco: as regiões da garganta e do pescoço.

Estes dados apresentam um quadro interessante em relação às probabilidades das causas dos ferimentos que, em geral, quando associados a atividades laborais agrícolas e de construções mais básicas, as regiões afetadas em acidentes tendem a ocorrer nos membros

inferiores e superiores por estes manipularem ferramentas ou se aproximarem dos movimentos feitos por estas. No entanto, o que tenho é uma ampliada discrepância entre os ferimentos em regiões tidas como vitais para o homem – cabeça e tronco – em relação aos ferimentos das regiões dos membros inferiores e superiores.

Tais lesões e ferimentos nestas localidades do corpo constituem-se como fato muito comum em atividades de militares, bélicas ou de guerras. Não é desinteressadamente que perceberam o mesmo fenômeno em seus estudos sobre o cérebro os estudiosos Castro e Landeira-Fernandez ao indicarem “que a região da cabeça era bastante visada durante confrontos interpessoais”⁷⁰ e associaram tal possibilidade ao conteúdo do Papiro de Edwin Smith para além de suas verificações arqueológicas.

Naturalmente, para consolidar os tratamentos evidenciados em cada caso é importante também, quantificar e mensurar as recorrências vinculadas com as substâncias e materiais utilizados para a medicação e controle das feridas e afecções observadas. No quadro anterior vimos o relacionar das moléstias detectadas e, de igual forma, no quadro seguinte veremos essas substâncias e materiais num panorama geral que apresenta suas variações, ocorrências e tipos.

Tabela 2: Quadro de substâncias encontradas

Substância/Dieta	Número dos casos em que aparece	Nº de Vezes
Mel	1-3, 10-12, 14-19, 23, 25-28, 30, 32, 34-38, 40, 42-43, 47	28
Óleo/Azeite	1-4, 6-7, 9(3)-11(2)-12, 14- 20, 23, 26-28, 32, 34, 37, 40, 46, 47	30
Mel Cozido	9	1
Óleo Solidificado	20	1
Carne Fresca	1-2, 10, 14(2), 16-18, 26-29, 32, 40, 47	15
Feijões de Alfarroba	7	2
Ovo Avestruz	9 (2)	1
Terra	9(2), 41(3), 46(3)	8
Fruto de Figos	9	1
Fel	41	1
Pó de Semente de Papoula	41	1
Coloquíntida	41, 46	2
Planta <i>Šes</i>	19	1
Gordura (Animal)	41(2), 46(2)	2
Fruta Sht	46	1
Sementes de Linhaça	41, 46	2
Alume	15, 25, 30, 32, 34, 36, 37, 38, 42, 43	10
Bandagem	2	1
Peças de Pano	2(2), 7, 9, 10(3), 11(2), 12(2), 14, 22, 23, 27, 34, 35, 36, 37, 47	20
Tecido de Médico	9(2)	2

Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

⁷⁰ CASTRO, Fabiano dos Santos; LANDEIRA-FERNANDEZ, J.. Alma, mente e cérebro na pré-história e nas primeiras civilizações humanas. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v. 23, n. 1, Abril, 2010. p. 142. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722010000100017&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 19 Março de 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-79722010000100017>.

Tabela 3: Quadro de materiais encontrados

Materiais	Número dos casos em que aparece	Nº de Vezes
Linha	10	1
Fibras Secas	28	1
Folhas de Salgueiro	41	1
Folhas de <i>Sidder</i>	41	1
<i>Qzntj</i> Mineral	41(2), 46(2)	1
Osso de Lula	41	3
Folhas de Sicômoro	41, 46(2)	3
Folhas de Tamareira	41, 46	2
Natrão	46	1
Gramma	41, 46	1
Mineral Malaquita Wšbt	41	1
Faiança	41	1
Sal Delta	41	1
Calcita em Pó	46	1
Almofariz de Construtor	46	1

A tabela acima refere-se aos itens usados nas práticas de cura do Egito Antigo, suas ocorrências e quantidades de aplicação. Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

A variedade de materiais e substâncias usada para as práticas de cura no Egito Antigo é bastante expressiva. As formas de tratamento de lesões e todos os tipos de afecções levadas até aos sacerdotes de Sekhmet nos dão uma pequena, mas significativa noção da constituição destas práticas no tocante a sua instrumentalização e variedades de possibilidades.

Apesar de pouco discutido entre os historiadores o tema da cura no Egito antigo tem sido apresentado por alguns estudiosos da área de saúde⁷¹ – ainda que furtiva e superficialmente para demonstrarem o quão antigo é o seu campo de conhecimento, ou atestar antiguidade no uso da substância/prática/função/saber que irá discutir ou apresentar.

Mesmo que para uma breve arqueologia de seu campo de conhecimento, estes pesquisadores nos dão algumas pistas do quão variado seria o corpo de materiais e substâncias usados, sobretudo, se considerarmos que o Papiro de Edwin Smith esteja incompleto⁷².

⁷¹ Para esta verificação sobre os usos da cura egípcia por pesquisadores como forma de propor antiguidade a sua prática e campo de conhecimento veja algumas das seguintes obras: FARNESI, Ana Paula. **Efeitos da Própolis de Abelhas Africanizadas e Melipolíneos em Microorganismos**. 2007, p. 20. 89f. Dissertação (Mestrado em Ciências Genéticas) Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto.; ZYCHAR, Bianca Cestari. **Interação Leucócito-endotélio Induzida Pelo Veneno de Bothrops Jararaca: Papel de Proteases, Mediação Farmacológica e Soroneutralização**. 2007, p. 27. 105f. Dissertação (Mestrado em Biotecnologia). Universidade de São Paulo, São Paulo.; FUNARI, Cristiano Soleo de. **Análise de Própolis da Serra do Japi, Determinação de sua Origem Botânica e a Avaliação de sua Contribuição em Processos de Cicatrização**. 2005, p. 01. 153f. Dissertação (Mestrado em Farmacologia). Universidade de São Paulo, São Paulo.; UTYAMA, Iwa Keiko Aida. **Avaliação Anitmicrobiana e Citotóxica do Vinagre e do Ácido Acético: perspectiva na terapêutica de feridas**. 2003, p. 02. 148f. Dissertação (Mestrado em Enfermagem). Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto.; BORGIO, Marcela. **Avaliação do Processo de Reparo de Incisões Realizadas em Tecido Cutâneo de Ratos e Submetidas a Laser Terapêutico**. 2010, p. 55. 185f. Dissertação (Mestrado em Odontologia). Universidade de São Paulo, Bauru.;

⁷² Segundo Breasted: *The discussion begins with the head and skull, proceeding thence downward by way of the nose, face and ears, to the neck, clavicle, humerus, thorax, shoulders and spinal column, where the text is discontinued, leaving the document incomplete.* (A discussão começa com a cabeça e o crânio, prosseguindo daí

Estas substâncias e materiais apresentadas no corpo do papiro são algumas das muitas discutidas em outros papiros do mesmo gênero que, segundo Utyama, são “mais de 700 substâncias utilizadas, que atualmente tem sua importância consagrada no tratamento popular como alho, cebola, mel, figo, óleo de oliva, óleo de rícino (mamona), *Aloe vera* (babosa) (...)”⁷³, e são exemplos recorrentes de substâncias vistas também em nosso papiro.

Diante de tão variado leque de opções em termos de substâncias e materiais para efetivar a cura e tentar, dentro das possibilidades técnicas consolidá-la, compreendi com maior ênfase o porquê “do vocábulo egípcio *ph-ar-maki*, que significa ‘que procura saúde’”⁷⁴ ter servido de base léxica, prática e fundamental para a formação da noção de *pharmakon* ou *pharmaka* (farmácia) que seria usada em grego depois⁷⁵.

Notadamente, algumas substâncias foram muito mais usadas que outras dentro dos casos vistos como o mel, o óleo que, segundo Breasted, juntos, formavam uma espécie de pomada para a aplicação diária⁷⁶. A carne fresca e os itens feitos de panos também são muito recorrentes nos tratamentos e intervenções feitas na promoção da saúde no Egito Antigo.

Diante das apresentações destes diversos itens, práticas, substâncias e materiais usados dentro da documentação, os indícios da primazia egípcia no que concerne a cura são bastante perceptíveis.

Os testemunhos escritos referentes à medicina egípcia antiga são constituídos por documentos como o Papiro Ebers, o Papiro de Berlim, o Papiro Cirúrgico Edwin Smith, e muitos outros, que ilustram as técnicas de operação e descrevem, detalhadamente os métodos de cura prescritos. Esses textos são cópias de originais que remontam ao Antigo Império (cerca de -2500)⁷⁷

Concordando com Paulo Henrique Alves Silva, aliado ao que temos especificamente nos casos 15, 16 e 17 faz sentido propor que “as primeiras documentações terapêuticas sobre

para baixo por meio do nariz, face e orelhas, até o pescoço, clavícula, úmero, tórax, ombros e coluna vertebral, onde o texto é descontinuado, deixando o documento incompleto.) BREASTED. *Op. Cit.*. 1930, p. 01.

⁷³ UTYAMA, Iwa Keiko Aida. **Avaliação antimicrobiana e citotóxica do vinagre e do ácido acético: perspectiva na terapêutica de feridas**. 2003. f. 113. Dissertação (Mestrado em Enfermagem Fundamental). Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto. p. 02.

⁷⁴ MOREIRA, Marcos Paulo. **Práticas promocionais em medicamentos sob prescrição médica: cenário e perspectivas da regulamentação brasileira e global**. 2010. f. 104. Dissertação (Mestrado em Farmácia) Universidade de São Paulo, São Paulo. p. 13.

⁷⁵ Cf.: CANDIDO, M. R.. O saber mágico-filosófico de Empedocles de Agracac na Atenas Clássica. **Phoinix** (UFRJ), v. 12, p. 189-198, 2006.

⁷⁶ BREASTED. *Op. Cit.*. 1930, p. 57.

⁷⁷ EL-NADOURY et VERCOUTTER. *Op. Cit.*. p. 138.

as infecções da cavidade bucal (...) são encontradas nos papiros egípcios”⁷⁸, pois o detalhamento sobre afecções buscou mapear todo o corpo humano de forma linear e progressiva. Vejamos abaixo os seguintes casos

Caso 15. Um ferimento na bochecha. (6,14-17)

Título

Práticas para uma perfuração em sua bochecha.

Análise e Prognóstico

Se você tratar um homem com uma perfuração em sua bochecha e você encontrar um inchaço elevado na bochecha, preto, e exposto, então você diz sobre ele: "Aquele que tem uma perfuração em sua bochecha: Uma doença que eu vou lidar".

Tratamento

Você tem que enfaixá-lo com alume e tratá-lo depois com azeite e mel todos os dias até que ele fique bem.

Caso 16. Uma bochecha partida em dois (6,17-21)

Título

Práticas para uma bochecha partida em dois.

Análise e Prognóstico

Se você tratar um homem com uma divisão na sua bochecha e você encontrar um inchaço elevado e vermelho sobre essa divisão, então você diz sobre ele: "Aquele que tem uma divisão em sua bochecha eu vou lidar."

Tratamento

Você tem que enfaixá-lo com carne fresca no primeiro dia. Seu tratamento é sentar[-lhe], a fim de reduzir o seu inchaço. Você deve tratá-lo depois com um óleo e mel enfaixando-o todos os dias até que ele fique bem.

Caso 17. Um malar fraturado (7,1-7)

Título

Práticas para uma fratura em sua bochecha

Análise e Prognóstico

Se você tratar um homem com uma fratura em sua bochecha, você tem que colocar sua mão em sua bochecha na área daquela fratura. Caso se mexa sob seus dedos, enquanto ele sangra de sua narina e de sua orelha no lado em que tem aquela pancada, e ele também sangra pela boca e é difícil abrir a boca dele, então você diz sobre ele: "Aquele que tem uma fratura em seu rosto, que sangra do nariz, da orelha e do rosto, e fica atordoado: Uma doença para a qual não se faz nada".

Tratamento

Você tem que enfaixar com carne fresca no primeiro dia. Ele deve ser forçado a sentar-se, a fim de reduzir o seu inchaço, e tratá-lo depois com azeite e mel enfaixando-o todos os dias até que ele fique bem⁷⁹.

Ou seja, todos os casos acima foram alocados sequencialmente, considerando a localização anatômica da parte do corpo humano em questão – a boca – sem emaranhar as diferentes partes do corpo ou, de repente, de acordo, por exemplo, com a conveniência dos

⁷⁸ SILVA, Paulo Henrique Alves da. **Atividade ilícita profissional em odontologia**: análise do conhecimento de acadêmicos, magistrados e entidades promotoras de cursos de aperfeiçoamento e/ou especialização, no município de Bauru-SP. 2005. f. 157. Universidade de São Paulo, Bauru. p. 07.

⁷⁹ U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Colunas: Caso 15 (6,14-17), Caso 16 (6,17-21), Caso 17 (7,1-7).

casos apresentados no estabelecimento de tratamento onde o *swnw* ou sacerdote recebia seus pacientes.

De forma igualmente demonstrativa, a nossa tabela 1 apresentou os casos 18-22 e 24-27 como sendo casos de intervenção direta da região da boca. Apesar de Paulo Henrique Silva não citar o Papiro de Edwin Smith, não é difícil supor que o mesmo faça parte de sua assertiva em relação à anterioridade dos egípcios nas práticas de curas⁸⁰, exposta por ele, na cavidade bucal.

Os casos acima apresentados estão todos relacionados à condição material e técnica dos egípcios em sua lida e usos das matérias e substâncias disponíveis em seu contexto histórico e geográfico para a realização da cura. As práticas são uma relação íntima entre o que a região, com sua fauna e flora singulares, ofereceu e como os seus habitantes aproveitaram estas ofertas no sentido de garantir o melhor uso possível nos diversos segmentos produtivos para tudo o que fora extraído da natureza⁸¹. Os desertos, estepes e margens do Nilo, por exemplo, constituem áreas diversas que requerem opções e técnicas distintas para serem bem exploradas.

Para que estes usos tenham se consolidado, as práticas precisaram ser desenvolvidas e foram, como sugere as intervenções médicas no documento egípcio de Edwin Smith. Neste ponto, as transformações materiais da natureza e seus elementos, o aproveitamento de determinadas técnicas assim como minerais se insinuam como determinantes de algumas resoluções dadas pelos *Swnws* à algumas afecções.

Algumas destas práticas aparecerão na tabela seguinte apresentando como, a partir do papiro, consegui notar as intervenções desenvolvidas e registradas neste documento e sua inevitável associação com substâncias e materiais disponíveis para a solução desses problemas de saúde que, por sua vez, sem o desenvolvimento *pari passu* de outras profissões/ocupações e conhecimentos técnicos, seria impossível.

⁸⁰ SILVA, Ricardo Henrique Alves da. **Atividade ilícita profissional em odontologia**: análise do conhecimento de acadêmicos, magistrados e entidades promotoras de cursos de aperfeiçoamento e/ou especialização, no município de Bauru-SP. 2005. Dissertação (Mestrado em Odontologia em Saúde Coletiva) - Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo, Bauru, 2005. pp. 07-08. doi:10.11606/D.25.2005.tde-17082005-112918. Acesso em: 2018-08-14.

⁸¹ Sobre a produtividade egípcia da antiguidade, Ciro Flamarion expõe as renovações e debates internacionais acerca do conceito marxista de “Modo de Produção Asiático” além de apresentar as formas de desenvolvimento produtivo e comercial das comunidades aldeãs do Egito faraônico. Cf.: CARDOSO, C. F. S.. As comunidades aldeãs no antigo Egito. **Phoinix** (UFRJ), v. 14, p. 96-129, 2008; CARDOSO. *Op. Cit.* 1982. A produtividade era bastante desenvolvida e tão levada a sério que o que não estava disponível para a produção interna era trazido de lugares outros como a Núbia, os desertos ocidentais e orientais e Ásia de acordo com o que nos apresenta Margaret Bakos. Cf.: BAKOS, M. M.. O Egito antigo em busca milenar pelo raro. **Phoinix** (UFRJ), Rio de Janeiro, v. 7, p. 249-2261, 2001.

Tabela 4: Dados sobre as práticas de cura recorrentes dentro do Papiro de Edwin Smith

Práticas	Casos em que ocorreu	Total no Papiro
Suporte de Tijolos	4, 7	2
Colocar na Cama	3(2), 4, 5, 19, 21, 28, 29, 47	9
Fazer Curativo	4, 5, 6(2), 7, 41(2)	7
Polvilhar a Ferida Com Óleo	6	1
Usar Algo Quente	7	1
Sentar/deitar para Melhorar	8, 16, 17, 20, 32, 47	6
Costurar	10, 26	2
Enfaixar com Pano	2(2), 7, 9, 10(3), 11(2), 12(2), 14, 22, 23, 27, 34, 35, 36, 37, 47	20
Enfaixar com Carne Fresca	1-2, 10, 14(2), 16-18, 26-29, 32, 40, 47	15
Sondar	2, 3, 4, 7, 8, 10, 18, 27, 29	9
Apertar com Costura	14, 26, 28, 47	4
Realocar Ossos	12, 25, 34, 35, 36	5
Limpar Ferimentos	11, 14, 22	3
Verificar Temperatura	39, 41,	2
Fazer um Encantamento	9	1
Cauterizar	39	1

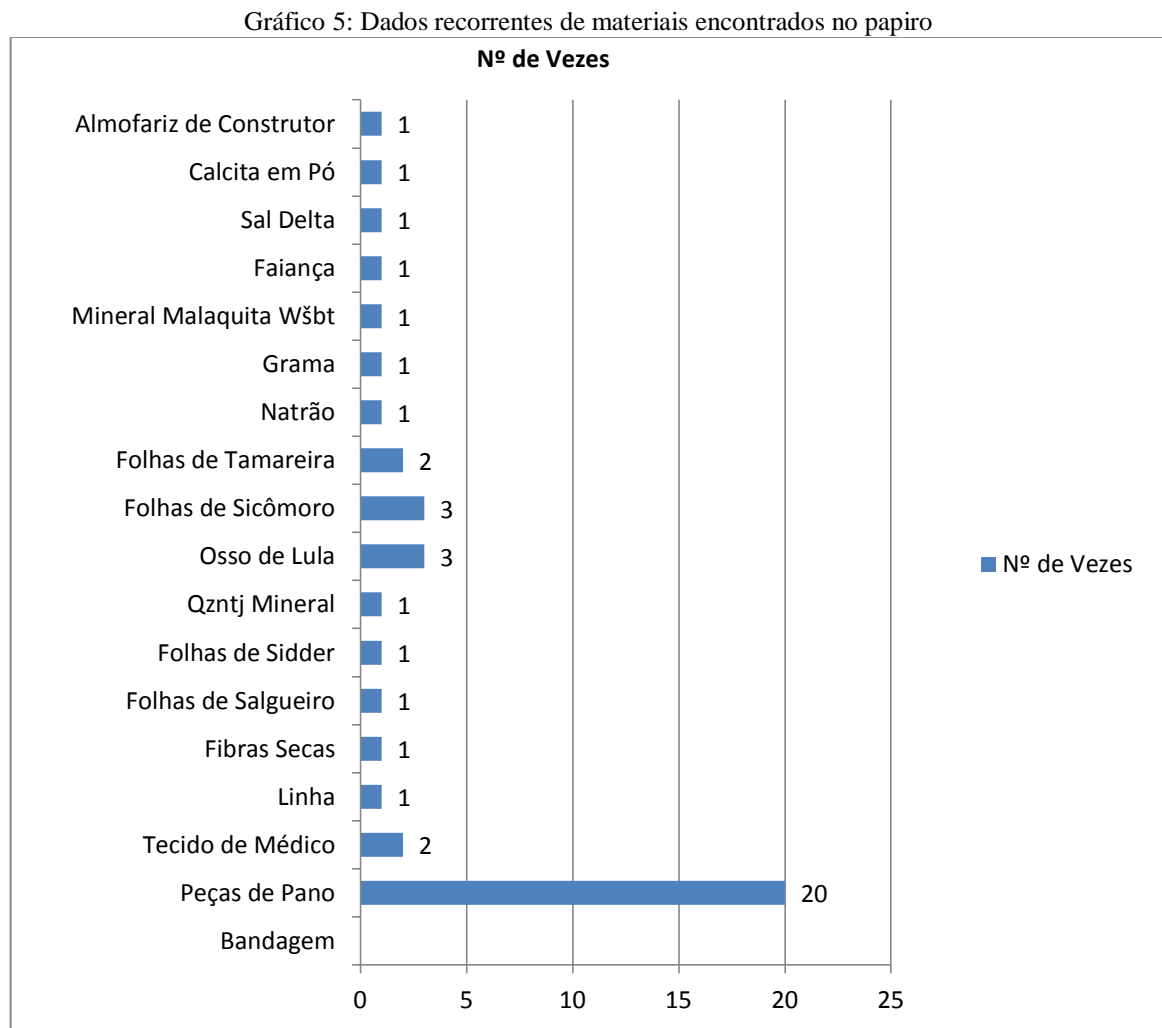
Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

As práticas de cura contam, assim como as substâncias e materiais, com uma variedade bastante interessante que vai se modificando e se associando aos diferentes casos e demandas curativas. Embora algumas práticas tenham maior espaço que outras (fenômeno também observado entre as substâncias usadas), ao observar a tabela 4 apresentada, percebe-se certa aproximação com práticas bastante atuais como o repouso (colocar na cama), enfaixar com panos, curativos, sondagens etc.

Na verdade, estas práticas não são atuais, elas são antigas. Elas são egípcias. As práticas que lançam mão de materiais e de substâncias para se consolidarem e efetivarem a cura a partir da intervenção humana, em nosso caso específico, com a intervenção dos sacerdotes de Sekhmet ou *Swnws*, são o resultado de todo um complexo sistema de produção egípcia voltado para este segmento. A cura no Egito Antigo é mais sistemática e densa do que alguns dados no papiro. Esta densidade conta com uma sorte bastante diversificada de materiais e substâncias que, aliadas às práticas e saberes de cura executados pelos interventores, conferem a este conjunto de elementos voltados para o restabelecimento da saúde do Egito um *status* bastante destacado.

Ao observar o elevado grau de uso de determinados materiais, nota-se a projeção majoritária de itens como peças de pano necessárias para bandagem, curativos, talas, enfaixes. Por esta razão óbvia o procedimento com peças de pano ocupa quarenta e oito por cento (veja a gráfico 1) de todo o papiro demonstrando que esta prática, ainda em vigência hoje, teve

bases em atuações da antiguidade egípcia que realmente deram resultados dentro de seu propósito maior.



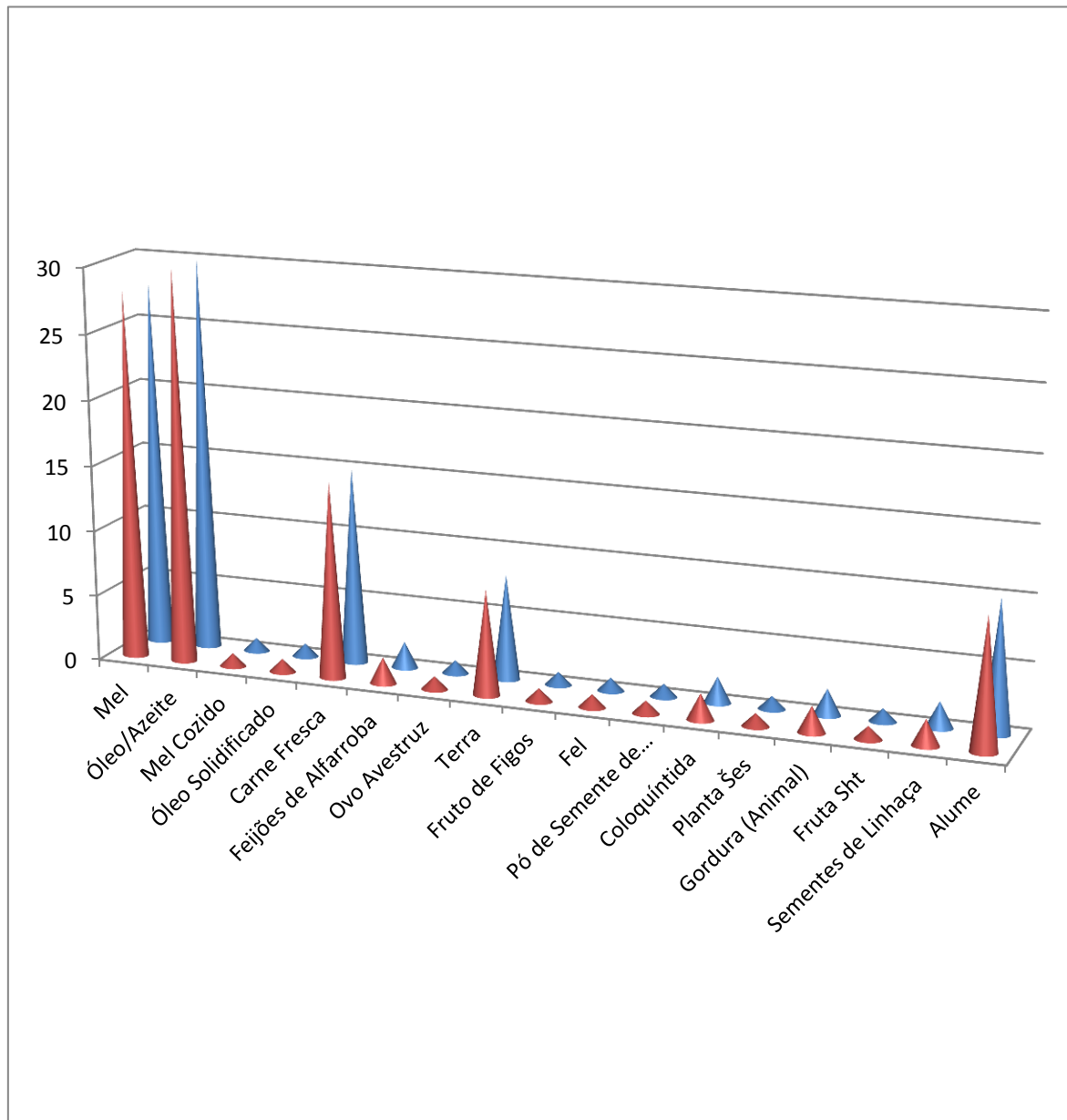
Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Do mesmo modo que a união do mel ao óleo⁸² – gerando uma espécie de pomada –, acabou predominando sobre as substâncias mais recorrentes dentre todas as apresentadas, pois os ferimentos dependiam de substâncias que pudessem auxiliar nos processos de cicatrização e assepsia dos ferimentos tratados⁸³.

⁸² Segundo Breasted: “After purely surgical measures the surgeon's favorite remedy for an injury was “fresh meat” applied on the first day only. It was bound on and usually followed by an application of lint saturated with ointment composed of grease and honey, also bound on.” Depois de medidas puramente cirúrgicas, o remédio favorito do cirurgião para uma lesão era “carne fresca” aplicada apenas no primeiro dia. Era atado e geralmente seguido por uma aplicação de fiapos saturados com pomada composta de graxa e mel, também atada. (Tradução e grifos meus) BREASTED, *Op. Cit.*, 1930, p. 9. Veja também os destaques que essas duas substâncias alcançam na Tabela 2: Quadro de substâncias encontradas ou o Gráfico 6: Dados percentuais das Substâncias.

⁸³ Alguns exemplos dos diferentes usos para estas substâncias podem também ser vistos no excelente trabalho de Liliane Coelho onde as substâncias aparecem com finalidades médicas e farmacológicas. O trabalho dedicou parte de seus esforços a uma abordagem direta das características da vida pública e privada dos habitantes da cidade de Kahun lançando mão de fontes diversas advindas do mesmo local. COELHO, Liliane Cristina. **Vida**

Gráfico 6: Dados percentuais das Substâncias



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Entre as substâncias acima elencadas, o mel alcançou o total percentual de vinte e seis por cento devido a sua utilidade dentro dos esquemas terapêuticos dos *Swnws* e *Sacerdotes de Sekhmet*. Já o óleo, altamente indicado em ações assépticas pelos interventores, sendo associada a tiras e faixas de tecidos para enfaixar e isolar a área tratada⁸⁴ chegou a contabilizar vinte e oito por cento das substâncias utilizadas para a cura, como se pôde verificar no Gráfico 6.

Pública e Vida Privada no Egito do Reino Médio (c.2040-1640 a.C.). 2009. 278 f. Dissertação (Mestrado em História) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

⁸⁴ BREASTED, *Op. Cit.*, 1930, p. 59.

Estes números além de apresentarem uma visão mais geral dos impactos deste complexo sistema de práticas de cura desenvolvido no Egito Antigo nos processos de produção material, apresentam uma possível demanda subliminar que deve haver se desenvolvido para sustentar estas práticas de cura no sentido de torná-las o mais eficaz possível. Também, é possível deduzir que para evitar a escassez dessas substâncias e materiais um *corpus* produtivo e especializado de trabalhadores tenha se configurado para dar conta das demandas estabelecidas.

Assim, inevitavelmente, precisamos indagar de onde vinham estes materiais usados na terapia e manutenção dos ferimentos, lesões e afecções aqui apontadas? E as substâncias? Eram produzidas diretamente para este fim? Existia um mercado voltado apenas para o desenvolvimento de materiais e substâncias de cura? Quantas atividades diferentes giravam em torno da manutenção das práticas de cura no Egito? Perguntas que se problematizadas devidamente e expostas de forma historicamente contextualizadas revelariam um cenário bastante rico deste Egito ainda resguardado nas entrelinhas de uma série de papiros.

5. A construção do jogo: ambientação e enredo do tabuleiro

Os papiros foram espalhados pelos invasores hicsos após a tomada do delta do Nilo!⁸⁵ Eles descobriram que seria difícil vencer os egípcios e conquistar suas terras caso eles mantivessem o pleno acesso às escrituras curativas. Por assim ser, decidiram tomá-las, fragmentá-las e espalhá-las ao longo do território egípcio e, desse modo, dificultar a reposição dos soldados e trabalhadores em seus postos de atividade. Queriam os hicsos, também, desconcentrar diversos segmentos sociais que se lançariam na empresa da recuperação destes papiros e desmobilizar tropas que seriam destinadas à recuperação destes importantes pergaminhos. É com essa proposta inicial que pretendemos dar início ao jogo.

A ambientação acima apresentada terá como principal característica o foco na exposição territorial do Egito tendo o curso do rio Nilo como palco dos acontecimentos aliado aos relatos/dados do papiro⁸⁶ de Edwin Smith. Cada participante receberá o título de Sacerdote de Sekhmet ou *Swnws* o que significa dizer que eles serão iniciados como discípulos dentro do processo de aprendizagem na arte da cura dentro do jogo⁸⁷. Tal denominação visa aproveitar a terminologia usada dentro do ideário cultural egípcio daquele contexto, como visto pelo exposto nas traduções do papiro de Edwin Smith, e já inserir os jogadores no imaginário antigo dessa sociedade africana.

As paisagens (naturais e sociais), desafios, símbolos e ações poderão levar em consideração as situações onde os elementos necessários para a cura serão encontrados ou apresentados por personagens criados no jogo pelo Mestre a partir das cartas. Por esta razão, um Juiz/Mestre de jogo torna-se importante na função da distribuição destas cartas, intervenção com explicações e contextualização histórica. No entanto, o mestre não é uma figura indispensável no jogo, mas agregará muito mais conhecimento se estiver aí, tanto para ele mesmo, caso seja um professor ou curioso quanto para os seus alunos ou participantes.

⁸⁵ Cardoso aponta as diversas implicações e transformações culturais encaradas pelo Egito Antigo quando da invasão dos hicsos, principalmente na lida com a confecção de artigos de bronze que irá aprimorar diversos setores produtivos da sociedade egípcia daquele contexto. CARDOSO. *Op. Cit.*, 2008, p. 119. Para Bakr, a invasão não se deu repentinamente e não foi arquitetada por apenas uma nação asiática, e seus resultados também foram de grandes transformações no desenvolvimento dos egípcios. BAKR, A. Abu. **O Egito Faraônico**. In: MOKHTAR, G. **História Geral da África**. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010, p. 55.

⁸⁶ Neste trabalho apresento de forma resumida as funções e razões dos Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws*, aproveitando ainda para expor diversas características sobre o Egito a partir da temática da cura. Apresento também um resumo sobre as aplicações desse papiro para o desenvolvimento da cura e suas características enquanto fonte histórica. BADARÓ, Wilson Oliveira. O que não nos contam sobre o Egito Antigo: a medicina primeira veio da África e dos negros. **Laboratório de Ensino de História do Recôncavo da Bahia-LEHRB**, Cachoeira, p. 1 - 7, 13 ago. 2017. Disponível em: <https://www3.ufrb.edu.br/lehrb/2017/07/30/praticas-cura-egito-antigo/> acesso em 05 de março de 2018.

⁸⁷ Para maiores detalhes sobre as especificações e discussões acerca do termo *swnw* confira a obra NUNN, John F. **Ancient Egyptian Medicine**. University of Oklahoma Press, Norman, 1996.

Caso seja um aluno ou participante exercendo essa função, o aprendizado também poderá ocorrer pelo simples fato de tomar parte na construção das situações, uma vez que a “importância dos jogos como um recurso necessário para fornecer aos aprendizes um ambiente apropriado e diversificado para o aprendizado de habilidades específicas”⁸⁸ se faz notório devido as exigências que um jogo faz de cada participante.

A ambientação do jogo será tipicamente o da antiguidade para que criemos as condições de simulação da realidade que ajudem os participantes a interagirem com as (re)criações de um determinado imaginário idealizado. O imaginário aqui pensado concorre para traduzir a noção de que:

Divertir-se significa poder usufruir o prazer que emana da brincadeira, do jogo, da história e que é consequência de suas ações, de suas conquistas, *do poder e domínio possibilitados pela dimensão do imaginário e do simbólico*, concretizados no “como se”. Testar os limites, subverter a ordem, sentir-se dominante⁸⁹.

Neste sentido, o espaço ao redor dos participantes faz parte desta criação e dimensão do jogo com a apresentação de cartas temáticas. Estas cartas contêm casos, tratamentos, substâncias e práticas necessárias para a resolução dos problemas de saúde que gradualmente serão revelados na medida em que rola o dado.

As pistas de como curar com os fragmentos do papiro (apresentado em diferentes casos) surgirão em forma de demanda pelas substâncias que conduzirão à complementação da integralidade dos casos do papiro original. Os mestres do jogo, os juízes que podem intermediar a atividade lúdica – geralmente os professores, em casos de usos escolares – apresentar-se-ão como personagens representativos na entrega de casos e substâncias – comerciantes, trabalhadores, viajantes, sacerdotes, escribas, ferreiros, pescadores, escravos e toda sorte de profissionais disponíveis na antiguidade egípcia que se queira evocar – previstos ou criados livremente pelo mestre.

⁸⁸ PANOSSO, M. G.; HAYDU, V. B. ; SOUZA, S. R. . Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, p. 233-241, 2015. p. 234.

⁸⁹ ALVES, F. D.. **O lúdico e a educação escolarizada da criança**. In: Maria Lúcia de Oliveira. (Org.). (Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa. 1ed. São Paulo: Editora Unesp, 2009, v. , p. 45-72., p. 54. Sobre esse assunto, veja também o artigo de Soraia Chung Saura que propõe como o conhecimento das teorias acerca dos usos do lúdico na educação refletem positivamente em uma produtividade diferenciada. SAURA, Soraia Chung. O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante. **Rev. bras. educ. fís. esporte**, São Paulo , v. 28, n. 1, p. 163-175, mar. 2014 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-55092014000100163&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 15 dez. 2018. Epub 28-Maio-2013. <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-55092013005000015>. (Grifos meus)

Esses personagens podem ser pensados a partir da alta estratificação social verificada no Egito e das sociedades de seu entorno ou com as quais o Egito mantinha relações diversas, por exemplo: escribas, viajantes núbios ou cuchitas, prisioneiros hicsos, sacerdotes ou contadores faraônicos. Os mestres de jogo farão as referências às várias substâncias e casos usados por este documento ao entregar-lhes as cartas da referida função. Isto levará o grupo a compreender que a cura será altamente possível se reunidas todas as partes do papiro ao fim do jogo, assim como compreender que a cura só fora possível quando amparada em uma rede de solidariedade e colaboração mútua de diversos agentes e atores históricos, dos múltiplos estratos sociais, envolvidos nas mais variadas demandas materiais e produtivas do Egito Antigo.

5.1. Espacialidade egípcia e fonte histórica na ambientação do jogo

Vistas as potencialidades da fonte para a lida histórica, é necessária a adequação e adaptação de seus alcances, lacunas e proposições dentro de uma atividade lúdica que não somente trabalhe as informações aí contidas, mas que também exponha trechos de seu contexto histórico. Neste sentido, a ambientação do jogo de tabuleiro está construída sob o curso do Rio Nilo, e aproveita detalhes das características regionais do Egito e das sociedades ao seu redor. A ideia é ampliar as principais características de cada região ou cidade egípcia e enfatizar as práticas de cura, assim como algumas das principais características urbanas, regionais e produtivas que serão (re)conhecidas pelos nossos participantes.

O curso do Nilo será dividido em 32 *faixas* (que são as *raias*), como veremos na Figura 5. O tabuleiro todo tem 6 *raias* que, por sua vez, serão divididas em *áreas de atuação*, que é o ponto de atividade e de onde partirão os participantes considerando o movimento ascendente de baixo para cima. Nelas, trechos dos *Exames e Prognósticos* e dos *Tratamentos* serão espalhados e, conseqüentemente, distribuídos através das cartas a serem tiradas pelos estudantes e jogadores. Nestas cartas, problemas e soluções para os entraves de saúde serão encontrados. Estas 32 *faixas* multiplicadas pelas 6 *raias* totalizarão 192 diferentes *áreas de atuação* para os participantes. Por sua vez, esses itens são frutos da multiplicação por 2 pelo fato de dispormos de *Exames/Prognósticos* (48 itens) e *Tratamentos* (48 itens) restarão 96 áreas livres⁹⁰ para a distribuição de substâncias, materiais e práticas necessárias aos *Swnws* representadas por respectivas cartas.

⁹⁰ Estas áreas representarão bônus, prêmios que serão concedidos aos Aprendizes de Sacerdotes de Sekhmet em forma de substâncias, práticas e materiais de conclusão de seus casos. Estes trechos, ao favorecerem os jogadores

Assim sendo, deste total ocupado com elementos dos casos, as 96 áreas livres irão incluir/apresentar discussões históricas do contexto (e premiações para a continuação do jogo) em que as práticas de cura egípcias se desenvolveram no sentido de demonstrar o quão difundido era o alcançar da cura àquela altura, assim como compreender a vastidão de sua aplicabilidade⁹¹.

Um exemplo claro da diferença entre *raia* e *área de atuação* segue abaixo:

Raia: linhas verticais que definem o ponto de partida de cada participante no sentido ascendente (de baixo para cima) e define o deslocamento do Sacerdote de Sekhmet ou *Swnw* em território egípcio. As *raias* iniciais para cada jogador são definidas, respectivamente, pela área externa ao tabuleiro justo diante dos algarismos 1, 2, 3, 4, 5, 6 de onde cada um dos sacerdotes partirá de forma vertical, ou seja, de cima para baixo, até lograr uma *invasão* à *raia* de seu colega/participante *Swnw*. Após a *invasão* ele pulará imediatamente para a *área de atuação* correspondente à *raia* de seu vizinho considerando a numeração obtida nos dados sem precisar partir (ou esperar) da área externa ao tabuleiro como no início da partida.

Área de atuação: são caracterizados como cada unidade da *raia* onde estão situados os elementos componentes dos casos do papiro de Edwin Smith e seus respectivos materiais, práticas e substâncias. As *áreas de atuação*, em conjunto com as *raias*, visam simular as diferentes necessidades dos sacerdotes atuando na aquisição de itens para promover a cura dentro da árdua caminhada no desenvolvimento dos saberes curativos que vão, lentamente acumulando. Dito de outra forma, as *áreas de atuação* são cada quadrado que o participante ocupa enquanto se locomove dentro das *raias*.

A cidade de Luxor, por exemplo, onde os papiros foram encontrados e comprados por Edwin Smith⁹², provavelmente seria o berço de cópia deste documento, o que seria ligeiramente entendido como uma cidade especializada em copistas e escribas hábeis na perpetuação de documentos relevantes para a Antiga sociedade egípcia. Contudo, considerando-se o debate historiográfico e arqueológico, ainda sem uma definição sobre a autoria do Papiro de Edwin Smith, há a possibilidade de que o mesmo tenha sido redigido pelo próprio Imhotep⁹³ e, se assim for, a cidade/necrópole de Sacara (Sakkara) teria sido o

também apontarão, junto com os elementos dos casos, não somente a complexidade que envolvia o realizar da cura no Egito Antigo, como também a dependência destes interventores de cura de outros estratos desta sociedade como os escribas, viajantes, guerreiros e trabalhadores em geral.

⁹¹ FORSHAW, Roger. **Before Hippocrates: Healing Practices in Ancient Egypt**. 2014. pp. 25-41.

⁹² Sobre a aquisição do papiro em Luxor veja BREASTED. *Op. Cit.* 1930. p. xviii.

⁹³ James Henry Breasted sugere, em seu trabalho, “The Edwin Smith Surgical Papyrus: published in facsimile and hieroglyphic transliteration with translation and commentary in two volumes”, que as eras de atuação do papiro e do famoso Sacerdote de Sekhmet, Imhotep, coincidam e que ele seja o mais provável escritor destes pergaminhos. Cf.: BREASTED, James Henry. **The Edwin Smith Surgical Papyrus**. Vol. III. The University of

provável berço da produção deste documento, sendo esta cidade, então, a cidade das práticas de cura mais famosas da antiguidade africana.

Naturalmente, com o avançar do tempo de jogo novos problemas de saúde, assim como novas descobertas, surgirão e municiarão estes participantes com a ideia de fluidez do tempo e como os desenvolvimentos técnico e prático dependem da entrega e observação do andamento das descobertas entre os outros Sacerdotes de Sekhmet que estão na lida da cura com ele⁹⁴. Este detalhe pretende reforçar a noção de uma rede de colaboração no Egito Antigo entre Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws* para o avanço dos conhecimentos curativos.

Esta fase do jogo pretende demonstrar como a circularidade cultural⁹⁵ foi fundamental para fomentar conhecimentos e como o compartilhar de informações e descobertas propiciou aqui e alhures, de forma histórico-social, a construção cumulativa e progressiva de saberes africanos como tentam apontar a história, a arqueologia e a antropologia.

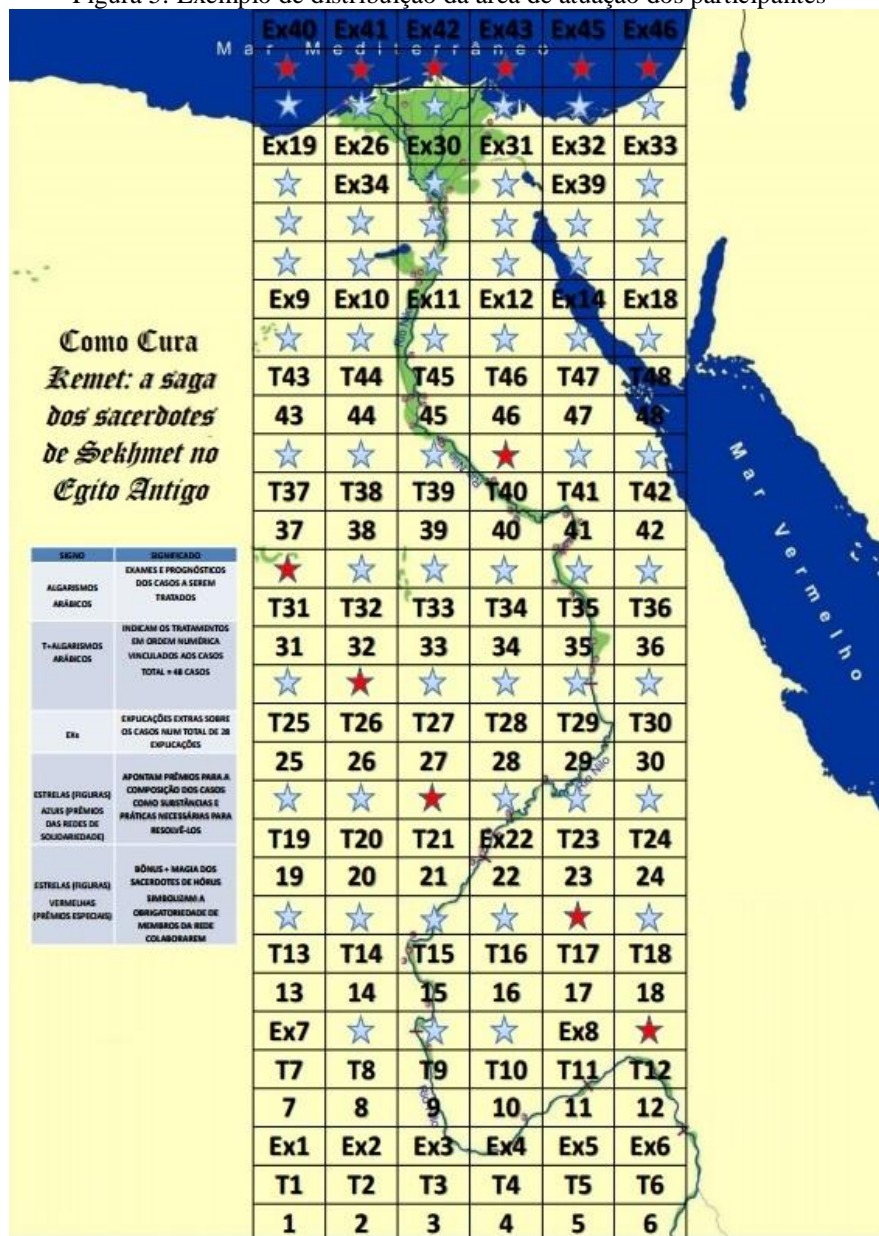
Abaixo, veremos o espaço reservado para o andamento e ações a serem tomadas dentro do jogo. O tabuleiro de jogo erigido no norte/nordeste africano apresentando a região onde está situado geograficamente o Egito. No entanto, o mapa/tabuleiro não traz apenas o Egito em foco, mas a sua região de entorno como veremos abaixo:

Chicago Press, Illinois, 1930. p. 9. Também, podemos verificar o artigo de VARGAS, Alex., LÓPEZ, Marcelo., LILLO, Claudio. et VARGAS María Josefina, El papiro de Edwin Smith y su transcendencia médica y odontológica. **Revista Médica de Chile**, 2012. p. 1359. Confirma também as discussões de FISHER, Ricardo F. González, SHAW Patricia L. Flores. El Papiro quirúrgico de Edwin Smith. **Anales Médicos**. Vol. 50, Núm. 1 Ene. - Mar. 2005 pp. 43-48, p. 45. Todos os autores acima apontados apoiam-se na teoria brestediana da probabilidade de Imhotep ser o mais provável escritor destes papíros.

⁹⁴ Neste sentido, a demarcação temporal fica a critério do mestre de jogo que deverá demonstrar as complexidades da percepção temporal quebrando a ideia de linearidade causal dos eventos históricos.

⁹⁵ Utilizamos o conceito discutido por Bakhtin mas denominado por Carlo Ginsburg no intuito de propor a difusão de saberes curativos. Para muitos pesquisadores o fato de se encontrar múmias com traços e vestígios de tratamentos curativos, ou proeminentes personalidades históricas ligadas às práticas de cura em diversos lugares diferentes do Egito demonstra que na antiguidade egípcia os saberes das práticas de cura não estiveram restritos a uma cidade específica ou à capital egípcia apenas. O próprio ato da mumificação espalhada em diversos lugares, por si só já direcionaria este raciocínio neste sentido, como reforço deste conceito de circularidade. Tal fato implica em pensar uma circularidade de informações que dinamizou estes saberes amplamente pulverizando-os em todo o território de *Kemet*. Hesham Negm aponta em seu artigo a descoberta do túmulo do dentista Emry com diversos instrumentos cirúrgicos. NEGM, Hesham. **Medicina e Otorrinolaringologia no Egito Antigo**. XI Manual de Otorrinolaringologia Pediátrica da IAPO. p. 25. Disponível em: http://www.iaopo.org.br/manuals/XI%20Manual%20IAPO%20GN1_v3%201.pdf, acesso em 03 de junho de 2017. Confirma também a detalhada tese de VASQUES, M. S.. **Crenças funerárias e identidade cultural no Egito Romano: máscaras de múmia**. 2005. f. 161. Tese (Doutorado em Arqueologia) – Universidade de São Paulo – USP, São Paulo. 2005. Arquivo digital “Portable File Document” disponível em: < <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/71/71131/tde-07082006-104608/publico/tese.volumeI.pdf>, acesso em: 06 de junho de 2017. Nesta tese, detalhes sobre a arte decorativa de diferentes tumbas de múmias apontam para localizações egípcias como as diversas necrópoles e, especificamente a necrópole de Hermópolis Magna (Tuna el-Gebel), as cidades de Saqqara, Hawara, Antinópolis e Deir el-Medina, por exemplo.

Figura 5: Exemplo de distribuição da área de atuação dos participantes



Fonte: DUARTE, Cássio de Araújo. **Estudo sobre a iconografia de Apis durante o período faraônico**. 2010. Tese (Doutorado em Arqueologia) - Museu de Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. p. 16. (Adaptado) Disponível em: doi:10.11606/T.71.2010.tde-03052010-120127. Acesso em: 05 de fevereiro de 2018

Quando o estudante/participante do jogo atravessar os limites que projetem seu avatar⁹⁶ sobre as diferentes áreas conflitos, eventos, construções, guerras, atividades culturais (cultos, construções, comércio etc.) poderão ser vinculadas à área de forma que os exames, prognósticos e tratamentos sejam aplicados para sanar determinadas situações criadas/causadas por estas atividades e precisem ser efetivamente usados. Este é um típico ponto onde os Mestres/Juízes de jogo podem iniciar sua ação de contextualização.

⁹⁶ Entendido aqui como uma espécie de peão no xadrez para ser movido. Em suma, o avatar, dentro do jogo, será o objeto ou item de representação do personagem jogável no tabuleiro.

Da mesma forma, a obtenção de materiais e substâncias necessárias, para maior imersão dos participantes e enriquecimento da experiência de jogo, depende de contextualização histórica – mas não é imprescindível, pois o jogo pode se desenvolver por si próprio. Como os problemas de saúde podem surgir de fatores como os acima mencionados, conseguir elementos complementares e constitutivos dos casos como mel, óleo, tijolos e práticas específicas dependem de atores e personagens históricas que compartilhem tais elementos e substâncias com os *Swnws*.

No mapa acima observado, o jogo decorrerá no *modo previsto* onde todos os itens do papiro estarão à vista de todos, ordenados sequencialmente da esquerda para direita e serão entregues aos jogadores obedecendo à numeração dos casos relacionados levando em conta a disposição original dos mesmos nos papiros de Edwin Smith. Este procedimento primeiro resulta numa sensação de previsibilidade dos acontecimentos e leva o jogador a concluir que a única contingência possível se dará no momento do lançamento dos dados e da aquisição das substâncias e práticas de cura. Contudo, uma segunda possibilidade menos previsível, que chamo aqui de *modo imprevisto*, é possível gerando contingência no campo do *uso e acesso às cartas* e sua respectiva mistura ou embaralhar. Isso transforma os casos e tratamentos em sequenciais aleatórios – ou seja, sem ordem prevista apesar da numeração do tabuleiro que será desprezada – legando às cartas, postas em montes não ordenados, a ordem de aparição dos problemas de saúde a serem tratados. Note que, para a obtenção da contingência tal qual aqui apresentado, apenas Exames e Prognósticos serão randomizados mantendo todo o resto do tabuleiro tal qual está concebido.

A divisão máxima de casos por participante deverá limitar-se, igualmente, ao número de oito casos. Daí por diante, tratamentos, explicações, práticas e substâncias serão obtidas a partir do avançar das *áreas de atuação* e turnos de trocas entre jogadores normalmente como dantes no *modo previsto*.

Este modo fora pensado para propor uma variação nos níveis de complexidade nas relações entre os Sacerdotes de Sekhmet participantes. Esta distinta nomenclatura das cartas de jogo foi pensada no intuito de minimizar a possível previsibilidade e reforçar as relações de aprendizagem ao passo que implicam em sugerir aos jogadores que desde o princípio atentem para os processos de trocas de conhecimentos que ocorrerão ao fim de cada cinco rodadas⁹⁷ para a formação das *redes de colaboração* a bem do progresso das práticas de cura.

⁹⁷ Após o primeiro turno de trocas ocorrido no quinto turno, a cada três rodadas os jogadores poderão lançar mão de uma nova rodada de trocas. Essa diminuição nos turnos dinamiza as permutas de práticas e substâncias usadas na cura e valoriza poderosamente as interações entre os participantes.

No mapa da Figura 5, as áreas relacionadas receberão trechos de fatos históricos que ajudarão a compreender o contexto⁹⁸ em que as práticas de cura foram emergenciais e passaram a se desenvolver mais meticulosamente para dar conta de responder às demandas de cura causadas por estas atividades sociais do Egito Antigo. Expedições, por exemplo, eram periodicamente enviadas para a Núbia e quase sempre estes contingentes de representantes egípcios eram surpreendidos com batalhas e reveses, muitas vezes, inesperados⁹⁹. Também, em processos de edificação de câmaras funerárias, monumentos, tumbas, pirâmides e outras construções do gênero, indivíduos, possivelmente, envolvidos nestas produções eram afetados por pequenos e médios acidentes que lhes causavam traumas e dependiam objetivamente de uma atenção dos Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws*. Foi exatamente nestes pontos e fatos que os papiros atuaram no passado, e terão sua eficácia, aplicação e utilidade apresentadas como os primeiros passos de uma sociedade humana antiga no sentido de obter a cura dentro deste jogo.

Neste ponto de aplicação efetiva do jogo, privilegamos mais a relação do jogador com os métodos de cura aplicados reduzindo sutilmente a ênfase nas discussões históricas contextuais para termos dois distintos momentos do jogo que são respectivamente:

- Compreender e situar o momento histórico onde estes Papiros foram copiados e largamente usados (a primeira parte do mapa conta com poucas substâncias e práticas, propositalmente para que o foco inicial concentre-se na fonte histórica) para garantir a cura de parte significativa de sua sociedade a partir destas intervenções curativas.
 - ✓ Saber os porquês das necessidades de cura;
 - ✓ Quais eram as maiores ocorrências em determinadas regiões ou no Egito como um todo.
- Enfocar na organização e estrutura elementar destes papiros dando maior atenção aos elementos internos usados no processo de cura como materiais substâncias e práticas.

⁹⁸ Esse contexto poderá ser contemplado parcialmente com sugestões de trechos históricos que podem ser evocados ou suscitados nas apresentações das cartas que contêm casos, tratamentos, substâncias materiais e práticas no manual de jogo. Digo parcialmente contemplar para que a criação de fórmulas completas para todos os casos não cristalice um jogo que pode e deve receber novos conteúdos, representações e interpretações dos diferentes mestres, professores e jogadores que venham a usá-lo como ferramenta pedagógica e interativa.

⁹⁹ Para ampliar as compreensões e propor situações de jogo em relação aos encontros entre Núbios e Egípcios veja os artigos de VIEIRA, Fábio A.. **Os filhos da Núbia**: Etnicidade, deslocamentos e circulações culturais na África Antiga sob a XVIII dinastia egípcia. In: XXVIII Simpósio Nacional de História - ANPUH, 2015, Florianópolis. Anais Eletrônicos, 2015. E também o seu artigo VIEIRA, Fábio A.. Distâncias egípcias, encontros núbios: interações culturais e fronteiras étnicas no Novo Império egípcio. **Plêthos**, v. 4, p. 61-81, 2014.

- ✓ Perceber o que era necessário para curar aquela altura;
- ✓ Municar os jogadores com conhecimento da variedade de itens e elementos que eram usados para solucionar as enfermidades;
- ✓ Reforçar a noção de cooperação entre os diversos estratos sociais para que os sacerdotes fossem bem sucedidos.

Em todas as situações, a proposta de discutir o conteúdo, as formas e as práticas de cura da antiguidade egípcia está evidenciada e insere seus participantes no ideário histórico do Egito Faraônico.

5.2. Exame e Prognóstico como problemas a serem sanados

No documento histórico original os trechos de Exame e Prognóstico apresentam os sintomas, aparência e problemas identificados numa primeira análise do indivíduo submetido à observação do Sacerdote de Sekhmet ou *swnw*. De forma análoga, dentro do jogo, as cartas retiradas pelos participantes são identificadas pelos números arábicos, e constam com estes primeiros passos rumo à intervenção curativa efetuada pelo jogador. Elas trarão os primeiros problemas que deverão ser resolvidos. Estas cartas são tidas como “cartas base” do jogo, pois é a partir delas que as outras ações se definem.

Dessa maneira, todo tipo de detecção de enfermidades se constitui em problemas que deverão ser solucionados com os procedimentos padrão apresentados no Papiro de Edwin Smith, respeitando sua estrutura constitutiva tal qual, por exemplo, o caso 6 que veremos a seguir:

Caso 6. Uma cabeça ferida com fratura de crânio, expondo o cérebro (2.17-3.1)

Título

Práticas para uma ferida aberta em sua cabeça, que penetrou no osso, fraturou o crânio, e expôs o cérebro de seu crânio.

Exame e Prognóstico

Se você tratar um homem com ferida aberta em sua cabeça, *que penetrou no osso, fraturou o crânio, e expôs o cérebro do seu crânio*, você tem que investigar essa ferida. Se você encontrar a fratura que está em seu crânio como aquelas ondulações que acontecem em cobre através de fundição, com uma coisa em que ela pulsa e vibra sob seus dedos como o ponto fraco da coroa de um menino antes de se tornar inteira para ele – que *latejando e vibrando acontece sob os dedos já que o cérebro do seu crânio tornou-se exposto* – enquanto ele *sangra de suas narinas e sofre rigidez no pescoço*: uma doença para a qual não se faz nada.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Cf.: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 6 (todos os casos) Colunas 2.17-3.1.

No caso acima apontado os problemas relacionados à afecção são: a fratura que penetrou o osso e expôs o cérebro, além dos sintomas notados como hemorragia nasal e enrijecimento do pescoço. Dentro do jogo estes elementos aparecerão como problemas que terão, na maioria dos casos, uma contramedida fundamentada na fonte histórica – o Papiro de Edwin Smith – que será usada como solução deste problema.

Os participantes acumularão o número máximo de oito prognósticos e exames (base dos casos) que dependerão de certos tipos de itens específicos dentro do jogo que, por sua vez, surgirão, talvez, para outros participantes e em suas *áreas de atuação*. Esta mescla de áreas serve para estimular a cooperação entre jogadores e inserir, para efeito lúdico, o elemento sorte, pois na demonstração de como os Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws* egípcios de diferentes pontos partilharam informações, substâncias e práticas para que um mesmo objetivo (a cura) fosse alcançado em diferentes lugares do território de *Kemet*, os participantes deverão trocar cartas úteis para resolver seus problemas com os seus vizinhos de *área de atuação* a partir da quinta rodada – considerando o início do jogo –, pelo menos.

A distribuição de exames e prognósticos para as diferentes ocorrências que os jogadores terão acesso se dará por meio de cartas que serão espalhadas, da esquerda para a direita em diferentes *áreas de atuação*. Caindo o jogador sobre uma *área de atuação* que conte com um caso ele captura a carta (com um problema) e se apossa da responsabilidade de resolvê-lo. Após o jogador percorrer as seis *raias* e retornar a sua *raia* original – a de partida – caso ele ainda não tenha completado seus oito casos ele obterá todos os casos faltantes pertencentes a sua *raia* pelo simples fato de passar sobre a *área de atuação* correspondente onde o Exame e Prognóstico está situado.

Os casos estarão disponíveis em pequenos montes que encimarão as seis primeiras *raias* que contam, cada uma, com oito casos. Os montantes de casos que encimam as seis colunas estarão de acordo com os casos distribuídos dentro de cada coluna proposta aos jogadores dentro da sequência em que aparecem, assim, caso o jogador seja forçado a passar por um caso – dentro de uma *área de atuação* que seja pulada –, sem obtê-lo, devido ao número obtido no jogo de dados este caso será também pulado no momento em que o Mestre/Juiz de jogo for lhe entregar as conquistas obtidas na área de atuação. Contudo, como dito anteriormente, após percorrer todas as seis *raias* isso poderá ser resolvido.

As cartas de Exames e Prognósticos são as únicas cartas do jogo que não podem ser capturadas por jogadores “invasores” das *raias* de seus colegas Sacerdotes/*Swnws*. As cartas só poderão ser tomadas pelos respectivos donos iniciais das *raias*. Assim sendo, recomenda-

se que o mestre disponha de um pequeno rascunho¹⁰¹ para realizar, em tempo, as anotações relacionadas as devidas posições iniciais dos jogadores, seus avanços e permanências em cada *área de atuação*, e também, caso deseje, dividir uma partida entre dois momentos para que não se confunda posteriormente¹⁰². A ideia é manter o controle dos participantes dentro do tabuleiro.

5.3. Carta de tratamento: a busca pelo procedimento correto na cura

Outra “carta base” do jogo. Em se tratando do uso das seções de cura no documento, é conveniente expor que a sua função é a de justamente complementar coerente e contextualmente a lida com as enfermidades propostas respeitando as práticas tal como foram executadas pelos egípcios antigos no papiro de Edwin Smith. Essa carta ajudará os participantes a compreender o contexto exemplificando os elementos mais recorrentes que eram as substâncias assim como as práticas e recomendações curativas mais aplicadas. Neste sentido, o simples observar do tratamento prescrito no caso 6, complementando a discussão proposta pelo item anterior – o Exame e Prognóstico – nos dará uma ideia de sua aplicação:

Caso 6. Uma cabeça ferida com fratura de crânio, expondo o cérebro (2,17-3,1)

Título

Práticas para uma ferida aberta em sua cabeça, que penetrou no osso, fraturou o crânio, e expôs o cérebro de seu crânio.

Tratamento

Você deve *polvilhar a ferida dele com óleo*. Você não deve fazer curativo nele. Você não deve colocar curativos nele *até você perceber que ele chegou a um ponto de mudança*¹⁰³.

De acordo com as recomendações vistas acima, para alcançar a cura, nesse caso específico, além de conhecer o tratamento o jogador precisará dispor de óleo e desenvolver a capacidade de notar mudanças no quadro de saúde de seu paciente. Neste sentido, estes elementos extras e abstratos serão desenvolvidos/adquiridos ou em trocas com seus vizinhos

¹⁰¹ Este rascunho dispõe de uma versão criada e oferecida ao fim desse trabalho para facilitar o controle por parte do aplicador/mestre/juiz de jogo. O item, nos anexos, denomina-se: [Folha de controle dos donos originais das raias iniciais](#).

¹⁰² Para essa funcionalidade uma cópia do tabuleiro de jogo, em posição vertical, também foi adicionada ao fim deste trabalho dentro do quesito anexos. O item de controle de jogadores e seus respectivos posicionamentos dentro do tabuleiro pode ser imediatamente verificado no item: [Controle de posicionamento de participantes dentro do tabuleiro](#).

¹⁰³ Para um detalhamento mais apurado das características deste caso consulte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus, Caso 6 (todos os casos) Colunas 2,17-3,1.

de *raias* e *áreas de atuação* ou por meio de obtenção no jogo de dados de acordo com as *áreas de atuação* alcançados pelos jogadores/participantes. No caso dos tratamentos, eles estão imediatamente atrelados às respectivas *áreas de atuação* do jogador, porém, ao considerarmos a possibilidade do jogador “pular” sua *área de atuação* devido ao “rolar dos dados”, pode ser que o possuidor daquele dado tratamento acabe por ser outro “Sacerdote de Sekhmet” ou “*Swnw*” dentro do jogo e que, porventura, tenha “invadido” a sua *área de atuação*. A expectativa é que esse outro “*Swnw*” forneça acesso posterior ao devido Sacerdote nas rodadas de trocas.

O jogo terá o final definitivo e completo no momento em que todos os participantes conseguirem ajustar os 48 casos com suas devidas seções que o constituem, a saber: Exame e Prognóstico, Tratamento e Explicações. A vitória é definida, para todo e qualquer jogador que alcançar a resolução completa para, pelo menos, cinco casos distintos¹⁰⁴. A vitória exigirá que os cinco casos contem com todas as cartas que o compõem – exame e prognóstico, explicações¹⁰⁵ e tratamento –, assim como todos os itens necessários para cada um deles como: materiais, substâncias e práticas. Com este número de cinco casos para a vitória, equilibramos de forma equânime as proporções de chance de vitória para os participantes. No entanto, o grande vencedor da partida somente poderá ser anunciado observando aquele participante que reunir o conjunto completo de casos sob sua custódia – representados pela *raia* que ocupam e o fim do jogo somente se dará quando todos os casos se completarem. Temos então, pensados, dois momentos diferentes para categorizar os objetivos finais do jogo:

1. Reunir e apresentar a integralidade de cinco casos;
 - 1.1. Abarcando, pelo menos, cinco dos Exames e Prognóstico
 - 1.2. Anexar aos Exames e Prognósticos seus respectivos Tratamentos e Explicações
2. Completar todos os casos que estão sob sua custódia – considerando suas *raia* e *áreas de atuação* – de todos os Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws*.

¹⁰⁴ Esta é a sugestão, no entanto, para partidas mais rápidas. Contudo, este número pode ser ainda mais reduzido de acordo com a necessidade do aplicador do jogo que, desejando uma partida demonstrativa, poderá reduzir esse número ao total montante de apenas um caso.

¹⁰⁵ Nem todos os casos contam com explicações anexadas, contudo, em se tratando de um caso com tal item atrelado ele precisará constar no rol de itens adquiridos para validar o completar do caso. A informação sobre as explicações existentes, em relação aos casos, está imediatamente disponível e perceptível no tabuleiro de jogo. A identificação das explicações é feita através das iniciais “Ex” acompanhada da referência numérica que evidencia a qual caso ela pertence.

2.1. Obtidas as bases dos casos – Exames e Prognósticos e, também, Tratamentos incluir os elementos necessários para a resolução dos casos como:

2.1.1. Substâncias

2.1.2. Práticas

2.1.3. Materiais

Ou seja, como visto acima, acessar os itens apresentados pelo documento original (o Papiro de Edwin Smith) é a base do jogo. À medida que se joga, familiariza-se com o seu conteúdo e com o ideário que o cercava, assim como ajuda a inserir o participante deste jogo nos saberes curativos e ajuda-o a compreender a materialidade que compunha as práticas de cura do Egito Antigo.

Em seguida, compreender o uso das cartas dentro do jogo é de suma importância para a compreensão do funcionamento deste material lúdico. Por isso, essa é a discussão do próximo item.

5.4.0 uso das cartas e dos dados no sistema de jogo

As cartas, assim como os dados, são fundamentais para o funcionamento da estrutura deste jogo. No *modo previsto*, como apresentado na Figura 5, as cartas estão dadas e serão entregues à medida que os dados rolaem e “entregarem” as *raias* e *áreas de atuação* de cada jogador. Sugiuro, nessa fase de seleção das *raias* que definirão as *áreas de atuação* iniciais, que cada jogador jogue os dados. Assim fazendo, saberá qual área ficará sob sua responsabilidade no momento em que os dados definam os postos de cada jogador no uso das unidades de face do dado que conta com 6 faces; exatamente o número total de participantes do “Como Cura *Kemet*”. Fazendo isso, jogador a jogador, considerar-se-á os números tirados nos dados¹⁰⁶ que serão imediatamente atrelados às seis casas ou *raias* previamente existentes no tabuleiro.

As cartas que já tenham sido evidenciadas ou reveladas por um sacerdote de Sekhmet ou *Swnw* tornar-se-ão imediatamente de conhecimento de todos os outros participantes. Tal conhecimento conduzirá trocas realmente justas entre as partes. As partes que cederam suas cartas terão elas imediatamente duplicadas pelo mestre de jogo pelo fato prático de reconhecermos que, uma vez conhecedores da substância ou prática, o participante,

¹⁰⁶ Considerando que total possível em dados normais de jogo é igual a seis, exatamente o número correspondente ao total de *raias* existentes, os Sacerdotes de Sekhmet ou *Swnws* serão designados às suas respectivas *raias* com essa ação antes do jogo começar.

representando o Sacerdote, já domina o seu uso ou técnica, não necessitando contar novamente com a sorte para revelar outra carta igual. Essa regra visa potencializar a noção da “circularidade cultural” que formou a “rede de solidariedade” ou “rede de colaboração” que provavelmente existiu entre esses Sacerdotes.

Já no *modo imprevisto*, além da imprevisibilidade dos dados, os participantes contarão também com o fator extra das próprias cartas que aqui serão embaralhadas de forma a aumentar a necessidade de troca de informações e procedimentos entre os jogadores. Em ambos os casos, as permutas de cartas conduzirão à troca de materiais, substâncias e práticas previstas para cada caso. As cartas apresentam e representam condições e resoluções das ações dos jogadores para a cura enquanto os dados determinam os avanços e progressos feitos pelos participantes em suas áreas. As cartas se dividem em cinco tipos distintos:

- I. **Cartas de Exames e Prognósticos:** indicam e apresentam o problema de saúde que o participante deverá resolver dentro do jogo de acordo com sua *raia* e *área de atuação* designadas a partir do primeiro momento de jogo com o sorteio efetuado via dados no início da partida entre os Sacerdotes/*Swnws*.
- II. **Cartas de Tratamento:** são as cartas que devem ser encontradas, permutadas com outros jogadores e associadas ao problema de saúde correto para surtir o efeito de cura previsto pelos papiros na antiguidade. Essa carta ajuda a definir a reposição de pessoal trabalhador e militar no auxílio e prevenção da invasão dos hicsos, desenvolvimento urbano e produtividade de víveres e itens necessários ao funcionamento interno do Antigo Egito.
- III. **Cartas de Explicações:** detalham procedimentos mais complicados ou passagens que precisam de maior precisão na lida com alguns casos específicos, eles somam vinte e oito casos, para sermos mais exatos. Estas cartas dão ainda a ideia de mudanças e permanências dentro dos procedimentos ao longo dos milênios nas práticas de cura, pois os termos que são explicados sofreram transformações históricas, semânticas ou ambas para as sociedades de 2700-2500 (quando o papiro fora supostamente escrito originalmente) e 1700-1500 (quando o papiro fora possivelmente replicado).
- IV. **Cartas de Estrelas (Prêmios e Suporte):** são cartas que trazem suporte aos jogadores por disponibilizar as substâncias e materiais necessários para

realizarem os procedimentos de cura tal qual previstos, anotados e referenciados dentro da fonte histórica. Dentro do no “Como Cura *Kemet*” elas se dividem entre azuis e vermelhas:

- V. **Cartas de Estrela Azul:** são cartas de substâncias e práticas normais – basicamente uma carta necessária para sua cura que estará difusa no jogo e irá parar em suas mãos ou nas mãos de outros Sacerdotes de Sekhmet/*Swnws* na medida em que jogam. No jogo de dados pode-se conseguir direto do montante de cartas uma prática ou material rara necessária para seu caso, ou ainda, durante rodada de permutas, obter de outros jogadores.
- VI. **Cartas de Estrela Vermelha:** Estas são raras e muito escassas no jogo. Trazem a oportunidade de escolher diretamente o item que constitui o seu caso ou com o mestre de jogo, que a retirará imediatamente do monte cartas de práticas e substâncias ou comprará nas mãos de outro sacerdote.

5.4.1. Cartas de Exame e Prognóstico

São as cartas básicas do jogo. É com ela que os jogadores irão definir suas prioridades dentro do jogo em relação ao que precisam para compor seus casos e curar. Com elas o participante tem acesso aos problemas que afetam o paciente egípcio sob seus cuidados e traz, também, as impressões primárias sobre a severidade da doença.

Ele será informado por essas cartas sobre o que precisará resolver em cada caso, também saberá, de antemão, quais os números do tratamento e da explicação (se necessário for para o seu problema de saúde em específico) relacionados ao caso obtido. O Exame e Prognóstico traz ainda o nome da afecção, as informações sobre seus dados externos e aparência da afecção assim como uma descrição do que o sacerdote histórico, que primeiramente descreveu o caso, encontrou ao tratar o paciente acometido.

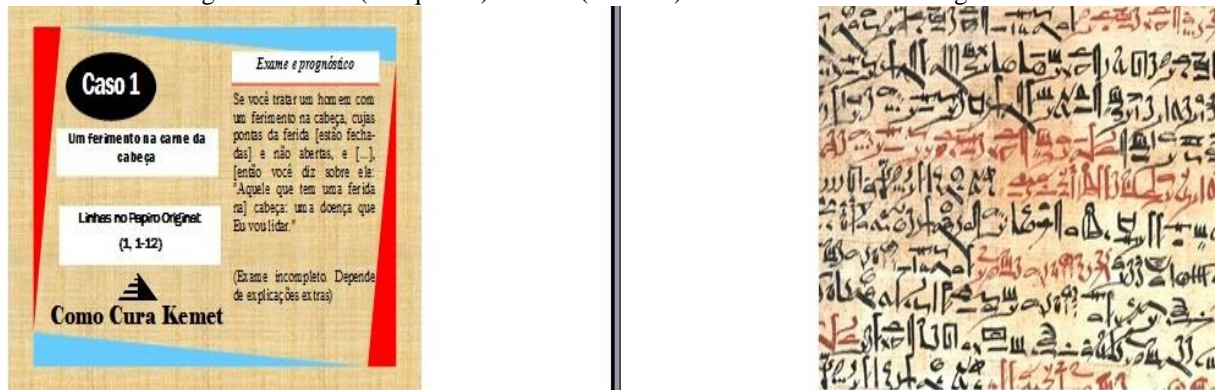
Estas cartas só poderão ser capturadas nos locais destinados das *raias* apenas uma vez e depois de capturadas, a área de atuação dará passagem livre com direito a sorte/revés¹⁰⁷ para os jogadores que estacionem nesta *área de atuação* após seu esvaziamento.

Para uma identificação prévia dos modelos e estilos de confecção das cartas de jogo, apresento, em seguida, a imagem referente à Carta de Exames e Prognósticos que, por sua

¹⁰⁷ Item a ser discutido no próximo item desse capítulo sob título de: [O espaço da Sorte/Revés dentro do jogo.](#)

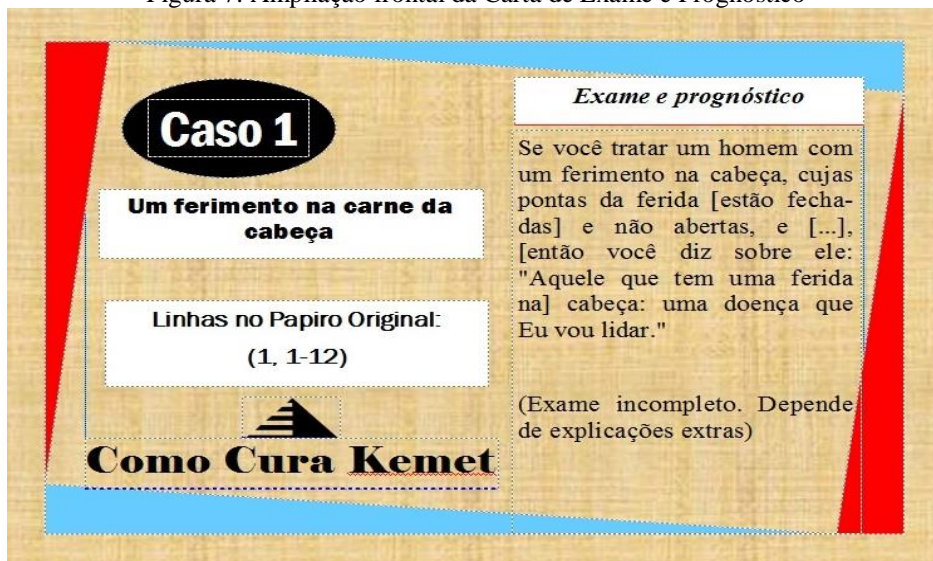
vez, abre uma sequência de descrições sobre os itens do jogo de tabuleiro “Como Cura Kemet” sobre as cartas que o compõe.

Figura 6: Frente (à esquerda) e verso (à direita) da Carta de Exame e Prognóstico



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Figura 7: Ampliação frontal da Carta de Exame e Prognóstico



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Além da parte frontal da carta trazer os detalhes internos do Caso 1 do papiro de Edwin Smith o seu verso traz um recorte interno aleatório desse mesmo papiro buscando uma ilustração temática que dialogue diretamente com a fonte e, sobretudo, com enredo da discussão.

Dessa maneira, no *modo previsto* as cartas poderão ser dispostas na sequência em que aparecem no tabuleiro acima da *raia* de seu jogador de forma a tornar acessível o caso assim que ele projete seu peão-avator sobre o quadrado (*área de atuação*) correspondente.

No *modo imprevisto*, como as cartas estarão embaralhadas elas deverão ser assentadas em lugar de escolha do Mestre/Juiz do jogo, respeitando as suas especificidades e tipologias, para que sejam acessadas apenas quando os jogadores alcançarem as áreas destinadas no

mapa para este fim, ou, ainda, podem ser mantidas em poder do mestre de jogo para serem distribuídas de acordo com suas revelações.

5.4.2. O espaço da Sorte/Revés dentro do jogo

A sorte/revés, aplicada para todos os espaços de cartas de Exame e Prognóstico, Tratamentos e Explicações deixados vazios¹⁰⁸, será definida pelo mestre de jogo com o uso de dados gerando a justa medida de cinquenta por cento de chances para cada possibilidade. Sugere-se usar o seguinte padrão:

- a) Números pares serão equivalentes à sorte fazendo com que o mestre de jogo revele uma carta de Práticas, Substância ou tratamento para o participante. A definição – Práticas e Substâncias ou Tratamento – se dará por meio de dados também sendo os números pares para Práticas e substâncias e os ímpares para os Tratamentos. Caso o participante já tenha esgotado a posse de um ou outro item ele receberá imediatamente o item de Práticas e Substâncias ou Tratamento faltante sem a necessidade do jogo de dados.
 - i. Uma segunda opção de sorte, que também poderá ser solicitada pelo jogador ou ofertada pelo Mestre/Juiz de Jogo é a de *salto*¹⁰⁹. O salto é uma ação avançada que só poderá ser tomada pelos Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws* que tiverem logrado, pelo menos, o acúmulo de 10 pontos de *prestígio*¹¹⁰ em seu favor. Dessa forma, um sacerdote poderá executar o *salto* que lhe permitirá caminhar não apenas verticalmente, mas horizontalmente também. Assim, o participante não precisará passar por todas as “*invasões*” lineares para obter uma carta que lhe seja interessante. Assim que o sacerdote usa um salto, 10 pontos de seu *prestígio* são automaticamente consumidos.
- b) Números Ímpares serão equivalentes ao azar na rodada de sorte e revés onde ele será notificado pelo juiz da partida. Tal momento do jogo fará com que o mestre de jogo apresente aos jogadores as circunstâncias aqui elaboradas em

¹⁰⁸ Maiores detalhes sobre a vacância do espaço das cartas e a aplicação da Sorte/Revés será dado no capítulo 8 denominado: [Como jogar?](#).

¹⁰⁹ A ideia de movimentação horizontal dentro do tabuleiro como possibilidade fora dada pelo atencioso professor **Leandro Antonio de Almeida**. Agradeço imensamente a mais esta contribuição valorosa ao jogo.

¹¹⁰ Noção de jogo que está relacionada com a conquista de explicações sobre casos diferentes pelos sacerdotes de Sekhmet ou *Swnws*. Esta ação será mais bem apresentada no item 5.4.4 denominado: [Cartas de Explicações](#).

relação a aplicação dos dados (cada opção relacionada a cada numeração do dado jogado entre par ou ímpar) entre:

- i. Deixar o participante uma rodada sem jogar (salvo rodadas de trocas)
- ii. Na rodada de trocas, limitar suas trocas a apenas uma
- iii. Mudar para a *raia* à esquerda
- iv. Mudar para a *raia* à direita
- v. Fazer retornar cinco *áreas de atuação*
- vi. Fazer adiantar cinco *áreas de atuação*

5.4.3. Cartas de Tratamento

As *Cartas de Tratamento* são, depois das *Cartas de Exame e Prognóstico*, cartas muito centrais pelo fato de contarem com os procedimentos de cura necessários para se lograr uma intervenção de saúde favorável como faria qualquer grande Sacerdote de Sekhmet/*swnw* na antiguidade egípcia.

Dentro delas é possível encontrar várias informações necessárias para identificar quais os próximos passos a se tomar rumo à cura dos casos destinados a cada participante. Dentre estas informações estão detalhes dos itens (substâncias, materiais e práticas) como: enfaixar, usar óleo, carne fresca ou suturar o tratado, por exemplo.

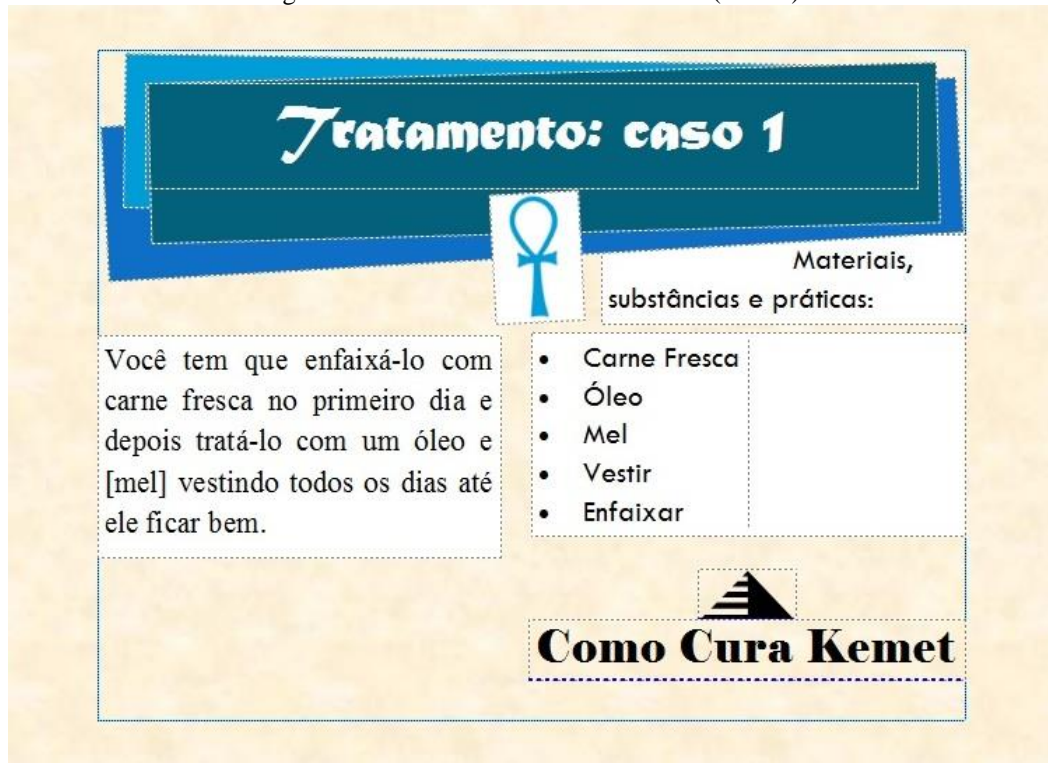
Por esta especificidade, as *Cartas de Tratamento* são centrais para vencer o jogo e compreender com o que se fazia a cura no Egito Antigo e toda a estrutura histórica e material que a apoiava em seu desenvolvimento.

Estas cartas, de modo idêntico ao das cartas de Exame e Prognóstico, só poderão ser capturadas nos locais previstos para elas nas unidades de cada *raia* dentro do tabuleiro de jogo. Ou seja, nas *áreas de atuação*, os tratamentos estarão disponíveis somente uma vez, e depois de resgatadas pelos jogadores que estacionem em sua *raia* na *área de atuação* contará com uma passagem livre, mas dará direito à retirada de cartas de sorte/revés para os jogadores seguintes que passem nesta mesma *área de atuação* desta *raia*.

Como no item da Carta de Exame e Prognóstico visualizar a carta e sua formatação de configuração dá uma ideia prévia de sua confecção e as ações e lidas com programas e aplicativos que precisaram ser acionados para o desenvolvimento dessas cartas aqui apresentadas. Além dos programas e aplicativos que envolveram a sua construção, o formato, a aparência, a decoração e o diálogo com os propósitos educativos do jogo são detalhes centrais nesta empresa.

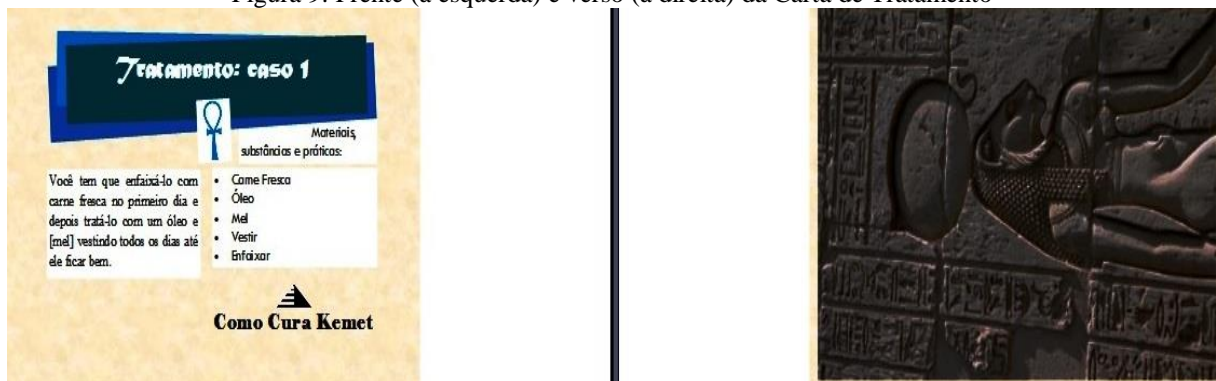
Assim sendo, os exemplos visuais destes tipos de cartas, assim como uma breve descrição ilustrativa de seu conteúdo, serão apresentados abaixo nas figuras 8 e 9 a seguir:

Figura 8: Modelo de Carta de Tratamento (frontal)



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

Figura 9: Frente (à esquerda) e verso (à direita) da Carta de Tratamento



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html. Imagem da deusa Sekhmet: <https://www.ancient-origins.net/news-archaeology/sekhmet-warrior-goddess-statues-found-egypt-00217>

O fundo da Carta de Tratamento tem em seu verso a imagem da deusa Sekhmet. Ela é tida como a patrona da cura e líder as ações teúrgicas dos Sacerdotes de Sekhmet da mesma

forma que Imhotep acenderá à condição de deus da cura no Egito antigo após serviços prestados ao faraó Djoser ou Djoserin¹¹¹.

5.4.4. Cartas de Explicações

As Cartas de Explicações totalizam vinte e oito peças dentro do jogo e, evidentemente, no documento histórico, o papiro de Edwin Smith. As cartas de explicação são perfeitas para o professor que deseje enfatizar as mudanças culturais e linguísticas dentro da história, pois as explicações do Papiro de Edwin Smith são explicáveis diante do fato da mudança da escrita hieroglífica para a hierática¹¹² no Egito Antigo. Da mesma forma, essas explicações reúnem as discussões anotadas pelo(s) escriba(s)/*swmw(s)* responsáveis pelos registros sobre as mudanças sofridas em práticas, aparências, itens e elementos que compõem cada caso.

Assim, como reflexo de mudanças, pode-se vislumbrar a repetição de detalhes que, para nós, lusófonos, pareçam evidentes e simples, mas para aqueles povos, naquele momento, foram cruciais para o entendimento dos escritos antigos. Até mesmo porque, entre o conteúdo dos Exames e Prognósticos e Tratamentos que temos apresentados dentro deste jogo não temos nenhum distanciamento linguístico que possa justificar uma explicação externa para as exposições dos conteúdos, pois estão grafados em português. Mas, dentro do papiro de Edwin Smith em si existe uma diferença que é como exposto acima: entre hierático e hieroglífico.

Assim sendo, estas cartas tentam simular e trazer discussões sobre as práticas e termos usados dentro do caso em posse do jogador que, em geral, amplia a compreensão e sugere uma diferença temporal dos distintos momentos da antiguidade tratada. Intensificará também o entendimento do participante que irá executar os procedimentos curativos previstos para a abordagem da prática de cura que estará em seu poder refletindo exatamente o que está dentro do próprio documento histórico. Dito de outro modo, dentro do jogo, estas cartas complementam o *Exame e Prognóstico* assim como os *Tratamentos* das abordagens apresentadas dentro dos distintos casos que o Papiro de Edwin Smith apresenta.

Pelo fato de ampliarem o conhecimento do participante sobre as discussões inseridas dentro do documento histórico, os Sacerdotes de Sekhmet/*Swmws* vão também coletando *prestígio*. Cada explicação e completar de casos concedem 10 pontos de *prestígio* e este

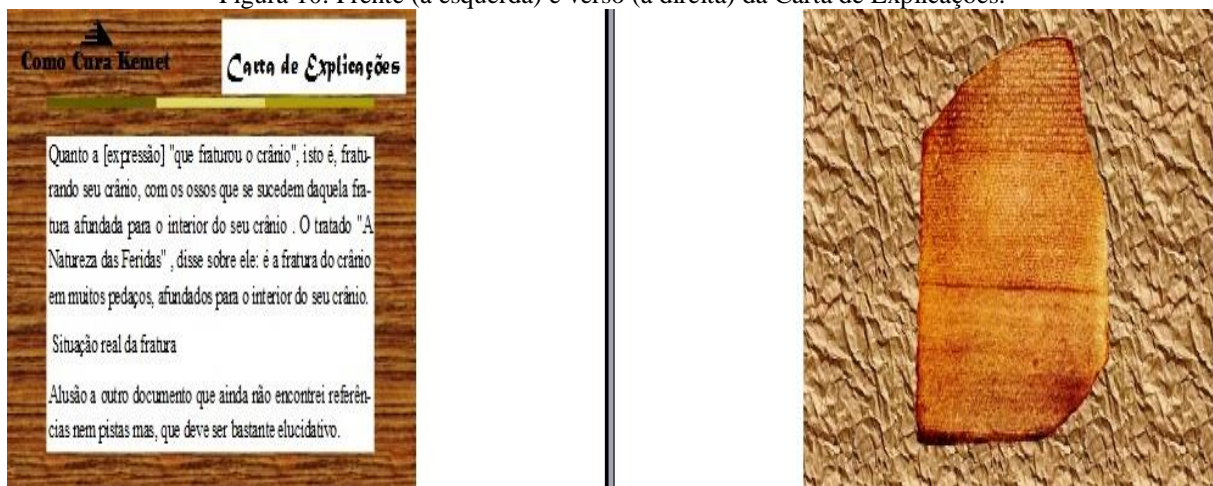
¹¹¹ Maiores detalhes sobre a trajetória de Imhotep pode ser encontrada em CATÃO, M.O.. **A Medicina Contemporânea**. In: CATÃO, M.O.. Genealogia do direito à saúde: uma reconstrução de saberes e práticas na modernidade [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. pp. 51-100. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/szgxv/pdf/catao-9788578791919-08.pdf> acesso em: 09 de fevereiro de 2018.

¹¹² Para uma leitura sobre as especificidades dos usos das diferentes escritas egípcias veja: BAKOS, M. M.. Hieróglifos: imagens, sons e egiptomania. **Phoinix** (UFRJ), v. 13, p. 178-202, 2008. BAKOS. *Op. Cit.* 1999, p. 218-222.

prestígio poderá ser trocado por materiais, práticas e substâncias com o Juiz/Mestre de jogo independente da posse de estrelas azuis ou vermelhas. A cada 10 pontos de *prestígio* uma troca pode ser realizada.

A ideia é expressar que, quanto mais o Sacerdote de Sekhmet sabe sobre a cura e como ele efetua a cura, mais *prestígio* ele acumula e, conseqüentemente, mais influente perante a sociedade egípcia ele se torna. Esta influência se transforma em moeda de troca com viajantes, comerciantes do deserto e das estepes, assim como trabalhadores e guerreiros, ou seja, toda a sorte de pessoas dos diferentes estratos sociais do Egito Antigo – representados pelo mestre de jogo – para obter deles ferramentas de trabalho no sentido de reforçar sua prática curativa-sacerdotal.

Figura 10: Frente (à esquerda) e verso (à direita) da Carta de Explicações.



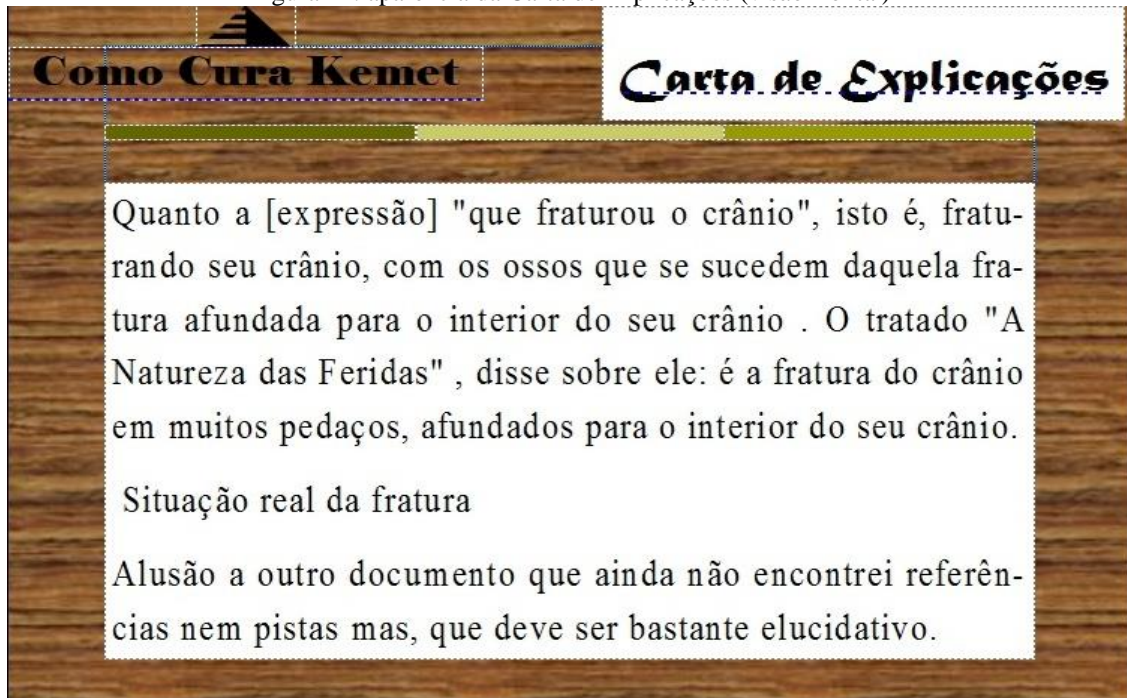
Destaque para a pedra de Roseta¹¹³ que auxiliou Champollion em seu decifrar e as explicações de cura para decifrar doenças. Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

O verso da Carta de Explicações traz a imagem da pedra de Roseta decifrada por Champollion. Tal imagem tenta aludir as dificuldades que estudiosos e eruditos do mundo todo tiveram e ainda têm em relação aos estudos e conhecimentos sobre essa região africana que é, ainda, devido aos seus sistemas exclusivos de escritas, um campo do saber muito específico e restrito.

¹¹³ A pedra de Roseta é um bloco de granito de cor enegrecida. Este achado arqueológico que, escrito em demótico, grego e hieroglífico tornou acessível o conhecimento mais aprofundado dos hieróglifos pelo fato do grego ser uma língua, àquela altura, bastante estudada. Sua tradução ficou a cargo de Jean-François Champollion, em 1822 e Thomas Young, em 1823. A pedra foi encontrada pelos soldados do exército de Napoleão Bonaparte em 1799, próximo a Roseta, no Egito, aproximadamente a 56 km de Alexandria. A pedra é, também, segundo Liliane Cristina Coelho: “uma estela comemorativa, [que] contém um texto cujo conteúdo é um decreto dos sacerdotes de Mênfis em honra ao faraó Ptolomeu V Epifânio”. Para maiores detalhes sobre A Pedra de Roseta confira COELHO, L. C.. Hieróglifos e Aulas de História: uma Análise da Escrita Egípcia Antiga em Livros Paradidáticos. **Revista Mundo Antigo**, v. 1, p. 188-205, 2012.

A escolha do tema e esquema de cores para essa carta tentou harmonizar a coloração da pedra de Roseta, enquanto decoração, e a pigmentação dada em definitivo para a carta. Ao fundo da pedra, uma temática com esquema de cores que recordasse o deserto e mantivesse a escala de coloração no mesmo patamar da decoração frontal e de seu próprio verso causando uma sensação de tom-sobre-tom no estilo *dégradée*.

Figura 11: aparência da Carta de Explicações (visão frontal)



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

5.4.5. Cartas de Estrela Azul

As Cartas de Estrela Azul representam os itens complementares das atividades curativas dos Sacerdotes. Elas contêm práticas, substâncias e materiais necessários que são apresentados dentro do papiro de Edwin Smith. São as cartas que darão aos jogadores acesso aos mais diferentes utensílios, ferramentas e conhecimentos que eles possam desejar para concluir seus casos. Essas cartas visam, ainda, simular a ideia de pluralidade de materiais e substâncias envolvidas para a execução da atividade dos Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws* no sentido de deixar transparecer aos participantes do jogo toda a complexidade e atores relacionados com estas práticas.

Tal complexidade na obtenção destes elementos fica explícita na diversidade da natureza e origem desses itens, que pode ser reforçado com o trabalho do Mestre/Juiz de Jogo

ao expor os diferentes atores históricos que as concederam tais itens a estes sacerdotes, como por exemplo:

- a. Mel → Meio de obtenção → Abelhas e apicultores;
- b. Carne → Meio de obtenção → Pastores e pequenos criadores;
- c. Tijolos → Meio de obtenção → Arquitetos, construtores, trabalhadores de edificações;
- d. Tecido → Meio de obtenção → Tecelões, alfaiates, costureiros;
- e. Talas → Meio de obtenção → Marceneiro, lenhadores.

Os itens acima apresentados são apenas sugestões de como desenvolver a relação dos materiais com as respectivas profissões que se responsabilizavam por sua extração na natureza. Assim, o mestre ou juiz de jogo poderá relacionar a obtenção destas substâncias com as ocupações laborais históricas que mais lhe apeteçam de acordo com a abordagem histórica/lúdica que esteja fazendo.

A totalidade dos materiais possíveis de serem apresentados por estas cartas estão listadas na Tabela 2 e 3¹¹⁴. São 34 materiais ou substâncias e 16 práticas que aparecerão em forma de cartas. Estas cartas poderão ser acessadas/concedidas através dos movimentos dos jogadores sobre as *raias* nas diferentes *áreas de atuação* dos participantes assim como em atividades de trocas entre os jogadores, atividades de questionários básicos aplicados pelo Juiz/Mestre de Jogo (uso opcional), uso do *prestígio*, ou ainda nas *ações de sorte/revés*.

Sem as substâncias, práticas e materiais, os Sacerdotes de Sekhmet ou *Swnws* pouco podiam fazer, assim como os atuais médicos. Por isto, as cartas de Estrela Azul deverão fazer parte da busca constante dos Sacerdotes para que a sua cura seja ampla, eficaz e completa.

Notem na imagem abaixo que a denominação do item adquirido através da Carta de Estrela Azul não foi incluída, mas o espaço destinado a esta informação está disponível logo abaixo da imagem da estrela. A apresentação traz uma ilustração genérica da carta a ser usada.

¹¹⁴ As tabelas que trazem os elementos que constituem as práticas, substâncias e materiais estão nos itens denominados: [Tabela 2: Quadro de substâncias encontradas](#) e [Tabela 3: Quadro de materiais encontrados](#).

Figura 12: Exemplo de Carta de Estrela Azul



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/tp/smith_home.html

5.4.6. Cartas de Estrela Vermelha

As Cartas de Estrela Vermelha têm a mesma função das Cartas de Estrela Azul, a grande diferença entre ambas se dá no campo da acessibilidade e do imediatismo proporcionado pelas vermelhas. As cartas azuis são aleatórias e os itens constantes nelas podem ou não ser úteis ao Sacerdote de Sekhmet que, posteriormente, deverá trocar a carta sem utilidade em momento cabível dentro do jogo.

De forma oposta à Carta de Estrela Azul a Carta de Estrela Vermelha oferece aos participantes a oportunidade de escolher o item diretamente do seu detentor ou do mestre de jogo caso o item ainda não tenha sido revelado. Nem o mestre nem o jogador requisitado poderão recusar a entrega deste item ao possuidor da Carta de Estrela Vermelha. Caso o *Swnw* representado pelo participante deseje ele poderá, também, solicitar, pelo fato de possuir a Carta de Estrela Vermelha, o item que deseja diretamente de outro *swnw* que detenha o item desejado. Nesse caso, o item deve ser confirmado pelo *Swnw* detentor e uma cópia dessa deverá ser entregue pelo mestre de jogo ao *Swnw* proprietário da Carta de Estrela Vermelha. Tal ação firmará, de forma simbólica, a rede de solidariedade e colaboração entre os distintos praticantes da cura no Egito Antigo.

Estas cartas têm apenas um uso e será eliminada assim que seu uso for efetuado. Deverá ser devolvida ao Juiz/Mestre de Jogo que a tirará imediatamente de circulação. Cada

jogador poderá obter apenas duas unidades de cada uma delas por *raia*. Ou seja, ele apenas poderá lançar mão das Cartas de Estrela Vermelha que estejam em sua respectiva *raia*.

No entanto, note que esta limitação se restringe às possibilidades considerando os itens internos do tabuleiro de jogo, não restringindo assim atividades externas ou pensadas pelos mestres de jogo que queiram ampliar esse número para enfatizar e dinamizar o efeito lúdico do jogo. Após a aquisição, o mestre de jogo deverá tomar nota da Carta possuída na *raia* jogada evitando assim a duplicidade da posse na mesma *área de atuação*. Elas – as cartas – serão numeradas em 1 e 2 para cada uma das *raias* podendo ser, cada uma delas, capturadas nos locais destinados das *áreas de atuação* apenas duas vezes e depois de capturadas as duas possíveis, a área de atuação se tornará apenas passagem com sorte/revés.

A Carta de Estrela Vermelha, diferente da Carta de Estrela Azul, não contará com nomes ou descrições de substâncias, materiais ou práticas. Isso se dá pelo fato dessa carta servir como um “coringa”. Ela representa todas as cartas de substâncias, materiais e práticas e servirá de evocação de qualquer carta desejada pelo jogador ou participante de “Como Cura Kemet”. Um exemplo imagético da Carta de Estrela vermelha é dado a seguir:

Figura 13: Exemplo de Carta de Estrela Vermelha



Fonte: U. S. National Library of Medicine/NLM; National Institutes of Health – NIH/Collection: The Edwin Smith Surgical Papyrus. Disponível em: https://ceb.nlm.nih.gov/proj/ttp/smith_home.html

5.4.7. Perguntas do questionário

As perguntas do questionário serão de conhecimento geral egípcio ou africano para contextualizar e incentivar o conhecimento sobre a África e sobre o Egito Antigo. Sua realização por parte do Juiz/Mestre de Jogo pretende ser pontual e opcional. Deverá aumentar,

em caso de se decidir usar este recurso, somente ao passo que dinamiza o acesso dos participantes aos itens componentes dos casos e, em contrapartida, estimule nos participantes o desejo de responder mais para demonstrarem seus conhecimentos e ampliem a sua obtenção de itens componentes dos casos.

Outra recomendação é a repetição de determinadas perguntas que se centrem em conhecimentos relevantes sobre egiptologia e africanidades no sentido de reforçar as recomendações das leis 10.639 e 11.645 no tocante ao estabelecimento das Diretrizes e Bases da Educação Nacional. O intuito é familiarizar os participantes com a cultura africana ao passo que entretém e explora as faculdades mnemônicas dos participantes.

As perguntas poderão ser aplicadas a cada *invasão* de *raias* ou, ainda, a cada meia *raia* de cada jogador e, por fim, a cada fim de turnos de permutas entre os participantes. A frequência deve ser decidida acordando com a receptividade do grupo de jogadores. Tal proposta não exclui a criação de outros critérios para a aplicação das perguntas, sobretudo se o mestre de jogo perceber nos participantes uma maior afinidade e recepção destes momentos.

As perguntas, por sua vez, gerarão a concessão de uma carta azul para o participante que responder corretamente as questões aplicadas pelo Mestre de Jogo/Juiz da partida. Em caso de erro, como deverão ser pretensamente randômicas, as perguntas deverão ser respondidas pelo próprio mestre de jogo de forma que ele deixe saber a resposta correta a todos os outros participantes inclusive aquele que a errou. Assim sendo, as questões poderão ser escolhidas por meio de sorteio ou uso de dados de múltiplas faces que correspondam ao número de perguntas expostas e pré-selecionadas antes da partida começar. Pode-se usar os dados multifacetados que são tão comuns em jogos de *RPG* embora não acompanhem o protótipo disponibilizado nessa versão apresentada e entregue à UFRB – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

As questões pretendem ser destinadas ao jogador que lograr a *invasão* da *raia* de seu vizinho, como forma de premiá-lo pela investida nas *áreas de atuação* de seus colaboradores e colegas de ofício do Egito Antigo. A *invasão* não deverá ser vista como algo negativo, mas como positivo pelo fato de ser cumulativa ao grupo de participantes e do “invasor” colaborar na coleta de itens. O principal reforçador dessa leitura positiva sobre o ato de invadir é o fato de que o “invasor” poderá recolher práticas e substâncias relativas ao caso do dono original da *raia* e, em momento devido, entregar-lhe estes itens evitando que ele tenha muitos itens a coletar em seu retorno à *raia* inicial.

A concessão de Cartas de Estrela Azul é limitada ao número de 5 *invasões* o que levará o participante de volta a sua *raia* de origem. Ou seja, cada participante terá

inicialmente um total de 5 questões e o jogo contará com 30 questões básicas objetivas sobre o Egito e África¹¹⁵. Caso o mestre deseje ele poderá elaborar questões sobre os vizinhos do Egito Antigo como aqueles de Meroe, Napata, Cuche, Núbia, Etiópia etc..

Uma lista possível de questões, a título de exemplificação, pode ser vista a seguir, como base para a criação de novas perguntas, que, respeitando os diferentes graus de instrução e escolarização dos participantes do jogo, possam ser aplicadas no sentido de ampliar as discussões sobre África, Egito Antigo e os povos vizinhos destes últimos:

	Questão	Resposta esperada
1	A que se refere o termo <i>Kemet</i> usado para descrever o Egito Antigo?	À terra das margens do Rio Nilo rica em nutrientes e que apresentava coloração preta.
2	O que significa <i>Kemet</i> ?	Terra Preta ou Terra de Preto
3	Que rio banha o Egito Antigo?	O Rio Nilo
4	Em qual continente está localizado o Egito?	África
5	Quem era o líder máximo do Egito Antigo?	O Faraó
6	Que nome se dava aos peritos em escrita do Egito?	Escribas
7	Nome que se dava aos homens religiosos responsáveis pela comunicação com os deuses...	Sacerdotes
8	Povos não africanos que invadiram o Egito Antigo?	Hicsos
9	Criatura Mística com corpo de leão e cabeça de falcão ou humano...	Esfinge
10	São atualmente entendidas como grandes sarcófagos do Egito...	Pirâmides
11	Povos que foram escravizados pelos egípcios e aparecem na bíblia sagrada dos cristãos...	Os Hebreus
12	Nome da principal prática de preservação dos corpos para a vida após a morte?	Embalsamamento
13	Que outro nome se dá à prática de embalsamamento?	Mumificação
14	Cidade egípcia que comportou uma das mais antigas bibliotecas do mundo	Alexandria
15	Símbolo divino que representa a vitória sobre a morte	Cruz Ansata ou Ankh
16	O Egito já foi governado por outros povos africanos das redondezas do nordeste da África. Quais foram esses povos?	Cuchitas

¹¹⁵ Números que poderão ser ampliados com pesquisas individuais sobre a antiguidade egípcia e a África. Em caso de desejo de expansão desses números para que se tenha um banco de dados com perguntas e respostas sobre a temática egípcia e a África recomenda-se a formulação desse questionário a partir de fonte confiáveis. Livros didáticos, sites confiáveis e buscas em provas de concursos públicos específicos que envolvam o assunto são bons pontos de partida para essa ampliação. Indica-se, com algumas adaptações em certas questões, os questionários apresentados nos endereços disponíveis nos seguintes sítios eletrônicos vigentes em língua portuguesa : <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/teste-quiz-africa-antiga-e-pre-colonial/> | <https://www.egipto.com.br/atividades-egito-antigo/atividades-perguntas-respostas-egito-antigo.php> | https://www.suapesquisa.com/questoes/egito_antigo.htm.

17	Nome do mais proeminente sacerdote de cura do Egito?	Imhotep
18	Como se chamava a deusa dos Sacerdotes de Cura no Egito Antigo?	Sekhmet
19	Nome do mais antigo Papiro Cirúrgico do mundo	Papiro Africano e Egípcio de Edwin Smith
20	Cite ao menos dois outros papiros do Egito Antigo	Papiro de Ebers, Papiro de Berlin, Papiro de Kahun, Papiro de Londres
21	Qual a principal função social das pirâmides de acordo com as discussões históricas da atualidade?	Servir de câmara funerária para os grandes faraós.
22	Nome de fenômeno geográfico que conta com extensas faixas de terras onde a água é escassa mas sua beleza é incomparável.	Desertos
23	Nome do deserto que se situa nas proximidades do Egito.	Saara
24	Divindade egípcia que fora desafiado e morto pelo seu irmão.	Osiris
25	Filho de Osiris e novo desafiante de Set	Hórus

As questões acima apresentadas foram pensadas para serem aplicadas a séries iniciais do Ensino Fundamental II e, com uma maior elaboração das mesmas perguntas, podem também ser aplicadas ao público geral, Ensino Médio e outros níveis de escolarização incluindo o ensino superior. Nesse último caso, pode-se relacionar determinados textos que compõem uma ementa de disciplina e extrair dos textos selecionados algumas perguntas. Em caso de partidas grupais a aplicação das perguntas se dará aos grupos previamente separados que poderão se responsabilizar pelo *avatar* movido no tabuleiro e ao passo que conhecem as práticas de cura, experimentam os conhecimentos sobre os textos relacionados ao Egito Antigo e a África.

Esta dimensão do jogo deve ser bastante estimada e estimulada para propor uma atenção às flutuações e dinâmicas histórico-sociais e geográficas das relações políticas e culturais do Egito Antigo, além de compreender as funções empíricas dos interventores em práticas de cura.

5.5.Considerações sobre a construção do jogo em um mestrado profissional

O jogo que ora se apresenta aqui é uma experiência singular no campo da história. Primeiro, pelo fato de dispor de uma temática muito específica e com produções reduzidas sobre o assunto em ambiente acadêmico no nosso país. Segundo, por se tratar de um trabalho desenvolvido dentro de um programa de pós-graduação com mestrado profissional que é uma

iniciativa muito recente em termos de pós-graduação no Brasil. Segundo Leandro Almeida “o surgimento de mestrados profissionais foi tardio. Até dezembro de 2012 eram apenas dois e, atualmente, há menos de uma dezena de programas funcionando no país”¹¹⁶ o que reduz drasticamente a quantidade de trabalhos disponíveis em BDTDs que reflitam ou coincidam com experiências similares às que os atuais alunos de mestrados profissionais em história têm pela frente.

A escassez de referenciais bibliográficos e de literatura acadêmica sobre como desenvolver um jogo de tabuleiro ou ao menos discutindo o passo a passo da sua produção, por exemplo, para o uso na disciplina de história torna essa produção um laboratório de experiências diversas¹¹⁷.

Propor uma atividade para a qual o aluno de uma graduação extremamente teórica quanto a formação em história é um desafio produtivo e ao mesmo tempo arriscado. Por isso, boa parte dos alunos que ingressam nesses cursos opta por fazer algo muito parecido com o que já estão acostumados como paradidáticos, manuais, artigos e dissertações. A prova de tal predileção dos egressos de cursos da área de história em lidar com formatos escritos é notória quando Almeida nos revela que “as aulas visavam subsidiar os estudantes ao abordar os conceitos, tipologias, funções, o processo de produção, distribuição e *avaliação de materiais didáticos, sobretudo livros – formato escolhido pela maior parte das equipes*”¹¹⁸. Assim, a produção de um material, diferente de manuscritos, que envolva a praticidade do uso no dia a dia da sala de aula requer habilidades que só podem ser desenvolvidas se postas à prova.

As indagações formuladas por Almeida, no sentido de compreender “como nesse processo se articulam os saberes docentes – saberes das disciplinas de referência, saberes pedagógicos, saberes curriculares, os saberes de manipulação das linguagens (visual e escrita), os saberes da prática ou da experiência”¹¹⁹ são extremamente estimuladas no processo de produção de um bem cultural prático. Nesse contexto, a noção de um “professor produtor”, proposta por Almeida para pensarmos as perspectivas de criação vislumbradas por um intelectual que está habituado a fazer mediações didáticas teóricas é amplamente

¹¹⁶ A discussão proposta pelo professor Almeida enseja o árduo trabalho que os profissionais da área de licenciaturas, sobretudo do campo da história, têm pela frente no tocante ao desenvolvimento de produtos distintos daqueles previsto pelos programas de pós-graduação acadêmicos. Cf.: ALMEIDA, L. A.. Produção de livros didáticos no mestrado profissional de História: relato de experiência a partir de uma disciplina da UFRB. **Revista História Hoje**, v. 5, p. 221-248, 2016, p. 222.

¹¹⁷ Esse tipo de bibliografia é muito comum nos mestrados profissionais das áreas de Exatas, Artes, Educação e Saúde, mas com dificuldade se encontram para as humanidades. Uma pesquisa na BDTD IBICT Catálogo de teses e dissertações da CAPES nos leva a essa conclusão.

¹¹⁸ ALMEIDA. *Op. Cit.* 2016, p. 229. (Grifos nossos)

¹¹⁹ ALMEIDA. *Op. Cit.* 2016, p. 227.

desafiada na medida em que o “seu lugar de conforto” é provocado a ser revisado por ele mesmo em outra dimensão da educação.

Os percursos produtivos de estudantes apontados no artigo de Almeida revelam dificuldades e imbricações, no tocante a criação do protótipo de um produto diferente propiciando experiência produtiva diversa do que se aprende dentro dos muros da faculdade no curso acadêmico. Estas experiências, que também conduzem às mudanças de perspectivas, no que tange o “saber fazer” enquanto profissional educador, aparecem no artigo do referido professor como oportunidades *sui generis* de se testar e compreender o que o próprio historiador produziu.

O que se quer frisar aqui é que o trabalho de um mestre profissional é duplo, pois além desenvolver algo para o qual ele não foi teoricamente e praticamente preparado, ele precisa refletir sobre tal produção, desenvolver metodologias de aplicação, teorizar seu funcionamento e aplicabilidade e ainda racionalizar probabilidades extras para o uso em sala de aula. Ele, o mestre profissional, sobretudo do campo das licenciaturas, que é voltado para o desenvolvimento de um bem cultural que servirá de instrumento para a educação, incorpora a alteridade historiográfica e prática e se coloca no lugar de produtor de objetos educacionais saindo do espaço de apenas aplicá-los para também produzi-los e, com isso, aprende a criar e versa-se em empreender novas ferramentas e técnicas de ensino.

Assim, a atividade proposta na disciplina pensada por Almeida previa que “o material teria de vir acompanhado de um guia para o professor, contendo o referencial teórico e legal sobre o tema e/ou suporte, sugestões de atividades e projetos para trabalho em sala”¹²⁰, mas percebam que tal requisição na verdade relaciona-se a um protótipo. Essas revisões em um modelo estendido são diversas vezes mais trabalhosas e precisam ser compreendidas na dimensão de seu uso prático *in loco*, ou seja, no espaço pedagógico em auxílio do professor, ou no uso e relação com os estudantes envolvidos.

O principal ponto a se considerar aqui é que, além de compreender os alcances da aplicação, uso e efetividade de um bem cultural em concordância com suas experiências enquanto bacharel ou licenciado egresso de um curso de história e todo arcabouço teórico-metodológico que naturalmente o acompanha após sua formação nestes cursos, o mestre profissional precisa ainda aliar esses conhecimentos prévios tradicionais aos que ele, em geral, ainda não possui. A expectativa é que essas competências complementares sejam desenvolvidas dentro do curso de mestrado. Por sua natureza dupla, acredito particularmente

¹²⁰ ALMEIDA. *Op. Cit.* 2016, p. 229.

que em casos de mestrados profissionais esses cursos deveriam ter um tempo de duração estendido e diferenciado em relação ao mestrado acadêmico.

Em meu caso particular o trabalho girou em torno da criação de um jogo; no caso de Sandro Augusto S. C. Júnior, outro mestrando de nosso curso que também optou pela produção de um *Role Playing Game* sobre a participação escrava no “2 de Julho” (data de independência do Brasil na Bahia) e seus desdobramentos; ou Bruno S. Costa, que propôs o desenvolvimento de um documentário histórico sobre o *Hip-Hop* para conscientização das camadas subalternas sobre o papel dessa arte na vida dos socialmente desfavorecidos. Todos esses bens culturais têm como foco a construção de um produto validável pela e para a história ensinada e reconhecida pelos nossos pares. Essas construções, pensadas nessas esferas tão binárias e duais, se configuram claramente como uma tarefa dobrada. Pensar, teorizar e aplicar a história em dois *fronts*: o teórico e o prático aplicável.

Precisamos dar conta das competências que dispomos enquanto historiadores e professores de história ao passo que inserirmos nesses bens culturais as marcas indeléveis da leitura histórica sobre os fenômenos que estamos observando e pesquisando. Além disso, para completarmos os produtos que propomos, Sandro Júnior precisou de habilidades de diagramação e editoração para os livros de mestre e do jogador, competências que ele não dispunha ao sair do curso de graduação em história da UFRB e precisou buscar em espaços distintos tais competências. Bruno Costa precisou lançar mão de materiais e instrumentos do curso de cinema da UFRB que ele não tinha ideia de como manusear ou conseguir junto aos laboratórios desse curso, além de precisar consultar colegas capazes de compreender a vastidão e complexidade da captura fílmica dos fenômenos que ele desejou evidenciar dentro do Hip-Hop. Tais tarefas são, no mínimo, mais complicadas do que a pesquisa a qual já estávamos habituados a realizar.

Maior parte das discussões em sala, durante o curso de mestrado, relacionou-se com essa preocupação. Como desenvolver o que pensei sem todos os conhecimentos e competências necessários. Como o centro de humanidades da nossa instituição de ensino superior poderia nos auxiliar a desenvolvê-los? De que forma a tradição acadêmica poderia dar suporte às produções de um curso profissional sem impactar na repetição de realizações meramente acadêmicas¹²¹ disfarçadas de “profissionais”? Como desenvolver algo que além de

¹²¹ Entendida aqui como os resultados obtidos em cursos de pós-graduação *stricto sensu* mais antigos e mais comuns às universidades brasileiras. Estes cursos primam pelo desenvolvimento de pesquisas que resultem em teses e dissertações exclusivamente sem, no entanto, proporem outras formas de avaliação das faculdades intelectuais de seus membros como fazem os mestrados profissionais.

requerer competências teóricas exige-nos conhecimentos práticos e interdisciplinares que não vimos durante a graduação? E, por fim, como fazer tudo isso com um número reduzido de tempo e recurso formal e institucional, já que para o mestrado profissional há menos bolsas das agências de fomento e o tempo exigido é o mesmo do acadêmico? Diversas perguntas como essas pulularam as mentes dos 13 membros aprovados na turma do Mestrado Profissional em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

Novamente, em meu caso específico, como se pode e se poderá observar com mais nitidez, algumas das barreiras com as quais eu me defrontei serão abaixo elencadas:

- a. Precisei desenvolver conhecimentos de estruturação gráfica dentro de aplicativos que, como historiador, eu usava superficialmente;
- b. Desenvolvi capacidade mínima de manipulação de imagens dentro do *Power Point* e *GIMP*;
- c. Solução de problemas na adequação de conteúdos imagéticos dentro de manuais rápidos (além do jogo em si) e concisos para um público bastante heterogêneo e exigente;
- d. Adequação de linguagem dos elementos internos do bem cultural desenvolvido aos diversos usuários envolvidos;
- e. Manipulação direta de materiais em papel (cortes de precisão), cartolina dura e colagem (precisão e atenção para não efetuar adesão de materiais distintos dada a variedade de cartas envolvidas) de objetos para a formulação das cartas de jogo;
- f. Escolha de tamanhos que pudessem ser manipulados por todos viabilizando um design minimamente atraente do ponto de vista estético;
- g. Adequação de todos os conteúdos acima apontados às discussões históricas internacionais relacionadas com a bibliografia de base nacional;
- h. Mobilização de pessoas, alunos e vizinhos para testarem o jogo para conhecer suas potencialidades e limitações (além da ajuda na construção do jogo *per se*);
- i. Capacidade de improviso diante de um baixo orçamento com o qual contava o programa de pós-graduação restringindo muito das ideias que envolviam industrialização de partes importantes dos jogos como as cartas, dados personalizados, avatares produzidos em impressora 3D com as características dos *Swnws* mais afamados como Hesi-Re, Imhotep, Ny Ankh Re, Emry, Qar e Ankh Ma-Hor;

- j. Sobrecarga de tarefas, pois além da teorização sobre nosso objeto (praticamente uma dissertação como esta que lhes alcança),
 - a. um relatório de produção (praticamente outra dissertação);
 - b. pesquisa para adequar o produto às discussões historiográficas correntes;
 - c. dar conta de um produto funcional e válido, do ponto de vista histórico, em tempo recorde (mesmo que um mestrado acadêmico);
- k. Lidar com a escassez de eventos e produções bibliográficas de história ou humanidades voltados especificamente para o público de mestrados profissionais ou afins;

Apenas alguns itens para dar um rápido panorama àqueles que não têm ideia do que é a produção acadêmica dentro de um mestrado profissional. A ideia é descrever as dificuldades para que se possa minimamente dimensionar as suas implicações e verificar futuramente novas adequações às demandas específicas desses tipos de produções intelectuais na universidade.

O que se quer enfatizar nessa discussão é o fato de o mestrado profissional exigir do historiador uma abordagem diferente. Exige, também, uma compreensão diferente de sua utilidade enquanto interventor social, político e pedagógico. Estar nos primeiros grupos de estudantes de Mestrados Profissionais em História no Brasil é compreender que estou compondo a vanguarda de cursos que não são tão incentivados com a concessão de bolsas como são os acadêmicos, mas que têm muito claro para si, enquanto instituição diferenciada, o papel dessa distinção no ambiente da produção intelectual e acadêmica.

Por vezes, alguns referenciais sobre os caminhos da construção deste trabalho-jogo passou pela literatura do campo das exatas (como se verá adiante) e essa interdisciplinaridade tem duas faces bem definidas. A primeira diz respeito ao evidenciar o pioneirismo das áreas de exatas na produção de trabalhos relevantes dos mestrados profissionais considerando o produto jogo. A segunda face é a de contabilizar mais uma produção no campo da história que ofereça suporte como parte de uma literatura ainda em construção sobre as experiências desses fazeres.

A intenção é contribuir com essa produção e ver tais experiências dificultadas agora pelo caráter iniciático desses cursos em nosso campo, porém provando as expectativas do professor Leandro Almeida que calculou:

que a dificuldade maior da produção repousou no trabalho com a dimensão da linguagem para o público-alvo e a do suporte dos materiais, as quais envolvem saberes práticos que estão mais distantes da formação e atuação dos mestrandos. Isso ocorreu apesar do perfil interdisciplinar dessa turma, uma contingência que pode não ocorrer nos anos seguintes¹²².

¹²² ALMEIDA. *Op. Cit.* 2016, p. 240.

6. Do projeto ao jogo efetivo: mudanças, percalços e soluções

O projeto inicial deste trabalho era a formulação de um jogo em formato *Role-Playing Game (RPG)* ou, em português, Jogo de Representação de Papéis. O jogo deveria ser aplicado à história das práticas de cura disponibilizadas pelo papiro de Edwin Smith o que se deu de forma mais rica e completa como veremos a seguir. Esse processo se dividiu em três fases bem demarcadas e intercaladas:

- 1) Adaptação do projeto original às flutuações das necessidades pedagógicas verificadas na prática para a construção do jogo efetivo (Dividida em RPG e Tabuleiro);
- 2) Definição do Design e formato do Jogo;
- 3) Construção efetiva do Jogo e suas partes constitutivas.

Assim, após a aprovação no mestrado, imediatamente iniciei as buscas por mapas do Egito Antigo (algo muito difícil de encontrar), personagens históricos relevantes para a história das práticas de cura como Hesi-Re, Imhotep, Ny Ankh Re, Emry, Qar e Ankh Ma-Hor para a formulação de suas respectivas prosopografias, levantamento de armas e ferramentas das diferentes classes sociais que constituíam a comunidade de *Kemet* àquela altura além de elementos comuns à paisagem social e natural do Egito Antigo.

Imaginei o quão difícil seria efetuar a prosopografia dos Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws* mais afamados, assim como o quão complexo seria o desenvolvimento de um enredo que se passasse dentro de uma realidade tão diversa e complexa quanto a que se desvelava para mim ao passo que eu ia fazendo o levantamento dos elementos bélicos, naturais e urbanos centrais do jogo de *RPG*.

Consultei diversas teses e dissertações que podiam ampliar minha abordagem na reconstrução das paisagens, personagens e espaços desse Egito entre os séculos 2700 a. C. e 1500 a. C.. Acessei banco de dados, artigos e produções intelectuais internacionais que pudessem corroborar com estas (re)construções como, por exemplo: o *Jstor*, *Indian Academy of Sciences*, BDTD/IBICT, Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e sites internacionais de história da medicina antiga como o *NIH (National Institutes of Health)*.

Desse modo, as descrições abaixo considerarão dois momentos distintos na formulação do bem cultural final apresentado ao Programa de Pós-Graduação da UFRB no Mestrado Profissional em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas.

O primeiro momento refere-se à elaboração de um *RPG* como previsto no projeto e que após críticas na apresentação do jogo ao meu orientador, Juvenal de Carvalho,

acompanhado de alunos do curso de graduação em História da UFRB decidimos fazer aproveitamento de elementos do *RPG*, pré-iniciado, dentro de um jogo de tabuleiro.

A razão central da mudança jaz no fato de um jogo de *RPG* depender enormemente de “sessões” para ser melhor desenvolvido e compreendido, ao passo que professores do Ensino Médio e Fundamental das redes públicas de ensino do Brasil mal conseguem desenvolver satisfatoriamente as recomendações das leis 11.645 e 10.639. Outro grande entrave foi o fato de que o jogo de *RPG* precisava de grandes explicações prévias e contextualizações para os professores (e alunos também), uma vez que ele se baseia em uma temática egípcia pouco explorada na literatura histórica e historiografia brasileira que é a prática de cura empírica do Egito Antigo. Também, é necessário explicar regras geralmente complexas, sistema de jogo, função de atributos de personagens, representação de itens de época dentre outros.

Nesse sentido, o professor Juvenal de Carvalho sugeriu um jogo que fosse prático e que com uma visualização furtiva de um manual rápido o professor pudesse “abrir a caixa e já jogar com os seus alunos”. Assim, concordamos em criar um jogo de tabuleiro que envolvesse a temática e auxiliasse os alunos e professores a se inserirem no ideário dos Sacerdotes de Sekhmet e *Swnws* da antiguidade africana.

Neste ponto, o jogo de tabuleiro inicia o segundo momento da produção do bem cultural final ao qual esta pesquisa esteve vinculada. Esse segundo momento resultou na criação de um jogo composto por um tabuleiro formulado com um mapa do Egito e adjacências; um conjunto de dados; um manual prático; um conjunto de cartas temáticas sobre práticas de cura e esta produção que discute, teoriza e apresenta de forma mais aprofundada as ações lúdicas, acadêmicas e intelectuais que envolveram a produção, desenvolvimento e confabulações sobre o jogo e sua temática como um todo.

6.1. Entraves na criação, adaptação e escolha do mapa definitivo

O primeiro grande passo na elaboração de um *RPG*, desde experiências anteriores quando eu apenas “mestrava”¹²³, sempre foi a elaboração do mapa que descreverá o espaço físico donde as ações da partida devem, de fato, ocorrer. Dessa forma, escolhi, dentre vários outros, dois distintos mapas encontrados nas teses de Cássio de Araújo Duarte, intitulada “Estudo sobre a iconografia de Ápis durante o período faraônico” defendida em 2010 como

¹²³ Ato lúdico de se responsabilizar em uma partida de *Role Playing Game* pelas ações e provocações dentro do jogo. O mestre deve coordenar a aventura do grupo de participantes, também chamado de “Campanha”, propondo-lhes desafios, sugerindo enigmas, descrevendo a realidade que se desvela diante deles, fazendo relações do contexto do jogo com suas respectivas culturas, folclores, manifestações culturais e relações afins, dentre outros. Como muitos gostavam de dizer àquela altura, “o Mestre de Jogo é o Deus do RPG”.

tese de Doutorado pela Universidade de São Paulo e a tese de Marcia Severina Vasques denominada “Crenças funerárias e identidade cultural no Egito Romano: máscaras de múmias” defendida no ano de 2005, também pela Universidade de São Paulo.

Ainda na fase prévia da formulação do *RPG* o mapa inicial fora duramente criticado pelos professores Juvenal de Carvalho e Leandro Almeida e também pelos colegas Renato Alves de Lima e Arilene N. da Silva Suzart¹²⁴ que apontaram diversos fatores problemáticos no uso do mapa tal qual eu retirei da tese. As críticas apontaram, para efeitos de uso lúdico do jogo, uma poluição visual densa no mapa. Tal poluição se devia à grande quantidade de informações disponíveis nele como os nomes de conglomerados populacionais e localizações assim como os nomes de oásis e desertos ao entorno do Egito Antigo.

Instruído pelo professor Leandro Almeida¹²⁵ – que também foi o meu supervisor da disciplina de Tirocínio Docente – que, além de recomendar o programa *GIMP* – *GNU Image Manipulation Program* – demonstrou-me pacientemente como manuseá-lo, pois o programa conta com diversas funções e aplicações que podem confundir um usuário iniciante. Ao passo que demonstrava os usos e aplicações do programa o professor instruiu-me na formulação do manual/guia rápido de jogo, pois ele próprio estava a algum tempo envolvido na formulação de um jogo educativo também e generosamente partilhou suas experiências, acertos e frustrações na construção.

Essa partilha ajudou-me a pensar algumas soluções para o guia rápido e quando estávamos chegando ao fim, o professor Leandro Almeida ainda apresentou-me mais propostas para as divisões internas do mapa – *raias* e *áreas de atuação* – no sentido de simplificá-las e dinamizá-las.

Retomando as discussões sobre o programa, o *GIMP* fora utilizado com a função de excluir esses excedentes de informações que poluíam a visualização do mapa para o jogo, e seu uso se demonstrou eficaz e decisivo para a finalidade a que foi destinado.

A limpeza, com o uso do *GIMP*, ocorre com uma duplicação de áreas de uma determinada imagem selecionada que, copiadas dentro do programa *GIMP*, podem ser transferidas para outra área da mesma imagem. Dito de outra forma é como se você pegasse a bandeira do Brasil manchada branco em um pedaço do tecido da área verde. Para limpar a

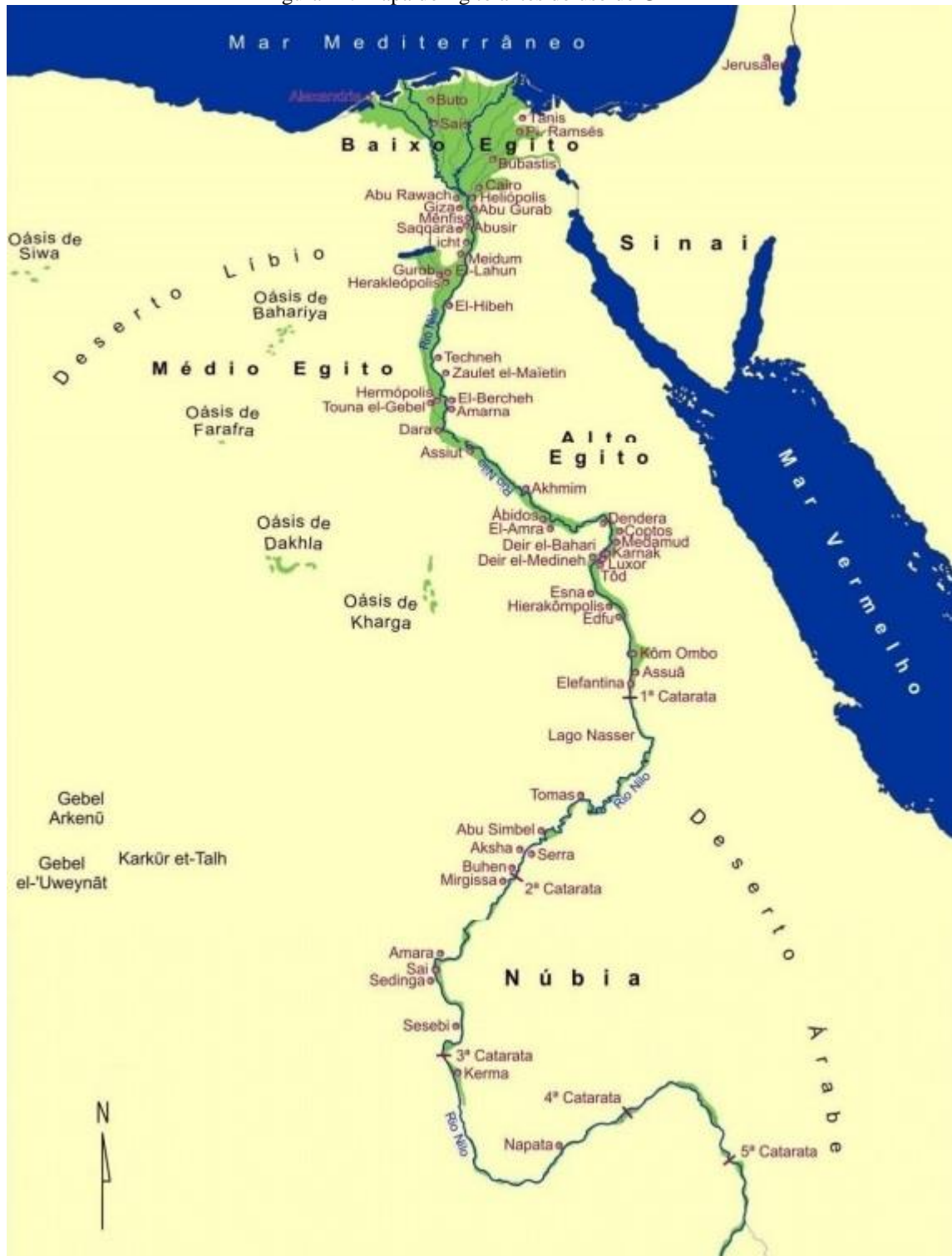
¹²⁴ Aos quais eu agradeço enormemente pelas contribuições e críticas iniciais que me levaram a reformulação do mapa sob supervisão do professor Leandro Almeida que me indicou sabiamente o uso do programa de computador *GIMP* para adaptar o mapa.

¹²⁵ Agradeço enormemente ao professor Leandro Almeida pela indicação do programa *GIMP* assim como pelo auxílio e atenção sempre generosos dados no processo de elaboração dos Mapas, Manual Rápido e divisões internas do Tabuleiro de jogo, pois, além de apresentar o problema esse professor auxiliou e apontou como resolvê-lo também de forma prática e objetiva.

mancha branca da área verde na flâmula bastaria copiarmos um trecho do verde de qualquer outra área que não a manchada e aplicar sobre a mancha para suplantá-la com o verde trazido da área selecionada anteriormente.

Usando esse recurso do aplicativo *GIMP*, fora possível transformar o mapa que originalmente aparece na tese dessa forma:

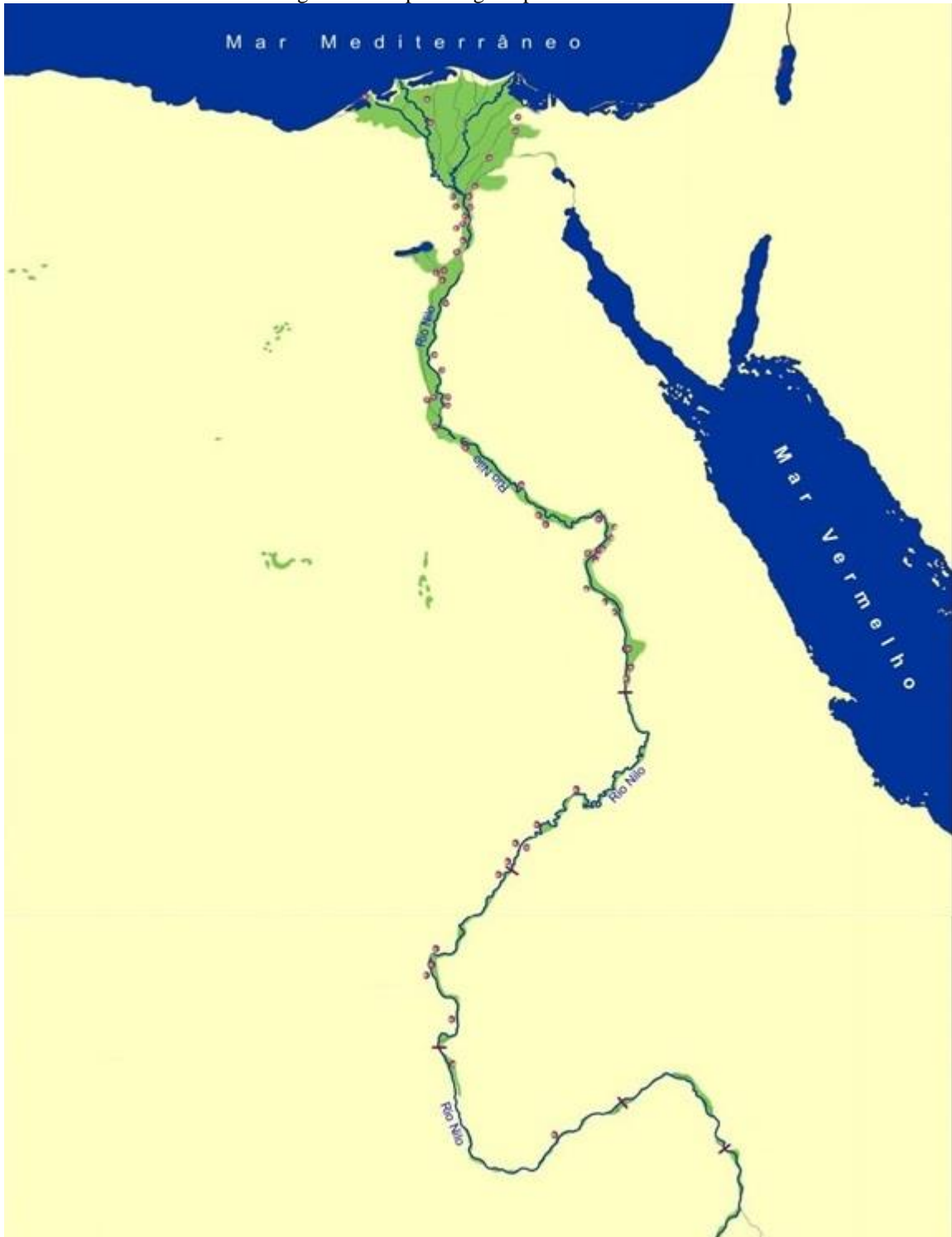
Figura 14: Mapa do Egito antes do uso do *GIMP*



Fonte: DUARTE, *Op. Cit.* p. 16.

Em um mapa livre de informações adicionais, que não seriam tão úteis dentro do jogo. Assim, a aparência do tabuleiro ficou muito atraente e propensa a inserções de elementos mais relacionados com o jogo, de fato, como legendas das siglas dos elementos internos das *áreas de atuação*, decoração dos elementos das *áreas de atuação*, e a apresentação do nome do jogo. Isento da “poluição visual” ele ficou da seguinte forma:

Figura 15: Mapa do Egito após uso do GIMP



Fonte: DUARTE, *op. Cit.* p. 16. (Adaptado).

Após essas transformações no mapa inseri nele uma configuração de tabela formulada dentro do programa *Power Point* criando as *áreas de atuação* e *raias* para os jogadores desenvolverem as ações e atuarem em suas jogadas de turnos. O mapa definitivo ficou com o formato disponível na imagem da figura 5, mas também poderá ser visualizado mais adiante na figura 20 com leves adequações.

Uma das tarefas mais complicadas para a obtenção de um mapa passível de uso em um jogo fora o retirar das teses estas imagens mantendo sua qualidade e nitidez. Como um estudante de história sem grandes conhecimentos e habilidades de informática faz isso? Eu simplifiquei muito das tarefas desenvolvendo um passo a passo lógico e racional do que eu precisava pra obter os efeitos e resultados desejados.

Usando inicialmente a lógica de otimização das imagens, ampliei as páginas das teses e dissertações onde estavam localizados os mapas – usando o sistema de tela cheia, por vezes – para conseguir extrai-los em suas maiores dimensões possíveis utilizando para isso o recurso de *Print Screen* (captura de tela). Ou seja, no caso da imagem que uso no jogo efetivamente e apresento nessa dissertação – a imagem da tese de Cássio Duarte, mas outras passaram pelos mesmos processos – foi fragmentada em três diferentes imagens (figuras 16, 17 e 18) em tamanho ampliado, no sentido vertical, de cima para baixo. A extração ocorreu mantendo a máxima proporção de tamanho que me permitia a imagem original na tela do computador. A intenção era retirá-la da tese, com as maiores dimensões possíveis, sem perdas de partes da própria figura capturada e depois reuni-las novamente como num jogo de quebra-cabeças em outro programa.

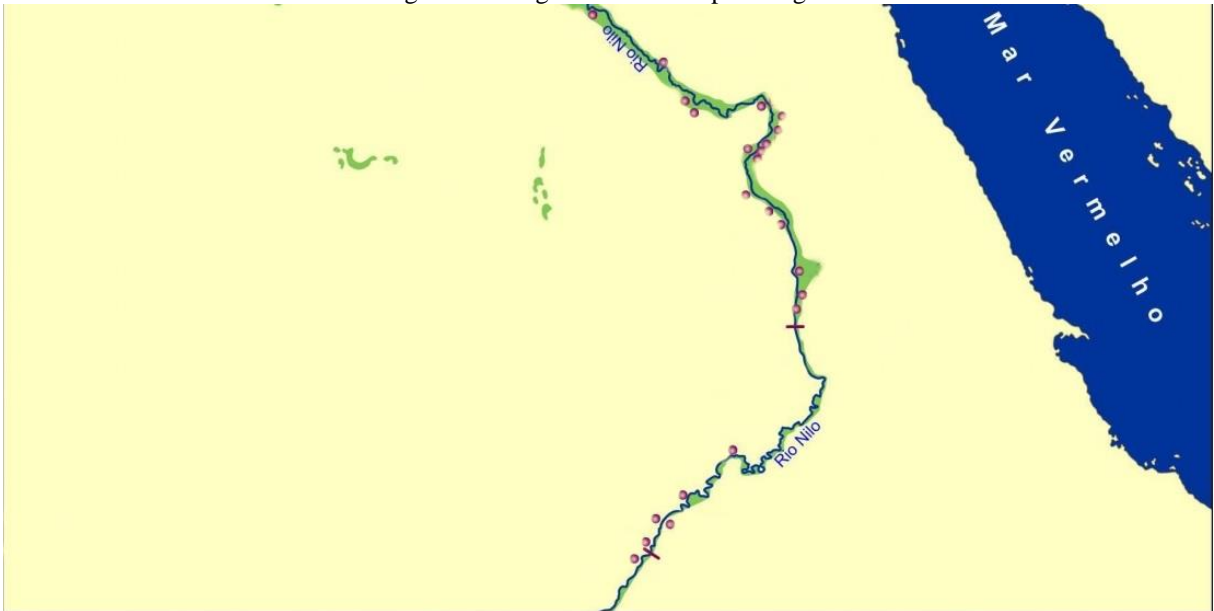
Figura 16: Fragmento 1 do Mapa do Egito



Fragmento 1 para a manutenção da qualidade na obtenção das dimensões ampliadas do mapa. Fonte: DUARTE, *op. Cit.* p. 16. (Adaptado)

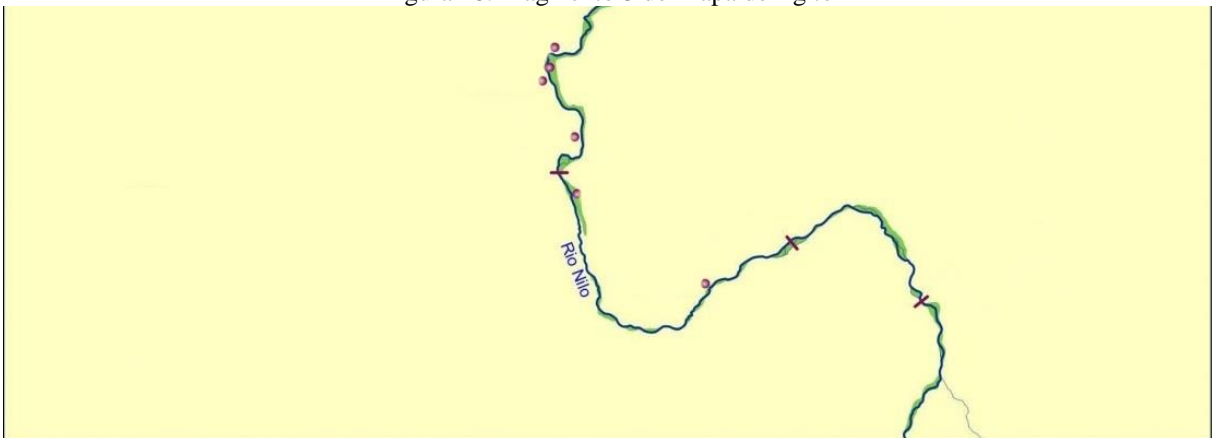
A manutenção de tamanhos ampliados pensei, provavelmente reduzirá o impacto das possíveis perdas de qualidade que geralmente ocorrem no momento do redimensionamento de imagens. Na tese o mapa tem a dimensão aproximada de 9 X 5 cm (dimensões da folha A4 subtraídas as margens horizontais e verticais dos padrões ABNT de formatação exigidos) e o que eu necessitava deveria apresentar 1,20 X 0,90 cm.

Figura 17: Fragmento 2 do Mapa do Egito



Fragmento 2 usado para o encaixe na parte superior da figura 16 e encaixe inferior da figura 18. Fonte: DUARTE, *op. Cit.* p. 16 (Adaptado).

Figura 18: Fragmento 3 do Mapa do Egito



Fragmento 3 para ser encaixado na parte inferior da figura 17. Fonte: DUARTE, *op. Cit.* p. 16. (Adaptado)

Assim, depois de feitas as capturas de tela individuais das três porções diferentes da imagem, com o comando *Print Screen*, coleii a captura no programa acessório do *Paint* onde salvei as figuras resultantes obtidas. Depois, usando o programa *Picture Manager* e seus respectivos recursos, para efeito de melhor manipulação, recortei as arestas e aparei os elementos externos ao mapa como as capturas extras que vêm ao redor da imagem: trechos brancos da página e informações extras, por exemplo.

Em seguida, a imagem foi remontada delicadamente dentro do programa *Power Point* como se fosse a montagem de um banner ou painéis de apresentação em eventos com as dimensões que aparecem originalmente no jogo – 1,20 X 0,90 cm – para servir de tabuleiro.

Outra grande dificuldade se deu no momento de reconstituir precisamente os limites de cada imagem dentro do *Power Point*, pois quando eu a recortei em três fragmentos, minha preocupação era obter a maior fidelidade de imagem possível e não pensei no momento do remontar. Essa remodelagem se constituiu em um trabalho de paciência e de muita minúcia e após lograr reunir de forma simétrica as três partes na nova dimensão ampliada, imediatamente salvei este primeiro projeto bem sucedido em formato de *Portable Document Format (PDF)* para garantir uma cópia de segurança.

Superadas as discrepâncias dos fragmentos usei o recurso de apresentação em catarata do na tela do computador onde visualizei simultaneamente a imagem original da tese de onde fora extraída e a que eu remontava para uso do jogo. Assim, eu consegui respeitar os limites de cada fragmento e obter uma imagem de maiores dimensões do que aquela que estava apresentada anteriormente na tese.

O processo trabalhoso gerou o resultado positivo esperado: as imagens não sofreram perdas perceptíveis de qualidade ao serem redimensionadas para formar o tabuleiro. Todas as outras imagens de mapas não utilizados passaram por processos análogos para depois de tê-los prontos a seleção ocorrer de forma mais precisa e criteriosa considerando qualidade, nitidez e aplicabilidade dentro do jogo. Dentre todas as imagens a que apresentou melhor resultado e foi tomada como definitiva foi a que está sendo correntemente apresentada aqui na ilustração da Figura 5 ou Figura 20.

No processo de seleção, acabei excluindo outras opções de mapas consultados e considerados viáveis, em princípio. Muitos deles encontrados em diversas outras teses e dissertações¹²⁶ devido à necessidade de apresentar mapas bem definidos – do ponto de vista

¹²⁶ Dentre elas, cito: SILVA, Josiane Gomes da. **O papiro erótico de Turim e os espaços do cotidiano no Egito antigo**. 2013. 210f. Dissertação (Mestrado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013, pp. 47, 53 e 191.; MATIAS, Keidy Narely Costa. **Cartografias do além: o mundo dos vivos e o universo dos mortos no antigo Egito**. 2016. 199f. Dissertação (Mestrado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016, p. 11.; BALÉM, Wellington Rafael. **Weni, O Velho: O Problema De Uma (auto)biografia Egípcia No Reino Antigo Tardio**. Dissertação (Mestrado em História) Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017, p. 53.; FABRICIO, Arthur Rodrigues. **O complexo de culto real de Ramessés III: espaço e memória na XX Dinastia do Antigo Egito**. 2016. 661f. Dissertação (Mestrado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016, p. 14.; VIEIRA, Fábio Amorim. **Os Filhos Da Núbia: Cultura e Deslocamentos Na África Antiga Sob a XVIII Dinastia Egípcia (1550-1307 A. C)**. Dissertação (Mestrado em História) Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. pp. 61, 65, 70, 102 e

gráfico –, coloridos e chamativos pelo fato de se tratar de um jogo que conta com crianças e adolescentes como seus públicos alvo.

No entanto, vale ressaltar que outro mapa, além daquele da tese de Cássio Duarte, tomara o seu lugar (na fase de elaboração do *RPG*), mas por apresentar algumas incongruências, imprecisões e contar com poluição visual análoga ao da tese de Cássio Duarte acabou sendo descartado.

6.2. Formulação dos elementos internos do Tabuleiro de Jogo

A criação de uma tabela que (denominada genericamente por mim de estrado) fosse aplicada sobre toda a estrutura do mapa reconstruído como plano de fundo e descrito no item anterior foi um processo central para a definição das características, aparência, estética e anatomia do jogo. Essa tabela/estrado foi feita dentro do *Power Point* que já contava com a imagem das dimensões geográficas do Egito Antigo como plano de fundo. Continuar a construção do tabuleiro sem prejudicar a visualização global das estruturas primárias do mapa no plano de fundo foi outro desafio que precisou ser longamente pensado, testado e aplicado.

Figura 19: Imagem do estrado em tamanho real

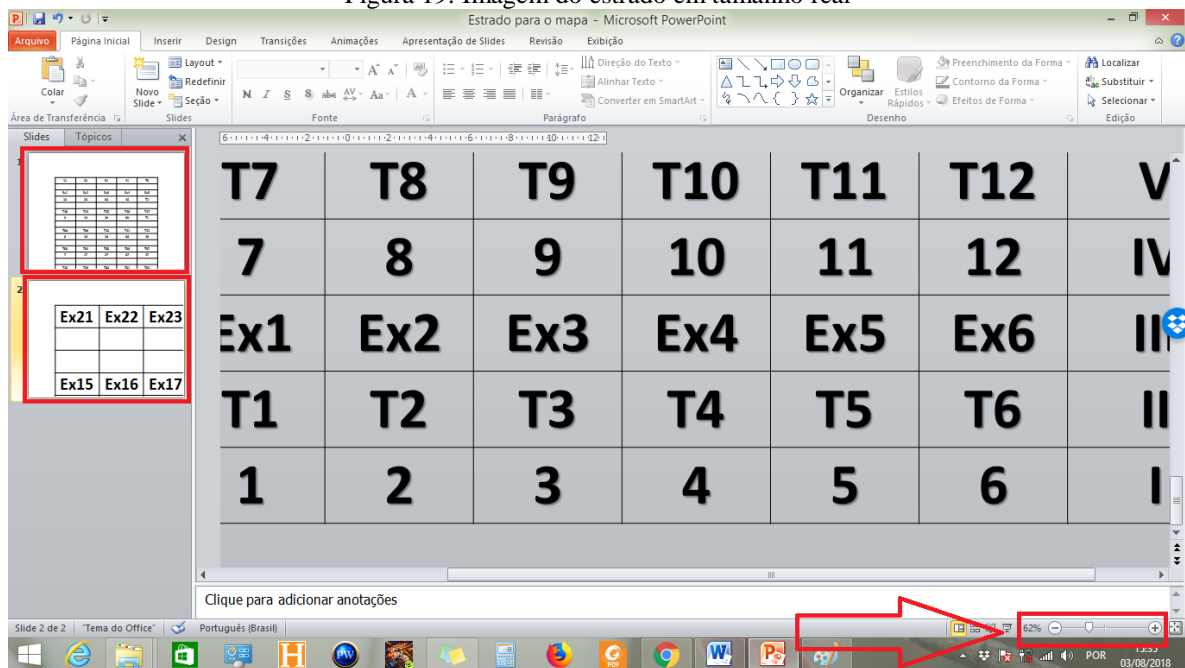


Imagem com dupla inserção em dois momentos. O estrado em tamanho de manipulação na primeira aba ao lado esquerdo extremo e seu tamanho ampliado em apenas 62% para visualização da aparência sobre o mapa. A imagem fora preparada separadamente antes da aplicação no mapa e envolveu um processo de racionalização diferente. Fonte: foto de arquivo particular do autor do trabalho.

119. Aqui apresento algumas dissertações que, por razões de visibilidade prejudicada ou pouca coloração dos mapas, foram consultadas, apreciadas, mas não utilizadas para o fim didático proposto para o jogo.

As linhas de separação das diferentes *áreas de atuação* e *raias* não podiam ser demasiado grossas a ponto de prejudicar a visualização direta do mapa. Tampouco poderiam ser finas a ponto de não serem nitidamente percebidas pelos jogadores o que automaticamente impediria a definição da separação dos campos de jogo de cada diferente *Swnw*. Dessa maneira, a solução mais apropriada foi criar uma tabela convencional com o comando *Inserir Tabela* e manusear a espessura das linhas a cada teste de impressão em papel ofício. Pensando na especificidade da necessidade visual desse tabuleiro em desenvolvimento as impressões de prova foram feitas exaustivamente durante um dia inteiro até obtermos o resultado esperado e o efeito de divisão sem prejuízo ao tabuleiro e à visualização das linhas efetivas.

Neste ponto da criação, o professor Leandro Almeida foi novamente crucial para a formulação final. Ele percebeu que as abreviações usadas anteriormente ampliavam demasiadamente os pequenos espaços destinados às *áreas de atuação* dos participantes. Assim, ele sugeriu algumas revisões que foram simples, mas extremamente significativas para a estética do mapa convertido em tabuleiro. Um exemplo disso foi a exclusão da coluna de temporalidade e a troca das abreviações por apenas as iniciais dos itens constitutivos de cada caso do papiro. Por exemplo: os casos eu simbolizava com as iniciais “ExP” (Exames e Prognósticos) acrescidas de números distintivos. Nessa situação, o professor sugeriu que eu apenas os representasse com os números relativos aos casos e deixasse “Ex” apenas para simbolizar as explicações que ocorrem dentro do papiro. Uma mudança simples mas que definiu a limpeza e elegância visual do tabuleiro.

Essas discussões, com o professor Leandro Almeida que foi um dos principais “*testers*” docentes do jogo deram outros contornos ao tabuleiro deixando-o mais limpo e esteticamente atraente. Essas dicas foram reforçadas e também observadas pelos professores Pedro Leyva e Juvenal de Carvalho¹²⁷.

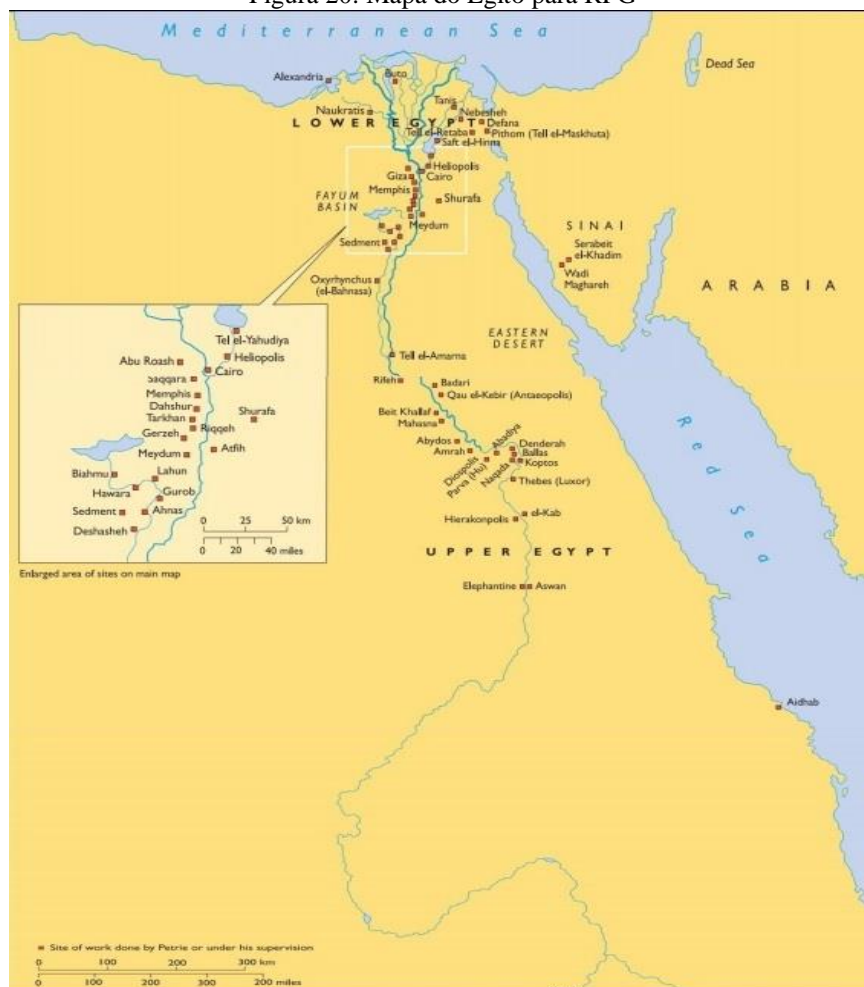
Como a proposta posterior para desenvolvimento do bem cultural pensou em aproveitar parcialmente o que já estava desenvolvido para o *RPG*, o professor Juvenal de Carvalho, ao ver o mapa de jogo de representações sugeriu-me formulá-lo como um campo de atuação no estilo *War* ou Banco Imobiliário. Pensando no percurso de como a ideia de divisão do tabuleiro acabou se consolidando, vale expor qual era a aparência do mapa/tabuleiro antes da mudança para o jogo com cartas “Como Cura *Kemet*”.

¹²⁷ Agradeço enormemente aos professores Leandro Antonia Almeida, Pedro Acosta Leyva e Juvenal de Carvalho pela solicitude, atenção e críticas que tornaram o produto mais atraente e funcional, suas contribuições foram inestimáveis.

6.2.1. O mapa que inspirou o tabuleiro original

Na fase de *RPG* o mapa utilizado para as ações fora o mapa limpo sem a tabela que configuraria, *a posteriori*, as áreas de atuação e raias do jogo de tabuleiro. Para o *RPG*, usaríamos as pontuações presentes no mapa original para situarmos geograficamente os participantes do jogo dentro do Egito Antigo. Também, essa demarcação dos *nomos*¹²⁸ serviria para apresentarmos com precisão características, particularidades, culturas e traços urbanos desses distintos conglomerados populacionais. Assim, sua aparência inicial fora a seguinte:

Figura 20: Mapa do Egito para RPG



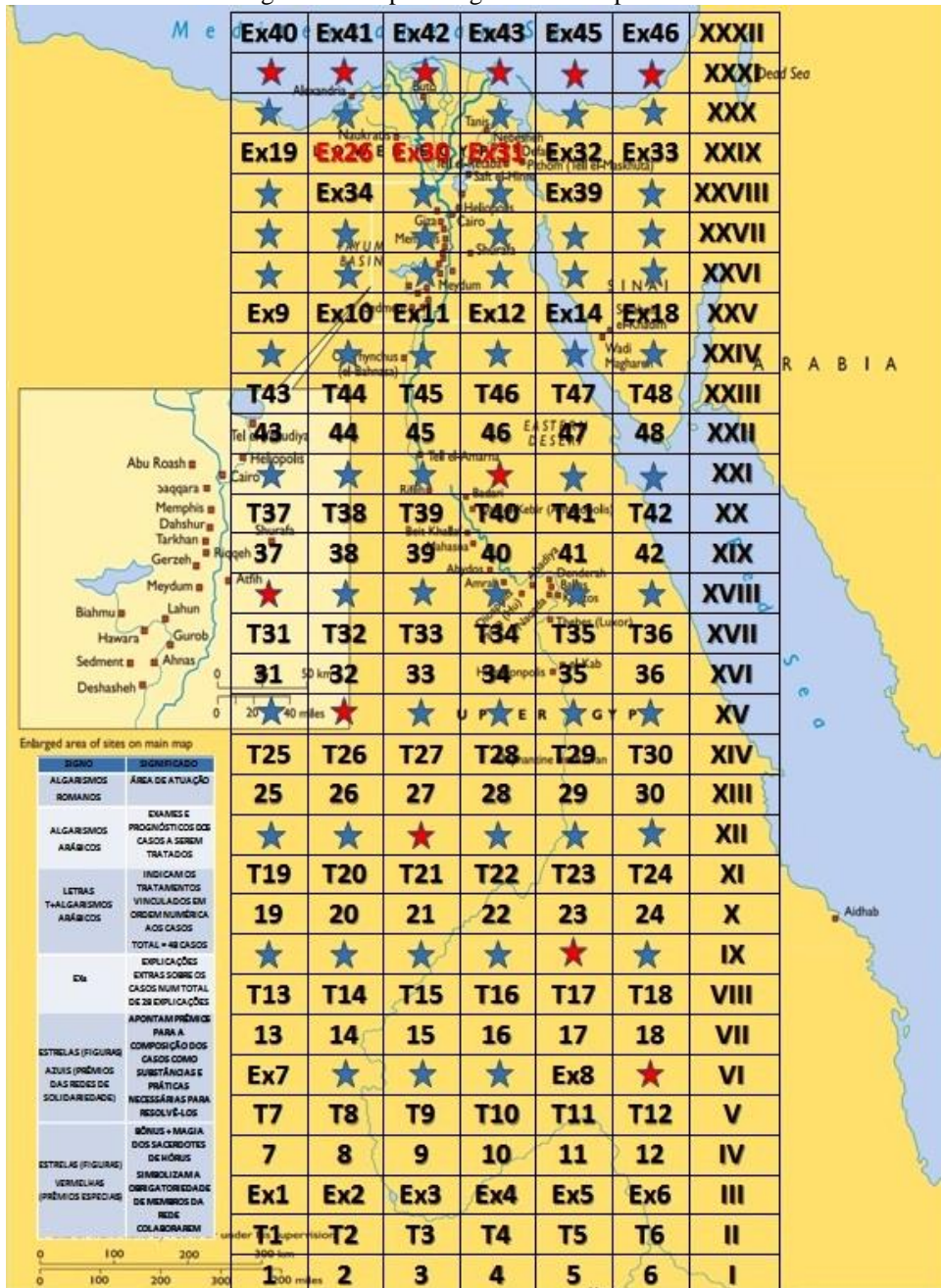
Mapa do Egito Antigo antes da recepção das tabelas para uso como jogo de tabuleiro. Fonte:

<https://ehistoriadelarteuniversal.wordpress.com/2012/12/04/arte-egipcio/1249mapaegipto/> (adaptado)

¹²⁸ Os *Nomos* foram, ajuntamentos populacionais efetivados pelo unificador Menés e que tiveram como principal características o foco o sistema administrativo e político regional ou seja, de forma individual e setorizada onde vários representantes do primeiro grande Faraó, Menés. Contribuíam com o seu governo. Cf.: GAMAROLLAND, Cintia Alfieri. Deir el-Bersha e a "democratização": Uma nova maneira de compreender os Textos dos caixões e o sistema nomárquico. *Topoi* (Rio J.), Rio de Janeiro, v. 17, n. 32, p. 308-312, June 2016. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2237-101X2016000100308&lng=en&nrm=iso>. access on 01 Aug. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/2237-101X0173215>. p. 308

Na fase de jogo de tabuleiro, inicialmente ele recebeu sete *raias* sendo que uma delas se destinava ao controle do avanço dos participantes e abstração do avanço histórico temporal. Poderia ser utilizado também para que os professores ou Mestres de Jogo pudessem desenvolver a rotação/randomização de controle do *avatar*, em caso de partidas grupais, pelos diferentes membros dos grupos em sala de aula. A primeira apresentação do tabuleiro ficou da seguinte forma:

Figura 21: Mapa do Egito Primário para RPG



Mapa primeiro criado para o jogo de tabuleiro. Fonte:

<https://ehistoriadelarteuniversal.wordpress.com/2012/12/04/arte-egipcio/1249mapaegipto/> (adaptado)

Essa configuração inicial definiu a aparência que teria o tabuleiro, pois foi bem aceito pelos grupos de testes e sofreu poucas críticas na banca de qualificação. Nesta ocasião, a

banca sugeriu a remoção da sétima *raia* que controlava os turnos e possibilidade de temporalização histórica pelo fato desta função poder ser feita, se desejado fosse, pelo mestre ou professor.

Posteriormente, o mapa acima fora substituído e passou pelos mesmos processos que todos os outros anteriores para termos um tabuleiro límpido, nítido e funcional para o efeito de andamento dos turnos dos *Swnws* e Sacerdotes de Sekhmet.

Por fim, o tabuleiro foi confeccionado em lona gráfica (como em *banners* para apresentação em eventos acadêmicos) com as medidas de 1,20 X 0,90 cm para permitir a movimentação dos *avatares* livremente pelos participantes. As dimensões exageradas visam contemplar a todos os que desejem participar, incluindo pessoas com baixa visão ou deficiências visuais parciais.

6.3. Mudança de RPG para jogo de Tabuleiro

Diante da primeira aplicação de teste do jogo (ainda em sua forma de *RPG*) com três participantes, dentre eles, o Professor Juvenal de Carvalho, orientador da execução desta pesquisa, algumas colocações e críticas dos envolvidos levaram a pensar que, como o jogo de *RPG* depende de “sessões” para se consolidar e se participar de forma proveitosa, talvez o ideal fosse reduzir o tempo de duração da partida e dinamizar a imersão dos participantes nas questões de cura que são o foco real deste jogo.

Assim, consideramos que, após o árduo processo de produção de um bem cultural como este, Laureano, em sua labuta produtiva compreendeu, assim como compreendemos agora que “o jogo (...) é um instrumento eficaz para o processo de ensino aprendizagem, sendo que, em atividades desse tipo, é preciso ter um envolvimento e empenho, tanto do professor quanto dos discentes”¹²⁹ para se alcançar resultados mais proveitosos.

Por isso, consideramos o fato de que os professores de História da rede pública e privada dispõem de um recorte de tempo já diminuto para o ensino de História da África e, sobretudo, de um tempo mais curto ainda para tratar da história do Egito. Então, se o jogo se estendesse demasiadamente, como requer as sessões de *RPG*, talvez a aceitação do jogo como ferramenta de ensino ficasse prejudicada.

Outro elemento que nos fez repensar a praticidade do jogo foi o fato da temática pouco comum e conhecida na historiografia brasileira. Como fazer com que um professor com

¹²⁹ LAUREANO, Sidomar Barbosa. **Um jogo de cartas no ensino de Análise Combinatória e Probabilidade**. 2017. 95f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Matemática, Arraias, 2017. p. 52.

pouco domínio (ou nenhum domínio¹³⁰) das discussões da História da África desenvolvesse a regência de um jogo que requer que o mestre seja minimamente iniciado em africanidades ou egiptologia? Como fazer com que um profissional já sobrecarregado com atividades do espaço pedagógico como: trabalhos escolares, provas, testes, simulados, seminários, viagens e atividades de campo, aulas a serem ministradas, aulas a serem preparadas, leituras complementares e cursos de atualização, por exemplo, se interesse por uma ferramenta extra? Imaginamos que um *RPG* com seus diversos livros de como jogar, como “mestrar” o jogo, regras básicas, regras avançadas, contexto histórico etc. pudessem pesar no organograma destes professores.

A opção por um jogo de tabuleiro que mantivesse em foco trechos e dimensões de representação visa iniciar o professor que se verá diante de um jogo imediatamente mais prático, ao passo que note, também, os benefícios da representação para discussão de conceitos históricos. A expectativa é que tal ensejo abra caminho para os *RPGs* e outros jogos dentro da disciplina de história e, se possível, em outras disciplinas.

A apresentação formal do jogo mudou, mas sua essência com a representação e exposição dos papiros como tema gerador se manteve da seguinte forma:

- Mantendo a relação Mestre/Juiz de jogo com seus participantes no quesito aquisição de itens, substâncias e práticas;
- Encorajando o Mestre/Juiz ou professor a inserir contextualizações para a concessão dos itens e pergaminhos;
- Estimulando os jogadores a relacionarem-se entre eles de forma colaborativa para alcançar objetivos comuns;
- Propondo que os jogadores dialoguem com personagens dos estratos sociais egípcios (NPCs);
- Manutenção do foco nos detalhes internos do Papiro de Edwin Smith e sua apresentação básica;
- Fidelidade à estrutura elementar da fonte histórica utilizada como centro das discussões.

¹³⁰ Sobretudo se considerarmos o recente advento das leis 10.639 e 11.645 que priorizam o Ensino de História da África e dos Povos Indígenas. Ponderando este fato, temos uma gama muito grande de professores de história que não tiveram em suas grades curriculares a inserção de discussões sobre a História da África e, naturalmente, rejeitariam um jogo no qual ele deveria se o principal detentor de conhecimentos e proponente das discussões e abstrações necessárias para o desenvolvimento interessante de uma campanha de *RPG*.

Este elemento que se faz presente, de forma um tanto incomum, em jogos de tabuleiros – a representação – baseada nas instruções e orientações que norteiam os jogos de representação de personagens (*RPGs*) visam enriquecer a experiência de jogo.

Esta dimensão será secundária, mas presente na interação dos jogadores participantes com personagens representadas pelo Mestre de Jogo na concessão/entrega de cada item que constitui os casos. A expectativa é que os jogadores percebam que podem interagir com as personagens que serão evocadas pelo Juiz de Jogo, não apenas para receber deles os itens e fragmentos do papiro de Edwin Smith, mas, sobretudo, para obter mais informações sobre o Egito Antigo e sobre o espaço onde estão se inserindo.

Outro momento que seguramente direcionará os participantes a esta dimensão representativa do jogo “Como Cura *Kemet*” será nas trocas de *prestígio* por mais cartas de itens (Cartas Azuis) para solucionar seus casos¹³¹. Nesse momento, o jogador terá que abordar personagens, em tese, secundárias no cenário egípcio, mas se eles não tomarem a iniciativa de aproximar-se e estabelecer um diálogo que é de seu interesse, seu *prestígio* de nada valerá.

Os jogadores precisarão apresentar-se e a importância do peão-avatar se fará presente, pois ele deverá ser denominado. Disponibilizaremos em seguida um rol de nomes de *Swnws* egípcios para que os participantes possam escolher em caso de pouca familiaridade:

1. Hesi-Re¹³²
2. Imhotep¹³³
3. Ny Ankh Re¹³⁴

¹³¹ Nos grupos de testes esses momentos foram os momentos mais animados e divertidos do jogo. Uma euforia tomava conta dos participantes que desejavam ver, pelo menos, o seu caso resolvido primeiro que o do colega e desse modo, percebi um problema em relação a ordem de trocas de *prestígio* assim como as fases de permutas entre jogadores. Se eu mantivesse uma hierarquização nas permutas, do tipo: primeiro a dupla X efetua a troca e depois a dupla Y (ou primeiro troco o *prestígio* de X e depois o que Y) eu corria o risco de ver um participante se antecipar na completude de um caso e causar mal-estar em outro que conseguiria com a diferença de alguns minutos. A melhor solução foi estabelecer que todos iriam preparar as trocas, mas só poderiam firmá-las simultaneamente com as outras duas duplas de permutas (ou outros quatro colegas de jogo, no caso de *prestígio*). Desse modo, a probabilidade era equiparada e caso ocorresse o completar de um caso antes de outro não seria por um fator de hierarquização por parte do Mestre de Jogo, mas efetivamente de sorte.

¹³² Segundo Nora Scott, ele foi um chefe dos *Swnws* e Dentista, além de médico particular do Faraó Djoser da III dinastia. Nas diversas referências feitas a ele na internet, é o primeiro grande dentista da história. Cf.: SCOTT, Nora. **Our Egyptian Furniture**. Boletim do “The Met Museum”. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/pubs/bulletins/1/pdf/3258451.pdf.bannered.pdf> acesso em 16 de abril de 2018. Digitalizado pelo Jstor. Nora Scott é curadora associada em assuntos de arte egípcia no referido museu.

¹³³ De acordo com Guenter B. Risse, Imhotep “foi a primeira figura de um médico a saltar das névoas da antiguidade” e, provavelmente, o personagem histórico mais afamado das práticas de cura do Egito Antigo. Confira maiores discussões sobre esse personagem histórico em: RISSE, Guenter B.. Imhotep and Medicine – A Reevaluation. **The Western Journal of Medicine**, San Francisco: n. 144, 1986, May. pp. 622-624.

¹³⁴ Concordando com Hesham Negm, Ny Ankh Re foi o “médico real [que] viveu durante a V dinastia. Considerando-se a sua posição de destaque, os egiptólogos acreditam que ele se dedicou a educação médica na sua época” sendo um clássico *swnw* que, possivelmente, se preocupou em deixar vestígios históricos como os papiros que aqui apresentamos. Cf.: NEGM, Hesham. Medicina e Otorrinolaringologia no Egito Antigo. p. 24.

4. Emry ou Emery¹³⁵
5. Qar ou Qa'ar¹³⁶
6. Ankh Ma-Hor¹³⁷

Nada impedirá, no entanto, que os próprios participantes façam uma rápida busca na internet ou pesquisem em livros de história nomes Egípcios, núbios, cuchitas, etíopes ou de outros povos que tenham se relacionado historicamente com os egípcios (ou não), na antiguidade, que lhes sejam atraentes ou interessantes.

Após apresentação deverão se identificar entre seus pares (outros sacerdotes e *Swnws*) e evocar sua trajetória como Sacerdotes de Sekhmet ou *Swnws* a serviço do faraó. Tão logo isso se dê, o participante encontrará representado pelo mestre de jogo, diversos agentes históricos (Personagem Não-Jogável – *NPC*) que reconhecerão seu prestígio e estarão prontos para atender suas necessidades e ofertar-lhes os itens que eles buscam junto a estes *NPCs*.

Apesar do utilitarismo aparente das relações de representação acima apresentadas o efeito pensado será atingido, como foi nas sessões de testes: provocar a reflexão sobre os alcances da representação e permitir a inserção de mais elementos de *RPG* dentro deste mesmo jogo, pois as bases aqui apresentadas são todas alteráveis caso deseje o professor ou Mestre de Jogo.

A exposição de trechos fulcrais do jogo de *RPG* não concretizado visa demonstrar as diversas facetas e desdobramentos dos esforços empreendidos pelos estudantes de um curso de Mestrado Profissional dentro da História e, com isso, levar a pensar o quão complexo são os caminhos e descaminhos desses pesquisadores para a realização e concretização de um

Manuais da IAPO (Interamerican Association of Pediatric Otorhinolaryngology) Disponível em: <<http://www.iapo.org.br/novo/secao.asp?s=100>>, acesso em: 11 de janeiro de 2018.

¹³⁵ Confiando nas indicações da dissertação de mestrado de Greeff, defendida na África do Sul, no ano de 2013, Emry ou Emery foi um prestigiado dentista-chefe que serviu ao faraó da IV dinastia. Ele também é apontado por Hesham Negm em uma tumba próxima a de Qar. Veja em: GREEFF, Casparus Johannes. **Dentists, dentistry and dental diseases in Ancient Egypt**. 2013. f. 218 Dissertação (Mestrado em Artes) University of South Africa, 2013, p. 54.; NEGM, *op. Cit.* p. 24.

¹³⁶ Qar ou Qa'ar foi um grande médico egípcio que apresentou em sua tumba uma grande variedade de utensílios para o uso na arte da cura. Seus objetos tornaram-se estudos de paleontologia dignos de menção em estudos avançados sobre o uso do bronze na antiguidade egípcia. Confira em: ODLER, Martin et alli. **Archaeometallurgical study of copper alloy tools and model tools from the Old Kingdom necropolis at Giza**. In: ODLER, Martin et alli. *Old Kingdom Copper Tools and Model Tools*. Archaeopress Egyptology 14, 2016, pp. 238–248.; Também, veja em: NEGM, *op. Cit.* p. 24.

¹³⁷ A esta personalidade é creditada a famosa cena de circuncisão grafada em sua tumba na cidade de Sacara. Ele também está relacionado ao tratamento de hemorragias severas pós-circuncisões, como as gravuras em sua tumba também transparecem. Maiores detalhes em: COX, Guy et MORRIS, Brian. **Why Circumcision: From Prehistory to the Twenty-First Century**. In: *Surgical Guide to Circumcision*. 2012, pp. 243-259. Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Brian_Morris2/publication/278660669_Why_Circumcision_From_Prehistory_to_the_Twenty-First_Century/links/5640ffe108aec448fa603c0b/Why-Circumcision-From-Prehistory-to-the-Twenty-First-Century.pdf?origin=publication_detail Acesso em: 28 de fevereiro de 2018.

bem cultural como produto final de sua pesquisa. Por isso, as próximas linhas se incubem de reforçar justamente a complexidade que envolveu essa produção, pois as linhas anteriores apenas traduzem a ponta de um verdadeiro *iceberg* teórico-metodológico para a definição de um jogo a ser usado em processos educacionais da disciplina de História.

Assim sendo, o jogo, antes da mudança de *RPG* para jogo de tabuleiro, contava ainda com uma formulação já avançada de sessenta páginas relativas à ambientação para o início do *RPG*. Essas páginas foram conservadas para serem desenvolvidas posteriormente, mas alguns elementos ressurgiram dentro do jogo de tabuleiro personificados nos agentes históricos que se incumbem de realizar as entregas de itens, casos e trocas entre os sacerdotes das práticas de cura egípcia.

Dentre os elementos de ambientação do jogo de representação antes da mudança para o jogo de tabuleiro vale destacar os objetivos desenvolvidos àquela altura:

- 1) descobrir como retornar para seu próprio tempo (caso desejem os(as) participantes fazê-lo) ou quando alcancem ciência suficiente de sua situação e evitem tal retorno mantendo-se aí devido maior intimidade com a identidade negra, dentro daquela temporalidade;
- 2) desvendar o mistério da desapareção dos conhecimentos de cura legados por Imhotep em papiros antigos denominados em sua temporalidade de origem: Papiro de Edwin Smith (Objetivo ligado ao objetivo 4);
- 3) ambientar-se, compreender e respeitar à cultura egípcia a ponto de serem reconhecidos e confundidos com os próprios egípcios (Objetivo importantíssimo para a manutenção da representação intra-jogo);
- 4) desenvolverem domínio sobre o máximo de conhecimentos curativos (casos em papiros) egípcios possíveis (Objetivo Obrigatório);
- 5) o objetivo secreto do Mestre de Jogo (deus Amon-Rá) que têm uma expectativa (que pode ser moral/filosófica/científica/religiosa) quanto a sua aventura.

Estes objetivos, dentro do jogo de *RPG* abortado, tinham diversas formas de serem alcançados e realizados. Não haveria uma ordem correta para a resolução deles, inclusive, era possível que a resolução se resumisse, simplesmente, na não resolução dos três – não obrigatórios – mas na compreensão do porque eram importantes dentro da trama. Ou ainda, se restringia a apenas um ou dois dos quatro objetivos em prol de um bem maior para os egípcios (e para a campanha) como um todo. Outros objetivos, interventivos, por exemplo, poderiam se delinear, como o auxílio em uma situação diplomática entre povos nilóticos ou invasores, ou o suporte a toda uma região afetada pelos impactos das construções faraônicas

que se demonstrassem mais necessitadas que outras regiões/localizadas visitadas e conhecidas pela campanha.

Dentro do ideário previsto naquela formulação da ambientação do *RPG*, caso a campanha dos(as) participantes decidisse que um dos quatro objetivos se sobreporia aos outros, poderiam direcionar maior atenção e esforço na realização/conclusão deste escolhido preferencialmente. Contudo, deveriam estar mantendo sempre o foco na possibilidade de realizar, colateralmente, todos os outros objetivos, pois eles auxiliariam, de forma unificada, a melhor compreensão do sentido da busca do grupo dentro da trama.

A aventura, *per se*, requeria, assim como sugere o jogo de tabuleiro, a manutenção das consciências contemporâneas para que haja um trabalho de alteridade histórica entre os(as) participantes. O ponto é reconhecer em ambas as propostas iniciadas nesse projeto – tabuleiro e *RPG* – que os avanços medicinais disponíveis hoje foram iniciados neste Egito dado a jogar. E este é um dos pontos principais: a diferença na lida dos egípcios com as enfermidades em um contexto de limitações de recursos, ferramentas e conhecimentos que são tão comuns hoje. Também, o jogo de tabuleiro, assim como o de *RPG*, propõe pensar como o que chamamos hoje de “medicina” tem suas bases lançadas aí, no continente africano, mas tal fato nunca é evidenciado, nem mesmo nas aulas de sociologia, filosofia ou história.

Como se pôde notar, parte dos objetivos traçados para o jogo de *RPG* foram diluídos dentro dos objetivos do jogo de tabuleiro denominado “Como Cura *Kemet*”. Também, como se poderá ver mais adiante nas discussões sobre o *como jogar*, algumas dinâmicas desenvolvidas no jogo de representação foram mantidas dentro do jogo de tabuleiro. O que se quer com isso é que, ao tomar conhecimento da anterioridade das atividades ditas “médicas” desses ícones da história da saúde, o jogador de “Como Cura *Kemet*” desenvolva crítica sobre as práticas que estão manipulando dentro do jogo. Espera-se que seu participante compreenda aquilo que foi pensado para o *RPG*, pois saberá estar atuando em África, curando negros, relacionando-se e interagindo com negros, desbravando conhecimentos dos Papiros de Edwin Smith e sua relação histórica com as formas de cura dessa antiguidade. Em suma, o reaproveitamento das construções primárias do projeto de *RPG* foi muito bem executado e colaborou com a complexidade das ações internas do jogo de tabuleiro.

7. Criação das cartas de jogo: o papiro histórico com cara lúdica

A construção das cartas se configurou em uma interessante atividade; primeiro porque coletiva; vizinhos e amigos cachoeiranos participaram do processo de confecção. Segundo porque nem todos os casos caberiam nas miniaturas em formatos de cartas. Assim, outro desafio se delineava no horizonte da construção deste jogo: (re)construir casos do papiro dentro do jogo forçando, por vezes, resumos dos casos sem perder a essência da proposição de cura. Muitos casos foram mantidos na íntegra. Outros precisaram passar por algumas intervenções devido a sua dimensão ou complexidade na linguagem aplicada.

O jogo de tabuleiro envolvendo cartas foi pensado seguindo passos de trabalhos outros que apresentaram resultados positivos para a educação. Segundo Sidomar Barbosa Laureano “os jogos de cartas ajudam o discente a melhor entender essa matéria, seja como forma introdutória ao assunto ou como complemento do que é ensinado na sala de aula”¹³⁸. As bases desse jogo pretende dar exemplos de como os processos históricos se desenvolveram no Egito, num recorte temático definido, mas provoca, assim como o jogo matemático de Laureano, a pensar como se dão outros processos nas diversas faces da mesma disciplina.

Pensando nos processos mais rígidos e rigorosos das distintas fases de produção, Manoela Gomes Grossi Laprano sustenta que “o *design* do *game*, documento que embasa todo o projeto do jogo, e por fim a construção em si do jogo”¹³⁹ seja uma das fases centrais da construção de um bem cultural que envolve o lúdico como agente auxiliar na construção do conhecimento. A sua divisão de fases construtivas me auxiliou a repensar o planejamento de construção do jogo em momentos específicos para cada tarefa, apesar de que, em diversas situações, ficou muito claro que as diferentes fases convergiam e era necessário hierarquizar a qual processo estas fases estavam subordinadas.

Na história, para esse produto ao menos, a subordinação do planejamento construtivo está vinculado à coerência histórica e suas relações com a fonte usada como tema gerador, além, é claro, de também subordinar-se à estrutura física do jogo baseado em tabuleiro e cartas.

¹³⁸ LAUREANO, *Op. Cit.* p. 52.

¹³⁹ LAPRANO, Manoela Gomes Grossi. **Jogo de tabuleiro: cenário inovador na formação de professores de enfermagem**. 2015. Dissertação (Mestrado em Fundamentos e Administração de Práticas do Gerenciamento em Enfermagem) - Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. p. 51. doi:10.11606/D.7.2015.tde-25062015-151336. Acesso em: 2018-08-03.

Figura 22: Cartas prontas, sem enxerto e destaque para o enxerto (centro)



Deve-se dar um destaque para os enxertos já devidamente recortados (situados ao centro, acima das cartas de explicações, com dois furos em sua extremidade direita) e prontos para preencherem o interior das cartas e dar-lhes solidez para o manuseio dos participantes do jogo. Fonte: foto de arquivo particular do autor do trabalho.

Compreendendo as conexões, complexidades e desafios que envolvem a construção de um jogo de tabuleiro que use como recurso educacional a adição de cartas de jogo, deve-se considerar a necessidade da mobilização de várias competências, algo que já foi assinalado neste trabalho, mas não esmiuçado mais de perto. No entanto, o desenvolvimento de qualquer tipo de jogo perpassa por tais dificuldades. Samanta Bueno de Camargo Campana nota, ao informar-nos que

a construção de jogos digitais não é tarefa simples e exige conhecimento especializado de diferentes profissionais. Para jogos *com objetivos educacionais, a tarefa ganha ainda mais complexidade*. A produção completa de um jogo digital educacional – contemplando sua concepção, design, algoritmo, dentre outros aspectos – *consome tempo e recursos*¹⁴⁰.

¹⁴⁰ CAMPANA, Samanta Bueno de Camargo. **Transposição de jogos de tabuleiro utilizados no ensino de matemática para o formato digital**. 2017. Trabalho de Conclusão de Mestrado (Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2017. p. 14 (Grifos nossos).

Posso afirmar, por conhecimento de causa e experiência própria que o saber especializado não se aplica apenas aos jogos digitais. Precisei consultar colegas da área de Artes Visuais e Cinema que me deram bons conselhos e dicas quanto a elaboração de capas e versos para as cartas, assim como elementos sutis e leves de decoração das mesmas.

Usando o programa *Microsoft Publisher* pude escolher o formato de carta que seria formulada, em princípio para ser impressa em material acrílico para dar suavidade, precisão e elegância às unidades das cartas, contudo, os três orçamentos feitos ultrapassaram de longe as condições pessoais de arcar com as expensas e a escassez de editais que contemplassem a especificidade da necessidade do jogo fizeram-me recuar na escolha do acrílico.

As cartas de Estrela Azul foram configuradas em tamanho padrão do Cartão de Visitas do programa *Microsoft Publisher* em modelo “Vitoriano” e personalizado com esquema de cores azul escuro. Suas dimensões foram configuradas em 8,5 x 5,5 cm impressos em folha de ofício padrão A4 sendo que cada página rendeu 10 unidades de cartas. Elas representam o montante total de 51 tipos diferentes de cartas e, dentre elas, 35 substâncias e materiais além das 16 práticas como demonstrado nas tabelas 2 e 3 deste trabalho. Ou seja, 51 multiplicado por 6 (relativo ao número total de jogadores possíveis no tabuleiro) resulta em 306 diferentes cartas. Contando cartas e preenchimentos nós teremos 612 cortes, colagem, separação e tipificação a serem efetuados. Aqui estamos apenas apresentado o trabalho prático da montagem de apenas um tipo de carta.

Se adicionarmos as cartas dos casos em si subdivididas em suas partes globais: Exame e Prognóstico, Tratamentos e Explicações, discutindo e expondo os elementos internos de cada uma delas como no papiro de Edwin Smith nós teremos uma ampliação desse cenário produtivo. As cartas de Casos foram confeccionadas no modelo “Brocado” do formato Cartão Postal com diversos esquemas de cores diferentes para variar as aparências. Suas dimensões são de um quarto de folha de papel ofício padrão A4 (para apenas um dos lados), ou seja, 14,85 x 10,5 cm. Estes itens contam com:

- a. Cartas de Explicações → 29;
- b. Cartas de Exames e Prognósticos → 48
- c. e, por fim as Cartas de Tratamentos → 42

Assim, teremos mais 119 cartas a serem montadas que, ao considerarmos frente e verso, contabilizaremos cortes, preenchimentos, colagem, separação, tipificação e impressão

para 238 itens diferentes sem contar os 119 preenchimentos externos e internos a serem adicionados¹⁴¹.

Por fim, inserindo 12 Cartas de Estrela Vermelha, que seguem o padrão de apresentação das Cartas de Estrela azul com a diferença que o seu esquema de cores fora o vermelho padrão. Estas cartas, que funcionam como coringas, tiveram a sua montagem envolvendo atividades para 24 ações de cortes, colagem, separação e tipificação a serem realizados para o total de cartas montadas.

A produção destas cartas gerou a necessidade de evocar ajuda externa. Apenas para recapitularmos as ações envolvidas nesse processo de construção das cartas apresentaremos abaixo uma tabela ilustrativa com as relações de produção esquematizadas. O intuito é dar maior ênfase ao amontoado de diferentes labores que foram pensados, aplicados e em seguida executados pelos diversos participantes dessa construção.

Além de contar com o auxílio de pessoal externo à academia e que deram contribuições significativas para a finalização do jogo, contei também com sua participação nos testes preliminares de heterogeneidade do jogo, ou seja, um grupo de *testers* composto por pessoas de diversas faixas de idade e que deram suas últimas impressões sobre sua “jogabilidade” aplicada. Testar as recepções de diferentes públicos foi uma atividade importante, pois, muitas vezes, o que era “tranquilo” para um adolescente foi estranho ou diferente, para adultos e pouco compreensivo para crianças. Essas nuances e flutuações da apresentação do jogo brincado por um grupo heterogêneo ajudou muito a equilibrar os níveis, linguagens e abordagens do conteúdo final de “Como Cura *Kemet*”.

Assim, quem ajudou a confeccionar, também compreendeu a aplicação dos itens dentro do todo e seus respectivos propósitos enquanto dispositivo de auxílio ao professor no processo de ensino-aprendizagem. Por fim, para ilustrar todo o trabalho envolvido, suas múltiplas ações, a complexidade dos diferentes estágios e suas minúcias e especificidades, apenas para a elaboração dessas cartas, vejamos a seguinte tabela esquemática apresentada abaixo:

¹⁴¹ As cartas de materiais e substância, apesar de não terem verso ornamentado não poderiam permanecer apenas em apresentação de papel ofício, pois as mesmas cediam fácil a pressão exercida pela borracha elástica (tipo as usadas para separar cédulas de dinheiro) desfigurava e as amassava. Assim, optou-se pelo preenchimento externo (sem ornamento ao seu fundo/verso) no sentido de dar-lhes mais solidez e resistência tanto no ato de sua manipulação quanto no ato de sua montagem para voltarem ao tabuleiro ou retirá-las da caixa de jogo.

Tabela 7: Pormenorização das atividades produtivas para as cartas de jogo

Tipos de Cartas	Quantidade de cartas	Cortes	Preenchimentos	Colagens	Tipificação/Seleção /Separação	Total de ações envolvidas (Repetições)
Estrela Azul	51x6=306 (vezes nº de participantes)	612 (contando c/ cartas e preenchimentos)	306 unidades	306 ações	306 ações	1.530 ações
Cartas de Estrela Verm.	12	24 (contando c/ cartas e preenchimentos)	12 unidades	12 ações	12 ações	60 ações
Cartas de Exame e Prognóstico	48	96 (contando c/ cartas e preenchimentos)	48 unidades	96 (frente e verso) ações	48 ações	288 ações
Cartas de Tratamento	42	84 (contando c/ cartas e preenchimentos)	42 unidades	84 (frente e verso) ações	42 ações	252 ações
Cartas de Explicação	29	58 (contando c/ cartas e preenchimentos)	29 unidades	58 (frente e verso) ações	29 ações	174 ações
Total	743	874	437	556	437	2.304 ações

Esquema para exemplificar a carga total de atividades relacionadas à montagem de apenas uma unidade do jogo definitivo. O jogo foi produzido em três diferentes unidades que foram apresentadas como uma parte do resultado final da pesquisa.

A cifra acima apontada de 2.304 ações para a montagem do jogo refere-se exclusivamente a uma caixa do jogo apenas. A apresentação previa três caixas. Uma para cada membro componente da banca (avaliador interno e externo) e uma para a instituição; a UFRB. Ou seja, o total de ações realizadas para a montagem do jogo foi, na verdade, triplicado. Podemos triplicar todos os valores apresentados na tabela individualmente, no entanto, a cifra final, para efeito de compreensão da dimensão da tarefa remonta o número exato de 6.912 ações entre colagem, corte, tipificação, separação e, ao fim, revisão de todos os conteúdos.

No tocante ao valor final, a melhor forma encontrada para baratearmos os custos foi a impressão simples em papel ofício padrão tipo A4 e colagem sobre superfície que servisse de enxerto e base mais rígida para dar solidez à carta. O material que serviu de preenchimento foi oriundo de sobras de pastas porta-papeis de eventos anteriores ocorridos no Centro de Artes, Humanidades e Letras. Esses materiais estavam em ponto de descarte e este jogo serviu-lhes de reciclagem oportuna.

A ideia de substituição do acrílico ou papel couchê pelos enxertos fora dada pela colega e companheira, professora Hélia Regina Mesquita de Jesus¹⁴². Sua larga experiência em produções dentro do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID fizeram a diferença. Sua contribuição com ideias materiais que transformaram a realidade educacional pensada e seu olhar crítico ao bem cultural em desenvolvimento, o jogo “Como Cura *Kemet*”, ajudou-me a formular um produto barato e funcional.

A montagem se dividiu em duas fases onde recebi colaborações diferentes de pessoas externas ao mestrado e à academia. Ministrando uma espécie de “extensão universitária” solidária, membros da comunidade cachoeirana colaboraram no processo de produção e montagem.

A primeira fase foi a da impressão onde necessitei de uma impressora diferente da que eu possuía em casa. Ela era uma impressora da marca HP munida de cartucho, muito dispendiosa, por sinal, pelo fato de imprimir pouco com os seus cartuchos, sendo apenas recomendável em casos de poucas laudas ou impressão simples e reduzida. A solução foi receber auxílio de uma amiga de trâmites, discussões e convicções educacionais: a pedagoga

¹⁴² Um agradecimento especial a Hélia Mesquita pela ideia que barateou imensamente o custo da produção final do jogo que, usando Papel Couchê em lugar do preenchimento incharia o orçamento da produção.

Carmen Melo¹⁴³. Além de disponibilizar a sua impressora de grande porte para impressões contínuas e em quantidades grandes ela ainda auxiliou nos primeiros recortes das cartas de jogo e itens complementares como as imagens do exterior da caixa-*kit* de jogo e a impressão dos manuais rápidos.

Figura 23: Imagem da impressão dos itens constitutivos do jogo



À esquerda a pedagoga Carmen Melo que auxiliou na impressão e primeiros recortes das figuras a serem inseridas no Jogo “Como Cura *Kemet*”. À direita, o autor do Jogo Wilson Oliveira Badaró. Fonte: foto de arquivo particular do autor do trabalho.

Após a impressão dos itens que serviriam para montar os três conjuntos de jogos “Como Cura *Kemet*” demos início a finalização dos cortes que separavam cartas, retiravam excessos de papel, adequavam enxertos e reparavam erros de colagem. Nesse processo, a segunda fase uniu-se ligeiramente à primeira em fase de finalização.

A montagem propriamente dita contou com outros membros da comunidade cachoeirana¹⁴⁴ que auxiliaram decisivamente nesta tarefa densa e cansativa ao qual nenhum

¹⁴³ Minha gratidão a **Carmen Melo de Souza** e sua família pela inestimável contribuição. Também pelo apoio, suporte e ideias na impressão dos itens que deram a base para a montagem do jogo. Sem a sua sensibilidade com o projeto, seria impossível concluir em tempo com a qualidade e a quantidade de itens que apresentei na defesa.

¹⁴⁴ Agradeço a equipe de suporte da produção/montagem do jogo composta por: **Hélia Regina Mesquita de Jesus, Carolina Campos Araújo, Josenilda Alexandrino das Virgens, Sara Mariano, Valdeci da Silva Marques, Paulo Victor Silva Marques Cordeiro** pelas enormes contribuições e auxílios na confecção das cartas de jogo. O suporte que vocês me deram nesta fase da produção foi de suma importância e se o seu socorro não chegasse a tempo, provavelmente eu apenas apresentaria um modelo acabado à UFRB, mas a sua intervenção decisiva permitiu a produção dos três modelos finais planejados. As atividades atenciosas de contabilização, corte das cartas, corte dos preenchimentos duros, colagem, classificação, tipificação e, por fim, separação das classes de cartas aceleraram a finalização do trabalho que, para um pesquisador já fadigado dos processos anteriores de criação, modelação, desenvolvimento de *design*, racionalização das relações históricas do jogo com a fonte, criação das partes e peças computadorizadas, seria impossível.

trabalho de revisão ou elaboração teórico-metodológica se assemelham: montar um jogo quase que completamente artesanal.

A sincronia e atenção precisaram ser evidenciadas e frisadas a todos os participantes, pois não poderíamos ter perdas de peças ou impressões. Tudo estava devidamente contabilizado e não poderia ser reposto.

Figura 24: Recorte das últimas cartas para a montagem



A senhora Josenilda Alexandrino das Virgens efetuando os últimos recortes das cartas para após a finalização seguir colaborando na colagem, acabamento e taxonomização final antes da embalagem do jogo. Fonte: foto de arquivo particular do autor do trabalho.

Figura 25: Montagem e acabamento das cartas de jogo



À direita, Carolina Campos Araújo, cachoeirana e aluna da rede privada de educação do Ensino Médio. Fonte: foto de arquivo particular do autor do trabalho.

A montagem respeitou a seguinte organização de etapas e pessoas para as tarefas de: 1) separar tipologicamente as cartas fazendo as devidas taxonomias que visaram respeitar as diversas cartas impressas (Paulo Marques); finalizar os cortes de separação da folha inteira que ainda sobejavam (Josenilda e Hélia Regina); inserir rastros de cola nos enxertos (Wilson Badaró) e, por fim, realizar os aparos e fechar as cartas com os respectivos enxertos com os rastros de cola (Carolina Campos e Sara Mariano).

Terminada a montagem efetuamos a revisão e a contabilidade dos itens componentes do jogo, revisamos caixa por caixa, incluímos as ornamentações das caixas que ficaram com o seguinte aspecto:

Figura 26: Imagem da caixa do jogo pronta



A caixa ao centro dispõe da etiqueta de identificação do jogo “Como Cura *Kemet*”, posteriormente, outras duas compuseram o conjunto de caixas a serem entregues. Fonte: foto de arquivo particular do autor do trabalho.

As cartas que, após a finalização, acabamento, revisão e contabilidade foram empilhadas e organizadas no sentido de se adequarem ao espaço físico disponível nas caixas que lhes foram destinadas.

A organização obedeceu a ordem de aparição dos itens elementares dos casos dentro do papiro e, em sequência, adicionamos os materiais, substâncias e práticas representados pelas Cartas Vermelhas e Azuis. Os dados de jogo foram inseridos sobre todas as cartas assim como o manual rápido para finalizar. Uma cópia em miniatura do tabuleiro foi inserida nas caixas para exemplificar o tabuleiro real.

8. Como jogar?

O jogo prevê o uso da imaginação e de algumas situações pré-organizadas, como contextualização, imersão histórica dos participantes, incentivo à curiosidade e ao espírito de desbravamento, por exemplo, para o início de uma partida realmente divertida. Alinhados todos os itens que compõem o jogo tais quais as cartas de jogo, os dados, o tabuleiro e o manual rápido para consultas o desenvolvimento do mesmo dependerá basicamente das instruções e considerações que deverão ser dadas pelo Mestre/Juiz de Jogo ou observância das regras de desenvolvimento.

Como estamos tratando de um material lúdico com finalidades educacionais o objetivo do jogo deve ser evidenciado, mas ele não deverá se tornar um entrave à diversão. O ideal é que se possa aprender ao passo que se joga e se diverte ou vice e versa. Essas duas dimensões da atividade não podem andar descoladas ou desvinculadas da função de um jogo que é, sobretudo, divertir.

O professor ou aplicador do jogo “Como Cura *Kemet*” deve atentar para as possibilidades de explorar proveitosamente os diferentes momentos de curiosidade, silêncios ou dúvidas durante a partida. Como se trata de temática pouco conhecida e explorada na literatura histórica nacional esses momentos não serão poucos e o estranhamento, sentimento recorrente nos momentos de testes do jogo, devem ser esmiuçados demonstrando a gama do que se há para conhecer sobre a África, sobre o Egito, sobre as práticas pioneiras de cura neste continente.

“Como Cura *Kemet*” não é um jogo como “Banco Imobiliário” ou “*War*” que partem de premissas e realidades históricas tidas como dadas e apresentadas nos livros didáticos de história, geografia e sociologia como base para compreendermos o que somos hoje. No “Banco Imobiliário” a lógica de desenvolvimento do capitalismo a partir de seu maior símbolo e expoente, o Banco, são o foco das atenções remetendo ao desenvolvimento mercantil histórico das burguesias sequiosas de poder político ante uma nobreza fragilizada pelas mudanças de perspectiva social. Em “*War*” a história do desentendimento entre as “potências europeias” se desenrola em um jogo que transforma uma das páginas mais sombrias da história da humanidade em exercício lúdico de compreensão de como foi confortável para líderes de nações mandarem outros homens que não eles mesmos para o *front* da morte. Ambos os jogos acima mencionados reforçam e evidenciam o ideário ocidental, capitalista e eurocentrado em todas as esferas de suas ações dentro de seus movimentos lúdicos.

De forma equivalente, podemos dizer que “Como Cura *Kemet*” tampouco se assemelha a “*Dungeons & Dragons*” esboçando outro recorte histórico e fabuloso que mescla ingredientes do medievo com elementos apreciados pelo contexto histórico da Idade Média e suas leituras contextuais das outras sociedades coetâneas como magos, bruxos, cavaleiros, unicórnios, dragões etc.. Nessa perspectiva, mais uma vez, a base cultural central para as motivações lúdicas desse jogo são de origem histórica e cultural europeia, e divergem muito do que se apresenta aqui, nesse jogo, que concentra suas ações em elementos africanos.

Essas breves discussões visam frisar o quão importante são as abordagens feitas e a proposição da especificidade do objeto em evidência – as práticas de cura no Egito Antigo e suas implicações históricas – dentro de “Como Cura *Kemet*”. O cerne do jogo é a imaginação e a criatividade. Sem elas, será um bom jogo de tabuleiro com tema inovador, mas terá menos emoção e sensibilidade. Com a criatividade e a imaginação, “Como Cura *Kemet*” fará diferença e será uma poderosa ferramenta pedagógica e instrumento de diversão com cultura. Assim sendo, alguns passos para se iniciar no jogo, mantendo em mente tais particularidades acima expostas, seguem abaixo.

8.1. Quanto ao uso das *raias* e *áreas de atuação* no tabuleiro de jogo

Cada jogador partirá de sua *raia* para encontrar suas diferentes *áreas de atuação*¹⁴⁵ sendo que, cada *raia* inicial conta com trinta e duas delas totalizando cento e noventa e duas áreas. Finalizadas estas trinta e duas áreas de cada *raia*, ao lado esquerdo iniciar-se-á outra *raia* e assim seguirá até a sexta, quando não haverá outra *raia* seguinte como visto na figura 5.

As áreas estão preenchidas com diferentes elementos, representados pelas estrelas vermelhas e azuis, que serão cobrados dos jogadores para completarem seus objetivos e também serão usados ao longo do jogo por eles para efetivarem ações de cura.

Estes elementos, que não se resumem a aparecerem apenas nas *raias* iniciais, estarão disponíveis para todos os outros participantes em suas respectivas *raias*. Assim sendo, ao findarem a sua *raia* inicial os jogadores poderão “invadir” imediatamente a *raia* seguinte. Os participantes que lograrem a realização da *invasão* deverão ignorar, dentre todos os elementos disponíveis na *áreas de atuação* invadida, apenas os *Exames e Prognósticos* destas novas

¹⁴⁵ A diferenciação entre *raia* e *área de atuação* é uma assunto abordado nesse trabalho. As discussões pertinentes se dão no item 5.1 ao qual eu denominei: Espacialidade egípcia e fonte histórica na ambientação do jogo.

raias em que eles também atuarão. Desse modo, eles podem lançar mão de todos os outros itens capturados nelas excetuando os casos destinados aos donos das *raias*.

As *raias* só poderão ser invadidas caso uma combinação específica de fatores se faça presente: se a soma do valor do dado jogado supere o número de casas a serem percorridas pelo jogador considerando a última *área de atuação* dentro de sua *raia* vigente. Um exemplo de como funcionaria será dado mais adiante¹⁴⁶.

A fluência do jogo toma corpo com os avanços e processos de obtenção das cartas que representam os elementos que compõem o Papiro de Edwin Smith pelos jogadores. A entrega das cartas precisa do Juiz/Mestre de jogo para distribuí-las e contextualizá-las (caso desejado pelo mestre), pois caso deseje inserir outros elementos e efetuar alguma interpretação na mediação da concessão dos saberes contidos nas cartas ele – o Juiz/Mestre de Jogo – poderá fazê-lo.

Após obter a carta de *Exame e Prognóstico* relacionada o participante deverá esperar que os turnos somem cinco rodadas para que as fases de permuta de cartas comecem e, dessa forma, ele consiga obter novos itens que compõem o seu caso. Em caso de o jogador “pular”, no rolar dos dados, os “Exames e Prognósticos” destinados a ele, após a sequência de invasões e seu retorno inexorável à sua *raia* original, o simples passar sobre a área de atuação onde estão situados todos os seus “Exames e Prognósticos” deixados para trás em rodadas anteriores lhe concederá acesso a ele.

Este fenômeno de aquisição facilitada no retorno da *raia* ocorre pelo fato de que a longa jornada do Sacerdote e *Swnw* por diversos lugares, diversas situações já terem lhe rendido experiências e prestígio o suficiente para detectar um problema de saúde com facilidade. O retorno a sua *raia* o faz perceber o quanto a experiência faz diferença e o Mestre de Jogo pode usar esse detalhe como forma de abstrair o processo de aprendizado em todos os segmentos da vida.

Após a quinta rodada a cada dois turnos, findadas as jogadas de todos os participantes, os jogadores poderão efetuar trocas de cartas de *Estrelas Azuis* (de materiais, práticas e substâncias), de Tratamento e de Explicações entre eles. Estas permutas ocorrerão às claras, ou seja, os itens deverão ser anunciados pelos detentores e entregues e duplicados pelo Mestre de Jogo. A duplicação da carta pelo Juiz de Jogo serve aos jogadores que entregaram a sua carta original para que ele não fique em falta e mantenha o conhecimento de uso daquela substância ou prática consigo.

¹⁴⁶ O exemplo prático que demonstra uma situação simulada poderá ser consultado no próximo item desse trabalho denominado de [Das invasões](#).

Os jogadores farão ainda, a exposição verbal dos itens que lhes falta para completar seu(s) caso(s) e os seus detentores tratarão de colocar as cartas desejadas pelo seu solicitante junto àquelas que não tenham interesse para ele, porém, deverá lembrar o “entregador” que a carta anunciada por ele como necessária é a que será entregue em troca caso o solicitante também possua algo que lhe seja útil. Caso as cartas que o solicitante disponha sejam as mesmas do detentor ou não lhes seja útil o detentor não terá obrigação alguma de oferecer a carta e deverá informar imediatamente ao solicitante (ou vice-versa), nesta situação, a permuta ficará imediatamente encerrada entre estas partes buscando ambos, novas possibilidades entre os outros membros do jogo. Cada rodada de trocas terá apenas três trocas por participante. Esgotadas as tentativas de troca, encerra-se o período de trocas e a busca continuará sob o solo de *Kemet*.

Como no *modo previsto* todos visualizam o que os outros sacerdotes têm acesso, o ideal é que eles marquem as cartas que desejam em um rascunho previamente adquirido e com quem elas estão para depois poderem reclamá-las juntos aos seus possuidores. Apenas as estrelas vermelhas, quando empossadas por algum jogador, darão direito de escolher diretamente de outro participante a prática, substância ou material que desejam e que estejam em posse deste outro jogador sem a preocupação da recusa.

No caso da permuta de Cartas de *Explicações e Tratamentos* os jogadores deverão por apenas aqueles itens que não sejam de seu interesse ou relacionado com os seus respectivos casos – os que compõem seus casos (explicações e tratamentos). Ao colocarem os itens nas opções às cegas, junto com os materiais, práticas e substâncias os participantes deverão certificar-se de haver listado e disponibilizado apenas os itens que não são de seu interesse, pois isto abriria precedente para uma troca quase infinita.

No *modo imprevisto*, a grande diferença é que, ao iniciar o processo de permuta os jogadores precisarão anunciar os itens que desejam obter das cartas e à medida que ouvem, aqueles que dispõem destes itens deverão começar a listar as substâncias, práticas, materiais, explicações e tratamentos que sejam do interesse do colega e, desse modo, obter as opções de seleção às cegas desejados.

No caso de cartas de Estrelas Azuis que trazem em todas as rodadas elementos que compõem a prática de cura como os materiais, as substâncias e as práticas necessárias para consolidá-las elas podem ser usadas em conjunto com as Cartas de Estrelas Vermelhas para acelerar o processo de aquisição dos itens requeridos.

8.2. Das invasões

As invasões são o ato de penetrar a *raia* do seu vizinho *Swnw* e, em seguida, perfazer o caminho que ele, o participante inicial/proprietário da *raia* já fez ou está fazendo. Esta ação se constitui enquanto uma ampliação dos horizontes espaciais e de atuação dos Sacerdotes de Sekhmet no sentido de sugerir a mobilidade das ações de cura desses sujeitos históricos. Desse modo, para que possamos aludir essa “invasão”, ela deve ocorrer segundo critérios previstos na descrição teórica que apresentaremos.

Como reforço para a compreensão do que se entende aqui como *invasão* de *raias* e como ela deve ser tratada pelos jogadores e Mestre/Juiz de Jogo, faremos uso da imagem destacada do Tabuleiro que observaremos a abaixo para ilustrar a ação.

Figura 27: recorte superior do mapa de jogo original



Fonte: DUARTE. *Op. Cit.*, p. 16.

Na imagem acima temos um retângulo preto na *área de Atuação 27* da *raia 1* (da esquerda para a direita) e um triângulo vermelho na *área de Atuação 28* da *raia 6* (também da esquerda para a direita). Ao jogar os dados, o jogador da *raia 1* conseguiu o número 5 e o jogador da *raia 6* conseguiu o número 6 no seu jogo.

Na situação acima descrita o jogador da *raia 1* deverá retornar 50% de seu trajeto após jogo do dado da rodada corrente pelo fato de haver obtido 27+5 (nº da casa ocupada + nº obtido no dado) e isso resultar em uma situação onde ele estacionou na *área de atuação* limite entre a *invasão* e a permanência em sua *raia*. E, nesse caso, ele foi rendido pelas tropas fronteiriças e enviado de volta ao meio do seu caminho, contudo, esse sacrifício lhe rendeu 10

prestígios e o resgate da última Carta de Explicação de sua *raia*. Em sua próxima tentativa, caso o fato se repita, esta regra será ignorada e ele coletará sua primeira sorte revés em sua própria *raia*. Já o jogador da *raia* 6, que obteve o número 6, irá contabilizar os números excedentes, em seu caso, duas áreas, e irá ocupar a *Área de Atuação 2* da *raia* 1. Ou seja, “pulará” para a *raia* seguinte – neste caso a *raia* 1 – e continuará contabilizando normalmente os resultados dos dados. A partir daí ele resgatará todos os itens disponíveis nesta nova *raia* excetuando os “Exames e Prognósticos”.

8.3. Das relações entre jogadores

O momento de trocas de elementos constitutivos do jogo é o auge da compreensão histórica que o jogo propõe. Nele, ações devem ser tomadas considerando os objetivos que estes desejam alcançar dentro da partida e o jogo, como percebido, é o reflexo imediato de situações encaradas pelos próprios Sacerdotes de Sekhmet em seu tempo.

Dentro dos períodos de permuta de itens os jogadores precisarão considerar não apenas seus interesses, mas, com efeito, as opções múltiplas que se delinearão diante de si. É óbvio que não apenas um jogador, ao longo de toda a partida, vá deter um item curativo que seja necessário para um ou mais jogadores darem continuidade à resolução de seu caso, e será dentro desta complexidade de opções que o raciocínio lógico e material dos participantes será ativado.

Qual item pegar primeiro? Qual substância obter nesta troca? Será que é uma substância/item/prática de fácil acesso ou será que é rara dentro do jogo? Perguntas como estas mobilizarão esforços de imaginação sobre o que é mais importante para salvar a vida do paciente sob seus cuidados tal qual faria um Sacerdote de Sekhmet na antiguidade egípcia.

Esforços estes que, também, o levarão a compreender que àquela altura, resolver um problema de saúde não dependia exclusivamente de conduzir um indivíduo acometido de maus súbitos a uma unidade médica especializada ou, adquirir na farmácia mais próxima um medicamento conhecido ou sob recomendação do farmacêutico. As condições materiais eram outras e, comparadas com as outras sociedades coetâneas deste Egito Antigo, ele – o Egito – era quem melhor se destacava dentro deste campo do conhecimento.

Assim sendo, colaborar com a entrega de itens a parceiros de jogo é colaborar com o desenvolvimento das práticas de cura como um todo. Colaborar com o andamento da melhora do quadro de saúde de um conterrâneo que está prestes a retornar para as lavouras, *front* de

batalhas, construção de pavimentos e edificações necessárias para o avanço da urbanização de sua sociedade.

A experiência de interação entre jogadores de “Como Cura *Kemet*” é, em suma, o ponto tênue entre a alteridade histórica e a representação do passado, apesar de ser um jogo.

8.4. Sorte e Revés: ampliando os materiais da cura a partir do superado

Como o próprio título anuncia o melhor momento de contar com a sorte, ou com o azar é depois de já ter superado algumas barreiras e dificuldades que o Sacerdote ou *Swnw* enfrentou antes. Diante dessa construção, podemos imaginar que o alcançar das análises e observações representadas pelas Cartas Exames e Prognósticos efetuadas pelos sacerdotes os direcionou, por sua vez, também à busca pelos tratamentos representados pelas Cartas de Tratamentos que leva à cura. Tratamento e observação os induziu a pensar conseqüentemente em explicações representadas pelas Cartas de Explicações adicionais.

Toda essa trajetória esboçada pelos clássicos *Swnws* deixou marcas indeléveis em *Kemet* (representado pelo tabuleiro de jogo) e essas marcas são sentidas pelos próximos Sacerdotes que vieram seguindo suas pegadas em cada *raia* distinta. Contudo, será que poderíamos afirmar que as pegadas deixaram lugares vazios? Nada mais poderá ser extraído de conhecimentos sobre as práticas de cura como: problemas, tratamentos ou explicações de onde esse sacerdote primeiro extraiu a carta daquele lugar? Serão esses caminhos nas *áreas de atuação* estéreis ao ponto de ninguém mais que passe por essas *raias* possa gozar de algum nível de benefício ou vantagem ao trilhar o mesmo caminho percorrido? A resposta para todas essas perguntas é não.

Ao perfazer os percursos como precursores os sacerdotes primordiais, donos de sua *raia* original, legam pistas aos seus sucessores e seguidores. Essas pistas se convertem cientificamente em sorte de pesquisa ou erros de pesquisa do sacerdote aprendiz que, dentro do jogo, são convertidas em Sorte/Revés auxiliando na obtenção de conclusão dos casos.

A sorte/revés será mantida para aquela casa esvaziada até o fim do jogo em definitivo, ou seja: mesmo que outros jogadores já tenha alcançado aquela *área de atuação* e resgatado uma ação de sorte/revés ela não se esvairá ou se esvaziará de novo. Tampouco, o resgate anterior efetuado pelo sacerdote que por ali passou fará com que o próximo *Swnw* deixe de se municiar/prover com a mesma chance de concorrer ao lance de obter a sorte/revés em seu turno.

Desse modo, os espaços esvaziados no tabuleiro podem ser preenchidos num controle¹⁴⁷ do Mestre/Juiz de jogo que, por seu turno, pode também ser entregue aos jogadores como forma de mapear as entregas e esvaziamentos das *áreas de atuação*. Esse controle se constitui em uma simples colocação de uma carta em branco com a descrição “SORTE/REVÉS” sobre o espaço deixado para trás na área de atuação explorada.

Esse item não acompanha inicialmente o conjunto pensado do jogo, mas devido a sua fácil impressão em folhas de ofício, poderão ser facilmente adquiridas pelos mestres de jogo a partir do exemplar disponibilizado nos anexos deste trabalho.

¹⁴⁷ O controle tem um exemplar que pode ser reproduzido de acordo com o número total de Cartas de Exames e Prognósticos, Tratamentos e Explicações que serão subtraídas do tabuleiro de jogo e não serão reproduzidas ou duplicadas como as cartas de substâncias, práticas e materiais. O exemplar do controle, com 80 unidades, pode ser encontrado no item: [Controle de esvaziamento de áreas de atuação nas raias](#). O total necessário será de 124 itens para preencher todas as áreas exploradas, mas note que, tal número cartas de SORTE/REVES apenas será necessário se adotado o critério de partida completa para a finalização do jogo.

9. Apontamentos e anotações para o uso do lúdico

O uso da noção de “práticas de cura”, dentro de um jogo de tabuleiro, visa partir de um objeto definido como ponto central das ações das personagens dentro da narrativa construída que é o fato de se utilizar das previsões de intervenção cirúrgica e curativas do documento histórico em questão – o Papiro de Edwin Smith.

O jogo de tabuleiro, na área das ciências exatas é amplamente utilizado para estimular o processo de aprendizagem e, dentro desta discussão, segundo Mariana Brito de Almeida, os jogos de tabuleiros se caracterizam por serem neles

utilizados marcadores de posicionamento, percurso e/ou dos recursos dos jogadores, bem como outros elementos acessórios como dados e/ou cartas. Sua prática envolve uma variação significativa no número de jogadores, havendo jogos com capacidade para dois jogadores e outros, para seis jogadores, como é o caso do jogo mundialmente conhecido *War*¹⁴⁸

e, o “Como Cura *Kemet*” não é diferente. A participação de seis diferentes membros no jogo garantem o dinamismo e a aplicabilidade em seções rápidas e que podem ser pausadas a partir das posições dos peões-avatars dos participantes além de suas conquistas para serem retomadas quando se desejar. Pode-se ainda mobilizar toda uma turma escolar delegando a pequenos grupos o controle dos peões-avatars e as decisões das ações ao longo do jogo estabelecendo uma ordem por lista de membros para as intervenções de cada participante de cada diferente grupo.

Pertencem a mesma categoria de jogo o Xadrez, *War* (batalha naval), Damas e Gamão, para exemplificarmos. Como visto nas apresentações que descrevem a aplicabilidade e funcionalidade deste jogo sua caracterização como um jogo de tabuleiro se confunde com algumas características típicas da representação e participação ativa dos Sacerdotes de Sekhmet em decisões e atuações coletivas no sentido de angariar avanços para sua participação enquanto agente histórico.

Quanto a descrição da atividade dos Sacerdotes, a opção de utilizar-me efetivamente desta denominação para as práticas de cura – evitando o uso dos termos práticas médicas, médico ou mesmo medicina – funda-se na observação da natureza do próprio documento.

¹⁴⁸ ALMEIDA, M. B. **O grande mercador**: desenvolvimento de jogo de tabuleiro com temática medieval. 2013. 152 f. Monografia (Graduação em Programação Visual) Universidade de Brasília – UnB Instituto de Artes, Brasília, 2013. p. 24.

Convêm-me denominar, genericamente, a estruturação diferenciada deste papiro em específico, em relação aos outros de mesma natureza, apenas de “práticas”. E ao expor estas “práticas” dentro do documento e tratadas também na bibliografia de base, atentando para o próprio conteúdo da fonte histórica, acredito que a especificidade da natureza distinta do documento acabe por se impor por questões contextuais e peculiares de sua própria característica constitutiva.

O documento revela o termo “práticas” em todos os casos observados. Por assim ser, parece conveniente que, se o próprio papiro, que estava mais próximo do contexto retratado, aponta para uma denominação que, apesar de genérica, reflete bem a ação de intervenção no quadro de saúde de quem as percebia, recebia e era beneficiário, não nos seria lícito aqui, ao menos, ressignificá-las.

Concordando com a ideia de que no caso da escrita hieroglífica, do qual o Papiro de Edwin Smith descende e fora diretamente transliterado¹⁴⁹, considere que a iconografia está presente na escrita, conferindo outra compreensão em relação à simbologia presente. O estudo dos textos egípcios, portanto, não pode ser igualado ao de outras civilizações do Mediterrâneo, não por uma maior ou menor complexidade linguística, mas pela combinação de diferentes *modos de ver* e associar os significados do mundo traduzidos em textos¹⁵⁰.

Desse modo, mantenho, na medida do possível e da inteligibilidade dos termos e formas descritas dentro do próprio papiro no sentido de preservar o mais possível a sua estrutura original trazendo parte de sua forma de ver o mundo para a nossa narrativa. Esta preservação busca inserir diretamente, os estudantes e alunos que lançarão mão deste jogo, dentro do ideário egípcio representado – da melhor forma possível através dos símbolos e signos da língua escrita – nas definições do papiro sobre estas práticas. Por esta razão é que vou tratar das “práticas”, como estão grafadas na versão digitalizada que eu disponho, fazendo com que apareçam como estão sendo usadas, recebidas e consolidadas dentro de sua própria linguagem e berço criativo – o continente africano, mais especificamente, o Egito Antigo.

¹⁴⁹ Segundo exposição feita pelo professor James Henry Breasted: “Entreguei a minha transliteração do texto ao professor Grapow, um dos editores do Wirterbuch, e ele foi gentil o suficiente para fazer várias sugestões.” Este trecho indica a transliteração efetuada para o hierático em analogia e acompanhamento do documento original em hieroglífico. BREASTED, James Henry. **The Edwin Smith Surgical Papyrus**. Vol. III. The University of Chicago Press, Illinois, 1930. pp. xix. Texto integralmente disponível no seguinte endereço eletrônico: <<https://oi.uchicago.edu/sites/oi.uchicago.edu/files/uploads/shared/docs/oip3.pdf>> Acesso em: 12 de março de 2015.

¹⁵⁰ SILVA, Thais Rocha da. **Construtos de gênero no Egito Ptolomaico**: uma proposta de leitura das cartas gregas e demóticas. 2013. f. 329. Dissertação (Mestrado em Estudos Judaicos e Árabes) Universidade de São Paulo, São Paulo. p. 45.

Resolvida a questão da escolha da noção de “práticas de cura” em lugar de medicina ou práticas médicas, é importante frisar o uso da representação de personagens, como os sacerdotes, como linguagem para mediar a apresentação de conteúdos e servir como um poderoso e importante instrumento pedagógico em favor da aprendizagem histórica e social.

O jogo de tabuleiro, enquanto jogo, traz uma dimensão que está consolidada tanto na vida prática cotidiana quanto no ideário humano mais geral como propõe Johan Huizinga em sua obra *Homo Ludens*. Neste sentido, este trabalho dimensionou o uso dos jogos de tabuleiro no ensino de história da África considerando o que já observo a algum tempo dentro do campo de pesquisas históricas em relação ao uso de jogos. Segundo Huizinga, “a antropologia e as ciências a ela ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização”¹⁵¹ e a História deve distanciar-se – e tem se distanciado – desta afinidade que tangencia o uso desta linguagem dos jogos.

Em disciplinas altamente teóricas como a História é requerido um alto nível de abstração de seus estudantes e um amplo desenvolvimento cognitivo que podem ser alcançados perfazendo as relações das atividades humanas no jogo, sobretudo, naquele com finalidades pedagógicas definidas.

Para Marcello Giacomoni, assim como para Johan Huizinga, a noção de *ludus* implica em compreender a essência simbólica dos usos e representação dos jogos e brincadeiras dentro das sociedades como um todo.

O termo de maior abrangência é *ludus*, de origem latina, que remete às brincadeiras, jogos de regras, competições, recreação e às representações teatrais e litúrgicas; ele também teria designado escola, particularmente a escola de gladiadores; na Idade Média, referia-se ao teatro sacro através do qual a vida dos santos era narrada. Dele deriva o termo lúdico, que significa tanto brincar como jogar, e também a palavra ludibriar, com a conotação de engano e de troca¹⁵².

Brincar, jogar ou divertir-se pertencem a categoria humana da cultura que está em processo constante de desenvolvimento, de diversificação. Um jogo com finalidades pedagógicas nada mais é que uma ferramenta historicamente pré-existente, como apontam Huizinga e Giacomoni, direcionada para objetivos definidos dentro de uma temática que se quer apresentar.

¹⁵¹ HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4ª edição – reimpressão: São Paulo, Editora Perspectiva, 2000 (Arquivo digital). p. 3.

¹⁵² GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, N. M. (Org.). **Jogos e Ensino de História**. 1. ed. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 70.

Nesta lógica, utilizar o jogo de tabuleiro como forma de auxiliar nos processos abstratos que a disciplina de história exige funciona de forma a transportar os seus participantes para o interior dos acontecimentos históricos. Desse modo, apresentando e assegurando as devidas proporções das fundamentações entre o lúdico e o concreto, baseados em fontes históricas, os jogos conduzem a um aprendizado prazeroso e seguro. Estas proporções estando sempre ligadas à narrativa, que delimita o que ocorre dentro de um jogo de base histórica, demonstram que, assim como na atual sociedade em que vivemos:

No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. [...] Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência¹⁵³.

Em nosso caso específico, o jogo tem “em jogo” o aprendizado de história da África e a familiarização com as práticas de cura do Egito Antigo que, há, pelo menos, 2500 a.C já efetuavam uma série de intervenções de cura com um alto grau de complexidade, ainda que limitados pelas condicionantes técnicas e materiais ali percebidas e impostas pelo seu próprio contexto histórico. O sentido deste trabalho é corroborar o fato notado por Selva Fonseca que considera que a principal razão de se lançar mão de outras linguagens é justamente o de ampliar as possibilidades no quesito das opções metodológicas e, sobretudo, das leituras históricas e percepção de historicidade em linguagens outras que não somente o livro didático¹⁵⁴.

A intenção é dinamizar a apreensão e assimilação dialógica do conteúdo proposto considerando o jogo de tabuleiro, assim como todas as outras ferramentas pedagógicas, como de fato é: um dentre “todas as linguagens, todos os veículos e materiais, frutos de múltiplas experiências culturais, [que] contribuem com a produção/difusão de saberes históricos, responsáveis pela formação do pensamento”¹⁵⁵ e, sobretudo, da aprendizagem de como ocorre a construção histórica.

Se a escola de *Annales* recomendava a interdisciplinaridade como forma de ampliação dos objetos e discussões históricas assim como a pluridisciplinaridade de métodos, instrumentos e linguagens, para enriquecer tanto o processo de ensino-aprendizagem quanto o

¹⁵³ HUIZINGA. *Op. Cit.*, p. 05.

¹⁵⁴ FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e Prática de Ensino de História**: experiências, reflexões e aprendizados. Campinas: Papirus, 2003. pp. 162-163.

¹⁵⁵ Id, *Ibidem*. p. 164.

da prática professoral precisamos aplicar tais orientações experimentando seus efeitos e respostas.

A empiria dessas novas linguagens aliadas a uma observação atenta dos resultados alcançados concretizam possibilidades que potencialmente conduzem a um *know how* diferenciado em termos de ensino. Aulas que incluem jogos como linguagem têm se mostrado muito difundidos em outras áreas do conhecimento e os reflexos desses usos aparecem em forma de produção acadêmica que tentam acompanhar tendências educacionais efetivas.

Em visita a página da Biblioteca de Teses e Dissertações da Capes, assim como à Biblioteca de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, uma rápida pesquisa com a entrada “Jogos”, nos entrega o valor de 6.458 trabalhos relacionados com a temática em todos os campos.

Figura 28: Resultados da página da BDTD da Capes

The screenshot shows the search results page for 'jogos' on the BDTD Capes website. At the top, there is a navigation bar with the Capes 50th anniversary logo and links for 'Fale conosco', 'Dúvidas frequentes', and 'Serviço de informação ao cidadão - SIC'. On the right, there are options for 'Alto contraste' and 'Tamanho da fonte'. The main header reads 'Banco de Teses e Dissertações'. Below this is a search bar with 'jogos' entered and a 'Buscar' button. A panel below the search bar indicates '6458 resultados para jogos' and 'Exibindo 1-20 de 6458'. A red box highlights this result count, with a red arrow pointing to it. Below the search bar, there are filters for 'Refinar meus resultados' and 'Ano:' with '30 opções'. The first search result is listed as: '1. FERREIRA, REGINALDO BOTELHO. O Ensino de Funções através da Resolução de Problemas na Educação de Jovens e Adultos' 01/09/2011 177 f. Profissionalizante em ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL, SÃO PAULO Biblioteca Depositária: Haddock Lobo Neto Trabalho anterior à Plataforma Sucupira'.

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações da Capes
<http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

Observando os dados disponíveis na BDTD do IBICT os dados são bastante aproximados indicando que, os mesmos trabalhos disponíveis no “Catálogo de Teses & Dissertações” da CAPES estão sendo apresentados com algumas alterações em relação a atualização da Plataforma Sucupira que também disponibiliza informações sobre títulos de trabalhos de pós-graduação que antecedem o advento de tal plataforma. Como veremos na figura 16 abaixo, os dados foram os seguintes:

Figura 29: Captura de tela do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia

Busca: Jogos

Refinar a Busca

Instituição

USP	825
UNICAMP	677
PUC_SP	525
UFRGS	469
UFSC	399
UFPE	321
Mais ...	

Sugestões de Tópicos dentro de sua busca:

Educação	296
Futebol	145
Mais ...	

Jogos 223

Games 137

CNPQ::CIENCIAS HUMANAS::EDUCACAO 172

Jogos educativos 137

A mostrar 1 - 20 de 6,942 para a busca: 'Jogos', Tempo de busca: 0.23s

Ordenar Relevância

1

UFPR

NO JOGO ELEITORAL

por Paz, Francisco Moraes, 1954- Publicado em 2010

Obter o texto integral

Dissertação

2

UFSC

JOGOS ELETRÔNICOS

Fonte: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações/IBICT
<http://btdt.ibict.br/vufind/>

Estes dados indicam que caminho metodológico para aulas diferenciadas e que trazem experiências inclusivas ao alunado têm um escopo estabelecido no que tange o uso de jogos para o uso pedagógico mediado por professores conhecedores dessas linguagens.

As ciências humanas têm se aproximado no *ranking* geral destas inovações e resgatado a dimensão lúdica para dentro do espaço escolar que, como apontou Huizinga, sempre fez parte dos processos educacionais em diversas sociedades. A brincadeira, o jogar e a diversão ensinam tanto quanto uma exposição retórica de conteúdos escolares. Não à toa, as primeiras atividades escolares, nas séries iniciais, são perpassadas de atividades lúdicas e, são elas, e não outras, que capturam os alunos destas séries para atentarem o que está sendo transmitido através destas atividades.

Os dados abaixo demonstram como os jogos têm tido destaque no cenário acadêmico nacional e o campo da História pode contribuir com mais elementos e discussões dentro desta dimensão lúdica. Expandir a relevância do cumprimento das leis 10.639 e da lei 11.645 é o foco deste trabalho conscientizando os participantes do jogo do quão produtivo o continente africano foi (e obviamente ainda é) dentro da história e que tais detalhes não são tão privilegiados ou destacados pelos livros didáticos.

Figura 30: Dados por Grande Área da BDTD/CAPES

Grande Área Conhecimento:	18 opções
<input type="checkbox"/> CIÊNCIAS HUMANAS	1309
<input type="checkbox"/> CIÊNCIAS HUMANAS	614
<input type="checkbox"/> CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS	575
<input type="checkbox"/> CIÊNCIAS DA SAÚDE	483

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações da Capes
<http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

Figura 31: Dados por campos e disciplinas da BDTD/CAPES

Nome Programa:	730 opções
<input type="checkbox"/> EDUCAÇÃO	826
<input type="checkbox"/> EDUCAÇÃO FÍSICA	349
<input type="checkbox"/> CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO	177
<input type="checkbox"/> PSICOLOGIA	169
<input type="checkbox"/> HISTÓRIA	154

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações da Capes
<http://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

As questões inevitáveis são: por que nos desprendemos tão facilmente de ações e atividades que tanto colaboram com a relação ensino-aprendizagem em sala de aula? Por que substituímos tão prontamente uma aula com recursos externos por uma tradicionalmente expositiva?

Maria Antônia Marçal, aplicando na prática sua atividade lúdica, logo percebeu que

com a utilização dos jogos, o lado lúdico tem uma contribuição significativa na apropriação do conhecimento, já que o sujeito se torna ativo e participa da

elaboração deste mesmo. A atividade propiciou descontração, despertou a criatividade dos professores e permitiu maior integração e ajuda mútua¹⁵⁶.

Evidentemente, as práticas lúdicas trazem benesses tanto para alunos quanto para professores. Valendo-se dessas premissas outra pergunta torna-se imperativa, nesse ponto: “quem sabe o professor de História não deva exatamente se constituir em um provocador de encontros, no sentido de permitir a aprendizagem, para além do reconhecimento”¹⁵⁷? O jogo é uma ferramenta alternativa que serve de argamassa entre professores e alunos estreitando laços e objetivos comuns, pois eles quebram com o caráter hierárquico das relações predefinidas que permeiam os encontros tradicionais entre eles.

Tem razão Regina Bolzan em afirmar que

A informação passada em mão única e o saber do professor não são mais artifícios que seduzem os alunos. Estes, com computador, Internet, TV a cabo e revistas especializadas, estão acostumados a um mundo mais dinâmico, onde a troca de informações se processa em grande velocidade e, principalmente, com mais participação e mais interação¹⁵⁸.

Esta interação torna-se mais plástica, possível, e de certa forma, mais próxima com o uso de uma linguagem diferenciada como os jogos de tabuleiro que transportam seus participantes para dentro do ideário histórico proposto.

Desse modo, buscar um maior equilíbrio na relação entre aluno e professor requer uma atitude de rompimento com práticas exclusivamente “tradicionais” – não as eliminando, pois foram as bases destas que nos trouxeram até onde estamos atualmente – e uma maior aproximação com práticas ditas “renovadas” para reforçarem uma dimensão ainda pouco explorada entre professores e alunos, sobretudo no campo da História.

Com bases em Geraldo Horn e Geyso Germinari, podemos dizer que uma prática docente tradicional é caracterizada por uma digressão pretensamente hierarquizada entre o aluno e o professor e, contrapondo-se a esta, uma das formas que pode ser lida como

¹⁵⁶ MARÇAL, Maria Antônia. A utilização de jogos em sala de aula no ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. **Revista África e Africanidades**, v. n. 7, p. 01-05, 2009.

¹⁵⁷ GIACOMONI, *Op. Cit.*, p. 18.

¹⁵⁸ BOLZAN, Regina de Fátima Frutuoso de Andrade. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de roleplaying game (rpg)**. 2003. f. 303. Tese (Pós-graduação em Engenharia de Produção) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. p. 157.

“renovada” – e dialética – propõe justamente o oposto, ou seja, ao invés de um distanciamento, uma aproximação mais empática entre aluno e professor¹⁵⁹.

Para Circe Bittencourt o tradicional se constitui “pela ligação entre conteúdo e método, ambos associados a uma relação autoritária entre professor e aluno e entre a hierarquia de saberes”¹⁶⁰ que, quebra por uma construção linear e conjuntural da narrativa na construção histórica de uma aventura lúdica de um jogo com alunos e professor(es) podem revelar um ambiente dialógico e salutar e, sobretudo, horizontal na construção destes saberes.

Aliar um jogo à educação é compreender que

jogos educativos são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos especializados para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do indivíduo. Sendo assim, têm por finalidade entreter e apresentar novos conhecimentos, ou reforçar aqueles já descobertos¹⁶¹

para uma trilha educacional diferenciada e multifacetada que considera a noção freireana de docência e discência (dodiscência)¹⁶² ensinando também ao professor sobre suas inclinações e potencialidades.

O aluno ao propor seus próprios caminhos e escolhas dentro de uma construção narrativa percebe que pode fazer seleções e opções dentro de uma trama e se reconhece, imediatamente, não apenas como sujeito político e histórico, mas, sobretudo, como ator político e histórico dos contextos socioculturais a ele impostos. A construção deste trabalho pretende, de forma direta, fazer com que possamos “propiciar aos alunos a assimilação e a valorização do saber histórico escolar, visto que, para jogar o aluno precisará estabelecer um contato maior com a disciplina História”¹⁶³ e conhecimentos básicos escolares para um maior aproveitamento das possibilidades lúdicas.

¹⁵⁹ HORN, Geraldo Balduino e GERMINARI, Geysa Dongley. **O ensino de História e seu currículo: Teoria e método**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.p. 107.

¹⁶⁰ BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. 2ª ed. – São Paulo: Cortez, 2008. p. 222.

¹⁶¹ ROSE SILVA, Marcos Alexandre. **Uso de senso comum no apoio a jogos narrativos para crianças em idade escolar**. 2009. 122 f. Dissertação (Pós-graduação em Ciência da Computação) Universidade Federal de São Carlos, São Carlos. p. 20.

¹⁶² FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43ª Edição. São Paulo, Paz e Terra, 2011.

¹⁶³ CARDOSO, Eli Teresa. **Motivação escolar e o lúdico: o jogo de RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história**. 2008. 141f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Campinas, Campinas. p. 91.

10. Considerações finais

Do plantio do papiro à sua produção, da escrita em sua superfície à projeção e divulgação de seus conteúdos o papiro aparece como grande veículo de ampliação e difusão dos alcances da informação sobre as práticas de cura.

Como grande parte dos casos dentro do papiro reflete uma organização que visou apresentar as possibilidades de tratamentos seguindo uma sequência que expõe gradualmente as partes do corpo humano, do ponto de vista anatômico, de cima para baixo – crânio, nariz, orelhas, pescoço, clavícula etc. – sua organização buscou contemplar todas as partes, no entanto, o papiro é interrompido na altura coluna vertebral. Esta interrupção impõe a ideia de incompletude do documento, porém, aponta para a necessidade de buscar o seu complemento justamente através do fazer histórico.

Justamente neste ponto, o jogo traz as apresentações iniciais deste papiro e nos faz refletir sobre como um jogo sobre as práticas de cura do Egito Antigo ajuda a entender a prática de cura mais antiga do mundo? As propostas de se conhecer algo desconhecido, pois os papiros não são tão divulgados em meio escolar quanto a pretensa primazia de Hipócrates no ramo da medicina ocidental; perceber que os egípcios deram efetivamente os primeiros passos no sentido de lograr a cura, demonstrar que eles desenvolveram explicações e tratamentos para cada um dos casos discutidos e, por fim, apontar que eles criaram ferramentas e substâncias para tratar seu povo parece um bom começo.

Os alunos e participantes do jogo ao tomarem conhecimento que há dois mil anos antes, pelo menos, os egípcios já praticavam tal arte e se notabilizavam na história por este fator desenvolverá uma visão diferenciada do continente onde eles estavam inseridos. Isso poderá, como contrapartida, fomentar as dúvidas “cartesianas” que levam à informação. Perguntas como: será que eram só eles os detentores destes saberes na África? Será que o que acho que sei sobre a África não foi tendenciosamente mascarado por saberes ditos “hegemônicos”? Por que eu nunca soube disto e sempre achei que a medicina só surgiu na África com missões ocidentais como sempre ouvi veiculado pelos serviços de comunicação de massa? O que mais há para se descobrir sobre este continente pouco discutido e conhecido em seus primórdios?

Neste sentido, é possível que o jogo auxilie na difusão da curiosidade de se perceber que a apropriação direta da escrita hierática ou hieroglífica é uma ferramenta necessária para maiores discussões acerca dos conteúdos deste documento sem maiores intermediários. Alunos e participantes podem perceber que os documentos africanos, em geral, passaram pela

hermenêutica ocidental antes de nos apropriarmos deles como enfatiza Mokhtar em sua “Introdução Geral”. É preciso que tenhamos acesso à África pela África e este jogo traz uma parcela significativa de uma discussão muito peculiar e característica das práticas de cura do Egito Antigo.

Trabalhar com a tradução transliterada do inglês garante acesso e viabilidade nas discussões mais gerais e relevantes dos aspectos das práticas de cura e seus desdobramentos, mas não me impediu de exercer as devidas críticas ao seu principal tradutor, James Henry Breasted, como, por exemplo, o uso do termo “médico” em lugar de Sacerdote de Sekhmet, ou ainda, medicina e cirurgia em lugar de práticas de cura. Críticas estas feitas a partir do próprio conteúdo do documento.

Do mesmo modo, para compreender o esforço feito aqui para a preservação da denominação Sacerdote de Sekhmet e *Swnw* dentro da transliteração, que aponta como sendo um termo possível e corrente naquele contexto para designar aquele que curava, isso nos conduz a imaginar o quão específica e particularmente africana é a prática de cura, o que acabou não sendo projetado para a atualidade como os saberes, fazeres e elementos de suporte destes conhecimentos de cura gerados na África.

Como vimos muito das práticas, utensílios, materiais e matérias usadas desde a antiguidade pelos egípcios tiveram passagem livre para os dias atuais. Sua eficácia, sua utilidade e pertinência comprovadas se fizeram mantidas e reconhecidas através dos tempos. Contudo, uma apropriação ocidental destes conhecimentos, ofuscou e velou a origem africana desses saberes e creditou a uma sociedade ainda pueril em relação ao Egito a paternidade dos saberes curativos via um deus (Asclépio) em lugar de Sekhmet e Imhotep (que após a sua morte ascende à condição de deidade) e, também, via Hipócrates em lugar do antiquíssimo Imhotep enquanto Sacerdote de Sekhmet e *Swnw*.

Este creditar é o resultado progressivo de um “roubo” (ou ‘apropriação’) [que] se deu com os europeus escrevendo sobre sua história e a do restante da humanidade a partir de seu ponto de vista, criando uma ênfase numa suposta excepcionalidade do Ocidente no tocante a criação”¹⁶⁴ não só de valores como propôs Teixeira em sua análise, mas, sobretudo, de conhecimentos como os saberes sobre a cura originalmente africanos, egípcios.

Parte deste “roubo” evidente nota-se na supressão do termo “Sacerdote de Sekhmet” ou *Swnw*, presente no papiro de Edwin Smith, mas tangenciado por autores ocidentais, designação esta que remete imediatamente à África, ao Egito e que, suprimido, vê-se

¹⁶⁴ TEIXEIRA. R. C. O roubo da história de Jack Goody: uma leitura da História das Relações Internacionais. **Conjuntura Internacional**. Belo Horizonte, v. 10, n. 1, p. 63-68, 1º sem. 2013. p. 64.

majoritariamente substituído pelo termo cunhado em âmbitos externos a África, como o termo “médico” em trabalhos e discussões de James Breasted e Carole Reeves.

O jogo de tabuleiro com representação de papéis sobre as práticas de cura do Egito Antigo visa efetuar, ainda que modesta e lentamente, uma devolução destes saberes a partir de suas próprias perspectivas documentais revelando a riqueza e a dinâmica de sua própria natureza funcional.

Como ponderei e precisei a relevância de se utilizar dos termos mais corriqueiros e, potencialmente mais comuns àquela época, optei, quando necessário, por utilizar a designação “interventor” que acaba por não ferir os princípios básicos da ação de cura do sacerdote e, quando oportuno, utilizei-me diretamente do próprio termo apresentado no documento – Sacerdote de Sekhmet e *Swnw*. Esta ação visa manter a relevância cultural da aceção dentro de seu próprio contexto, assim como sua carga semântica e significativa, fato ausente nas discussões sobre a cura no Egito Antigo nas obras de James Henry Breasted e Carole Reeves, por exemplo.

Assim, pelo que se pode perceber sobre as práticas egípcias com intuítos de promoção da cura, a “herança que o Egito legou às civilizações posteriores, em particular às antigas civilizações da África, não deve ser subestimada”¹⁶⁵. A relevância destas contribuições, não somente ao continente africano, mas às antigas sociedades como a Grécia e Roma em seus períodos clássicos é conhecida e apontada, contudo, ainda não foi devidamente reconhecida e creditada em se tratando da mais antiga sociedade com conhecimentos em práticas de cura catalogadas do mundo.

O jogo pretende fazer a sua parte sugerindo a revisão de certezas e conhecimentos cristalizados. Parte das discussões aqui ensejadas aponta para um assunto e uma ferida há muito aberta no seio desse continente. Para ser mais preciso desde as incursões e invasão de Alexandre, o Grande em 332 a. C. inaugurando a ocupação Greco-macedônica no Egito¹⁶⁶.

Logo após, os romanos viriam em 168, com o seu soberano selêucida denominado Antíoco IV Epifânio, e dariam continuidade a um processo de pilhagem e extração de riquezas, conhecimentos e culturas¹⁶⁷ que só findaria “oficialmente”, mas não definitivamente, após o processo de partilha da África em fins do século XIX¹⁶⁸.

¹⁶⁵ EL-NADOURY, e VERCOUTTER *Op. Cit.*, p. 120.

¹⁶⁶ VASQUES. *Op. Cit.* p. 12.

¹⁶⁷ GIACOMO, L. H. S.. Entre egípcios e romanos: considerações a respeito de tal interação política. *Plêthos*, v. 3, p. 70-84, 2013p. 72

¹⁶⁸ UZOIGWE. Godfrey N. **Partilha europeia e conquista da África**: apanhado geral. In: BOAHEN, Albert Adu. *História Geral da África*. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010. p. 21-30.

Esse pequeno broto de esperança de um resgate histórico que é o jogo “Como Cura *Kemet*” me faz pensar no que diriam alguns colegas antiquistas mais clássicos em relação a uma tentativa de realização de um pioneiro em um determinado feito inaudito. Assim, digo para mim mesmo e para o meu próprio jogo, dentro dos limites da permissividade de uma pretensa “Epistemologia do Sul”, sugerida por Boaventura Souza Santos, faço uso de um trocadilho sugestivo para quem sempre esteve habituado a ditar as regras do jogo: “Alea jacta est”.

Referencial Bibliográfico

ALMEIDA, L. A.. Produção de livros didáticos no mestrado profissional de História: relato de experiência a partir de uma disciplina da UFRB. **Revista História Hoje**, v. 5, p. 221-248, 2016.

ALMEIDA, M. B. **O grande mercador: desenvolvimento de jogo de tabuleiro com temática medieval**. 2013. 152 f. Monografia (Graduação em Programação Visual) Universidade de Brasília – UnB Instituto de Artes, Brasília, 2013.

ALVES, F. D.. **O lúdico e a educação escolarizada da criança**. In: Maria Lúcia de Oliveira. (Org.). (Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa. 1ed. São Paulo: Editora Unesp, 2009, v. , p. 45-72.

ANDRADE, Bruna Boeckmann de. **Angola, entre a dor e a cura: repensando a produção do conhecimento médico**. 2016. 120 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Sociedade e Cooperação Internacional) – Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/21205>> acesso em: 02 de maio de 2018.

ARAÚJO, Emanuel O. **Escrito para a eternidade: literatura no Egito faraônico**. Brasília (DF): Ed. UnB, 2000.

ARRAIS, Nely Feitoza. **Os feitos militares nas biografias do reino novo: ideologia militarista e identidade social sob a XVIIIª dinastia do Egito Antigo**. 1550 – 1295 a.C.. 2011, 245f Tese de Doutorado – Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2011. Disponível em: < <http://www.historia.uff.br/stricto/td/1336.pdf> > acesso em: 21 de Setembro de 2016.

BADARÓ, Wilson Oliveira.. O que não nos contam sobre o Egito Antigo: a medicina primeira veio da África e dos negros. **Laboratório de Ensino de História do Recôncavo da Bahia-LEHRB**, Cachoeira, p. 1 - 7, 13 ago. 2017. Disponível em: <https://www3.ufrb.edu.br/lehrb/2017/07/30/praticas-cura-egito-antigo/> acesso em 05 de março de 2018.

BAKOS, M. M.. **A formação do escriba no antigo Egito**. In: BAKOS, M. M.; CASTRO, I.; PIRES, L. A.. (Org.). **Origens do Ensino**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000. pp. 148-171.

BAKOS, M. M.. Hieróglifos: imagens, sons e egiptomania. **Phoinix** (UFRJ), v. 13, p. 178-202, 2008.

BAKOS, M. M.. O Egito antigo em busca milenar pelo raro.. **Phoinix** (UFRJ), Rio de Janeiro, v. 7, p. 249-2261, 2001.

BAKOS, Margaret Marchiori. **Cotidiano do ofício de escriba: ecos em Deir el Medina** (Novo Reino). EDIPUCRS, 2012. Disponível em:

<<http://www.pucrs.br/ffch/historia/egiptomania/publicacoes/CotidianodoOficiodeescriba.pdf>>
 acesso em 25 de fevereiro de 2015.

BAKOS, Margaret Marchiori. Família e Escritas: Reflexões sobre o Ensino no Antigo Egito. **Phoenix**, Rio de Janeiro, 5: 211-228, 1999.

BAKR, A. Abu. **O Egito Faraônico**. In: MOKHTAR, G. História Geral da África. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010.

BENTIVOGLIO, Julio. História e Hermenêutica: A compreensão como um fundamento do método histórico – percursos em Droysen, Dilthey, Langlois e Seignobos DOI10.5216/o.v7i9.9329. **OPSIS**, [S.l.], v. 7, n. 9, p. 67-80, mar. 2010. ISSN 2177-5648. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/Opsis/article/view/9329>. Acesso em: 12 dez. 2017. <https://doi.org/10.5216/o.v7i9.9329>. p. 72.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. 2ª ed. – São Paulo: Cortez, 2008.

BLOCH, Marc. **Apologia da história, ou, O ofício de Historiador** – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BLOMSTEDT, P. Orthopedic surgery in ancient Egypt. **Acta Orthopaedica**. v. 85, nº 6, 2014; pp. 670-676. doi:10.3109/17453674.2014.950468. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4259025/>. Acesso em: 12 de novembro de 2017.

BOLZAN, Regina de Fátima Frutuoso de Andrade. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de roleplaying game (rpg)**. 2003. f. 303. Tese (Pós-graduação em Engenharia de Produção) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

BREASTED, Charles. **Pioneer to the Past: The Story of James Henry Breasted, Archaeologist**. Chicago; London: University of Chicago Press, 2009 (Electronic Version). Disponível em: <<http://oi.uchicago.edu/sites/oi.uchicago.edu/files/uploads/shared/docs/pioneer.pdf>> Acesso em: 04 de abril de 2015.

BREASTED, James Henry. **The Edwin Smith Surgical Papyrus**. Vol. III. The University of Chicago Press, Illinois, 1930. Disponível em: <<https://oi.uchicago.edu/sites/oi.uchicago.edu/files/uploads/shared/docs/oip3.pdf>> Acesso em: 12 de março de 2015.

BREWER, Douglas J.; TEETER, Emily. **Egypt and the Egyptians**. 2nd.ed. New York: Cambridge University Press, 2007.

CAMPANA, Samanta Bueno de Camargo. **Transposição de jogos de tabuleiro utilizados no ensino de matemática para o formato digital**. 2017. Trabalho de Conclusão de Mestrado (Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2017.

CANDIDO, M. R.. O saber mágico-filosófico de Empédocles de Agracas na Atenas Clássica. **Phoinix** (UFRJ), v. 12, p. 189-198, 2006.

CARDOSO, C. F. S.. As comunidades aldeãs no antigo Egito. **Phoinix** (UFRJ), v. 14, p. 96-129, 2008.

CARDOSO, Ciro Flamarion S. **O Egito Antigo**. Rio de Janeiro: Editora Brasiliense, 1982.

CARDOSO, Ciro Flamarion S. **O Trabalho Compulsório na antiguidade: ensaio introdutório e coletânea de fontes primárias**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

CARDOSO, Ciro Flamarion S. **Sociedades do antigo Oriente Próximo**. 4. ed. São Paulo: Ática, 2005.

CARDOSO, Eli Teresa. **Motivação escolar e o lúdico: o jogo de RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história**. 2008. 141f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

CASTRO, Fabiano dos Santos; LANDEIRA-FERNANDEZ, J.. Alma, mente e cérebro na pré-história e nas primeiras civilizações humanas. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v. 23, n. 1, Abril, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722010000100017&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 19 Março de 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-79722010000100017>.

CATÃO, M.O.. **A Medicina Contemporânea**. In: CATÃO, M.O.. Genealogia do direito à saúde: uma reconstrução de saberes e práticas na modernidade [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. pp. 51-100. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/szgxv/pdf/catao-9788578791919-08.pdf> acesso em: 09 de fevereiro de 2018.

COELHO, L. C. **Vida Pública e Vida Privada no Egito do Reino Médio (c.2040-1640 a.C.)**. 2009. 278 f. Dissertação (Mestrado em História) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

COELHO, L. C.. Hieróglifos e Aulas de História: uma Análise da Escrita Egípcia Antiga em Livros Paradidáticos. **Revista Mundo Antigo**, v. 1, p. 188-205, 2012.

COX, Guy et MORRIS, Brian. **Why Circumcision: From Prehistory to the Twenty-First Century**. In: Surgical Guide to Circumcision. 2012, pp. 243-259. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Brian_Morris2/publication/278660669_Why_Circumcision_on_From_Prehistory_to_the_Twenty-First_Century/links/5640ffe108aec448fa603c0b/Why-Circumcision-From-Prehistory-to-the-Twenty-First-Century.pdf?origin=publication_detail Acesso em: 28 de fevereiro de 2018.

DOBERSTEIN, Arnaldo W. **O Egito Antigo** [Recurso Eletrônico]. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. Disponível em: <http://www.pucrs.br/edipucrs/oegitoantigo.pdf> acesso em: 22 de janeiro de 2017.

DUARTE, Cássio de Araújo. **Estudo sobre a iconografia de Ápis durante o período faraônico**. 2010. Tese (Doutorado em Arqueologia) - Museu de Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: doi:10.11606/T.71.2010.tde-03052010-120127. Acesso em: 2018-05-02.

EL-NADOURY. R.; VERCOUTER, J.. **O legado do Egito faraônico**. In: MOKHTAR, G. História Geral da África. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010.

FISHER, Ricardo F. González et SHAW, Patricia L. Flores. El Papiro quirúrgico de Edwin Smith. **Anales Medicos**. Vol. 50, Núm. 1 Ene. - Mar. 2005 pp. 43-48.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e Prática de Ensino de História: experiências, reflexões e aprendizados**. Campinas: Papirus, 2003.

FORSYTH, Roger. **Before Hippocrates: Healing Practices in Ancient Egypt**. 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43ª Edição. São Paulo, Paz e Terra, 2011.

FRIZZO, Fábio. **A Baixa Núbia como Infra-Estrutura para Construção da Potência Hegemônica Egípcia na XVIIIª Dinastia (1550-1323 a.C.)**. 2010, 155f, Dissertação de Mestrado – Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2010. Disponível em: <<http://www.historia.uff.br/stricto/td/1395.pdf>> acesso em: 21 de Setembro de 2016.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, N. M. (Org.). **Jogos e Ensino de História**. 1. ed. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

GOODY, Jack. O roubo da história: como os ocidentais se apropriaram das ideias e invenções do Oriente. São Paulo: Ed. Contexto, 2008. Resenha de: TEIXEIRA, R. C.. O roubo da história de Jack Goody: uma leitura da História das Relações Internacionais. **Conjuntura Internacional**, Belo Horizonte, v. 10, n. 1, p. 63 - 68, 1o sem. 2013.

GREEFF, Casparus Johannes. **Dentists, dentistry and dental diseases in Ancient Egypt**. 2013. f. 218. Dissertação (Mestrado em Artes) University of South Africa, 2013, p. 54.

HORN, Geraldo Balduino e GERMINARI, Geysa Dongley. **O ensino de História e seu currículo: teoria e método**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4ª edição – reimpressão: São Paulo, Editora Perspectiva, 2000 (Arquivo digital).

KI-ZERBO, J.. **Introdução Geral**. p. XXXIII. in: KI-ZERBO, J.. História Geral da África. Volume I. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010.

LAPRANO, Manoela Gomes Grossi. **Jogo de tabuleiro: cenário inovador na formação de professores de enfermagem**. 2015. Dissertação (Mestrado em Fundamentos e Administração de Práticas do Gerenciamento em Enfermagem) - Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. doi:10.11606/D.7.2015.tde-25062015-151336. Acesso em: 2018-08-03.

LAUREANO, Sidomar Barbosa. **Um jogo de cartas no ensino de Análise Combinatória e Probabilidade**. 2017. 95f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Matemática, Arraias, 2017.

LOPES, Nei. **Dicionário da antiguidade africana** [recurso eletrônico] – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MARÇAL, Maria Antônia. A utilização de jogos em sala de aula no ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. **Revista África e Africanidades**, v. n. 7, 2009.

MOKHTAR, G. **História Geral da África**. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010.

MOREIRA, Marcos Paulo. **Práticas promocionais em medicamentos sob prescrição médica**: cenário e perspectivas da regulamentação brasileira e global. 2010. f. 104. Dissertação (Mestrado em Farmácia) Universidade de São Paulo, São Paulo.

NEGM, Hesham. Medicina e Otorrinolaringologia no Egito Antigo. p. 24. **Manuais da IAPO** (Interamerican Association of Pediatric Otorhinolaryngology) Disponível em: <http://www.iapo.org.br/novo/secao.asp?s=100> , acesso em: 11 de janeiro de 2018.

NUNN, John F. **Ancient Egyptian Medicine**. University of Oklahoma Press, Norman, 1996.

ODLER, Martin et alli. **Archaeometallurgical study of copper alloy tools and model tools from the Old Kingdom necropolis at Giza**. In: ODLER, Martin et alli. Old Kingdom Copper Tools and Model Tools. *Archaeopress Egyptology* 14, 2016, pp. 238–248.

OLIVEIRA, F. L. R.. **A Escrita Sagrada do Egito antigo**. Dicionário Hieróglifo - Português. 2a ed.. 1. ed. Ibitirama: Editor\Autor (Projeto UFMA), 2008.

PANOSSO, M. G.; HAYDU, V. B. ; SOUZA, S. R. . Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, p. 233-241, 2015.

PATINO RESTREPO, José Félix. Del papiro al libro digital. **Revista Colombiana de Cirugía**. Bogotá, v. 26, n. 2. Acesso em: Junho de 2011. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-75822011000200003&lng=en&nrm=iso> Acesso em: 21 Março de 2015.

PIERRE, Jemima. **Activist Groundings or Groundings for Activism? The Study of Racialization as a Site of Political Engagement**. In: HALE, Charles R. **Engaging Contradictions: Theory, Politics, and Methods of Activist Scholarship**. Tradução: Wilson Oliveira Badaró. London, Berkley, Los Angeles and California: University of California Press, 2008. Disponível em: <http://historiabadaro.blogspot.com.br/2013/06/activist-groundings-or-groundings-for_6.html> acesso em 14 de agosto de 2013 (Tradução independente).

PRATES, Paulo R.: Símbolo do coração. **História, Ciências, Saúde** – Manguinhos, v. 12, n. 3, p. 1025-31, set.-dez. 2005.

REEVES, Carole. **Egyptian Medicine**. 2nd revised edition. Buckinghamshire: Princess Risborough, 2001.

RISSE, Guenter B. Imhotep and Medicine – A Reevaluation. **The Western Journal of Medicine**, San Francisco: n. 144, 1986, May. pp. 622-624.

ROSE SILVA, Marcos Alexandre. **Uso de senso comum no apoio a jogos narrativos para crianças em idade escolar**. 2009. 122 f. Dissertação (Pós-graduação em Ciência da Computação) Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.

SANSEVERINO, Regina Maria Rangel Baptista. **A cultura do sorriso branco e dos dentes saudáveis**: problematizando o cuidado com a boca e os dentes em anúncios publicitários de dentifrício. 2013. f. 102. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências: Química da Vida e de Saúde). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

SANTOS, M. E. A formação dos escribas entre os egípcios antigos. **Philía: Jornal Informativo de História Antiga**. Rio de Janeiro, Ano XIII, n. 38, p. 6-7, abr/ mai/ jun. 2001.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação**: Alguns Apontamentos Teóricos. Universidade Estadual de Londrina. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Centro de Educação, Comunicação e Artes. Universidade Estadual de Londrina.

SCOTT, Nora. Our Egyptian Furniture. Boletim do “The Met Museum”. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/pubs/bulletins/1/pdf/3258451.pdf.bannered.pdf> acesso em 16 de abril de 2018.

SILVA, Alberto da Costa e. **A enxada e a lança**: a África antes dos portugueses. 3 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

SILVA, Josiane Gomes da. **O papiro erótico de Turim e os espaços do cotidiano no Egito Antigo**. 2013. 210f. Dissertação (Mestrado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.

SILVA, Paulo Henrique Alves da. **Atividade ilícita profissional em odontologia**: análise do conhecimento de acadêmicos, magistrados e entidades promotoras de cursos de aperfeiçoamento e/ou especialização, no município de Bauru-SP. 2005. f. 157. Universidade de São Paulo, Bauru.

SILVA, Thais Rocha da. **Construtos de gênero no Egito Ptolomaico**: uma proposta de leitura das cartas gregas e demóticas. 2013. f. 329. Dissertação (Mestrado em Estudos Judaicos e Árabes) Universidade de São Paulo, São Paulo.

SUBBARAYAPPA, B. V.. The roots of ancient medicine: an historical outline. **Biosci**. 2001, 26, 135–143.

TEIXEIRA. R. C. **O roubo da história de Jack Goody**: uma leitura da História das Relações Internacionais. *Conjuntura Internacional*. Belo Horizonte, v. 10, n. 1, p. 63-68, 1º sem. 2013.

TODD, T. Wingate. Egyptian Medicine: A Critical Study of Recent Claims. *American Anthropologist*, vol. 23, no. 4, 1921, pp. 460–470. **JSTOR**. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/660670?seq=1#page_scan_tab_contents. Acesso em: 24 de junho de 2015.

UTYAMA, Iwa Keiko Aida. **Avaliação antimicrobiana e citotóxica do vinagre e do ácido acético**: perspectiva na terapêutica de feridas. 2003. f. 113. Dissertação (Mestrado em Enfermagem Fundamental). Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto.

UZOIGWE, Godfrey N. **Partilha europeia e conquista da África**: apanhado geral. In: BOAHEN, Albert Adu. *História Geral da África*. Volume II. 2ª ed. rev. Brasília: Unesco, 2010.

VARGAS, Alex.; LÓPEZ, Marcelo.; LILLO, Claudio et VARGAS María Josefina. El papiro de Edwin Smith y su trascendencia médica y odontológica. **Revista Médica de Chile**, 2012.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Araraquara.

VIEIRA, Fábio A.. Distâncias egípcias, encontros núbios: interações culturais e fronteiras étnicas no Novo Império egípcio. **Plêthos**, v. 4, p. 61-81, 2014.

VIEIRA, Fábio A.. **Os filhos da Núbia**: Etnicidade, deslocamentos e circulações culturais na África Antiga sob a XVIII dinastia egípcia. In: XXVIII Simpósio Nacional de História - ANPUH, 2015, Florianópolis. *Anais Eletrônicos*, 2015.

ZANELLA, Luciano. **Plantas ornamentais no pós-tratamento de efluentes sanitários: Wetlands-construídos utilizando brita e bambu como suporte**. Campinas, SP: [s.n.], 2008. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000443538&fd=y> Acesso em: 19 de janeiro de 2014.

Documentos Anexos

Documento para investigação de aplicação

Instituição educacional: _____

Data: _____

Nome do aluno: _____

Entrevista – Pesquisa

1. O que você entende como sendo o significado da palavra “chato(a)”?

2. O que é uma aula “chata” para você? Poderia apontar os adjetivos (qualidades) de uma aula “chata”?

- | | | |
|--|---|---|
| a. <input type="checkbox"/> Desagradável | g. <input type="checkbox"/> Difícil de entender | m. <input type="checkbox"/> Cansativa |
| b. <input type="checkbox"/> Entediante | h. <input type="checkbox"/> Muita leitura | n. <input type="checkbox"/> Aula enrolada |
| c. <input type="checkbox"/> Densa | i. <input type="checkbox"/> Muita atividade | o. <input type="checkbox"/> Assunto banal |
| d. <input type="checkbox"/> Muita informação | j. <input type="checkbox"/> Sem atrativos | p. <input type="checkbox"/> Aula lida |
| e. <input type="checkbox"/> Pouca informação | k. <input type="checkbox"/> Sem inovação | q. <input type="checkbox"/> Linguagem densa |
| f. <input type="checkbox"/> Maçante | l. <input type="checkbox"/> Repetitiva | r. <input type="checkbox"/> Aula bagunçada |

Outros (especifique): _____

3. Como uma aula poderia deixar de ser “chata”?

- | | |
|---|--|
| a. <input type="checkbox"/> Trazendo novidades | f. <input type="checkbox"/> Usando diferentes recursos |
| b. <input type="checkbox"/> Usando imagens | g. <input type="checkbox"/> Fazendo atividade fora da sala |
| c. <input type="checkbox"/> Propondo um debate | h. <input type="checkbox"/> Atividade grupal |
| d. <input type="checkbox"/> Aliando explicação e leitura | i. <input type="checkbox"/> Atividades competitivas |
| e. <input type="checkbox"/> Ouvindo expectativas dos alunos | j. <input type="checkbox"/> Invertendo papéis (Prof↔Aluno) |

Outros (especifique): _____

4. Quais elementos uma aula deveria conter para ser uma aula atrativa?

- | | | |
|---------------------------------------|--|---|
| a. <input type="checkbox"/> Imagens | f. <input type="checkbox"/> Imaginação | k. <input type="checkbox"/> Dinâmicas |
| b. <input type="checkbox"/> Músicas | g. <input type="checkbox"/> Criação | l. <input type="checkbox"/> Grupos |
| c. <input type="checkbox"/> Interação | h. <input type="checkbox"/> Criatividade | m. <input type="checkbox"/> Cooperação |
| d. <input type="checkbox"/> Diálogo | i. <input type="checkbox"/> Viagens | n. <input type="checkbox"/> Competições |
| e. <input type="checkbox"/> Debate | j. <input type="checkbox"/> Jogos | o. <input type="checkbox"/> Reflexão |

Outros (especifique): _____

5. O que você acharia de uma aula que envolvesse/inclísse você dentro de uma história?

- | | |
|---|--|
| a. <input type="checkbox"/> Interessante | f. <input type="checkbox"/> Cativante |
| b. <input type="checkbox"/> Indiferente | g. <input type="checkbox"/> Revolucionário |
| c. <input type="checkbox"/> Desinteressante | h. <input type="checkbox"/> Repetitivo |
| d. <input type="checkbox"/> Sugestivo | i. <input type="checkbox"/> Explicativo |
| e. <input type="checkbox"/> Interativo | j. <input type="checkbox"/> Didático |

16. O que poderia ser feito para melhorá-lo?

Imagem ampliada do Tabuleiro

Como Cura
Kemet: a saga dos sacerdotes de Sekhmet no Egito Antigo

SÍMBO	NUMERAZÃO
ALGARISMOS ARÁBICOS	EXAMES E PROGNÓSTICOS DOS CASOS A SEREM TRATADOS
T+ALGARISMOS ARÁBICOS	INDICAM OS TRATAMENTOS EM ORDEM NUMÉRICA VENCULADOS AOS CASOS TOTAL + 40 CASOS
EX	EXPLICAÇÕES EXTRAS SOBRE OS CASOS NUM TOTAL DE 28 EXPLICAÇÕES
ESTRELAS (FIGURAS) AZUIS (PRÊMIOS DAS REDES DE SOLIDARIEDADE)	APONTAM PRÊMIOS PARA A COMPOSIÇÃO DOS CASOS COMO SUBSIDIÓRIOS E PRÁTICAS NECESSÁRIAS PARA RESOLVÊ-LOS
ESTRELAS (FIGURAS) VERMELHAS (PRÊMIOS ESPECIAIS)	BÔNUS + MASSA DOS SACERDOTES DE HÓRUS MURROZENNA, OBRIGATORIEDADE DE MEMBROS DA REDE COLABORAREM

Imagem ampliada da legenda de símbolos do tabuleiro

SIGNO	SIGNIFICADO
ALGARISMOS ROMANOS	ÁREA DE ATUAÇÃO
ALGARISMOS ARÁBICOS	EXAMES E PROGNÓSTICOS DOS CASOS A SEREM TRATADOS
LETRAS T+ALGARISMOS ARÁBICOS	INDICAM OS TRATAMENTOS VINCULADOS EM ORDEM NUMÉRICA AOS CASOS TOTAL = 48 CASOS
EXs	EXPLICAÇÕES EXTRAS SOBRE OS CASOS NUM TOTAL DE 28 EXPLICAÇÕES
ESTRELAS (FIGURAS) AZUIS (PRÊMIOS DAS REDES DE SOLIDARIEDADE)	APONTAM PRÊMIOS PARA A COMPOSIÇÃO DOS CASOS COMO SUBSTÂNCIAS E PRÁTICAS NECESSÁRIAS PARA RESOLVÊ-LOS
ESTRELAS (FIGURAS) VERMELHAS (PRÊMIOS ESPECIAIS)	BÔNUS + MAGIA DOS SACERDOTES DE SEKHMET SIMBOLIZAM A OBRIGATORIEDADE DE MEMBROS DA REDE COLABORAREM