



**INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA
CAMPUS BRASÍLIA
PROGRAMA PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

GABRIELLE TAVARES PEREIRA

**ABYA YALA EM JOGO:
UMA VISÃO DECOLONIAL DA HISTÓRIA DE MULHERES
DE ABYA YALA NO ENSINO DE LÍNGUA ESPANHOLA**

**BRASÍLIA
JUNHO 2020**

GABRIELLE TAVARES PEREIRA

**ABYA YALA EM JOGO:
UMA VISÃO DECOLONIAL DA HISTÓRIA DE
MULHERES DE ABYA YALA NO ENSINO DE LÍNGUA
ESPAÑHOLA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - PROFEPT, da Rede Federal de Educação profissional, Científica e Tecnológica - RFEPCT, ofertado pelo Campus Brasília do Instituto Federal de Brasília - IFB, como requisito para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Linha de Pesquisa: Práticas educativas em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador: Glauco Vaz Feijó

BRASÍLIA
JUNHO 2020

P436 Pereira, Gabrielle Tavares

Abya Yala em jogo: uma visão decolonial da história de mulheres de Abya Yala no ensino de língua espanhola / Gabrielle Tavares Pereira. 90 f.

Orientador: Dr. Glauco Vaz Feijó.

Dissertação (Mestrado) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília – Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, 2020.

1. Língua espanhola - ensino. 2. Língua espanhola como língua estrangeira. 3. Decolonialidade. 4. Abya Yala. I. Feijó, Glauco Vaz. II. Título.

CDU 811.134.2

Às minhas alunas, às companheiras do mestrado, à minha vó Nina, à minha mãe, e à minha pequena Nina que me ensinam e me motivam a ser sempre uma mulher que questiona.

AGRADECIMENTOS

À minha família, por ser sempre rede de apoio física e emocional.

Ao meu companheiro Felipe Peixoto, por acompanhar-me nesta jornada e dividir anseios, dificuldades e conquistas.

Ao meu professor e orientador Glauco Feijó, pela confiança e tempo dedicados e pelas valiosas contribuições dadas durante todo o processo.

Aos amigos e amigas do mestrado que compartilharam dos inúmeros desafios acadêmicos, cotidianos e políticos, sempre com empatia, com carinho e com espírito colaborativo.

E finalmente, ao IFB, ao programa ProfEPT e aos docentes, que demonstraram que o universo acadêmico pode ser consciente, acolhedor e comprometido com a qualidade e excelência do ensino.

Ô meu corpo, faça sempre de mim um homem que questiona!

Frantz Fanon

RESUMO

A presente dissertação se ocupa de relatar a pesquisa de mestrado em educação profissional e tecnológica culminada na criação de um jogo de tabuleiro bilíngue (Espanhol\Português) que trabalha a história de mulheres de Abya Yala (Américas) que desafiaram a normatização ocidental de racialidade patriarcal em papéis divergentes dos estabelecidos pela colonialidade para sua raça e gênero. Com este objetivo, foi percorrido um caminho teórico que perpassou o conceito de identidade e diferença na perspectiva de Stuart Hall; a formação da identidade americana em um contexto de colonialidade; a origem do termo “Abya Yala” e o porquê da supressão de “América”; a perspectiva decolonial e sua contextualização aprofundada na colonialidade do gênero até chegar a alternativas para superá-la; e a fundamentação teórica baseada em obras que trazem a importância pedagógica do brincar e dos jogos como metodologia de ensino-aprendizagem. Há ainda o relato e a discussão sobre as aplicações e avaliações do produto e sobre as correções e alterações daí decorrentes, bem como o formato e o local onde estará disponível para impressão e utilização de outras e outros docentes que desejem oferecer a seus alunos e alunas este momento de interatividade e reflexão. Propõe-se aqui uma alternativa de material educativo para o ensino de língua espanhola, imaginado para a realidade da educação profissional e tecnológica, para colaborar com a formação de pessoas conscientes das desigualdades sociais, econômicas, políticas, e das relações de poder e capazes de desenvolver práticas de oralidade, de leitura e de escrita intercultural e decolonialmente situadas.

Palavras-Chave: Espanhol como língua estrangeira. Abya Yala. Decolonialidade.

RESUMEN

La presente tesis de maestría se ocupa de la investigación llevada a cabo en la maestría en educación profesional y tecnológica culminada con la creación de un juego de mesa bilingüe (español/portugués) que trabaja sobre la historia de las mujeres de Abya Yala (Américas) desafiaron la normalización occidental de la racialidad patriarcal y desempeñaron papeles divergentes de los establecidos por la colonialidad para su raza y género. Con este objetivo, se recorrió un camino teórico que cruzó el concepto de identidad y diferencia desde la perspectiva de Stuart Hall; la formación de la identidad americana en un contexto colonial; el origen del término "Abya Yala" y por qué se suprimió "América"; la perspectiva decolonial y su contextualización profunda en la colonialidad del género hasta llegar a las alternativas para superarla; y la fundamentación teórica a partir de obras que aportan la importancia pedagógica del juego como metodología de enseñanza para el aprendizaje. También se incluye el relato y la discusión sobre las aplicaciones y evaluaciones del producto y sobre las correcciones y modificaciones que surgieron de ellas, así como el formato y el lugar donde estará disponible para impresión y uso por parte de otras maestras y otros maestros que deseen ofrecer a sus estudiantes este momento de interactividad y reflexión. Proponemos aquí un material educativo alternativo para la enseñanza de la lengua española, imaginado para la realidad de la educación profesional y tecnológica, para colaborar con la formación de personas conscientes de las relaciones sociales, económicas, políticas y de poder y capaces de desarrollar prácticas de oralidad, lectura y escritura localizadas interculturalmente y decolonialmente.

Palabras clave: Español como lengua extranjera. Abya Yala. Decolonialidad.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

COVID-19 – Corona Virus Disease (Doença do Novo Coronavírus - 2019).

EPT – Educação Profissional e Tecnológica

FIC – Formação Inicial e Continuada

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IFB – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

LEM – Língua Estrangeira Moderna

PROFEPT – Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

RPG – *Role-Playing Game*

Sumário

AGRADECIMENTOS.....	11
RESUMO	15
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS.....	19
1 Introdução.....	23
2 Referencial teórico	25
3 Procedimentos Metodológicos	38
4 Resultados e discussões.....	41
5 Considerações finais	45
Referências	46
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL .	51
APÊNDICE B – PRODUTO EDUCACIONAL	57

1 Introdução

Na história dos conceitos linguísticos, o de língua está entre os mais passíveis de mudanças. Nas transformações do pensamento, sobretudo na grande área das análises da linguagem, visões diferenciadas do que seja a língua têm propiciado posturas distintas na maneira como geramos conhecimento ao realizar pesquisas, no planejamento de cursos, de materiais instrucionais e de metodologias de ensino em língua estrangeira moderna (LEM), no caso específico, em língua espanhola.

No transcorrer da experiência de dez anos como docente de língua espanhola, sempre me inquietou de maneira especial o distanciamento existente entre a língua e os seus e as suas falantes maternas, em materiais didáticos, em pesquisas e em produtos educacionais. Incomodava-me também, a visão estereotipada desses quando eram mencionados ou mencionadas. De tais inquietações, surgiu a certeza de que a trajetória desta pesquisa de mestrado traria a língua espanhola agregada ao seu falante e sua falante materna e buscaria uma visão responsável, aprofundada e reflexiva historicosocialmente.

Desta forma, a presente pesquisa não pretende então saber qual é a visão de língua e de linguagem mais corrente ou mais aceita no âmbito da academia, mas eleger visões que colaborem com a formação de pessoas capazes de desenvolver práticas de oralidade, de leitura e de escrita situadas socioculturalmente. Para tanto, propõe-se aqui conceber processos didáticos voltados para a construção de vivências na e com a língua alvo, de modo a fortalecer a aprendizagem entre culturas, por meio da qual desigualdades sociais, econômicas, políticas, e relações de poder sejam reconhecidas e confrontadas em condição de respeito, legitimidade mútua, simetria e igualdade.

1.1 Justificativa

No universo de possibilidades de ensino encontradas na educação profissional e tecnológica no âmbito do Instituto Federal de Brasília (IFB), a LEM permeia quase todas. É curso ou disciplina de formação inicial e continuada, bem como objeto do Ensino Médio Integrado e da Licenciatura em Nível Superior. Em comum, há nessas ofertas a dificuldade de revelar a importância da LEM como

parte indissociável de uma sociedade – no caso da língua espanhola, de 21 sociedades – e da construção íntima do tripé língua-história-identidade.

Alunas e alunos, por diversas vezes, privilegiam os momentos da aula em que se estuda a gramática, o léxico, a fonética ou a fonologia, e marginalizam internamente os conhecimentos relacionados à história e à cultura de falantes da língua, ignorando que essa abarca sempre um conjunto de fatores, não sendo um código que se gera e se gere de forma asséptica ou que brote nas academias e literaturas. Estudantes não o fazem por acaso. Este prestígio dado à gramática advém, muitas vezes, da própria academia, de docentes, e da sociedade em geral, que também carregam estas dissociações.

Além disso, ainda que consigamos vencer estes obstáculos em prol da equivalência entre “o que é mais importante ensinar ou aprender?” e consigamos trabalhar em sala a história e os aspectos culturais dos falantes da língua almejada, nos restará a inquietação sobre qual história e qual cultura lecionar. Nesse ponto, é importante refletir se pretendemos perpetuar a narrativa eurocêntrica sobre a América e as visões que advieram desta ou se buscaremos outros olhares, menos prestigiados, mas talvez mais legítimos e mais justos.

É relevante pensar também sobre qual cultura trabalharemos. Será a visão de um/a Latino/a Americano/a sedento/a por civilização, que come coisas excêntricas e se veste de forma extravagante para celebrar datas específicas, ou será a de um povo que é coletivo, plural, mas também singular, significando datas, fatos e personas de forma crítica e contextualizada?

E, por último, como o faremos? Que metodologias ou métodos seriam capazes de atravessar estas barreiras, aproximando estudantes de tais temas de modo a despertar pertencimento, interesse e respeito? Para tanto, seguindo as pistas de autores como Velasco (1996), para quem desde o início da civilização o brincar é uma atividade que independe da idade, apostamos no jogo de tabuleiro como uma estratégia de ensino-aprendizagem capaz de provocar interesse do/a jogador/a pela temática em foco, permitindo a aquisição de conhecimentos e competências, a revisão de conteúdo, o aumento de atenção, a potenciação de interação entre os/as participantes e o envolvimento mais intenso em todos os processos.

Assim, percorrendo o caminho das reflexões ontológicas e epistemológicas, buscamos chegar à construção de um produto em forma de

jogo de tabuleiro que empreenda o ensino de língua espanhola fundado em uma ética de formação de sujeitos críticos e conscientes de seu lugar no mundo.

1.2 Pergunta de pesquisa

Se concordamos com Antunes (2009), quando afirma que a percepção de língua limitada apenas à morfossintaxe, não considerando a historicidade ou a finalidade comunicativa, acaba por restringi-la, impedindo uma visão ampla, separando-a do povo, da identidade e da cultura, e, complementarmente, se acreditamos que a perspectiva sobre o objeto de ensino define as ações que desenvolvemos em sala de aula e que esta concepção permitirá a construção de conjunturas de interação em que se fomente a aproximação/inserção em língua estrangeira, permeadas necessariamente pela história e pela identidade de falantes desta língua, cabe então perguntar: **um jogo de tabuleiro como objeto de ensino que trabalhe a história e a cultura de mulheres do território de Abya Yala, a partir de uma perspectiva decolonial e intercultural, pode coadjuvar para pôr em prática estas concepções?**

Neste contexto, a pesquisa teve como objetivo geral a formulação de um jogo de tabuleiro em língua espanhola para trabalhar a história de mulheres de Abya Yala desde uma perspectiva decolonial e intercultural e a análise da aplicação deste produto em sala de aula.

Esse objetivo geral foi perpassado por outros objetivos mais específicos:

- 1) conhecer uma narrativa decolonial de Abya Yala;
- 2) dar destaque a algumas mulheres que participaram da história deste território;
- 3) construir um jogo de tabuleiro que trabalhe esta temática;
- 4) avaliá-lo e aprimorá-lo através de aplicação em turmas Ensino Médio e da avaliação por especialistas;
- 5) analisar a articulação e os efeitos da utilização desta metodologia.

2 Referencial teórico

Como arcabouço teórico necessário para construir um jogo de acordo com as concepções pretendidas e para que a utilização deste produto contribuísse de maneira efetiva para a formação omnilateral das/dos estudantes, apoiamos-nos em uma base teórica fundada em seis pilares, a saber:

- 1) conceito de identidade;
- 2) a formação da identidade americana em um contexto de colonialidade;
- 3) a retomada de Abya Yala;
- 4) a opção decolonial;
- 5) a intersecção raça-gênero; e
- 6) jogos de tabuleiro como metodologia de ensino-aprendizagem.

2.1 Identidade

A natureza do termo identidade é em si extremamente complexa, visto que pode expressar tanto atributo do análogo e do comum, como reunião de caráter peculiar e exclusivo. Por este motivo, inferimos que esta construção simbólica, suposta pela adesão de sentimentos, constitui-se, reiteradamente, em relação a um "outro". Para Silva (2011), afirmar que "ele/a é peruano/a" resguarda uma série de negações em que "ele/a não é argentino/a", "ele/a não é brasileiro/a", enfim que ele/a é aquilo que eu não sou, ou seja, eu sou aquilo que ele/a não é. Ainda segundo Silva (2011), a identidade e a diferença, se traduzem, deste modo, nessas declarações sobre quem pertence e quem não pertence, delimitando fronteiras, classificando e formalizando. Portanto, elas não podem ser desassociadas de amplas relações de poder.

Hall (2011) igualmente nos afirma que a identidade é constituída através da diferença e não fora dela, e toda identidade só é estabelecida em relação a um Outro, o *exterior constitutivo*, àquilo que lhe falta. Desta forma, a identificação pode advir de fora para dentro, ou seja, a partir do outro; ou de dentro para fora, ou seja, em relação ao outro.

Ao optar por trabalhar a língua inserida socioculturalmente, ao trazer "hispanohablantes" para a sala de aula, será necessário atribuir-lhes dados, informações, sob as quais as alunas e os alunos formarão seus conceitos e construirão, para eles/elas e com eles/elas, identidades baseadas nas referências com as quais tiveram contato ao longo da vida, nas que têm contato naquele momento, num contínuo movimento de formação de um "outro", mas também de identificação e de diferença.

Neste sentido, destaca-se a relevância de olhares renovados, que, alicerçados na opção decolonial e intercultural, possibilitem à\ao estudante

conhecer ou rever a história do outro ou da outra, inquietando-se e questionando a sua própria história.

2.2 A identidade americana em um contexto de colonialidade

O roubo mais importante do processo colonial é a memória de quem somos: o espelho. (SEGATO, 2018)

No primeiro artigo do seu livro "Inferno Atlântico", denominado "América Diabólica", Souza (1993) conta que o europeu que chegou à Abya Yala, que a colonizou e que escreveu as primeiras estórias sobre o novo Mundo, figurava o mundo de forma maniqueísta:

Se Europa e suas instituições eram (...) a representação do bem, a América passava imediatamente para a posição do mal: o demônio e as bruxas e feiticeiras. Assim, ao produzir uma imagem pejorativa da América, o europeu enaltecia sua posição de local onde triunfava o bem e a lei de Deus, numa dupla construção identitária que fundamenta a construção da colonialidade do ser. (SOUZA, 1993, p. 37).

Sendo assim, é necessário advertir que os textos produzidos sobre a América Latina no século XIX possuem como legado essa construção identitária colonial cheia de juízos de valor e de fetichismos, com ela dialogando, mesmo que seja para negá-la, como é o caso da imaginação de uma América Latina bolivariana. Segundo Bolívar, a América Latina precisa da união, “já que tem uma origem, uma língua, mesmos costumes e uma religião, devendo, por conseguinte, ter um só governo que confederasse os diferentes Estados que haverão de se formar”. (BOLÍVAR, 1815, p. 28)

Se, para Bolívar, a origem colonial tem, por si mesma, o papel legitimador da ideia de união, sem a qual a América seria um projeto fadado ao fracasso, Sarmiento lerá esse mesmo passado de forma diferente quando viaja em direção à Europa e aos Estados Unidos, buscando modelos a serem seguidos por seu país (PRATT, 1999). Antes mesmo de atingir os seus destinos, o percurso já fornece a Sarmiento pistas sobre suas leituras acerca da Argentina que almejava civilizar. Para ele, os indígenas e gaúchos que habitavam os pampas eram indolentes para “possuir” as grandes extensões de terras vazias, e as razões se

deviam a uma incapacidade advinda, entre outros, de sua impureza racial. A proposta de importação de europeus para cultivar as terras se mostrou, no entanto, de difícil execução, o que o levou a oferecer, seu próprio livro para realizar o trabalho de civilização dos povos originários: *“Envíole, pues, el Facundo sin otras atenuaciones, y hágalo que continúe la obra de rehabilitación de lo justo y de lo digno que tuvo en mira al principio”* (SARMIENTO, 1845, p. 35). Desvela-se aqui a mentalidade maniqueísta presente nas fundações das identidades latino-americanas influenciando o seu discurso, que é marcado pela dualidade entre a civilização e a barbárie, conceito tão presente no imaginário latino-americano.

Também a apreciação do feminino nas narrativas coloniais vem sempre acompanhada do olhar eurocêntrico. É necessária atenção à ótica de historiadores/as e escritores/as que incutem sentidos para as práticas e conhecimentos dos povos originários, retratando um mundo indígena a partir de princípios androcêntricos e cristãos. Segundo Navarro-Swain, pesquisadora da historiografia sobre mulheres indígenas no Brasil colonial, na tentativa de incluir outras culturas na história, colonizaram, sob a baliza do mesmo, os contrastes que, de outra forma, poderiam pôr a prova os conceitos generalizantes a respeito do feminino e do masculino. Segundo ela,

os indícios referentes às sociedades indígenas são silenciados ou transformados, segundo as condições de imaginação e de possibilidade de quem os decodifica e o gênero disto não está ausente. [...] Os eixos de coesão social nem sempre estão fixados no sexo, na sexualidade ou na dominação de uns pelos outros, mas esta diversidade é apagada na política discursiva do silenciamento, modo de significação constitutivo de uma realidade que se apresenta como verdadeira e os costumes indígenas são soletrados no masculino. [...] O que, senão o discurso da ordem “natural” heterossexual e reprodutora veria submissão onde havia liberdade, obrigações onde havia escolhas, obediência onde havia trocas? (NAVARRO-SWAIN, 2008, p. 02).

À luz desta concepção e cientes da vigília constante, acreditamos ser viável romper com as origens coloniais, basilares da própria ideia de identidade latinoamericana, e contribuir para a formação de um “Pensamento-Outro”

apoiado no princípio da responsabilidade de posicionar-se contra a não-existência, a existência dominada e a desumanização e compartilhar com os alunos e as alunas de LEM uma visão de Abya Yala que se distinga da narrativa colonial, na qual latino/a-americano/a é ou sujeito impotente subjugado por penalidades históricas, ou o/a selvagem sedento/a pela redenção civilizatória. Para tanto, oferecemos como contraponto o reconhecimento dos fatos, das identidades individuais e coletivas de sujeitos históricos, reforçando o caráter da união continental, encarando as desigualdades sociais, econômicas e políticas por meio de um intercâmbio, que possibilite a construção de saberes e práticas culturalmente diversas, buscando desenvolver um novo sentido entre elas.

2.3 Por que Abya Yala?

Abya Yala é a nomenclatura de autodesignação dos povos originários do continente como contraponto ao termo “América” com o objetivo de construir um sentimento de resistência, unidade e pertencimento. Segundo Porto-Gonçalves,

Na sua língua de origem, a língua Kuna, Abya Yala significa “Terra madura”, “Terra Viva” ou “Terra em florescimento”. O povo Kuna é originário da Serra Nevada no norte da Colômbia, tendo habitado a região do Golfo de Urabá e das montanhas de Darien e vive atualmente na costa caribenha do Panamá na Comarca de Kuna Yala (San Blas) (PORTO-GONÇALVES, s.d, s.p.).

A expressão foi utilizada manifestamente com cunho político pela primeira vez em 2004 na *II Cumbre Continental de los Pueblos y Nacionalidades Indígenas de Abya Yala, realizada em Quito*. Em 2007, se estabeleceu a Coordenação Continental das Nacionalidades e Povos Indígenas de Abya Yala com o objetivo de construir um espaço para “convergir experiências e propostas, para enfrentar as políticas de globalização neoliberal e lutar pela liberação definitiva de nossos povos irmãos, da mãe terra, do território, da água e de todo patrimônio natural para viver bem” (DECLARACIÓN DE INXIMCHE’, 2007).

Desta forma, Abya Yala, mais que uma nova nomenclatura, carrega em si uma perspectiva renovada que emancipa sujeitos silenciados e subalternizados em termos políticos e reclama o poder, dentre outras coisas, de nomear-se, encontrando sentido para si e para os seus e suas.

2.4 A opção Decolonial

O termo decolonial deriva de uma perspectiva teórica que se fundamenta na possibilidade de um pensamento crítico que se contraponha à perspectiva dominante eurocêntrica de construção do conhecimento histórico e social.

Esta perspectiva foi e vem sendo cunhada por um conjunto de autores e autoras denominado por Escobar (2003) como grupo do projeto “Modernidade/Colonialidade” (MC). Aos autores do projeto, foram se juntando várias outras autoras e autores ao longo da última década, alguns trazendo críticas pertinentes às primeiras elaborações do grupo, buscando avançar na crítica decolonial, sobretudo no que diz respeito à colonialidade de gênero, não muito bem trabalhada no primeiro momento.

O primeiro conceito basilar da perspectiva teórica Modernidade/Colonialidade se refere ao mito de fundação da modernidade. A modernidade foi forjada a partir de uma violência colonial. Em outras palavras, após a conquista da América, os europeus conceberam o mito de que o conhecimento produzido pela Europa era universal, negando a racionalidade do outro não europeu. Segundo Dussel (2005), a Europa firmou uma razão universal a partir de si e estabeleceu uma conquista epistêmica na qual o etnocentrismo europeu colocou-se como o único habilitado a pretender uma identificação com a “universalidade-mundialidade”.

O segundo conceito está diretamente vinculado com o primeiro. Segundo Maldonado-Torres (2007), o termo colonialidade vem da perspectiva de que apesar do fim do colonialismo, o padrão de poder que aflorou como resultado dele não se limitou a uma relação formal de poder entre os povos ou nações durante a sua ocorrência, mas se alastrou até determinar a forma como o trabalho, o conhecimento, a autoridade e as relações intersubjetivas se articulam entre si através do mercado capitalista mundial e da ideia de raça. Sendo assim, a colonialidade sobrevive até hoje “nos manuais de aprendizagem, nos critérios para os trabalhos acadêmicos, na cultura, no senso comum, na autoimagem dos povos, nas aspirações dos sujeitos, e em tantos outros aspectos de nossa experiência moderna” (Maldonado-Torres, 2007, p. 127).

A modernidade está, então, sujeita à existência da colonialidade e se estabelece sobre três bases principais, a colonialidade do poder, a colonialidade

do saber e a colonialidade do ser, às quais Lugones (2007) acrescenta a colonialidade de gênero.

O terceiro conceito basilar é o de racismo epistêmico. Se a colonialidade forjou a inferioridade de grupos humanos não europeus sob a ótica da produção da divisão racial do trabalho, da produção cultural e dos conhecimentos, foi necessário atuar também na negação cognitiva nos sujeitos subjugados.

Neste sentido, o racismo epistêmico não reconhece nenhuma outra teoria de conhecimento, de produção, de pensamento crítico ou científico. Isto é, a recusa em reconhecer que a produção de conhecimento de pessoas ou grupos seja válida por duas razões: porque não são brancas ou porque as pesquisas e resultados da produção de conhecimento envolvem repertório e cânones que não são ocidentais.

A perspectiva teórica decolonial formula conceitos alternativos à colonialidade, como “diferença colonial”, “transmodernidade”, interculturalidade crítica e pedagogia decolonial.

Introduzido por Mignolo (2003), a diferença colonial significa pensar a partir das ruínas e das margens criadas pela colonialidade na estruturação do mundo moderno/colonial, como forma de intervir em um novo horizonte epistemológico. O que se produz fora da modernidade eurocêntrica, por sujeitos subalternizados, pode ser identificado como diferença colonial.

O conceito de transmodernidade, formulado por Dussel (2005), refere-se à proposta de realização de um processo de integração, que inclui a “modernidade/alteridade” mundial (Dussel, 2005, p. 66) e aponta para todos os aspectos que se situam além das estruturas valorizadas pela cultura euroamericana moderna e que atualmente estão em vigor nas grandes culturas universais e foram se movendo em direção a uma utopia pluriversal, como ilustrado na imagem abaixo:

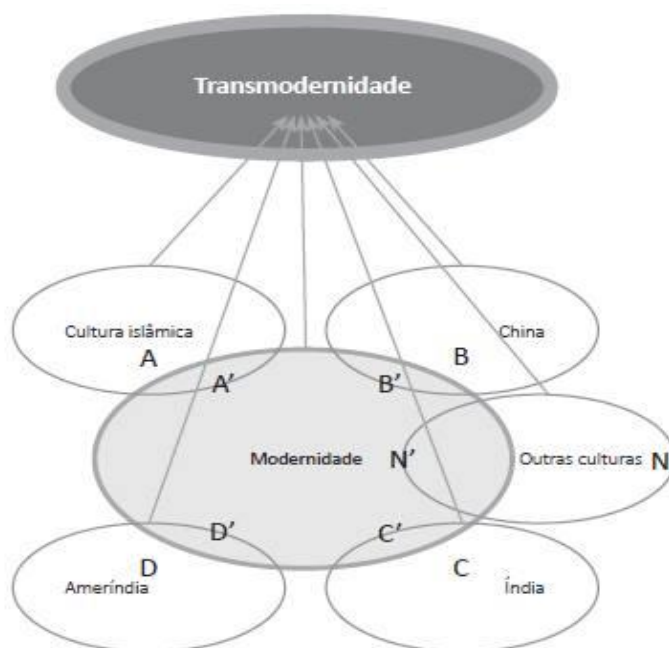


Imagem 1. A transmodernidade de Enrique Dussel.
Fonte: Dussel, 2016, p. 63.

Grosfoguel (2016) afirma que, apesar de que tudo tenha sido afetado pela Modernidade eurocêntrica, ainda existem perspectivas epistêmicas não ocidentais, que guardam uma *exterioridade relativa* da Modernidade eurocêntrica. Elas foram afetadas pelo genocídio/epistemicídio, mas não foram completamente destruídas. É esta *exterioridade relativa* que, de acordo com Enrique Dussel, propicia esperança e possibilidade de um mundo transmoderno: "um mundo onde muitos mundos são possíveis"

Por fim, temos a interculturalidade crítica e a pedagogia decolonial. A interculturalidade crítica é processo e projeto político, caracterizando-se como ferramenta dos sujeitos subalternizados e dos movimentos sociais. Para Walsh,

a interculturalidade crítica significa a (re)construção de um pensamento crítico-outra - um pensamento crítico de/desde outro modo -, precisamente por três razões principais: primeiro porque está vivido e pensado desde a experiência vivida da colonialidade (...); segundo, porque reflete um pensamento não baseado nos legados eurocêntricos ou da modernidade e, em terceiro, porque tem sua origem no sul, dando assim uma volta à geopolítica dominante do conhecimento que tem tido seu centro no norte global (2005, p. 8).

Essa interculturalidade representa a construção de um novo espaço que promova a interação entre os conhecimentos subalternizados e os ocidentais, rebatendo a hegemonia destes e a invisibilização dos outros. Este conceito se

relaciona com as questões educacionais através da denominada pedagogia decolonial, que consiste em expressar o colonialismo que construiu a desumanização dirigida pela modernidade europeia e pensar na possibilidade de crítica teórica epistêmica.

Esta perspectiva é pensada a partir da ideia de uma prática que se contraponha à geopolítica, no nosso caso, a uma práxis docente, monocultural e monorracial, pois trata-se de dar visibilidade e enfrentar as estruturas e instituições que têm como horizonte de suas práticas e relações a racialização do mundo e a manutenção da colonialidade. Enfim, para iniciar um diálogo intercultural “autêntico” tem que haver uma explicitação das causas do não diálogo, e isto passa, necessariamente, pela crítica à colonialidade.

Decolonizar, seria então, no campo educacional, efetivar uma práxis educativa propositiva – e não somente denunciativa – por isso o termo “DE” e não “DES” – onde o termo insurgir representa a criação e a construção de novas condições sociais, políticas e culturais e de pensamento. (CRUZ; OLIVEIRA, 2016, p.125)

Em outros termos, trata-se da construção de uma visão pedagógica que se projeta muito além dos processos de ensino e de transmissão de saber, uma pedagogia concebida como política cultural. Decolonizar na educação é reconhecer e co-construir pedagogias outras além da hegemônica. Uma perspectiva de educação decolonial requer pensar a partir dos sujeitos submetidos à colonialidade e excluídos das lógicas educativas hegemônicas.

2.5 A intersecção raça-gênero

Ainda que a perspectiva decolonial – especialmente seu olhar sobre a criação da raça como produto da colonialidade europeia – seja fundamental para compreender o sistema então criado e que nos organizou dali até hoje, imaginar que a raça é a única categoria que forma o sistema-mundo da colonialidade é insuficiente, e até certo ponto essencialista, uma vez que invisibiliza outras categorias centrais, como gênero (Mendoza, 2010, p. 24), ao tomar o sexo como um dado da natureza, organizado e organizando sempre da mesma forma as relações entre os sujeitos. Diante dessa crítica, passa a ser realizada uma interpretação feminista da colonialidade – ou um feminismo decolonial – para

pensar como as normas de gênero fazem parte da colonialidade do poder, do saber e do ser e como estas relações, embora construídas em um passado aparentemente distante, se fazem presentes e causam efeitos cotidianos levando ao que a autora Grada Kilomba (2019) traz como a experiência de trauma: “o colonialismo é uma ferida que nunca foi tratada. Dói sempre, por vezes infeta, e outras vezes sangra”. Kilomba afirma que:

de repente, o colonialismo é vivenciado como real – somos capazes de senti-lo! Esse imediatismo, no qual o passado se torna presente e o presente passado, é outra característica do trauma clássico. Experimenta-se o presente como se estivesse no passado. Por um lado, cenas coloniais (passado) são reencenadas através do racismo cotidiano (presente) e, por outro lado, o racismo cotidiano (o presente) remonta cenas do colonialismo (o passado). (KILOMBA, 2019, p. 158)

A criação de uma matriz normativa de gênero, entendida como uma forma de negativa de humanização a determinados corpos é um produto da colonialidade e tem, em si, um componente racial: a criação da norma do gênero como domesticidade e reprodução como ideal de “cultura”, “civildade”, “racionalidade”, que coloca a branquitude como ideal, oposto a práticas, comportamentos, vivências, corpos, e experiências “selvagens”, “naturais”, “irracionais”. As imagens, estereótipos e marcas do gênero estão formadas nessa mesma cadeia histórica que tem a lógica europeia como lógica universal, ou seja, são elaborados no performativo da colonialidade (SEGATO, 2012).

O gênero se torna categoria de análise decolonial para investigar o que a colonialidade do gênero apagou, destruiu ou invisibilizou no percurso da história e como as noções de gênero da modernidade colonial, que hoje discutimos ou combatemos, são construções que usam da raça e do sexo de modo articulado para preencher a oposição entre humanos e não-humanos. Usar o gênero como categoria de análise decolonial significa empreender estudos que vejam que o que hoje entendemos ou usamos como sexo/gênero foi construído sob a perspectiva da colonialidade, tendo raça e sexo/gênero não como conceitos separados, mas forjados numa mesma matriz que tem como estrutura central o binarismo humanos/não-humanos (subhumanos). (Segato, 2012)

Ao optar por trilhar um caminho de uma educação decolonial feminista, o objetivo do produto *Abya Yala em jogo* é submergir à diferença colonial e exibir

as fragilidades da narrativa europeia ao trazer personagens históricas que, mesmo imersas em um contexto colonial, infringiram a normativa designada a sua raça/gênero, de “domesticidade”, “fragilidade”, “passionalidade” ou “racialidade” e executaram papéis sociais marginais a esta normativa, pondo à prova, não só a imperatividade, mas também a naturalidade da narrativa colonial.

2.4 Jogos de Tabuleiro como metodologia de ensino-aprendizagem

Aprender brincando torna-se parte integrante da ação educadora pelo emprego do elemento lúdico como forma de atrair a atenção do ou da aprendiz, convidando-a a experimentar um universo contextualizado ao objeto epistêmico em consideração (SILVA, 2010). Além de estimular as conexões cerebrais e dar suporte às habilidades cognitivas, os jogos ensinam habilidades sociais, como compartilhar, construir um pensamento crítico, disciplina, paciência e análise de consequências, além de exercitar a memória e as habilidades de tomadas de decisão.

Segundo Moreno (2003), essa estratégia tem papel facilitador na condução, fazendo com que o campo de investigação, análise e compreensão da conduta humana em seus diversos determinantes sejam ampliados, ou seja, o procedimental, o atitudinal, entre outros.

Em se tratando da aplicabilidade dessa estratégia para pessoas jovens e adultas, os jogos vão ao encontro das suas necessidades, porque eles preferem assumir a responsabilidade pela sua aprendizagem e veem integrados os seus próprios conhecimentos, desafiando assim as atuais perspectivas de educação (FERNANDES, 2015).

Por todas estas razões e observando o público para quem foi proposto, jovens e adolescentes do Ensino Médio integrado, pareceu adequado que o produto gerado por esta pesquisa fosse um jogo. A eleição pelo formato de tabuleiro, em detrimento de uma plataforma digital, levou em conta alguns outros fatores:

1. A não dependência de aparatos digitais, como computadores, internet ou celulares para que o produto educacional possa ser utilizado.

2. A relação afetiva com atividades desempenhadas na infância. Como o público alvo do produto são os/as alunos/as do ensino médio integrado, e

esses/as têm entre 14 e 19 anos, é possível/provável que em sua infância tenham tido contato com jogos de tabuleiro. A pretensão com isso é acessar a memória afetiva, ainda bastante recente.

Outro ponto importante no processo de construção do produto foi a aposta de que é possível aprender e refletir com o próprio jogo, fugindo da hipótese de que a ludicidade apenas pode ser utilizada em âmbito educacional como “pré ou pós-texto”, para divertir antes da parte “séria” ou relaxar após a parte “séria”.

Embora seja perfeitamente possível inserir o *Abya Yala em Jogo* em uma sequência didática, sendo inclusive necessário que se faça uma contextualização nos casos de sua aplicação, o objetivo principal do produto, que é inquietar e questionar a narrativa histórica territorial americana, pretende ser alcançado pelo jogo em si.

2.5 O produto

Partindo das premissas explicitadas anteriormente, a presente pesquisa se ocupou de formular como produto um jogo de tabuleiro em língua espanhola, que trabalhe a história de mulheres de Abya Yala desde uma perspectiva decolonial e intercultural, na pretensão de promover o conhecimento de uma nova narrativa ou gerar inquietação em relação à anteriormente conhecida, de forma intrigante, divertida e colaborativa.

O produto foi inspirado no jogo T.I.M.E Store, um misto de *Role-Playing Game (RPG)*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários em um mundo fictício observando as características e histórias de seus personagens, com a experiência de tabuleiro. O enredo do jogo consiste basicamente em uma viagem no tempo realizada por uma empresa, que é responsável por proteger a humanidade, impedindo falhas temporais. Os/as agentes da empresa incorporam receptáculos que viajam no tempo e tentam encontrar as falhas e resolvê-las coletivamente utilizando habilidades específicas e cobrindo as fraquezas do grupo a fim de descobrirem a falha e vencerem juntas. É, portanto, um jogo colaborativo.

No caso do *Abya Yala em jogo*, as receptáculos são mulheres da América Hispânica que desempenharam um papel importante no local e no tempo em que viveram, na luta pela liberdade, pela dignidade e pelo respeito. Estas

personagens, juntas, têm que usar suas habilidades para voltar a 1492 e impedir a colonização de Abya Yala. Neste caminho encontram desafios e enigmas que devem desvendar. A proposta é trabalhar a história não contada destas mulheres e da própria Abya Yala através delas.

A escolha das personagens que servem de receptáculos atendeu ao critério de pluralidade local e temporal. Foram eleitas buscando contemplar diferentes momentos históricos contemporâneos e posteriores à colonização (Séculos XVI, XVII, XVIII, XIX, XX e XXI) e diferentes localidades de Abya Yala (Territórios inca e asteca, Cuba, México, República Dominicana, Argentina e Uruguai).

A ilustração das receptáculos ficou por conta de Lisandra Lélis, estudante do 3º ano do Ensino Médio integrado. A artista realizou longa pesquisa que a munuiu de informações sobre cada personagem e relatou a preocupação de que as personagens não fossem estereotipadas ou sexualizadas.

O desafio inicial do jogo é voltar a momentos específicos da história das personagens e vencer juntas enigmas ou batalhas. A intenção é trazer a história da personagem em foco, evidenciando as situações vividas por elas neste contexto colonial, desafiando os/as participantes a se unirem por uma causa teoricamente individual, mas intrinsecamente coletiva.

O desafio final é voltar a 1492 e evitar a colonização Espanhola. A escolha do obstáculo atende a perspectiva decolonial de que a modernidade, tal como conhecemos, tem sua origem na colonização de Abya Yala. Conforme Quijano,

A globalização em curso é, em primeiro lugar, a culminação de um processo que começou com a constituição da América e do capitalismo colonial/moderno e eurocentrado como um novo padrão de poder mundial. Um dos eixos fundamentais desse padrão de poder é a classificação social da população mundial de acordo com a ideia de raça, uma construção mental que expressa a experiência básica da dominação colonial e que desde então permeia as dimensões mais importantes do poder mundial, incluindo sua racionalidade específica, o eurocentrismo. Esse eixo tem, portanto, origem e caráter colonial, mas provou ser mais duradouro e estável que o colonialismo em cuja matriz foi estabelecido. Implica, conseqüentemente, num elemento de colonialidade no padrão de poder hoje hegemônico." (QUIJANO, 2005, p.227-278)

Ainda segundo Quijano, é neste momento também que a América se institui como o primeiro espaço/tempo de um padrão de poder de vocação mundial e, desse modo e por isso, como a primeira identidade da modernidade.

Dois processos históricos convergiram e se associaram na produção do referido espaço/tempo e estabeleceram-se como os dois eixos fundamentais do novo padrão de poder. Por um lado, a codificação das diferenças entre conquistadores e conquistados na ideia de raça, ou seja, uma supostamente distinta estrutura biológica que situava a uns em situação natural de inferioridade em relação a outros. Essa ideia foi assumida pelos conquistadores como o principal elemento constitutivo, fundacional, das relações de dominação que a conquista exigia. Nessas bases, conseqüentemente, foi classificada a população da América, e mais tarde do mundo, nesse novo padrão de poder. Por outro lado, a articulação de todas as formas históricas de controle do trabalho, de seus recursos e de seus produtos, em torno do capital e do mercado mundial. (QUIJANO, 2005, p.128).

Estes são os parâmetros que orientaram o produto, mesclando a história contada, a negligenciada, a interpretação e as escolhas que farão os/as alunos/as em um processo de conhecimento, reconhecimento e coletividade.

3 Procedimentos Metodológicos

O estudo tem caráter experimental, baseado na pesquisa-ação, que preconiza o acompanhamento das etapas da pesquisa buscando melhorar a prática através de variações sistematizadas por meio das ações vivenciadas e apurações baseadas nestas vivências.

Para a coleta de dados, foi utilizada a pesquisa empírica por meio de observação e registro de eventos específicos, questionários de pré e pós-teste e formulário de avaliação do produto.

Seguindo estes parâmetros, o plano inicial era a aplicação do produto em três diferentes grupos, buscando perceber possíveis problemas e aprimoramentos cabíveis de maneira evolutiva, a fim de concluir a pesquisa com o produto testado, otimizado e pronto para ser disponibilizado e utilizado por outras e outros docentes. Infelizmente, com o surgimento da COVID-19 e as implicações que advieram dela, como a suspensão das atividades escolares e a

proibição de aglomerações, o processo foi interrompido no momento em que haviam sido efetivadas apenas duas aplicações.

Na primeira, o protótipo do jogo foi utilizado em um grupo focal reduzido, com o intuito de perceber se haveriam entraves relativos à ininterrupção das jogadas por problemas de compreensão, de estratégia, de normas ou por itens faltantes ou sobrantes no jogo.

Em um segundo momento, fizemos a aplicação em situação real, em uma turma do Ensino Médio integrado, com o produto completo e já com as melhorias oriundas da avaliação da primeira aplicação.

Com relação aos grupos focais escolhidos, a eleição se deu pela facilidade de acesso, pela diversidade de público e pelos formatos de plano de curso. A primeira aplicação se deu na oficina de testagem de produtos educacionais realizada no mestrado de educação profissional e tecnológica – ProfEPT. A segunda aplicação ocorreu com estudantes dos três anos do Ensino Médio Integrado em Eventos do Campus Brasília. O grupo foi escolhido pela maior possibilidade de que já tivessem tido contato com conteúdo de “civilizações pré-colombianas” na disciplina de História e pelo tempo de contato com a língua espanhola.

A terceira aplicação, que incorporaria aplicação de questionário pré e pós-teste, foi suspensa por causa da pandemia e para substituí-la, incluímos a avaliação do produto por duas especialistas, uma da área das ciências sociais e outra da área das linguagens. Além da exigência da área, buscamos docentes que estivessem inseridas no contexto da educação profissional e atuassem em turmas do Ensino Médio integrado.

Os procedimentos metodológicos foram organizados e executados na seguinte ordem:

- 1) pesquisa e formulação de arcabouço teórico;
- 2) escolha das personagens e do formato do jogo;
- 3) construção teórica e física do jogo;
- 4) aplicação do protótipo;
- 5) aprimoramento do produto;
- 6) aplicação teste em situação real;
- 7) aprimoramento do produto;
- 8) avaliação do produto por especialistas;

9) aprimoramento do produto;

10) análise do produto e dos efeitos da utilização desta metodologia.

Os formulários de avaliação respondidos pelas especialistas foram elaborados observando-se o trabalho de Priscila de Souza Chisté Leite (Leite, 2018) sobre a validação de materiais educativos. Essa autora presidiu uma comissão de avaliação de produtos educativos, e em pesquisa, sugeriu uma avaliação baseada em Kaplún (2003), que parta de práticas pedagógicas concretas, ou seja, que a análise do material seja realizada em condições reais e não em uma prova de laboratório em condições especiais, por isso também o cuidado de que as avaliações fossem realizadas por pessoas que além da especificação técnica, fossem docentes atuantes nos grupos para quem o produto foi formulado.

Percorrendo seu caminho de pesquisa, Leite encontrou outro trabalho inspirado nas propostas de Kaplún: a pesquisa de Ruiz *et al* (2014), que resultou na elaboração de uma cartilha intitulada “Producción de materiales de comunicación y educación popular”. O objetivo da cartilha era oferecer ferramentas para a construção de materiais de forma participativa, respeitando os direitos humanos e a diversidade de gênero, e conhecer e experimentar diferentes formatos, estilos e linguagens no processo de produção do material, abordando suas possibilidades de validação participativa.

A cartilha contém perguntas-chave que estimulam a reflexão crítica sobre o processo de produção de materiais educativos e sugerem a organização de um guia de perguntas a partir de cinco componentes: “atração, compreensão, envolvimento, aceitação e mudança da ação.” Esse guia serviu de suporte para a elaboração das questões voltadas para a avaliação do produto educacional e também apoiou a construção de parte do produto.

Ao final do processo, após validado, o produto será disponibilizado para impressão e montagem na plataforma EDUCAPES, para que assim, outros professores e professoras possam acessá-lo, imprimi-lo e utilizá-lo. Existe também a perspectiva de participação em edital da FAP para impressão e distribuição de unidades do produto para os campus ou docentes que desejarem.

As aplicações ocorreram em outubro e dezembro de 2019 e as avaliações foram realizadas em abril de 2020 e serão relatadas e discutidas a seguir.

4 Resultados e discussões

A primeira aplicação, ainda de um protótipo do que seria o produto, foi realizada dentro do próprio contexto do mestrado. Em outubro de 2019, foi proposta uma oficina de testagem de produtos educacionais, na disciplina de Práticas Educativas, com o objetivo de que colegas do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica pudessem testá-lo e enriquecê-lo com observações e sugestões de melhorias. Na ocasião, apenas o protótipo com uma parte do jogo estava pronto. Aconteceram três rodadas com grupos de cinco pessoas que, ao final, fizeram suas observações e sugestões de melhorias.

Foi elogiada a relevância do tema, a interatividade e a atratividade do jogo. Também salientaram a questão da cooperatividade entre jogadores e jogadoras como ponto positivo e propuseram um manual de instruções mais detalhado que não deixasse lacunas. Sugeriram ainda que os objetos necessários para desvendar os enigmas do jogo, como chaves e moedas, fossem objetos de verdade, o que tornaria mais atrativo visualmente do que se estivessem apenas ilustrados em cartas.

Atendidas as sugestões de alterações, foi realizada em dezembro de 2019 uma aplicação para testar o produto completo em situação real com múltiplos tabuleiros em jogos simultâneos e com um grupo focal com quantidade de pessoas necessárias na faixa etária adequada.

O grupo era formado por 22 estudantes dos três anos do Ensino Médio integrado ao técnico em eventos do IFB, reunidos/as em um mesmo local devido à pequena quantidade de estudantes que ainda frequentavam as aulas na proximidade do fim do ano letivo. Foram divididos/as em quatro grupos similares em tamanho, receberam seus tabuleiros e foram convidados/as a iniciar a rodada. Inicialmente, já se declararam encantados/as com o formato do jogo e com a riqueza de detalhes em objetos e ilustração.

Na segunda etapa, que consistia na leitura do manual de instruções e escolha de personagens, esbarramos no primeiro desafio: o manual, que estava grande, já que tentava guardar em si todas as informações necessárias e possíveis respostas a dúvidas que poderiam surgir, não foi lido integralmente por todos os grupos. Apenas um leu mais cuidadosamente e os outros três, ao se assustarem com o tamanho, preferiram tentar começar o jogo e ir buscando as

informações conforme acreditassem que fossem necessárias, acarretando uma série de pequenos erros, os quais fizeram com que tivessem que retornar às jogadas e corrigi-las. Este fato fez com que alguns alunos acreditassem que o jogo era difícil, complexo e por isso quisessem desistir de jogar, o que só não aconteceu porque, por ser um jogo coletivo, o abandono de um dos componentes prejudicava o grupo, o qual intercedeu para que ficassem.

Outro desafio foi o tempo. Não havia sido contabilizado no planejamento, questões como o tempo de reunião de estudantes, de separação em grupos e euforia no contato com o produto, além das questões próprias de cada grupo ter seu tempo de compreensão da metodologia e do texto em língua estrangeira moderna, o que fez com que um grupo não chegasse ao fim do jogo.

Ao final do tempo planejado, realizamos uma roda de conversa, na qual puderam expor suas opiniões a respeito do jogo e suas sugestões de melhorias. Mais uma vez, a temática foi muito elogiada e mencionaram a inquietação com o fato de que há histórias importantes que não são estudadas e que fatos, dados e datas que não os impactam tão diretamente são repetidos à exaustão. Importante também a menção da imposição de papel designado ao gênero que, segundo os/as estudantes, foi e será “desobedecido” sempre que for imposto.

Elogiaram esteticamente o jogo que julgaram atrativo pelas peças e ilustrações. Um dos grupos, que inclusive foi o que melhor se desenvolveu, relatou que já estava familiarizado com a logística de jogos de tabuleiro e RPG, fato que deu a eles outra experiência com o produto, mais simplificada e organizada, o que me levou a enxergar que ele poderia estar de fato complexo para os que não são amantes dos jogos ou que não tem experiência com esse formato. Quando questionados/as sobre o que poderia resolver este problema, sugeriram um vídeo explicativo que substituísse o manual extenso e um demo de simulação coletiva de uma primeira rodada.

A terceira aplicação que ocorreria em março de 2020, foi suspensa por causa da pandemia e substituída pela avaliação por especialistas. Para realizá-la, foi feita uma busca por docentes que atuassem no Ensino Médio integrado ao técnico e que tivessem formação nas áreas de ciências sociais e letras espanhol e pós-graduações que conversassem com a pesquisa perpassando temáticas como a decolonialidade, o feminismo e o ensino de língua estrangeira moderna.

Os questionários de avaliação estavam divididos em duas etapas, a primeira direcionada e a segunda aberta. A primeira etapa estava composta por cinco eixos baseados na cartilha elaborada pela pesquisa de Leite (2018). São eles: atração, compreensão, envolvimento, aceitação e mudança da ação.

As avaliadoras convidadas foram Vanessa Cristina da Silva, que possui formação em língua espanhola, mestrado em linguística aplicada e seis anos de experiência como docente da educação profissional e tecnológica, e Paula Balduino de Melo, doutora em antropologia social, com formação em ciências sociais e experiência nas áreas de antropologia das relações étnico-raciais, das populações afro-latinas e do gênero, bem como na área de sociologia e de educação profissional e tecnológica. As perguntas dos questionários e as respostas das avaliadoras podem ser vistos no Apêndice A.

Com relação aos aprimoramentos sugeridos através do formulário de avaliação, após a leitura, a professora Vanessa foi procurada para agendamento de uma entrevista na qual fosse possível esclarecer e aprofundar questões e sugestões para as dificuldades apontadas no sentido da falta de compreensão do jogo. Foi transparecido que o déficit estava relacionado mais uma vez ao manual de instruções. O caminho sugerido foi a construção de um novo manual ilustrado que contivesse imagens de cada objeto com nome e explicativo de função, além de imagens dos tabuleiros montados com peças e cartas nos locais devidos, o que traria ao manual a leveza e a auto explicação da imagem e diminuiria o peso visual de um texto extenso e grafado em língua estrangeira.

Com relação ao vídeo instrucional para os/as alunos/as, a docente afirmou não acreditar ser uma boa estratégia, pois seria de difícil consulta durante o jogo, e pela quantidade de informações necessárias, seria impossível guardar todas elas em uma única visualização anterior ao início da partida. A docente sugeriu ainda que o vídeo fosse pensado para o/a docente no sentido de fazê-lo/a visualizar todo o funcionamento do jogo no momento do planejamento de utilização do jogo. A última sugestão foi a possibilidade de que o produto pudesse ser dividido e jogado em diferentes aulas ou dias, já que a necessidade de aulas duplas impossibilitaria a aplicação em uma série de contextos em que a disciplina de LEM espanhol só possui uma aula semanal.

Todas as sugestões de aprimoramentos foram acatadas e se encontram incluídas na versão final do produto.

A sugestão apresentada pela especialista Paula Balduino consistiu na construção de cartas localização que contemplassem todas as receptáculos e permitissem aos alunos e alunas o contato mais aprofundado com as histórias de todas elas. Completamente de acordo com a riqueza que trará à pesquisa e ao produto, o projeto é seguir com a construção das novas cartas localização e tabuleiros posteriormente em outra etapa de estudos, já que este aprimoramento exige tempo de pesquisa, construção e revisão muito superior ao possuído neste momento.

De acordo com as respostas recebidas no formulário de avaliação e também nas duas aplicações, evidencia-se na concretização do produto a aproximação com diversos aspectos que fundaram a sua construção.

A avaliação positiva do produto foi unânime no que diz respeito à atratividade, à temática e a interatividade e se mostrou eficaz no quesito mudança de ação.

A questão de reflexão identitária, provocada pelo contato com o *exterior constitutivo* (histórias das personagens), foi percebida e mencionada pela avaliadora Paula Balduino na fala “Todas essas questões alimentam as possibilidades de uma construção subjetiva da juventude calcada em outras imagens e outras histórias.” e também no momento em que declara que há identificação com as ilustrações do produto “Me vejo e vejo minha mãe, minha irmã, minha avó em várias das ilustrações.”

As falas citadas no parágrafo anterior, bem como outras que serão retomadas a seguir, também emergem do produto o seu papel pedagógico decolonial na colaboração da construção de um pensamento crítico-outro que questione a perspectiva eurocêntrica de narrativa histórica do território de Abya Yala. É o caso da análise de Balduino quando afirma que “A invasão das Américas é um evento chave na nossa história, que inaugura uma forma de ser, pensar e existir. Refletir sobre ele é extremamente relevante. Especialmente importante trazer aos estudantes a perspectiva de identificação com os demais territórios da América.” E ainda que “O desafio final é retroceder ao ano de 1492

e impedir a invasão das Américas pela Espanha. Ou seja, jogadores e jogadoras são chamados a se posicionarem politicamente no jogo”.

Vanessa Cristina também demonstra a percepção do papel decolonial do produto quando manifesta que “o material permite, entre outras coisas, uma reflexão acerca da valorização, da diversidade de saberes, das experiências e das vivências culturais, contribuindo assim para a formação da consciência crítica e reconhecimento e questionamento da sociedade atual.” e ao citar a BNCC em “Ao propor trabalhos que abordam temas relativos à diversidade de saberes e de culturas hispano-americanas, como o jogo em questão, “espera-se também que essa inserção auxilie os jovens a desenvolverem capacidades para pensar, agir e posicionar-se criticamente na sociedade, em âmbito local e também global, promovendo, assim, o agenciamento crítico dos jovens (BNCC, 2018)”.

Com relação ao gênero como categoria de análise decolonial, há diversas menções feitas pelas especialistas em suas avaliações e ainda há falas das alunas na roda de conversa pós-jogo com relação a papéis sociais impostos às mulheres e a sua desobediência, que são compartilhados por elas e pelas receptoras em um movimento claro de empatia, sororidade e posicionamento crítico.

Por último, a manifestação das alunas e alunos quando afirmam que “há histórias importantes que não são estudadas e que fatos dados e datas que não os impactam tão diretamente são repetidos à exaustão” demonstra a construção de um espaço de promoção à interação entre os conhecimentos subalternizados e os conhecimentos ocidentais, onde a hegemonia do último e a invisibilização dos outros foi posta a prova e demonstrou que o objetivo principal do produto foi alcançado.

5 Considerações finais

Ô meu corpo, faça sempre de mim um homem que questiona!
(Frantz Fanon, 2008)

Neste prelúdio está o que moveu todo o curso da presente pesquisa. Nascida do incômodo de não encontrar espaço no ensino da língua para o/a seu/sua principal produtor/a e transformador/a, o/a falante dela, essa pesquisa

gerou um produto educacional que tem como sul a promoção de um incômodo nos/as estudantes. Isso se dá por meio da exposição através de um jogo de tabuleiro que trabalha a história não contada de mulheres de Abya Yala, de fissuras históricas que omitem, na sombra da colonialidade, pessoas que desafiaram a normatização colonial de racialização patriarcal, promovendo um outro espaço de interação entre os conhecimentos subalternizados e os ocidentais, refutando a hegemonia de um e a invisibilização dos outros.

A construção do produto “Abya Yala em jogo” percorreu caminhos de descoberta teórica e pessoal, e, a oportunidade de vê-lo acontecendo de forma independente, nas mãos de outras pessoas foi indescritível. Mais do que ver realizar-se um produto que funciona no campo da aplicabilidade e da jogabilidade, ao perceber a diferença colonial, a interculturalidade, a pedagogia decolonial saindo do campo teórico e gerando, através de um jogo, reflexões, foi inevitável pensar em como teria sido fantástico ter tido contato com esses autores e com estas reflexões quando mais jovem e o quanto isso teria mudado a forma de me ver, de ver os outros, de ver o mundo em uma fase de tanto conflito interno e externo.

Em um produto pedagógico destinado ao ensino de língua estrangeira estão postas as possibilidades de trabalhar as ideias de identidade; pertencimento; colonialidade do saber, do ser do poder e de gênero; e o racismo-sexismo epistêmico que fundamenta essa colonialidade.

O produto será disponibilizado na plataforma EDUCAPES para impressão e utilização, com todas as informações necessárias para que possa ser empregado por docentes e estudantes. Há ainda, como já mencionado, a perspectiva de participação em edital da FAP-DF para o custeio de impressão e montagem de tabuleiros que possam ser entregues a docentes ou disponibilizados nas bibliotecas dos campus do IFB.

Referências

ANTUNES, I. *Língua, texto e ensino: outra escola possível*. São Paulo: Parábola, 2009.

BOLÍVAR, S. *Carta de Jamaica*. Setembro de 1815. Disponível em: <https://albaciudad.org/wp-content/uploads/2015/09/08072015-Carta-de-Jamaica-WEB.pdf>, acesso em: 28/04/2020.

CRUZ, E. A. de S.; OLIVEIRA, L. F. de. Penso, mas não existo! Invisibilidade da África nos currículos de história do Rio de Janeiro. *Revista Interdisciplinar de Humanidades*, v.3, n. 1, p.119, jan-jun 2016.

DECLARACIÓN DE INXIMCHE', 30 de março de 2007. Disponível em: <http://www.nacionmulticultural.unam.mx/movimientosindigenas/docs/67.pdf>, acesso em 28/04/2020.

DUSSEL, E. Europa, modernidade e eurocentrismo. Em: LANDER, E. (org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Colección Sur, CLACSO, Buenos Aires, 2005.

DUSSEL, E. Transmodernidade e interculturalidade: interpretação a partir da filosofia da libertação. *Sociedade e Estado*, Brasília, v. 31, n. 1, p. 51-73, Apr. 2016.

ESCOBAR, A. Mundos y conocimientos de otro modo: el programa de investigación de modernidad/colonialidade latinoamericano. *Tabula Rasa*, n. 1, p. 51-86, Ene.-Dic. 2003.

FANON, F. *Pele negra, máscaras brancas*. Salvador: EdUfba, 2008.

FERNANDES, D. Práticas de ensino e de avaliação de docentes de quatro universidades portuguesas. Em: *Avaliação, ensino e aprendizagens em Portugal e no Brasil: realidades e perspectivas*. Lisboa: Educa, 2015. p. 97-135, v. 1.

GROSGUÉL, R. A estrutura do conhecimento nas universidades ocidentalizadas: racismo/sexismo epistêmico e os quatro genocídios/epistemicídios do longo século XVI. In: *Sociedade e Estado*, v. 31, n. 1, p. 25-49, 2016.

HALL, S. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, T. T. (org.), *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

KAPLÚN, G. (2003). *Materiais educativos: experiência de aprendizado*. Revista Comunicação & Educação, 271, 46-60. São Paulo, 2003.

KILOMBA, G. *Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano*. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

LEITE, P. S. C. *Produtos Educacionais em Mestrados Profissionais na Área de Ensino: uma proposta de avaliação coletiva de materiais educativos*. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2018/article/view/1656>, acesso em: 20/03/2020.

LUGONES, M. Heterosexualism and the Colonial/Modern Gender System. *Hypatia* 22(1), 2017, p. 186–219

MALDONADO-TORRES, N. Sobre la colonialidad del ser, contribuciones al desarrollo de un concepto. In: CASTRO-GÓMEZ, S.; GROSGUÉL, R. (org.). *El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del*

capitalismo global. Bogotá: Universidad Javeriana-Instituto Pensar, Universidad Central-IESCO, Siglo del Hombre, 2007.

MENDOZA, B. La epistemología del sur, la colonialidad del género y el feminismo latino-americano. In: Yuderkys Espinosa Minoso (org.). *Aproximaciones críticas a las prácticas teórico-políticas del feminismo latinoamericano*. Buenos Aires: En la Frontera, 2010.

MIGNOLO, W. *Histórias locais/projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

MORENO, A. F. B. Educação escolar e cultura(s): construindo caminhos. *Revista Brasileira de Educação*, 2003, v. 26, nº 1, p. 13-32.

NAVARRO-SWAIN, T. *A construção dos corpos: perspectivas feministas*. Ilha de Sta Catarina: Editora Mulheres, 2008.

PORTO-GONÇALVES, C. W. Abya Yala. *Enciclopédia Latinoamericana*. Disponível em: <http://latinoamericana.wiki.br/verbetes/a/abya-yala>, acesso: 26/03/2020.

PRATT, M. L. *Os olhos do império: relatos de viagem e transculturalização*. São Paulo: EDUSP, 1999.

QUIJANO, A. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, E. (org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latinoamericanas*. Colección Sur Sur, CLACSO, Buenos Aires, Argentina. p.227-278, 2005.

RUIZ, L.; MOTTA, L.; BRUNO, D.; DEMONTE, F.; TUFRO, L. (2014). *Producción de materiales de comunicación y educación popular*. Buenos Aires: Publicaciones de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.

SARMIENTO, D. F. *Facundo: Civilización y barbárie*. Santiago do Chile, 1845.

SEGATO, R. L. *Gênero e colonialidade: em busca de chaves de leitura e de um vocabulário estratégico descolonial*. E-cadernos CES (Online), v. 18, p. 1-5, 2012. Disponível em: <https://journals.openedition.org/eces/1533>, acesso em: 20/02/2020.

SEGATO, R. L. *Contra-pedagogías de la crueldad*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2018.

SILVA, S. G. *Jogos Educativos digitais como instrumento metodológico na educação infantil*. 2010. Disponível em: <http://psicopedagogiabrasil.com.br/>, acesso em 13.11.18.

SILVA, T. T. *A produção social da identidade e da diferença*. Pelotas: Ed. UFPEL, 2011.

SOUZA, L. de M. *Inferno Atlântico: demonologia e colonização: séculos XVI-XVIII*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

VELASCO, C. G. *Brincar, o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro: Sprint, 1996

WALSH, C. *Pensamiento crítico y matriz (de)colonial: Reflexiones latinoamericanas*. Quito: Ediciones Abya-yala, 2005.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Etapa 1. Avaliação direcionada.

1. Atração: consiste em verificar se os conteúdos do material serão atraentes para o grupo destinatário.

1.1. O que você acredita que chamará mais a atenção dos estudantes neste material? Por quê?

Paula Balduino: Acredito que as ilustrações e algumas dinâmicas do jogo, como as charadas e o próprio desafio proposto em cada Carta-cenário.

Vanessa Cristina: Acredito que o fato de ser um material lúdico já poderá atrair bastante os alunos, inclusive porque o jogo se assemelha a jogos que eles, normalmente, conhecem nessa faixa etária.

1.2. O que você acredita que pode ser ignorado pelos estudantes neste material? Por quê?

Paula Balduino: Talvez alguns detalhes da história das mulheres que são as Cartas Receptáculos possam ser ignorados, já que, com exceção de Francisca Pizarro Yupanqui e Eli Almic, as demais personagens entram no jogo quando os estudantes lançam mão das cartas nas quais elas estão retratadas.

Vanessa Cristina: Não sei identificar o aspecto que eles poderiam ignorar, mas sim não se atentarem devido às próprias orientações do jogo.

1.3. O que mudaria para melhorar a atratividade do material?

Paula Balduino: Acho que o material é muito atrativo, não mudaria nada.

Vanessa Cristina: As instruções e orientações estarem mais claras.

1.4. Você se identifica com as imagens?

Paula Balduino: Muito! Me vejo e vejo minha mãe, minha irmã, minha avó em várias das ilustrações.

Vanessa Cristina: Não me identifiquei porque não consegui entender.

1.5. Existem elementos que desviam a atenção do leitor?

Paula Balduino: Penso que não.

Vanessa Cristina: Sim, os elementos estão relacionados às orientações e instruções.

2. Compreensão: implica perguntar se os conteúdos do material são entendidos pelo grupo destinatário.

2.1. Apresenta conceitos e argumentos claros?

Paula Balduino: Sim.

Vanessa Cristina: Alguns sim, outros não.

2.2. Apresenta escrita acessível, evitando palavras desnecessárias e difíceis de entender?

Paula Balduino: Sim. O jogo é pensado como atividade do componente curricular Língua Espanhola. Não obstante, tem o cuidado de apresentar todo o texto bilíngue.

Vanessa Cristina: A escrita está acessível, porém o manual está confuso, dificultando o entendimento das regras do jogo.

2.3. Estrutura as ideias facilitando o entendimento do assunto tratado?

Paula Balduino: Sim.

Vanessa Cristina: Em parte.

2.4. Você acredita que a linguagem do material está apropriada para o público alvo?

Paula Balduino: Acredito que sim. O jogo mescla RPG e tabuleiro. Penso que os jovens contemporâneos estão familiarizados com ambas as linguagens.

Vanessa Cristina: Sim, a linguagem está de acordo com público alvo.

2.5. Existem palavras de difícil compreensão? Quais?

Paula Balduino: Não.

Vanessa Cristina: Não encontrei dificuldades com as palavras, mas na redação das instruções e orientações das regras.

2.6. Acredita que compreenderão a mensagem passada pelo jogo?

Paula Balduino: Acredito que sim.

Vanessa Cristina: Com uma reformulação da redação, sim

2.7. Há pouca, suficiente ou muita informação?

Paula Balduino: Suficiente informação.

Vanessa Cristina: Pouca.

2.8. O leitor precisa ter algum conhecimento prévio para compreender o assunto abordado?

Paula Balduino: Creio que não.

Vanessa Cristina: Acredito que não, no entanto isso só pode ser afirmado quando houver uma reformulação da escrita das instruções e orientações.

3. Envolvimento: averigua se o destinatário reconheceria o material como destinado a ele.

3.1. Parece que esse material é destinado a estudantes do ensino médio? Por quê?

Paula Balduino: Sim, acredito que está claro devido o tema sociocultural que o jogo aborda ser pertinente ao ensino médio.

Vanessa Cristina: Sim, por conta da linguagem (RPG e tabuleiro), por conta dos desafios presentes no jogo, por conta da possibilidade de se identificarem com as ilustrações.

3.2. Acredita que os estudantes reconheceriam este material como destinado a eles?

Paula Balduino: Sim, eles reconheceriam sim.

Vanessa Cristina: Acredito que sim.

4. Aceitação: permite confirmar se o enfoque, conteúdos e linguagem foram aceitos.

4.1. Há algo neste material que você considera irritante ou ofensivo?

Paula Balduino: De modo algum.

Vanessa Cristina: Não

4.2. As imagens que aparecem sobre homens e mulheres são estereotipadas?

Paula Balduino: Não.

Vanessa Cristina: Não percebi nada com relação a isso.

4.3. A linguagem utilizada é discriminatória?

Paula Balduino: Pelo contrário, o jogo busca desconstruir imagens estereotipadas e discriminatórias.

Vanessa Cristina: Absolutamente.

5. Mudança de ação: busca comprovar se o material estimula uma mudança de olhar e atitude.

5.1. Contempla atividades em que as atitudes e o posicionamento político e social são trabalhados?

Paula Balduino: Com certeza. O desafio final é retroceder ao ano de 1492 e impedir a invasão das Américas pela Espanha. Ou seja, jogadores e jogadoras são chamados a se posicionarem politicamente no jogo.

Vanessa Cristina: Sim, principalmente ao trazer a figura das receptáculos e abordar o tema das invasões.

5.2. Propõe reflexão sobre a realidade do leitor, levando-o a questionar o modelo de sociedade vigente?

Paula Balduino: Sim.

Vanessa Cristina: Sim, o material permite, entre outras coisas, uma reflexão acerca da valorização, da diversidade de saberes, das experiências e das vivências culturais, contribuindo assim para a formação da consciência crítica e reconhecimento e questionamento da sociedade atual.

5.3. Você acredita que seja uma reflexão importante? Por quê?

Paula Balduino: Acredito que sim. A invasão das Américas é um evento chave na nossa história, que inaugura uma forma de ser, pensar e existir. Refletir sobre ele é extremamente relevante. Especialmente importante trazer aos estudantes a perspectiva de identificação com os demais territórios da América.

Vanessa Cristina: Sim, é muito importante que os alunos do ensino médio reflitam sobre e reconheçam o poder da língua espanhola no seu aprendizado. Ao propor trabalhos que abordam temas relativos à diversidade de saberes e de culturas hispano-americanas, como o jogo em questão, “espera-se também que essa inserção auxilie os jovens a desenvolverem capacidades para pensar, agir e posicionar-se criticamente na sociedade, em âmbito local e também global, promovendo, assim, o agenciamento crítico dos jovens (BNCC, 2018)”.

5.4. O material textual aborda aspectos históricos, políticos, culturais, sociais e linguísticos de forma natural?

Paula Balduino: Sim. As cartas conseguem trazer uma amplitude de aspectos históricos, políticos, culturais, sociais e linguísticos. As cenas também trazem esses aspectos.

Vanessa Cristina: Sim

Etapa 2. Avaliação livre. De acordo com a sua área de especialidade, faça uma análise do produto avaliado que mencione pontos positivos, relevância da temática e do produto e pontos que podem ser melhorados.

Paula Balduino: Abya Yala em Jogo traz várias temáticas relevantes para o público-alvo. Traz uma leitura contrahegemônica sobre as Américas, visibilizando as histórias de mulheres negras, indígenas, mestiças que foram apagadas da narrativa historiográfica nacional. Traz personagens históricas anteriores à colonização, como Malinche, que vivia na região entre os povos Maia e Asteca. Traz desafios que nos fazem pensar: como seriam as Américas se não ocorresse a invasão europeia?

Todas essas questões alimentam as possibilidades de uma construção subjetiva da juventude calcada em outras imagens e outras histórias. Ao mesmo tempo, o jogo mostra que a invasão inaugurou um padrão nas relações entre territórios, nações e pessoas cunhado no

exercício de poder estruturado em torno da raça e do gênero. Nesse sentido, acredito que o jogo tem o potencial de trazer aos estudantes uma reflexão enraizada em suas subjetividades. A exemplo, jovens negras podem se conscientizar sobre como são posicionadas de modo desfavorável na estrutura social racista, sexista e classista. Ao mesmo tempo, podem se inspirar em María Remedios de Valle, soldada afro-argentina que ganhou vários títulos a partir de seu trabalho. Ao vivenciar essas personagens, elas podem incorporar a resistência, a capacidade de persuasão, a luta, os poderes específicos, enfim, podem incorporar a vida dessas mulheres em suas próprias vidas. Outro ponto positivo é a possibilidade de vivenciar tudo isso brincando, dentro de uma proposta colaborativa. Na própria dinâmica do jogo, evoca-se um elemento das matrizes afro-indígenas, que é a cooperação, em detrimento da competição, um dos pilares da sociedade capitalista inaugurada pela invasão europeia à África e América.

Com relação aos pontos que podem ser melhorados, tenho uma única sugestão. Já que o jogo objetiva contar a história de mulheres negras, indígenas, mestiças, evidenciando as situações vividas por elas em contexto colonial, pode ser interessante em um momento futuro criar novas Cartas-cenário, que tragam à cena Malinche, María Remedios del Valle, Mariana Grajales Cuello, Frida Kahlo, as Irmãs Mirabal e a própria Pacha Mama.

Vanessa Cristina: Acredito que o produto apresentado é muito rico e pertinente aos seus objetivos.

Há uma proposta de atividade lúdica, com o uso da língua-alvo, abordando seus aspectos sociolinguísticos, bem como uma proposta de alargamento dos horizontes dos alunos com relação aos conhecimentos socioculturais, o que contribui para a compreensão acerca dos impactos das decisões e ações humanas e seus reflexos na sociedade atual.

APÊNDICE B – PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional que se encontra a seguir é um jogo de tabuleiro em língua espanhola que trabalha a história de mulheres de Abya Yala desde uma perspectiva decolonial e intercultural, na pretensão de promover o conhecimento de uma nova narrativa ou gerar inquietação em relação à narrativa anteriormente conhecida, de forma intrigante, divertida e colaborativa.

O jogo é um misto de jogo de tabuleiro e *Role-Playing Game (RPG)*, um gênero de jogo no qual jogadores/as assumem o papel de personagens imaginárias em um mundo fictício, observando as características e histórias de suas personagens.

O enredo consiste basicamente em uma viagem no tempo realizada por uma empresa que é responsável por proteger a humanidade, impedindo falhas temporais. Agentes da empresa incorporam receptáculos que viajam no tempo e tentam encontrar falhas e resolvê-las coletivamente utilizando habilidades específicas e cobrindo as fraquezas do grupo a fim de descobrirem a falha e vencerem juntos/as. É, portanto, um jogo colaborativo.

No caso do Abya Yala em jogo, as receptáculos são mulheres da América Hispânica que desempenharam um papel importante no local e no tempo em que viveram, na luta pela liberdade, pela dignidade e pelo respeito. Estas personagens, juntas, têm que usar suas habilidades para voltar a 1492 e impedir a colonização das Américas. Neste caminho, encontram desafios e enigmas que devem desvendar. A proposta é trabalhar a história não contada destas mulheres e da própria Abya Yala através delas.

A escolha das personagens que servem de receptáculos atendeu ao critério de pluralidade local e temporal. Foram eleitas buscando contemplar diferentes momentos históricos contemporâneos e posteriores à colonização (Séculos XVI, XVII, XVIII, XIX, XX e XXI) e diferentes localidades de Abya Yala (Territórios inca e asteca, Cuba, México, República Dominicana, Argentina e Uruguai).

A ilustração das receptáculos ficou por conta de Lisandra Lélis, estudante do 3º ano do Ensino Médio integrado. A artista realizou longa pesquisa que a

muniu de informações sobre cada personagem e relatou a preocupação de que as personagens não fossem estereotipadas ou sexualizadas.

Estes são os parâmetros que conduziram o produto, mesclando a história contada, a negligenciada, a interpretação e as escolhas que farão os/as alunos/as em um processo de conhecimento, reconhecimento e coletividade.

A seguir se encontram as informações necessárias para a utilização do material:

1. Destinatário/a: estudantes do Ensino Médio integrado ao técnico que tenham como componente curricular o ensino de LEM-espanhol.*

*Embora tenha sido criado para atender a este grupo, pode ser aplicado em outras turmas da EPT como os FICs de língua espanhola, a graduação em letras espanhol ou mesmo em turmas do Ensino Médio convencional.

2. Número de participantes: 3 a 5 jogadores\as por tabuleiro. Para atender a demanda de uma turma, será necessário imprimir e montar a quantidade de tabuleiros necessária para a quantidade de estudantes do grupo.

3. Tempo de aplicação: O tempo necessário para a realização dos 3 desafios constantes no jogo é de 140 minutos, considerando o tempo de organização e leitura do manual, podendo ser realizados em diferentes dias, utilizando o mecanismo de pausa presente no manual de instruções. O tempo necessário para realização dos dois primeiros desafios é de 30 minutos cada. Para o último desafio são necessários 40 minutos.

4. Uso bilíngue: O jogo tem versões em português para todas as cartas, textos e manual, porque embora o desenvolvimento em língua espanhola seja um dos objetivos do produto, alguma dificuldade de compreensão na língua alvo não pode ser um impeditivo para o desenvolvimento dos outros objetivos, nem mesmo deste próprio, já que a dificuldade de leitura do material poderia configurar desistência já no início da aplicação, o que frustraria todo o restante do progresso. Para utilização das cartas bilíngues, sugerimos a seguintes hipóteses que vão depender do nível de compreensão escrita da língua:

4.1 Livre acesso às cartas em português: consiste em entregar aos grupos as versões das cartas em português sempre que solicitado por eles e elas sem nenhuma penalidade.

4.2 Acesso às cartas em português condicionado à perda de uma unidade de tempo: consiste em entregar aos grupos as versões das cartas em português quando solicitado por eles e elas, exigindo que percam uma unidade de tempo para cada carta entregue.

4.3 Acesso às cartas em português condicionado à perda de três unidades de tempo: consiste em entregar aos grupos as versões das cartas em português quando solicitado por eles e elas, exigindo que percam três unidade de tempo para cada carta entregue.

5. Material Necessário: Para montar a caixa do jogo com todos os itens necessários você precisará de:

5.1 Uma caixa ou pacote que caiba todo o material.

5.2 Cinco pinos de jogadores de cores diferentes.*

*A sugestão é confeccionar com biscoit.

5.3 Seis dados numerados de 1 a 6.

5.4 Um dado numerado de 1 a 3 (claro que pode ser usado um dado comum, mas só devem ser considerados resultados de 1 a 3. Neste caso, os números 4, 5 e 6 podem ser considerados como 1, 2 e 3, respectivamente.

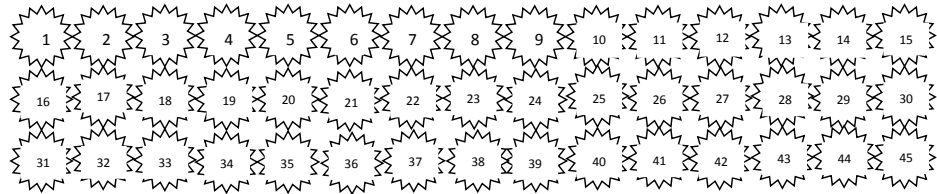
5.5 Três moedas.

5.6 Uma chave.

5.7 Uma caixa pequena.

5.8 A impressão de todo o material a seguir em tamanho A3.*

*A sugestão é que seja impresso em papel mais rígido para que se torne mais durável



ABYA YALA

IEM JIOGO

A	B	C	D	E



María Remedios del Valle
(Argentina – 1766)



Foi uma soldada que participou da Guerra da Independência da Argentina. Prestou primeiros socorros nas Invasões Britânicas e, após a Revolução de Maio, atuou como combatente no Exército do Norte durante toda a guerra o que lhe valeu os títulos de "capitã" e "mãe da pátria" e, no final dos seus dias, o posto de sargento-mor do Exército.

Resistência	3
Vidas	2
Persuasão	2
Combate	5
Poderes específicos:	Luta armada



María Remedios del Valle
(Argentina – 1766)



Fue una soldada que participó en la Guerra de Independencia argentina. Brindó primeros auxilios en las invasiones británicas. Después de la Revolución de Mayo, actuó como combatiente en el Ejército del Norte durante la Guerra de la Independencia, que le valió los títulos de "capitán" y "madre de la patria" y, al final de sus días, el Rango de sargento del ejército.

Resistencia	3
Vidas	2
Persuasión	2
Lucha	5
Poderes específicos:	Lucha armada



Mariana Grajales Cuello
(Cuba – 1815)



Nasceu em 12 de julho de 1815 em Santiago de Cuba e é chamada Mãe da Nação. Na grande guerra, ela, seu marido e seus 14 filhos participaram em combate ou dando sua contribuição aos hospitais de sangue do Exército de Libertação.

Resistência	3
Vidas	2
Persuasão	5
Combate	3
Poderes específicos:	Cura de enfermos



Mariana Grajales Cuello
(Cuba – 1815)



Nació el 12 de julio de 1815 en Santiago de Cuba y es llamada Madre de la Nación. En la Gran Guerra, ella, su esposo y sus 14 hijos participaron, ya sea en combate o haciendo su contribución a los hospitales de sangre del Ejército de la Libertación

Resistencia	3
Vidas	2
Persuasión	5
Lucha	3
Poderes específicos:	Sanación de enfermos



Malinche

(Região entre os povos
Maias e Astecas – 1497)



Foi raptada e vendida como escrava para traficantes Xicalongo. Foi uma das vinte jovens oferecidas como presente pelos nativos a Hernán Cortéz em sua chegada a Tabasco. Destacou-se pelas suas habilidades com idiomas. Além de servir como intérprete, ajudou nas negociações entre espanhóis e astecas.

Resistência	4
Vidas	2
Persuasão	3
Combate	3
Poderes específicos:	Tradução



Malinche

(Región entre los pueblos
Mayas e Aztecas – 1497)



Fue secuestrada y vendida como esclava a los traficantes de Xicalongo. Era una de veinte jóvenes que los nativos le ofrecieron como regalo a Hernán Cortéz en su llegada a Tabasco. Se destacó por sus habilidades lingüísticas. Además de servir como intérprete, ayudó en las negociaciones cercanas entre españoles y aztecas.

Resistencia	4
Vidas	2
Persuasión	3
Lucha	3
Poderes específicos:	Traducción



Pacha Mama



É a Deusa da fertilidade e Divindade feminina cultuada em diversas culturas, principalmente a Inca, cuja mitologia fala de suas origens. É a fonte feminina de onde vem todo o mundo material, os meios de subsistência de toda a natureza e toda a realidade. Pacha Mama é uma deusa que produz, que engendra.

Resistência	2
Vidas	5
Persuasão	2
Combate	4
Poderes específicos:	Magia

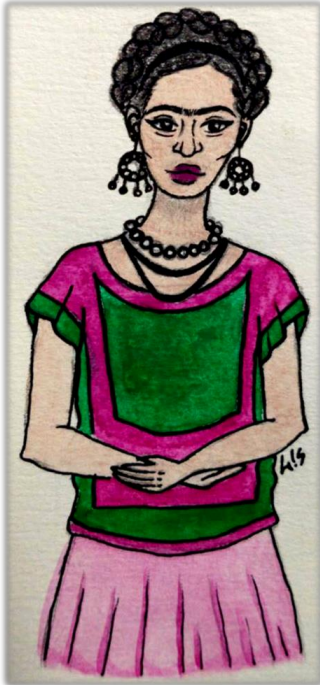


Pacha Mama



Ella es la Diosa de la fertilidad y la Divinidad femenina adorada en varias culturas, especialmente la Inca, cuya mitología habla de sus orígenes. Es la fuente femenina de la que proviene todo el mundo material, el sustento de toda la naturaleza y toda la realidad. Pacha Mama es una diosa que produce, que engendra.

Resistencia	2
Vidas	5
Persuasión	2
Lucha	4
Poderes específicos:	Magia

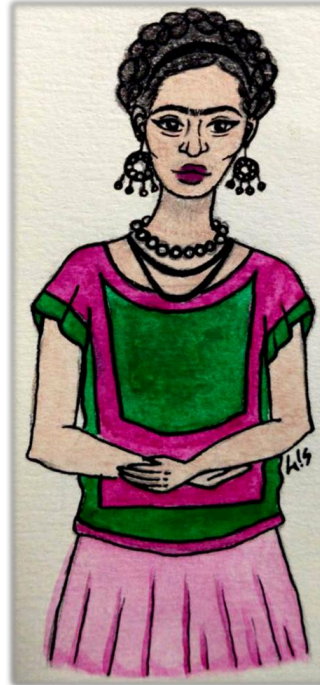


Frida Kahlo
(México – 1907)



Pintora, teve uma vida marcada pela superação das dores que sentia permanentemente, pela busca incessante de sua identidade, pela sua personalidade forte e, principalmente, pelo trabalho incrível que desenvolveu no campo das artes.

Resistência	5
Vidas	2
Persuasão	3
Combate	2
Poderes específicos:	Pincéis mágicos



Frida Kahlo
(México – 1907)

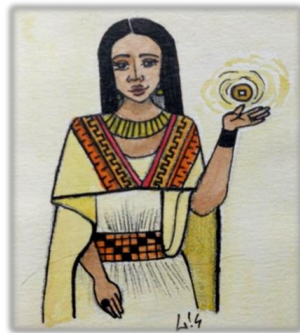


Pintora, tuvo una vida marcada por la superación de los dolores que sintió permanentemente, por la búsqueda incessante de su identidad, su fuerte personalidad y especialmente por el increíble trabajo que desarrolló en el campo de las artes.

Resistencia	5
Vidas	2
Persuasión	3
Lucha	2
Poderes específicos:	Pinceles mágicos

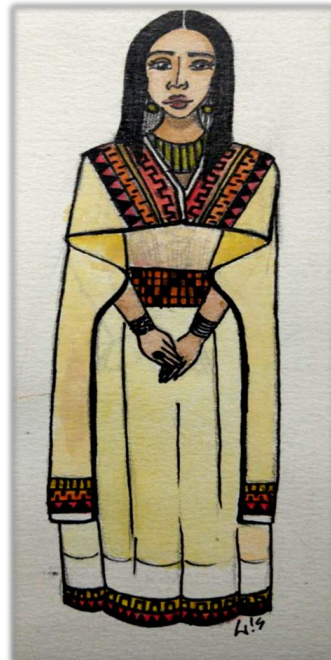


Francisca Pizarro Yupanqui
(Império Inca -1551)

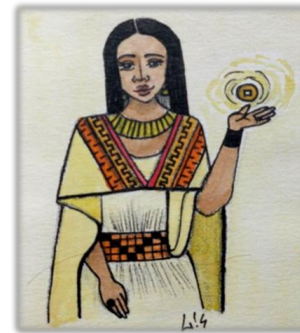


La Sra. Francisca Pizarro Yupanqui es la primera mestiza del Perú, hija y única heredera del conquistador y gobernador del territorio, Francisco Pizarro, y de la Sra. Inés Huaylas Yupanqui, princesa inca y gran dama de Hatum Huaylas, quien fue entregada por su padre a Pizarro en el momento de su rendición. Quedó huérfana de padre y madre de niña. A los 17 años, fue enviada a España para casarse con su tío mayor, Hernadez Pizzaro, para evitar una nueva resistencia inca.

Resistencia	4
Vidas	2
Persuasión	4
Lucha	2
Poderes específicos:	Riqueza



Francisca Pizarro Yupanqui
(Império Inca -1551)



Senhora Francisca Pizarro Yupanqui, a primeira mestiça do Peru, filha e única herdeira do conquistador e governador do território, Francisco Pizarro, e da sra. Inés Huaylas Yupanqui, princesa Inca e grande dama de Hatum Huaylas, que foi entregue por seu pai a Pizarro no momento de sua rendição. Ficou órfã de pai e mãe ainda criança. Aos 17 anos, foi enviada de navio para a Espanha, para casar-se o com o seu tio, já idoso, Hernadez Pizzaro, e evitar assim uma nova resistência Inca.

Resistência	4
Vidas	2
Persuasão	4
Combate	2
Poderes específicos:	Riqueza

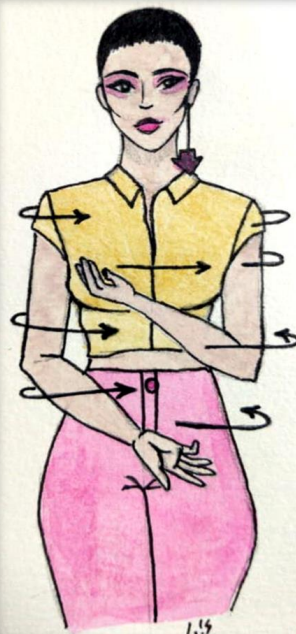


Eli Almic
(Uruguai – 1987)



É uma rapper de sucesso no Uruguai. Estudou na Escola Montevidiana de Arte Dramático (EMAD) entre 2006 e 2010. Suas letras falam das injustiças e da desigualdade. É muito respeitada e admirada na cena do hip hop local.

Resistência	4
Vidas	2
Persuasão	4
Combate	2
Poderes específicos:	Palavras-flechas



Eli Almic
(Uruguay – 1987)



Ella es una rapera exitosa en Uruguay. Estudió en la Escuela de Arte Dramático de Montevideo (EMAD) entre 2006 y 2010. Sus letras hablan de injusticias y desigualdades. Ella es muy respetada y admirada en la escena local del hip hop.

Resistencia	4
Vidas	2
Persuasión	4
Lucha	2
Poderes específicos:	Palabras flechas



Irmãs Mirabal

(República Dominicana—1961)



Patrícia Mercedes, Minerva Argentina e Antonia Mirabal foram dominicanas que se opuseram à ditadura de Rafael Leónidas

Trujillo e por isso foram cruelmente assassinadas. A morte de Las Mariposas causou grande comoção na República Dominicana, o que contribuiu no despertar da consciência do povo, e culminou no assassinato de Trujillo em maio de 1961. Em 1999, em homenagem a Las Mariposas, a ONU declarou o dia 25 de novembro como Dia Internacional da Eliminação da Violência contra a Mulher.

Resistência	5
Vidas	3
Persuasão	3
Combate	3
Poderes específicos:	Devolve o golpe dobrado



Irmãs Mirabal

(República Dominicana—1961)



Patrícia Mercedes, Minerva Argentina y Antonia Mirabal fueron dominicanas que se opusieron a la dictadura de Rafael Leonidas

Trujillo y, por eso, fueron cruelmente asesinadas. La muerte de Las Mariposas causó una gran conmoción en la República Dominicana, lo que contribuyó al despertar de la conciencia del pueblo y culminó en el asesinato de Trujillo en mayo de 1961. En 1999, en honor a Las Mariposas, la ONU declaró el 25 de noviembre Día Internacional para la Eliminación de la Violencia contra la Mujer.

Resistencia	5
Vidas	3
Persuasión	3
Lucha	3
Poderes específicos:	Devuelve el golpe doblado

Carta cenário Peru 1551

<p>É um dia outonal de 1551. O vento sopra forte no Porto de Callao, onde, à custa de muito sangue, o centro do império Inca, se torna “Perú”. No canto esquerdo se aproxima a embarcação que a mando do rei da Espanha vem para afastar o risco de um novo levante contra a colonização.</p>	<p>Na entrada do porto, à esquerda, há um baú com uma carta que precisa ser lida para Francisca. A carta foi escrita por estagiários como vocês, que fracassaram e não cumpriram completamente a missão.</p> <p>Para abrir o baú você precisa comprar uma chave que se encontra na joalheria Callao, que fica na segunda rua à direita do porto.</p> <p>Para ter acesso a carta, é preciso que estejam neste lugar: (carta B)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - A chave para abrir o baú. 2 - Francisca Pizarro Yupangui aos 17 anos 3 - A receptácula de Francisca Pizarro Yupangui . 	<p>Uma adolescente de 17 anos é obrigada a entrar na embarcação com os dois irmãos adotivos em direção à primavera espanhola.</p> <p>Sua história poderia ser a de qualquer garota do século XVI, não fosse ela a senhora Francisca Pizarro Yupangui, a primeira mestiça do Peru, filha e única herdeira do conquistador, capitão geral e governador do território, Francisco Pizarro, e de uma jovem princesa inca, a sra. Inés Huaylas Yupanqui, princesa e grande dama de Hatum Huaylas, filha do Inca Huayna Cápac e de sua esposa principal, Cóndor Huacho.</p> <p>Francisca é a chave deste lapso temporal. jogue os seus dados de persuasão e tente convencê-la a sair dali com você, antes que seja tarde.</p>	<p>Você precisa de 3 Maravedis de ouro. Talvez ainda não saiba o porquê, mas logo descobrirá.</p> <p>Se não sabe como conseguir, olhe para a embarcação e veja, há 3 homens carregando a fortuna de Francisca. Você deve ir até eles e utilizar alguma de suas habilidades para conseguir as moedas.</p>	<p>Grandes portas talhadas em madeira e recobertas em ouro sinalizam que você chegou à Joalheria Callao. Se aproxima um senhor de meia idade e pergunta “o que deseja?</p> <p>Para comprar o que deseja você deve:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Saber o que deseja 2 - Possuir 3 Maravedis de ouro <p>Caso não possua, busque o que necessita pelo porto e volte quando tiver o necessário.</p> <p>Obs:</p> <p>Só leia se você for Francisca Pizarro Yupangui: você não precisa trabalhar para conseguir as moedas já que possui uma fortuna, mas deixará 1/3 de sua riqueza na joalheria. E só poderá usar 2 dados de fortuna em futuras batalhas.</p>
<p>Es un día otoñal de 1551. El viento sopla con fuerza en el puerto del Callao, donde, a expensas de mucha sangre, el centro del imperio inca se convierte en “Perú”.</p> <p>A la izquierda se aborda la embarcación que al mando de la corona española ordena que venga para evitar el riesgo de un nuevo levantamiento contra la colonización.</p>	<p>En la entrada del puerto a la izquierda, hay un cofre con una carta que debe leerse a Francisca.</p> <p>La carta fue escrita por becarios como usted, que fallaron y no completaron la misión por completo.</p> <p>Para abrirlo, debe comprar una llave que se encuentra en la joyería Callao, que está en la segunda calle a la derecha del puerto.</p> <p>Para tener acceso a la carta, debe estar en este lugar: (carta B)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La llave para abrir el cofre. 2. Francisca Pizarro Yupangui a los 17 años 3. El receptáculo de Francisca Pizarro Yupangui. 	<p>Una niña de 17 años se ve obligada a abordar en una embarcación con sus dos hermanos adoptivos hacia la primavera española.</p> <p>Su historia podría ser la de cualquier niña del siglo XVI, si no fuera ella la Sra. Francisca Pizarro Yupangui, la primera mestiza de Perú, hija y única heredera del conquistador, capitán general y gobernador del territorio, Francisco Pizarro, y una joven princesa inca Señora Inés Huaylas Yupanqui, princesa y gran dama de Hatum Huaylas, hija del Inca Huayna Cápac y de la coya, o esposa principal, Cóndor Huacho.</p> <p>Francisca es la clave de este lapso de tiempo. Enrolle sus datos de persuasión e intente convencerla de que se vaya con usted antes de que sea demasiado tarde.</p>	<p>Necesitas 3 maravedíes de oro.</p> <p>Es posible que no sepa por qué, pero pronto lo descubrirá.</p> <p>Si no sabes cómo conseguirlo, mire al bote y vea, hay 3 hombres que llevan la fortuna de Francisca. Debes ir a ellos y usar algunas de tus habilidades para conseguir las monedas.</p>	<p>Grandes puertas de madera talladas cubiertas con señal de oro de que has llegado a la joyería Callao.</p> <p>Un hombre de mediana edad se acerca y pregunta “¿qué quieres?</p> <p>Para comprar lo que quieres debes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sepa lo que quiere 2. Posee 3 maravedíes dorados <p>Si no, encuentre lo que necesita en el puerto y regrese cuando tenga lo que necesita.</p> <p>Nota:</p> <p>Solo lee si eres Francisca Pizarro Yupangui: no tienes que trabajar para obtener las monedas ya que tienes una fortuna, pero dejarás 1/3 de tu riqueza en joyas. Y solo puedes usar 2 dados de la fortuna en futuras batallas.</p>







Carta cenário Uruguay 2019

<p>Vocês estão na Praça da independência em Montevideo, Uruguai. O ano é 2019. Ex-estagiários estiveram aí há pouco tempo. A má notícia é que eles não conseguiram concluir a missão. A boa notícia é que deixaram tudo bem encaminhado. Como já estamos na era da tecnologia, precisarão de 2 celulares e 2 fones para completar a missão. Que a sorte esteja com vocês!</p>	<p>A sua frente está um monumento de um homem sobre um cavalo. Vocês têm 3 minutos para descobrir quem foi e porque há um monumento em sua homenagem:</p> <p>1 - Caso consigam em até 3 minutos, gastam apenas 1 UT</p> <p>2 - Se conseguirem em mais de 3 minutos gastam 3 UTs.</p> <p>Assim que concluírem, recebam a carta "Brujas" e guardem até que descubram o que fazer com ela.</p>	<p>Você escuta uma voz encantadora e forte que vem de trás do monumento. Há uma mulher cantando rap com letras que lhe soam muito familiar. Para ouvir a canção que ela canta você precisa:</p> <p>1 - Do link do vídeo, que está em outra carta.</p> <p>2 - De fones de ouvido</p> <p>O segredo para conseguir a senha que será necessária para conseguir o mapa da missão final se encontra nessa letra e é repetido várias vezes. Escreva neste papel e guarde para entregar na hora requerida. Talvez seja mais fácil encontrar a senha se não estiver só.</p>	<p>Sentada ao lado da cantora, está uma jovem entregando papéis de divulgação do Show de Eli Almec que ocorrerá mais tarde. Olhando com atenção, você reparará que ela possui o broche da agência.</p> <p>Ao aproximar-se, ela diz: "Tenho um mapa da missão final para vocês. Mas para entregá-lo, preciso que me digam a senha."</p> <p>Se já sabem qual é a senha, digam e peguem o mapa.</p> <p>Se não souberem, procurem e voltem quando souberem.</p>
<p>Te encuentras en la Plaza de la Independencia en Montevideo, Uruguay. El año es 2019.</p> <p>Ex -becarios estuvieron ahí hace poco tiempo. La mala noticia es que no pudieron completar la misión. Lo bueno es que todo quedó en marcha. Como ya estamos en la era de la tecnología, necesitará 2 teléfonos celulares y 2 auriculares para completar la misión. ¡Que la suerte te acompañe!</p>	<p>Delante de ti hay un monumento de un hombre montado en un caballo. Tienes 3 minutos para averiguar quién fue y por qué hay un monumento en tu honor:</p> <p>1. Si pueden hacerlo dentro de 3 minutos, gaste sólo 1 UT.</p> <p>2. Si tienen éxito en más de 3 minutos, gastan 3 UTs y pierden el derecho de acceder a la carta en portugués.</p> <p>Una vez que haya terminado, obtenga la carta "Brujas" y la guarden hasta que descubran qué hacer con ella.</p>	<p>Escuchas una voz encantadora y fuerte que viene de detrás del monumento. Hay una mujer cantando rap con letras y percibes que te suena muy familiar. Para escuchar la canción necesitas:</p> <p>1. Del enlace del video, que se encuentra en otra carta.</p> <p>2. De auriculares.</p> <p>La clave para obtener la contraseña que se necesitará para obtener el mapa final de la misión está en la letra de esa canción y se repite una y otra vez. Escriba en este papel y ahorre para la entrega a tiempo. Puede que le resulte más fácil encontrar la contraseña si no está sólo.</p>	<p>Sentada al lado de la cantante hay una joven que reparte papeles para el próximo Show de Eli Almec. Mirando de cerca, notará que ella posee el broche de la agencia.</p> <p>Quando se acerca, dice: "Tengo un mapa de la misión final para ti. Pero para entregarlo, necesito que me digan la contraseña".</p> <p>Si ya sabe cuál es la contraseña, dígala y obtenga el mapa.</p> <p>Si no lo sabes, búscalo y vuelve cuando lo hagas.</p>



Carta-cenário Missão Final

<p>O local é Cuzco, centro do império inca. O ano é 1532. Pessoas correm e esbarram em vocês, entram com pressa em suas casas. Outros vão em direção à pirâmide Huaca Pucllana, onde é possível perceber que um grande evento ocorrerá.</p> <p>Descubram rapidamente o que está ocorrendo, antes que seja tarde.</p>	<p>Há uma senhora a sua frente que percebeu que vocês estão perdidos. Ela também possui o broche da agência e pergunta se são quem ela espera. Depois, ela afirma que se atrasaram, por isso correm perigo e que ela tem uma mensagem explicativa de missão para vocês, mas que só pode entregar caso respondam corretamente a uma charada.</p> <p>Peguem a carta charada e descubram a resposta:</p> <p>A cada minuto que levarem para encontrar a resposta, perdem uma UT.</p> <p>Assim que acertarem peguem a carta explicativa de missão e leiam.</p>	<p>No alto da pirâmide Huaca Pucllana estão Huáscar e seus súditos, aguardando a chegada de Atahualpa. Vocês precisam convencer os seguranças do império a permitir que falem com Hualpac.</p> <p>Para isso joguem seus dados de persuasão.</p>  <table border="1" data-bbox="673 483 922 506"> <tr> <td>Persuasão</td> <td>2</td> </tr> </table>	Persuasão	2	<p>Pelo corredor direito vem Atahualpa com mais de 3000 aliados, que se juntaram pelo caminho. Revoltados com o governo de Hualpac, eles planejam invadir a pirâmide e tomar o poder.</p> <p>Você deve interceptá-los, alcançar Atahualpa e convencê-lo a se reunir com Hualpac. para lutar conta Pizarro. Usem as armas que forem necessárias.</p>  <table border="1" data-bbox="976 483 1247 575"> <tr> <td>Resistência</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Vidas</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Persuasão</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Combate</td> <td>3</td> </tr> </table>	Resistência	5	Vidas	1	Persuasão	3	Combate	3	<p>Na espreita, Francisco Pizarro e sua tropa aguardam que aconteça a guerra e saibam quem sairá vitorioso para que possam derrotá-lo.</p> <p>Esperamos que, a esta altura, já tenham resolvido os problemas anteriores e estejam reunidas e prontas para lutar contra Pizarro, derrotá-lo e evitar a colonização.</p> <p>Para isso vocês devem:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Ter concluído com êxito a tarefa de todas as outras cartas deste cenário 2 - Estar todas posicionadas nesta carta com Hualpac e Atahualpa <p>Quando estiverem com tudo isso, peguem a carta de batalha final e leiam.</p>
Persuasão	2													
Resistência	5													
Vidas	1													
Persuasão	3													
Combate	3													
<p>El lugar es Cuzco, centro del imperio inca. El año es 1532. La gente corre y se topa contigo, entra con prisa en sus casas. Otros van hacia la pirámide Huaca Pucllana, donde uno puede darse cuenta de que ocurrirá un gran evento.</p> <p>Averigüe rápidamente qué sucede antes de que sea demasiado tarde.</p>	<p>Hay una dama frente a ustedes que se ha dado cuenta de que están perdidos. Ella también tiene el broche de la agencia y pregunta si son quienes ella espera. Luego declara que llegan tarde, por lo que están en peligro y tiene un mensaje de misión explicativo para usted, pero sólo puede entregarlo si responden un acertijo correctamente.</p> <p>Tome la carta de acertijo y descubra la respuesta:</p> <p>Cada minuto que lleva encontrar la respuesta, pierden un UT.</p> <p>Tan pronto como lo hagan bien, tome la carta explicativa de misión y léala.</p>	<p>En la cima de la pirámide Huaca Pucllana, están Huáscar y sus súbditos esperando la llegada de Atahualpa. Debes convencer a los guardias de seguridad del imperio para que te permitan hablar con Hualpac. Para eso tira tus dados de persuasión.</p>  <table border="1" data-bbox="673 997 945 1020"> <tr> <td>Persuasión</td> <td>2</td> </tr> </table>	Persuasión	2	<p>Por el pasillo derecho llega Atahualpa con más de 3000 aliados que se han reunido en el camino, rebeldes por el gobierno de Hualpac. Planean entrar en la pirámide y tomar el poder.</p> <p>Interceptaos, alcance a Atahualpa y asegúrese de que esté convencido de encontrarse con Hualpac para luchar contra Pizarro. Usa las armas que necesites.</p>  <table border="1" data-bbox="976 1003 1247 1095"> <tr> <td>Resistencia</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Vidas</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Persuasión</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Combate</td> <td>3</td> </tr> </table>	Resistencia	5	Vidas	1	Persuasión	3	Combate	3	<p>Al acecho está Francisco Pizarro, junto a su tropa, esperando que ocurra la guerra y él sepa quién saldrá victorioso para que pueda derrotarlo.</p> <p>Esperamos que ya haya resuelto sus problemas anteriores y esté reunido y listo para luchar contra Pizarro, derrotarlo y evitar la colonización.</p> <p>Para esto debes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haber completado con éxito las tareas de todas las otras cartas en este escenario. 2. Estar todas posicionados en esta carta con Hualpac y Atahualpa <p>Quando tengas todo esto, toma la carta de batalla final y lee.</p>
Persuasión	2													
Resistencia	5													
Vidas	1													
Persuasión	3													
Combate	3													



Querida Yupanqui,

Sei que a sua vida tem sido muito difícil. Você foi gerada em meio a este processo exploratório, perdeu o avô assassinado pelo pai, e viu se perder em ruínas metade de sua ancestralidade, de sua cultura, de sua gente. Foi afastada de sua mãe tão pequena, viu seu pai ser assassinado e fugiu com sua tia, por quem foi criada escondida, em fuga, com medo... Privada de qualquer decisão sobre sua vida. E olha, Cariño, as coisas não vão melhorar. Depois de entrar no navio, você chegará à Espanha, será obrigada a casar com o tio Hernandez, 40 anos mais velho que você, terá que viver com ele na casa onde está delido e apenas ao fim da sua vida viverá um sopro de alegria ao se casar com quem você ama. Se alguém se lembrará de você na história? Muito vagamente. Quem contou a história que nos contam no futuro, escolheu chamar ao nosso povo de selvagem, preguiçoso, subdesenvolvido... deu a nós mulheres o papel de fragilidade, de ignorância, de objeto sexual subserviente... ou pior, nos apagou dos momentos históricos.

Como eu sei tanto de você e deste mundo? Eu sou o resquício de um possível futuro bem melhor que este que eu narrei. Mas para que seja corrigido este lapso temporal, é preciso que você fuja agora e acompanhe estas mulheres nessa jornada, porque há outras falhas a corrigir.

E aí, Yupanqui, você aceita o desafio de viver essa aventura?*

*jogam os dados de persuasão Francisca e outra jogadora que esteja nesta casa para descobrir se foi convencida.

Se vocês convenceram Francisca Pizarro, é um sinal de que foram capazes de completar esta missão e estão prontos para deslocar-se para o Uruguai em 2019 para cumprir a próxima. Jogue o dado de UTs para fazer o deslocamento.

Querida Yupanqui,

Sé que tu vida ha sido muy difícil. Fuiste criada en medio a este proceso exploratorio, perdiste a tu abuelo asesinado por tu padre, y perdiste la mitad de tu ascendencia, tu cultura, tu gente. Te separaste de tu joven madre, vio a tu padre asesinado y huyó con su tía, por quien fue criada escondida, huyendo, asustada... privada de cualquier decisión sobre su vida.

Y mira, Cariño, las cosas no mejorarán. Después de ingresar al barco, llegarás a España, te verás obligada a casarse con el tío Hernández, 40 años mayor que tú, tendrás que vivir con él en la casa donde está detenido y sólo al final de su vida vivirá un soplo de alegría cuando cásate con quien amas. ¿Si alguien te recordará en la historia? Muy vagamente. Quien contó la historia que nos cuentan en el futuro, eligió llamar a nuestra gente salvaje, perezosa, subdesarrollada... nos dio a las mujeres el papel de fragilidad, de ignorancia, de objeto sexual servil ... o peor, nos borró de los momentos histórico

¿Cómo sé tanto sobre ti y este mundo? Soy el remanente de un futuro mucho mejor posible del que he narrado. Pero para corregir este lapso de tiempo, debe huir ahora y acompañar a estas mujeres en este viaje, porque hay otros lapsos que corregir.

Entonces, Yupanqui, ¿aceptas el desafío de vivir esta aventura? *

* Tira los dados de persuasión Francisca y otro jugador en esta casa para averiguar si está convencida. Francisca tiene 4 dados de persuasión.

Si han convencido a Francisca Pizarro, es una señal de que han podido completar esta misión y están listos para desplazarse a Uruguay en 2019. Tira el dado UT para hacer el movimiento.

Abya Yala



Brujas

Link:

https://www.youtube.com/watch?v=TPsTHlhvRH4&list=RDTPsTHlhvRH4&start_radio=1&t=61

Cuando solicitado escucha:

Brujas
Eli Almec

Abya Yala



Charada

Charada

Pai e filho viajam de carro. Eles sofrem um acidente grave. O pai morre e o filho é levado ao hospital porque ele precisa de uma complexa operação de emergência. Eles chamam os especialistas médicos, mas quando chegam e um deles vê o paciente, diz: "Eu não posso operar. É meu filho."

Como você explica isso?

Abya Yala



Bruxas

Link:

https://www.youtube.com/watch?v=TPsTHlhvRH4&list=RDTPsTHlhvRH4&start_radio=1&t=61

Quando solicitado ouça:

Brujas
Eli Almec

Abya Yala



Acertito

Acertijo

Un padre y un hijo viajan en coche. Tienen un accidente grave. El padre muere y al hijo se lo llevan al hospital porque necesita una compleja operación de emergencia. Llamam a una eminencia médica pero cuando llega y ve al paciente dice "no puedo operarlo. Es mi hijo."

¿Como se explica eso?

Abya Yala



Carta Explicativa de missão Guerra dos 2 irmãos

Em 1500, os incas habitavam um grande império, que se estendia do sul da Colômbia até o norte da Argentina e Chile.

No momento da chegada dos espanhóis, o Império Inca estava em estado de **guerra civil**, causado pela disputa de poder entre **Huáscar e Atahualpa**.

Ambos eram filhos do último imperador inca, **Huayna Capac**. Após a morte de Huayna Capac, os dois irmãos passaram a lutar entre si para ocupar o trono do império.

Enquanto Huáscar controlava a cidade de Cuzco e era muito influente na parte sul do Império Inca, Atahualpa dominava a importante cidade de Quito e tinha grande influência sobre importantes generais do exército inca e sobre a parte norte do império. Assim que chegou aos territórios do Império Inca, Pizarro soube da guerra travada entre Huáscar e Atahualpa.

Uma das notícias recebidas pelo conquistador espanhol mencionava que a batalha resultou na vitória das forças de Atahualpa.

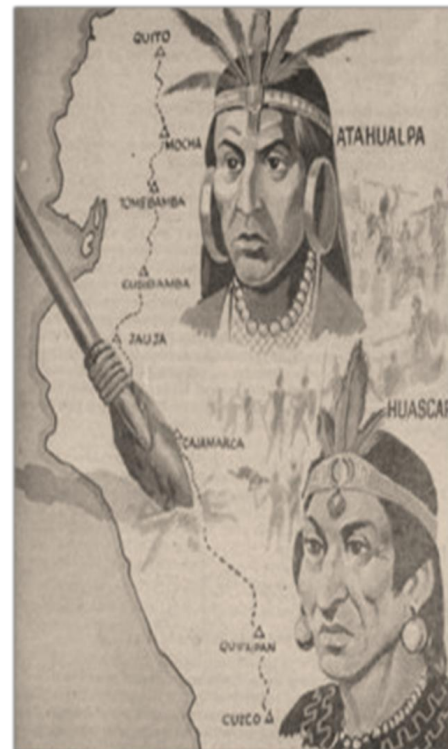
Pizarro, então, partiu ao encontro de Atahualpa e, assim que chegou, foi recebido pacificamente.

O contato entre incas e espanhóis logo se transformou em um verdadeiro massacre. Os **espanhóis emboscaram as forças de Atahualpa** após a recusa dos incas em converter-se ao catolicismo. Durante os combates, vários incas foram mortos e **Atahualpa foi feito prisioneiro**. Mesmo no cárcere, ele ordenou secretamente a morte de Huáscar para evitar uma aliança com os espanhóis.

Com Atahualpa aprisionado, Pizarro incentivou rebeliões de uma classe de servos, os yanaconas. O objetivo de Pizarro era enfraquecer cada vez mais o domínio inca.

Pouco tempo depois de aprisionar Atahualpa, Pizarro decidiu executar o imperador inca. Então, ele ordenou a encenação de um julgamento que **condenou Atahualpa ao enforcamento**. A morte de Atahualpa resultou no colapso total do Império Inca. Após isso, os espanhóis conquistaram a capital inca, Cuzco, e a importante cidade de Quito. Aliados dos espanhóis foram colocados no poder para impedir que rebeliões acontecessem. Ainda assim, durante cerca de quatro décadas, o controle espanhol sobre a região sofreu com diferentes rebeliões.

Vocês estão bem no momento que antecede a guerra dos dois irmãos e a invasão territorial por Hernán Cortez. Intercepte-os, expliquem o que está por vir e consigam que eles se juntem a vocês para o confronto final.



Abya Yala



Carta explicativa de misión Guerra de 2 hermanos

En 1500, los incas habitaban un gran imperio que se extendía desde el sur de Colombia hasta el norte de Argentina y Chile.

En el momento de la llegada de los españoles, el Imperio Inca estaba en un estado de guerra civil, causado por la disputa de poder entre Huáscar y Atahualpa.

Ambos eran hijos del último emperador inca Huayna Capac. Después de la muerte de Huayna Capac, los dos hermanos lucharon entre sí para ocupar el trono del imperio.

Mientras Huáscar controlaba la ciudad de Cuzco y era muy influyente en la parte sur del Imperio Inca, Atahualpa dominaba la importante ciudad de Quito y tenía una gran influencia sobre importantes generales del ejército inca y la parte norte del imperio. Tan pronto como Pizarro llegó a los territorios del Imperio Inca, se enteró de la guerra entre Huáscar y Atahualpa.

Una de las noticias recibidas por el conquistador español mencionó que la batalla resultó en la victoria de las fuerzas de Atahualpa.

Pizarro se dispuso a encontrarse con Atahualpa y fue recibido pacíficamente.

El contacto entre incas y españoles pronto se convirtió en una verdadera masacre. Los españoles emboscaron a las fuerzas de Atahualpa después de que los incas se negaron a convertirse al catolicismo. Durante los combates, varios incas fueron asesinados y Atahualpa fue hecho prisionero. Incluso en la cárcel, ordenó en secreto la muerte de Huáscar para evitar una alianza con los españoles.

Con Atahualpa encarcelado, Pizarro alentó las rebeliones de una clase de sirvientes, los yanaconas. El objetivo de Pizarro era debilitar cada vez más el dominio inca.

Poco después de encarcelar a Atahualpa, Pizarro decidió ejecutar al emperador inca. Luego ordenó la puesta en escena de un juicio que condenó a Atahualpa a la horca. La muerte de Atahualpa resultó en el colapso total del Imperio Inca. Después de eso, los españoles conquistaron la capital inca, Cuzco, y la importante ciudad de Quito.

Los aliados españoles se pusieron en el poder para evitar que ocurrieran rebeliones. Aún así, durante aproximadamente cuatro décadas, el control español sobre la región sufrió diferentes rebeliones.

Entonces estás justo en el instante antes de la guerra de los dos hermanos y la invasión territorial de Hernán Cortez. Interceptados, explica lo porvenir y haz que se unan a vos para la confrontación final contra Hernán Cortés.



Abya Yala



Batalha Final

Se vocês fizeram tudo certo até aqui, pegarão Francisco Pizarro e seus aliados de surpresa e por isso terão o benefício do ataque.

A batalha se dará da seguinte forma:

Vocês atacam Francisco Pizarro:

1. Cada uma escolhe uma habilidade, diz o que vai fazer e o porquê e joga os seus dados. Ele se defende com os dados de suas habilidades.
2. Huascar ataca o exército de Pizarro com 6 dados de combate (6000 pessoas) que se defende com 3 dados (3000 pessoas).
3. Atahualpa tenta convencer os insurgentes de que farão melhor governança. Para isso jogará 2 dados de persuasão e as pessoas questionarão as suas promessas com 3 dados (3000 pessoas).

Cada uma das 3 batalhas soma 1 ponto.

Se você vencer, leia a carta de missão bem-sucedida. Se Pizarro vencer, leia o cartão de missão malsucedida.

Abya Yala



Batalha Final

Si han hecho todo bien hasta ahora, sorprenderá a Francisco Pizarro y sus aliados

y tendrán el beneficio del ataque.

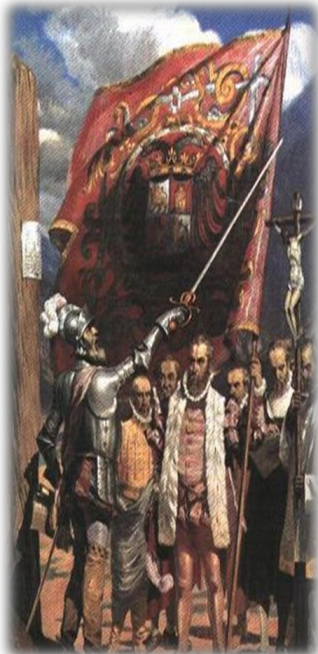
La batalla ocurrirá de la siguiente manera:

Ustedes atacan a Francisco Pizarro:

1. Cada una elige una habilidad, dice qué hará y por qué, y lanza sus dados. Pizarro se defiende con los dados de sus habilidades.
2. Huascar ataca al ejército de Pizarro con 6 dados de combate (6000 personas) defendiéndose con 3 dados (3000 personas).
3. Atahualpa intenta convencer a los insurgentes de que harán una mejor gobernanza. Para eso jugarás 2 dados de persuasión y la gente cuestionará tus promesas con 3 dados (3000 personas).

Cada una de las 3 batallas se suma 1 punto.

Si ganan ustedes lean la carta de misión exitosa. Si gana Pizarro lean la carta de misión no exitosa.



Francisco Pizarro



Filho de um coronel, Pizarro nasceu em Trujillo, Castela, um dos reinos que formariam a atual Espanha, em 1474.

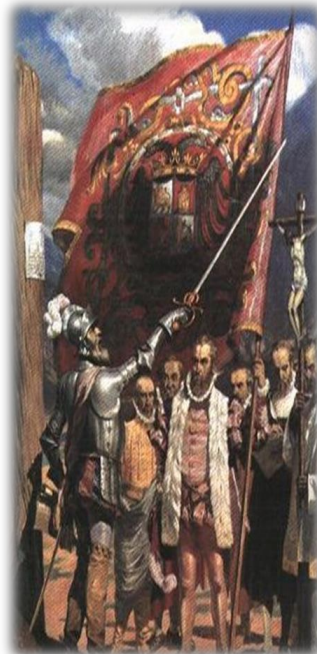
A ascendência militar e a febre das Grandes

Navegações inspiraram Pizarro, que conseguiu lugar em duas expedições para a costa da atual Colômbia, onde fracassou em diversas expedições até saber das riquezas Incas.

Rumando ao sul pela costa, Pizarro se encontrou com outros exploradores para juntar forças. Em 1532, a expedição chegou à cidade de Cajamarca para se encontrar com o imperador Atahualpa, que havia acabado de derrotar seu irmão Huáscar, encerrando a Guerra Civil Incaica. O império, portanto, estava enfraquecido. Pizarro marcou uma audiência com Atahualpa, que veio com uma enorme e pomposa comitiva.

Um frei apresentou a *Bíblia* ao líder inca e, com um intérprete, perguntou se ele se converteria. Atahualpa silenciou, aparentemente sem entender. O frei correu, dando o sinal para os espanhóis, armados, saírem dos seus esconderijos. Atahualpa deixou o exército longe demais para uma reação, pois acreditava que o encontro seria pacífico. Esse erro permitiu que, com arcabuzes e canhões, os espanhóis matassem cerca de 2 mil incas, derrubassem o imperador e o capturassem, cortando pernas e braços dos servos que o carregavam. Foi o começo do fim do Império Inca

Resistência	5
Vidas	2
Persuasão	3
Combate	2
Poderes Específicos	Resistência



Francisco Pizarro



Hijo de un coronel, Pizarro nació en Trujillo, Castilla, en 1474.

La ascendencia militar y la fiebre de las Grandes Navegaciones inspiraron a Pizarro, quien logró llevar dos

expediciones a la costa de la actual Colombia donde fracasó en varias expediciones hasta que se enteró de las riquezas incas.

Dirigiéndose hacia el sur a lo largo de la costa, Pizarro se reunió con otros exploradores para unir fuerzas. En 1532, la expedición llegó a la ciudad de Cajamarca para encontrarse con el emperador Atahualpa, que acababa de derrotar a su hermano Huáscar, poniendo fin a la Guerra Civil Inca. El imperio, por lo tanto, se debilitó. Pizarro organizó una audiencia con Atahualpa, quien vino con un séquito enorme y pomposo.

Un fraile le presentó la Biblia al líder inca y le preguntó si se convertiría. Atahualpa se calló, aparentemente sin comprender. El fraile señaló a los españoles armados que abandonaran sus escondites. Atahualpa dejó el ejército demasiado lejos para reaccionar, creyendo que la reunión sería pacífica. Ese error permitió que los españoles y los cañones mataran a unos 2.000 incas, derrocaran al emperador y lo capturaran, cortando las piernas y los brazos de los sirvientes que lo llevaban. Fue el comienzo del fin del Imperio Inca.

Resistencia	5
Vidas	2
Persuasión	3
Combate	2
Poderes Específicos	Resistencia

Abya Yala



Carta de missão não exitosa

Senhoras e Senhores,
Infelizmente desta vez não concluímos com sucesso a missão, mas fica a certeza de que muito foi feito e muito foi aprendido. A história é composta por gente que fez tudo o que pôde por um mundo melhor e mais justo e passou o bastão para quem mais desejasse fazê-lo. Agora fazem parte deste grupo. Sejam felizes e atentos e até a próxima missão!

Abya Yala



Carta de misión no exitosa

Señoras y señores,
Lamentablemente, esta vez no completamos con éxito la misión, pero estamos seguros de que se ha hecho mucho y se ha aprendido mucho. La historia está compuesta por personas que hicieron todo lo posible por un mundo mejor y más justo y pasaron la batuta al próximo que quisiera hacerlo. Ahora son parte de este grupo.

¡Sean felices y atentos y nos vemos en la próxima misión!

Abya Yala



Carta de missão exitosa

Parabéns senhoras e senhores!
Concluíram todas as missões apresentadas com desenvoltura e coletividade.
O mundo é um lugar melhor e mais justo graças ao empenho de vocês e de tanta gente que batalhou por esta causa antes. Sejam felizes e atentos e até a próxima missão!

Abya Yala



Carta de misión exitosa

¡Felicitaciones, señoras y señores! Completaron todas las misiones presentadas con ingenio y colectividad. El mundo es un lugar mejor y más justo gracias a sus esfuerzos y a los de tanta gente que vino antes. ¡Sean felices y atentos y nos vemos en la próxima misión!

Biografias:

Ilustradora



Me chamo Lisandra Lelis. Nasci no Rio de Janeiro e cresci em Brasília. Desde criança, o meu lado artístico tem sido instigado pela pintura e desenho, fazendo sempre da arte uma parte significativa de mim.

Após vagar em outras áreas de conhecimento, me rendi à minha paixão.

Cursando Artes Visuais na UnB, sou ilustradora e artista.

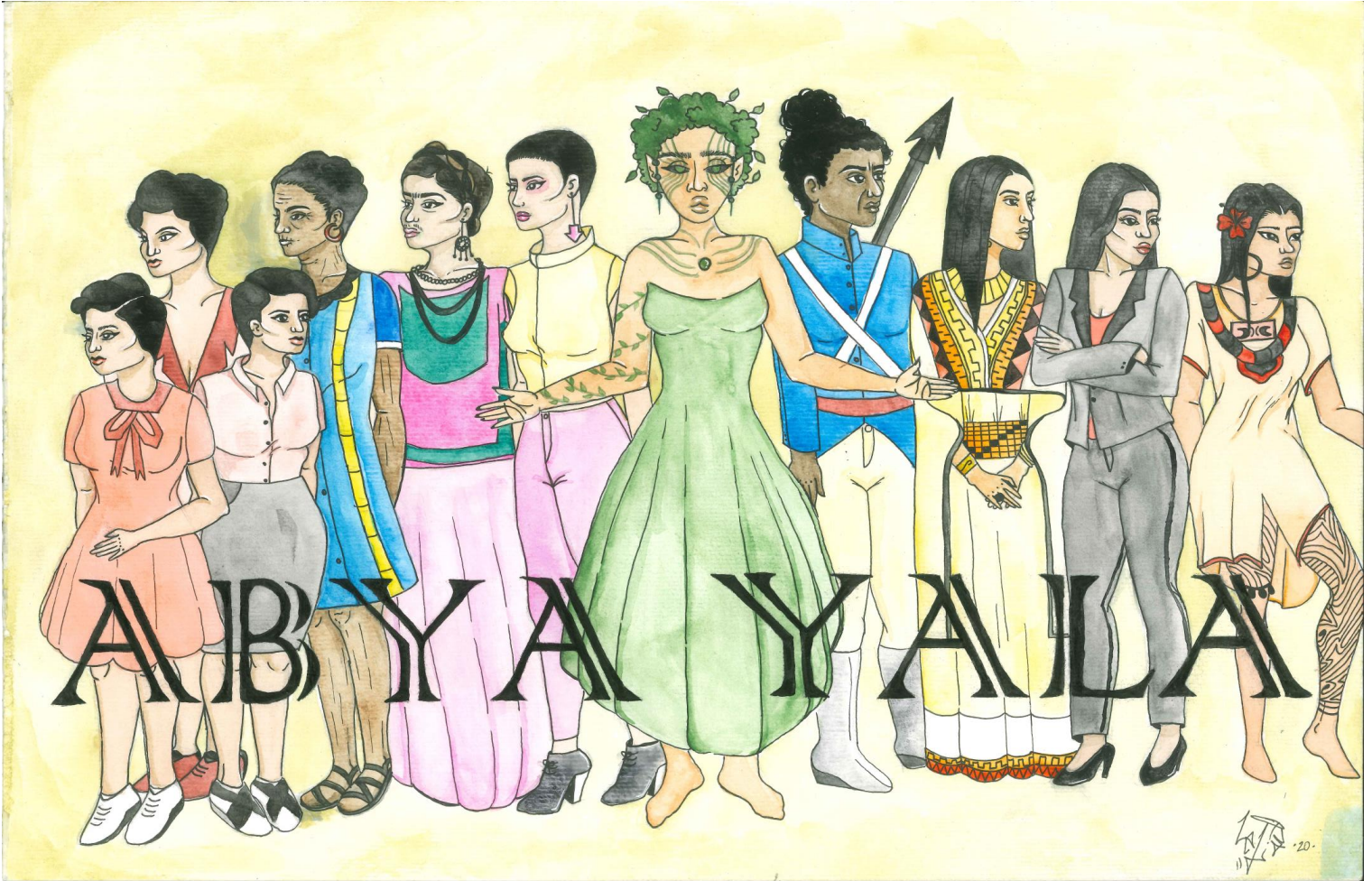
Conheci o projeto através de um professor do Ensino Médio e fui convidada para ilustrar. O projeto logo tomou uma importância pessoal devido ao foco na história de mulheres da América.

Autora



O presente produto educacional é fruto de uma pesquisa de mestrado do programa ProfEPT realizado entre os anos de 2018 e 2020.

A autora é Gabrielle Tavares, docente de língua espanhola e profundamente preocupada com as questões do ensino da língua articulado socioculturalmente, sem perder de vista a decolonialidade e o feminismo.



Manual de Instruções



Abya Yala em jogo

Agente do tempo: uma carreira de alto risco.

Uma vida extraordinária!

Você está buscando um emprego emocionante com possibilidades ilimitadas e que te permita visitar diversas realidades e tempos?

Você se preocupa com a humanidade, se incomoda com injustiças sociais e históricas e gostaria de corrigi-las? Trabalha bem em equipe? Não tem medo de grandes desafios?

A agência Abya Yala precisa de você!

A agência Abya yala é responsável por corrigir falhas temporais históricas através de seus e suas agentes que incorporam receptáculos e viajam no tempo para cumprir suas missões.

As receptáculos são mulheres que desempenham papéis importantes no território de Abya Yala, mas que, como resultado das falhas temporais, foram apagadas ou reduzidas da história contada. Elas foram cuidadosamente escolhidas em uma revisão temporal e estão diretamente relacionadas às falhas temporais que vocês deverão corrigir.

Usem o tempo com cautela. Essas viagens custaram anos de investimento intelectual e financeiro e podem transformar muito a realidade em que vivemos. Se as unidades de tempo (Uts) se esgotarem antes que as missões sejam concluídas, as missões não se concluem e vocês perdem o jogo.

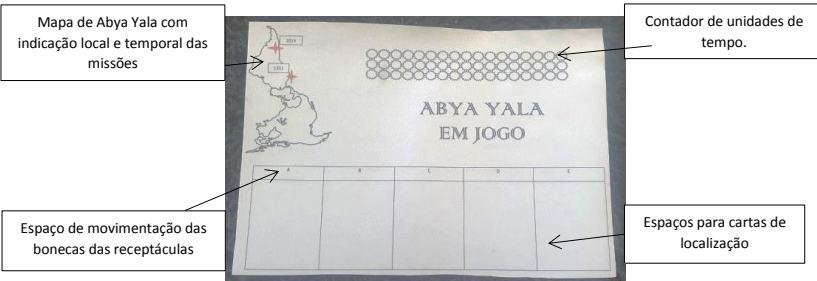
Cuidem-se e cuidem da integridade das suas receptáculos, já que se se todas as receptáculos perderem suas vidas se tornará impossível concluir as missões e também perdem o jogo.

Vão e não voltem antes que as missões sejam concluídas.

Que Pacha Mama esteja com vocês!

Resumo dos materiais

1. Tabuleiro



2. Bonecas das receptáculas



3. Dados de batalha (dados pequenos)



4. Pino contador de unidades de tempo (Uts)



5. Dado grande de unidades de tempo (Uts)



6. Cartas das receptáculas



7. Objetos de missões

7.1 Objetos da mini-missão Peru (moedas – maravedís, chave e baú)



7.2 Objetos da mini-missão Uruguai (carta bruxas, bloco de notas e lápis)



7.3 Objetos da missão final (carta charada, carta explicativa da guerra dos dois irmãos, mapa, carta francisco Pizarro e carta de batalha final)



Objetivo do jogo

O Objetivo do jogo é viajar no tempo e no espaço corrigindo equívocos históricos que foram fontes de injustiças sociais e históricas individuais, no caso das duas mini-missões, ou injustiças territoriais, no caso da missão final.

Regras gerais

1. O jogo é cooperativo, ou todas as pessoas ganham ou todas perdem. Por tanto, dialoguem e pensem coletivamente.
2. A quantidade mínima é de 3 pessoas por tabuleiro. Caso haja mais que 5 pessoas jogando, escolham duplas que jogarão com a mesma receptáculo por todo o jogo.
3. A cada movimentação das receptáculos no tabuleiro, o dado de Uts deve ser lançado e o pino de Uts deve caminhar o número de casas correspondente ao número do dado. Caso o tempo (casas de Uts) termine antes que as 3 missões sejam cumpridas, a líder ou o líder deve entregar ao grupo de jogadores a carta de missão mal sucedida e o jogo é encerrado.

Receptáculos

Cada jogador ou jogadora incorporará uma receptáculo que deve ser escolhida logo no início do jogo, respeitando as que são obrigatórias em cada tabuleiro. Para este tabuleiro, é obrigatória a participação de Francisca Pizarro e Eli Almec. Além da carta de sua receptáculo, você deve também escolher uma boneca que representará a receptáculo nas movimentações do tabuleiro.



Na parte de trás da carta da sua receptáculo há um breve resumo de sua biografia e um quadro de habilidades onde está descrita a quantidade de dados de cada habilidade que você usará nas batalhas e desafios que enfrentar. Cada uma tem Poderes específicos: poder ser usado apenas uma vez acrescentando à habilidade que for usar mais 2 dados.

Vidas: Quando participar de uma batalha que envolva luta ou resistência e perder, você perde 1 vida. Como o jogo é coletivo, as vidas podem ser doadas por alguém que esteja na mesma casa que você. Caso não tenha ninguém nela, alguma receptáculo deverá se deslocar até à sua casa para doar a vida para você.

Se nenhuma receptáculo se propuser a doar uma vida a você, você sai do jogo. Se terminarem as vidas de todas as receptáculos, leiam a carta missão mal sucedida.

Batalhas

Durante as missões, vocês encontrarão alguns desafios e batalhas. As batalhas são realizadas através dos dados de batalha. Vence quem obtiver um número superior na soma dos dados lançados.

O número de dados lançados pelas receptáculos irá depender da habilidade que será utilizada em cada jogada. O verso da carta de cada receptáculo contém um quadro com o número de dados que devem ser lançados ao utilizar cada habilidade. Por exemplo:

Se você é Eli Almec e vai enfrentar uma batalha usando persuasão, você deve lançar 4 dados de batalha e somar os números destes dados.



Vidas: Quando participar de uma batalha que envolva luta ou resistência e perder, você perde 1 vida. Como o jogo é coletivo, as vidas podem ser doadas por alguém que esteja na mesma casa que você. Caso não tenha ninguém nela, alguma receptáculo deverá se deslocar até a sua casa para doar a vida para você.

Se nenhuma receptáculo se propuser a doar uma vida a você, você sai do jogo. Se terminarem as vidas de todas as receptáculos, leiam a carta missão mal sucedida.

A/O líder irá lançar os dados do seu adversário e somar.

Os resultados podem ser:

1. O número da soma dos seus dados ser superior ao do seu adversário. Neste caso, você venceu a batalha.

2. O número da soma dos dados de vocês ser o mesmo. Neste caso, devem jogar novamente o mesmo número de dados para realizar o desempate.

3. O número da soma dos dados do seu adversário ser superior ao seu. Neste caso você não consegue persuadi-lo e pode:

3.1 Aguardar a próxima rodada e tentar novamente.

3.2 Solicitar ajuda de outra receptáculo, negociando para que alguém mais mova a sua boneca para a mesma casa que a sua na vez dela. Assim, quando ela for enfrentar este mesmo oponente, vocês deverão jogar os dados somados das duas receptáculos que estiverem na mesma casa, o que aumenta muito as chances de vitória.

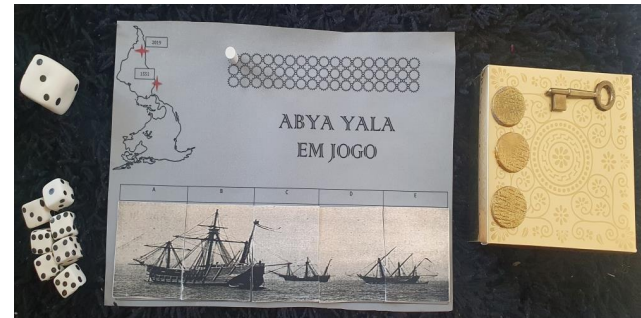
Poderes específicos: poder ser usado apenas uma vez acrescentando à habilidade que for usar mais 2 dados.

Líder

Depois de escolherem a líder ou o líder, este/a deve fornecer aos jogadores a outra parte do manual identificada como (jogadores e jogadoras) para lerem enquanto a líder ou o líder lê o seu. Eles/as devem ler este manual juntos enquanto o líder lê o seu.

A líder ou o líder é responsável pela organização e gestão do jogo. Deve ser a/o primeiro/a se voluntariar ou ser escolhido/a e tem um papel muito importante. Ela/ele não participa como jogador/a. É O/A RESPONSÁVEL POR, NESTA ORDEM:

1. Entregar as cartas e bonecas de receptáculos aos jogadores e jogadoras para que escolham a sua, garantindo que as receptáculos obrigatórias (Francisca Pizarro e Eli Almec) sejam escolhidas.
 2. Organizar o tabuleiro para a primeira mini missão (Peru 1551). Para isso deve:
 - 2.1 Pegar o tabuleiro e centralizar no espaço onde será utilizado.
 - 2.2 Colocar os dados de batalha e o dado de Uts na lateral do tabuleiro.
 - 2.3 Colocar o pino contador de Uts no primeiro espaço de Uts.
 - 2.4 Pegar o pacote identificado como “Missão Peru 1551”.
 - 2.5 Pegar as cartas de localização e posicionar no espaço devido do tabuleiro, em ordem, com a imagem voltada para cima e o texto voltado para baixo.
 - 2.6 Colocar os objetos desta missão (Caixa-baú, maravedís (moedas) e chave) na outra lateral.
 - 2.7 Garantir que as/os jogadoras/res não abrirão a caixa nem virarão as cartas antes da hora solicitada.
- A “mesa de jogo” deve ficar assim:



Depois de tudo organizado, você deve:

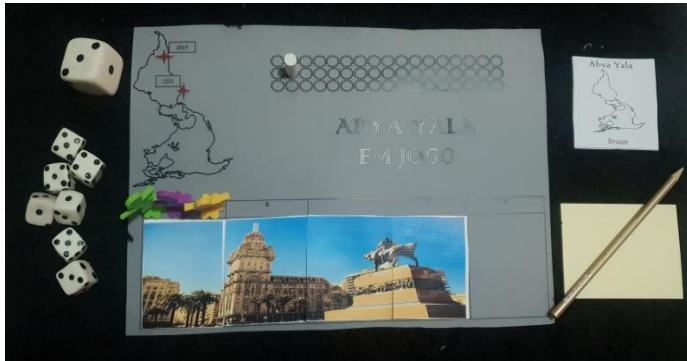
3. Dar início ao jogo solicitando que todos os jogadores e jogadoras coloquem suas bonecas na casa A do espaço de movimentação das bonecas das receptáculos.
4. Ler em voz alta o texto do verso da carta localização A.
5. Solicitar que cada jogador/a lance o dado de Uts, ande com o pino marcador de Uts as casas correspondentes ao número de dados e desloque sua boneca até a casa do espaço de movimentação das bonecas das receptáculos que escolherem.
6. Aguardar que as/os jogadoras/es se movimentem e leiam as cartas dos espaços para onde desejarem ir.
7. Caso seja solicitado pela carta lida, jogar os dados dos adversários ou obstáculos que aparecerem nas cartas lidas pelos jogadores e somar o número dos dados para determinar quem venceu a batalha. **IMPORTANTE:** Se a carta não trazer especificado o número de dados de batalha que devem ser jogados pelos adversários, o/a líder deve jogar o número correspondente ao número de adversários. Por exemplo, se são 3 pessoas, jogue 3 dados independente da habilidade que o/a jogador/a escolher usar.
8. Entregar aos/às jogadores/as os objetos solicitados nas cartas localização caso cumpram o solicitado nelas.
9. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Peru 1551, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:

PRIMEIRA OPÇÃO: Se não tiverem mais tempo no dia, você deve marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e deve solicitar o apoio dos outros colegas para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.

SEGUNDA OPÇÃO: Se tiveram tempo para realizar a próxima mini missão imediatamente, você deve guardar todo o material correspondente à mini missão Peru na embalagem em que você encontrou, pegar o pacote identificado como Mini missão Uruguai 2019 e organizar no tabuleiro devendo:

- 9.1 Voltar os dados de batalha e o dado de Uts para a lateral do tabuleiro.
- 9.2 Pegar as cartas de localização e posicionar no espaço devido do tabuleiro, em ordem, com a imagem voltada para cima e o texto voltado para baixo.
- 9.3 Colocar os objetos desta missão (carta bruxas, lápis e bloco de papel) na outra lateral.
- 9.4 Guardar a "Carta de missão final" e o mapa que o acompanham com você e aguardar a hora de entregar aos/às jogadores/as.
- 9.5 Garantir que as/os jogadoras/es não virarão as cartas antes da hora solicitada.

A "mesa de jogo" da segunda mini missão deve ficar assim:



Depois de tudo organizado, você deve:

10. Dar início à segunda missão do jogo lendo em voz alta o texto do verso da carta localização A e garantir que estejam disponíveis os objetos solicitados nesta carta.
11. Verificar se as/os jogadores/as lançaram o dado de Uts e andaram com o pino para ir para as próximas cartas que desejarem.
12. Aguardar que as/os jogadoras/es se movimentem e leiam as cartas dos espaços para onde desejarem ir.
13. Contar o tempo quando solicitado nos desafios das cartas localização que se seguem.

14. Entregar aos jogadores as cartas e objetos solicitados nas cartas localização caso cumpram o solicitado nelas.

15. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Uruguai 2019, você entregará o mapa para a missão final, mas, novamente, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:

PRIMEIRA OPÇÃO: Se não tiverem mais tempo no dia, você deve marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e deve solicitar o apoio dos outros colegas para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.

SEGUNDA OPÇÃO: Se tiverem tempo para realizar a missão final imediatamente, você deve guardar todo o material correspondente à mini missão Uruguai na embalagem em que você encontrou, com exceção do mapa de missão final que deve permanecer sobreposto ao mapa do tabuleiro. Depois deve pegar o pacote identificado como Missão final e organizar no tabuleiro devendo:

- 15.1 Voltar os dados de batalha e o dado de Uts para lateral do tabuleiro.
- 15.2 Pegar as cartas de localização e posicionar no espaço devido do tabuleiro, em ordem, com a imagem voltada para cima e o texto voltado para baixo.
- 15.3 Colocar os objetos desta missão (carta charada, cartas de batalha final, carta de Pizarro, carta explicativa de missão da guerra de dois irmãos e o mapa de território inca) na outra lateral.
- 15.4 Garantir que as/os jogadoras/res não virarão as cartas antes da hora solicitada.

A "mesa de jogo" da Missão final deve ficar assim:



Depois de tudo organizado, você deve:

16. Dar início à missão final do jogo lendo em voz alta o verso da carta localização A.
 17. Verificar se as/os jogadores/as lançaram o dado de Uts e andaram com o pino para ir para as próximas cartas que desejarem.
 18. Aguardar que as/os jogadoras/es se movimentem e leiam as cartas dos espaços para onde desejarem ir.
 19. Contar o tempo quando solicitado nos desafios das cartas localização que se seguem.
 20. Entregar aos jogadores as cartas solicitadas nas cartas localização caso cumpram o solicitado.
 21. Jogar os dados dos adversários ou obstáculos que aparecerem nas cartas lidas pelos/as jogadores/as.
 22. Assim que lerem todas as cartas localização passarem por todos os desafios contidos na Missão, caso vençam, entregue a carta de Missão Exitosa, caso não consigam, entregue a carta de missão mal sucedida.
- IMPORTANTE: a cada movimentação das receptáculos no tabuleiro, o dado de Uts deve ser lançado e o pino de Uts deve caminhar o número de casas correspondente ao número do dado. Caso o tempo (casas de Uts) termine antes que as 3 missões sejam cumpridas, o/a líder deve entregar ao grupo de jogadores a carta de missão mal sucedida.

Jogadores e Jogadoras

Assim que elegerem o\a líder , os jogadores e jogadoras devem ler este manual juntos enquanto o\a líder lê o seu. Ainda que terminem de ler antes, só devem iniciar a partida depois que o\a líder ler todo o seu manual, organizar o tabuleiro e autorizar o início da partida.

Os/As jogadores/jogadoras são agentes do tempo, o coração da agência Abya Yala. São os/as responsáveis por vencer as batalhas e obstáculos e concluir as missões. Para isso, DEVEM NESTA ORDEM:

1. Escolher uma receptáculo e uma boneca para representá-la no tabuleiro, respeitando a obrigatoriedade das duas receptáculos deste tabuleiro que são Francisca Pizarro e Eli Almec e que devem estar entre as escolhidas, já que precisarão delas para concluir as missões.

2. Aguardar que a/o líder organize o tabuleiro da mini missão Peru 1551.

3. Dar início ao jogo colocando todas as bonecas na casa A do espaço de movimentação das bonecas das receptáculos.

5. Escutar a leitura da carta de localização A.

6. Jogar o dado de Uts e mover o pino contador de Uts, cada um a sua vez (a cada movimentação das receptáculos no tabuleiro, o dado de Uts deve ser lançado e o pino de Uts deve caminhar o número de casas correspondente ao número do dado) e escolham a casa para onde deseja se movimentar.

7. Vire a carta e leia o texto para todos. Se houver batalha ou obstáculo a cumprir na carta você pode:

a. Não fazer nada e aguardar ajuda ou

b. Enfrentar. Se for um desafio, você deve ler a carta com cuidado e realizar o solicitado. Se for uma batalha você deve seguir o explicitado no quadro “Batalha” que se encontra neste manual.

8. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Peru 1551, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:

PRIMEIRA OPÇÃO: Se não tiverem mais tempo no dia, a/o líder irá marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e irá solicitar o apoio de vocês para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.

SEGUNDA OPÇÃO: Se tiveram tempo para realizar a próxima mini missão imediatamente, devem guardar as cartas e objetos da mini missão Peru 1551 e aguardar que a/o líder organize o próximo tabuleiro.

9. As bonecas devem ser todas colocadas na casa A para dar início a segunda rodada.

10. Escute a leitura da carta de localização A.

11. Jogue o dado de Uts e mova o pino contador de Uts, cada um à sua vez, e escolham a casa para onde deseja se movimentar.

12. Vire a carta e leia o texto para todos. Se houver batalha ou obstáculo a cumprir na carta você pode:

a. Não fazer nada e aguardar ajuda ou

b. Enfrentar. Se for um desafio, você deve ler a carta com cuidado e realizar o solicitado. Se for uma batalha você deve seguir o explicitado no quadro “Batalha” que se encontra neste manual.

13. Assim que lerem todas as cartas localização e vencerem todos os desafios contidos na Mini missão Uruguai 2019, há 2 opções que vão depender do tempo que tiverem disponível no dia:

PRIMEIRA OPÇÃO: Se não tiverem mais tempo no dia, a/o líder irá marcar com LÁPIS a casa de Uts em que o pino marcador de Uts parou para que no dia da continuação ele seja colocado na mesma casa e irá solicitar o apoio de vocês para guardar todas as partes e peças do jogo de forma organizada.

SEGUNDA OPÇÃO: Se tiveram tempo para realizar a próxima mini missão imediatamente, devem guardar as cartas e objetos da mini missão Uruguai 2019 e aguardar que a/o líder organize o próximo tabuleiro.

14. As bonecas devem ser todas colocadas na casa A para dar início a segunda rodada.

15. Escute a leitura da carta de localização A.

16. Jogue o dado de Uts e mova o pino contador de Uts, cada um à sua vez, e escolham a casa para onde deseja se movimentar.

17. Vire a carta e leia o texto para todos. Se houver batalha ou obstáculo a cumprir na carta você pode:

a. Não fazer nada e aguardar ajuda ou

b. Enfrentar. Se for um desafio, você deve ler a carta com cuidado e realizar o solicitado. Se for uma batalha você deve seguir o explicitado no quadro “Batalha” que se encontra neste manual.

18. Assim que lerem todas as cartas localização e enfrentarem as guerras e desafios, devem ler a carta de missão exitosa ou de missão mal sucedida a depender dos resultados.

Divirtam-se e que Pacha Mama esteja com vocês

Reglamento



Abya Yala en juego

Agente de tiempo: una carrera de alto riesgo.

¡Una vida extraordinaria!

¿Está buscando un trabajo emocionante con posibilidades ilimitadas y que le permita visitar diferentes realidades y tiempos?

¿Te preocupa la humanidad, te preocupan las injusticias sociales e históricas y te gustaría corregirlas? ¿Trabajas bien en equipo? ¿No tienes miedo a los grandes desafíos?

¡La agencia Abya Yala te necesita!

La agencia Abya yala es responsable de corregir las fallas históricas del tiempo a través de sus agentes que incorporan receptáculos y viajan en el tiempo para cumplir sus misiones.

Las receptáculos son mujeres que desempeñaron papeles importantes en el territorio de Abya Yala, pero que, como resultado de las fallas temporales, fueron borradas o reducidas de la historia contada. Ellas fueron elegidas cuidadosamente en una revisión de tiempo y están directamente relacionados con las fallas de tiempo que, si se aprueban, corregirán.

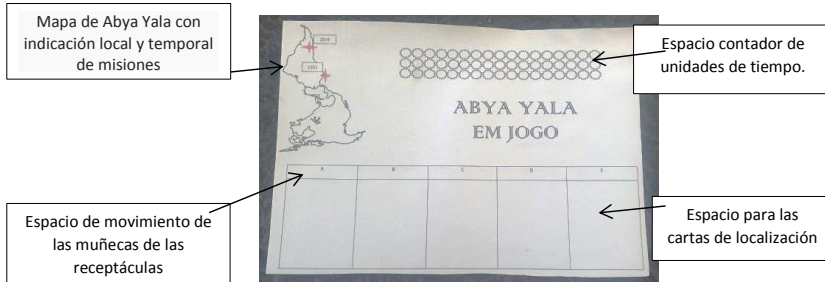
Usa tu tiempo con precaución. Estos viajes han costado años de inversión intelectual y financiera y pueden transformar en gran medida la realidad en que vivimos. Si las unidades de tiempo (Uts) se agotan antes de que se completen las misiones, será necesario enviar otros agentes, lo que sería terrible.

Cúidate y cuida la integridad de tus receptáculos. Vete y no regreses antes de que se completen las misiones.

¡Que Pacha Mama os acompañe!

Résumen de los materiales

1. Tablero



2. Muñecas de las receptáculos



3. Dados de batallas (dados pequeños)



4. Perno contador de unidades de tiempo (Uts)



5. Dado grande de unidades de tiempo (Uts)



6. Cartas de las receptáculos



7. Objetos de las misiones

7.1 Objetos de la minimisión Perú (monedas – maravedís, llave y baul)



7.2 Objetos de la minimisión Uruguay (carta brujas, cuadernito y lápiz)



7.3 Objetos de misión final (carta acertijo, carta explicativa de la guerra de los dos hermanos, mapa, carta francisco Pizarro y carta de batalla final)



Objetivo del juego

El objetivo del juego es viajar en el tiempo y el espacio corrigiendo errores históricos que generaron o fueron fuente de injusticias sociales e históricas individuales, en el caso de las dos mini misiones, o territoriales, en el caso de la misión final.

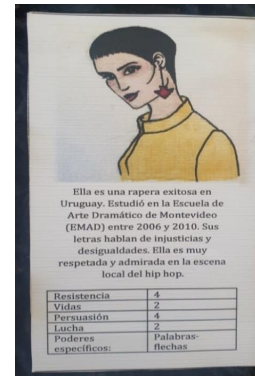
Reglas generales

1. El juego es cooperativo. O todos los ganan, o todos los pierden. Por lo tanto, dialoguen y piensen cooperativamente.
2. El juego es una mezcla de tablero y juego de ROL (RPG), por lo que depende de cada jugador dar a su receptácula la interpretación que desee.
3. A cada movimiento de las receptáculas en el tablero, se debe lanzar el dado de Uts y la ficha contadora de Uts debe caminar el número de casillas correspondientes al número del dado. Si el tiempo (casas de Uts) termina antes de que se completen las 3 misiones, el líder debe entregar la carta de misión fallida al grupo de jugadores.
4. La cantidad mínima es de 3 personas por tablero. Si hay más de 5 jugadores, elige parejas que jugarán con la misma receptácula durante todo el juego.

Receptáculas

Cada jugador o jugadora incorporará una receptácula que debe elegirse al comienzo del juego, respetando las que son obligatorias en cada tablero. Para este tablero, la participación de Francisca Pizarro y Eli Almec es obligatoria. Además de la carta de su receptácula, también debe elegir una muñeca que le represente en los movimientos del tablero.

En el reverso de la carta de su receptáculo hay un breve resumen de su biografía y un cuadro de habilidades que describe la cantidad de dados para cada habilidad que utilizará en las batallas y desafíos que enfrenta. Cada uno tiene un poder específico que se puede usar sólo una vez y agrega 2 dados a la habilidad a ser utilizada.



Batallas

Durante las misiones, encontrarán algunos desafíos y batallas. Las batallas se llevan a cabo utilizando dados de batalla. Gana la batalla quien sume un número más alto en los dados tirados.

La cantidad de dados lanzados por los receptáculos dependerá de la habilidad que se utilizará en cada movimiento. El reverso de la tarjeta para cada receptáculo contiene una tabla con el número de dados que se deben lanzar al usar cada habilidad. Por ejemplo:

Si eres Eli Almec y vas a enfrentar una batalla usando la persuasión, debes tirar 4 dados de batalla y sumar los números de estos dados.

A / El líder lanzará los dados de su oponente y sumará.

Los resultados pueden ser:

1. El número de la suma de tus dados es mayor que el de tu oponente. En este caso ganaste la batalla.
2. El número de suma de sus dados es el mismo. En este caso, deben tirar el mismo número de dados otra vez para hacer el desempate.
3. El número de la suma de los dados de tu oponente es mayor que el tuyo. En este caso, no puede persuadirlo y puedes:
 - 3.1 esperar la próxima ronda e intentar nuevamente.
 - 3.2 solicitar ayuda de otra receptáculo negociando para que otra persona mueva su muñeca a la misma casa que la suya a su vez. Entonces, cuando se enfrente a este mismo

oponente, tendrás que tirar los dados de las dos receptáculos que estén en la misma casa, lo que aumenta enormemente las posibilidades de victoria.

IMPORTANTE:

Poderes específicos: solo se puede usar una vez por receptáculo para aumentar la capacidad de cualquier habilidad en 2 dados.

Vidas: cuando participas en una batalla que implica lucha o resistencia y pierdes, pierdes 1 vida. Como el juego es colectivo, alguien que está en la misma casa que tú puede donar vidas. Si no hay nadie en él, alguna receptáculo debe dislocarse a su casa para donarle su vida.

Si ninguna receptáculo se propone donarte una vida, estás fuera del juego. Si la vida de todas la receptáculos termina, lean la carta de misión no exitosa

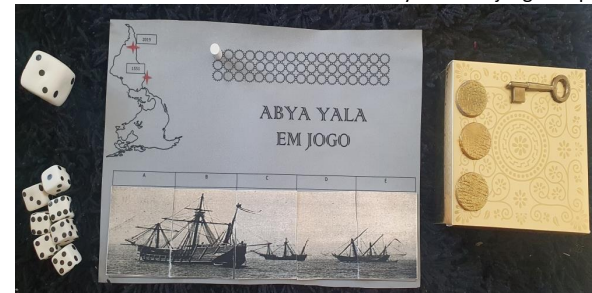
Líder

Una vez que eligen al líder o a la líder, este\ta debe entregar a los jugadores\as la otra parte del manual identificada com (jugadores y jugadoras) para que lean mientras el lider o la lider lee el suyo.

La/El líder es el/la responsable por organizar y administrar el juego. Debes ser la/el primer/a a ser voluntario o ser elegido y tiene un papel muy importante. Ella/él no participa como jugador/a. ES RESPONSABLE POR, EN EL SIGUIENTE ORDEN:

1. Entregar las cartas y muñecas de las receptáculos para que los/las jugadores/as elijan las suyas, asegurando que las receptáculos obligatorias sean elegidas. (Francisca Pizarro y Eli Almec).
 2. Organizar el tablero para la primera mini misión (Perú 1551). Para eso debes:
 - 2.1 Tomar y centrarla en el espacio donde se jugará.
 - 2.2 Colocar los dados de batalla y el dado de Uts al lado del tablero.
 - 2.3 Colocar el perno contador de Uts en el primer espacio contador de Uts.
 - 2.4 Tomar el paquete identificado como "Misión Perú 1551".
 - 2.5 Tomar las tarjetas de localización y colocarlas en el espacio apropiado en el tablero, en orden, con la imagen hacia arriba y el texto hacia abajo.
 - 2.6 Colocar los objetos de esta misión (caja baúl, maravedís (monedas) y llave) en el otro lado.
 - 2.7 Asegurarse de que los/las jugadores/as no abrirán la caja ni leerán las cartas antes de la hora solicitada.
- La "mesa de juego" debería verse así:

Abya Yala en juego - Español



Después de que todo esté organizado, debes:

3. Comenzar el juego pidiendo a cada jugador que lance los dados Uts, camine los cuadrados correspondientes con el marcador Uts y mueva su muñeca a la casilla A del espacio de movimiento de las muñecas.
4. Leer en voz alta el texto de la parte posterior de la carta de localización A.
5. Verificar que los/las jugadores/as tiraron el dado de Uts y caminaron con el perno para ir a las siguientes cartas de localización que quieran.
6. Esperar que los/las jugadores/as se muevan y lean las cartas de los espacios a los que quieran ir.
7. Jugar los dados de los oponentes u obstáculos que aparezcan en las cartas leídas por los jugadores y sumar el número de los dados para determinar quién ganó la batalla. **IMPORTANTE:** Si la carta no especifica el número de dados de batalla que jugarán los oponentes, el líder debe jugar el número correspondiente al número de oponentes. Por ejemplo, si hay 3 personas, tira 3 dados independientemente de la habilidad que el/la jugador/a elija utilizar.
8. Entregar a los jugadores los objetos solicitados en las cartas de localización si cumplen con lo que fue solicitado en ellas.
9. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos de la Mini Misión Perú 1551, hay 2 opciones que dependerán del tiempo que tengan disponible en el día:

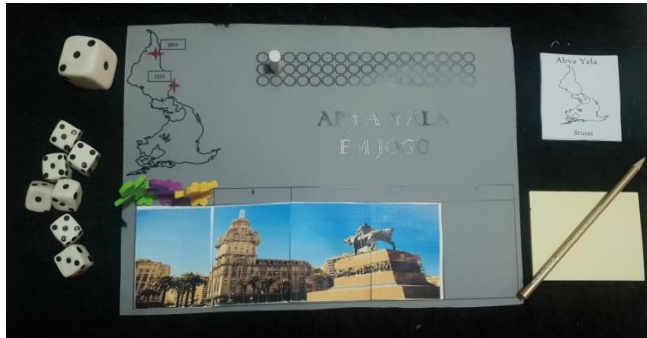
PRIMERA OPCIÓN: si no hay más tiempo en el día, debes marcar CON LAPIZ la casa de contador de Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts, para que, al día de la

continuación, se coloque en la misma casa y debes pedir el apoyo de otros colegas para guardar todas las partes y piezas del juego de manera organizada.

SEGUNDA OPCIÓN: si tiene tiempo para completar la próxima mini misión de inmediato, debes guardar todo el material correspondiente a la mini misión Perú 1551 en el paquete en el que lo encontró, recoger el paquete identificado como Mini Misión Uruguay 2019 y organizarlo en el tablero de la siguiente manera:

- 9.1 Volver los dados de batalla y los dados de Uts a la lateral del tablero.
- 9.2 Coger las cartas de localización y colocarlas en el espacio provisto en el tablero, en orden, con la imagen hacia arriba y el texto hacia abajo.
- 9.3 Colocar los objetos de esta misión (carta "Brujas", lápiz y papel) en el otro lado.
- 9.4 Guardar la "Carta de misión final" y el mapa que lo acompaña con usted y esperar el momento de entregarla a los jugadores.
- 9.5 Asegurarse de que los/las jugadores/as no leerán las cartas antes de la hora solicitada.

La "mesa de juego" de la mini misión Uruguay 2019 debe verse así:



Después de que todo esté organizado, debes:

10. Iniciar la segunda misión leyendo en voz alta el texto de la parte posterior de la carta de localización A y garantizar que estén disponibles los objetos solicitados en esta carta.
11. Verificar que los/las jugadores/as tiraron el dado de Uts y caminaron con el perno para ir a las siguientes cartas de localización que quieran.

12. Esperar que jugadores/as se muevan y lean las cartas de los espacios a los que quieren ir.

13. Controlar el tiempo cuando sea solicitado en los desafíos de las cartas de localización.

14. Entregar a los jugadores los objetos solicitados en las cartas de localización si cumplen con lo que fue solicitado en ellas.

15. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos contenidos en la Mini Misión Uruguay 2019, hay 2 opciones que dependerán otra vez del tiempo que tengan disponible en el día:

PRIMERA OPCIÓN: si no hay más tiempo en el día, debes marcar CON LAPIZ la casa de contador de Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts, para que al día de la continuación, se coloque en la misma casa y debes pedir el apoyo de otros colegas para guardar todas las partes y piezas del juego de manera organizada.

SEGUNDA OPCIÓN: si tiene tiempo para completar la misión final de inmediato, debes guardar todo el material correspondiente a la misión Uruguay en el paquete en el que lo encontró, recoger el paquete identificado como Misión Final y organizarlo en el tablero de la siguiente manera:

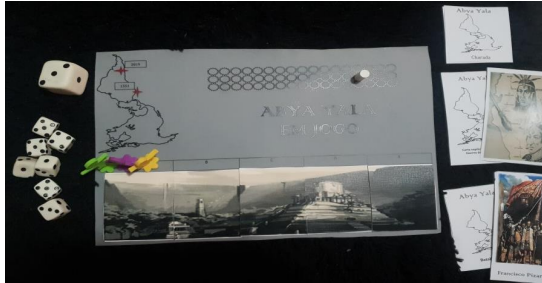
15.1 Volver los dados de batalla y los dados de Uts a la lateral del tablero.

15.2 Coger las cartas de localización y colocarlas en el espacio provisto en el tablero, en orden, con la imagen hacia arriba y el texto hacia abajo.

15.3 Colocar los objetos de esta misión (cartas "Acertijo", batalla final, Francisco Pizarro y carta explicativa de misión de guerra de los dos hermanos y el mapa del territorio Inca) en el otro lado.

15.5 Asegurarse de que los/las jugadores/as no leerán las cartas antes de la hora solicitada.

La "mesa de juego" de la Misión final debe verse así:



Después de que todo esté organizado, debes:

16. Iniciar la misión final leyendo en voz alta el texto de la parte posterior de la carta de localización A y garantizar que sean puestos a disposición los objetos solicitados en esta carta.

17. Verificar que los/las jugadores/as tiraron el dado de Uts y caminaron con el perno para ir a las siguientes cartas de localización que quieran.

18. Esperar que jugadores/as se muevan y lean las cartas de los espacios a los que quieran ir.

19. Controlar el tiempo cuando sea solicitado en los desafíos de las cartas de localización.

20. Entregar a los jugadores los objetos solicitados en las cartas de localización si cumplen con lo que fue solicitado en ellas.

21. Jugar los dados de los oponentes u obstáculos que aparezcan en las cartas leídas por los jugadores y sumar el número de los dados para determinar quién ganó las batallas.

22. Después que lean todas las cartas de localización y que pasen por todos los desafíos contenidos en las cartas de misión final, si ganan las batallas, entregue la carta de Misión exitosa, si fallan, entregue la carta de Misión no exitosa.

IMPORTANTE: para cada movimiento de las receptáculos en el tablero, se debe tirar el dado de Uts y el perno contador de Uts debe caminar el número de lugares correspondiente al número del dado en el espacio destinado a esto en el tablero. Si el tiempo (casas de Uts) termina antes de que se completen las 3 misiones, el líder debe dar al grupo de jugadores la carta de Misión no exitosa.

Jugadores y Jugadoras

Una vez que eligen al líder, los jugadores deben leer este manual juntos mientras el líder lee el suyo. Incluso si terminan de leer antes, solo deben comenzar el juego después de que el líder haya leído todo su manual, haya organizado el tablero y haya autorizado el inicio del juego.

Jugadores y jugadoras son agentes del tiempo, corazón de la agencia Abya Yala. Son responsables de ganar las batallas y obstáculos y completar las misiones. Para eso, DEBEN EN ESTE ORDEN:

1. Elegir un receptáculo y una muñeca para representarlo en el tablero, respetando la obligatoriedad de las dos receptáculos en este tablero, que son Francisca Pizarro y Eli Almec y deben estar entre las elegidas, ya que las necesitarán para completar las misiones.
2. Esperar a que el líder organice el tablero para la mini misión Perú 1551.
3. Comenzar el juego tirando los dados Uts, cada jugador/a a su vez, y moviendo el perno por los espacios contadores de Uts.
4. Mover su muñeca al espacio A del espacio de movimiento de las muñecas. Todas las muñecas deben estar en el espacio A para que el/la líder empiece la lectura de la carta de localización A.
5. Escuchar la lectura de la carta de localización A.
6. Tirar el dado Uts otra vez y mover el perno por el espacio contador de Uts, cada uno a su vez y elegir el espacio de muñecas al que desea cambiarse. **IMPORTANTE:** cada vez que se muevan las receptáculos en el tablero, el dado Uts debe ser tirado y el perno de Uts debe caminar el número de espacios correspondientes)
7. Dar la vuelta a la carta del espacio elegido y leer el texto a todos. Si hay una batalla u obstáculo que cumplir en la carta, puedes:
 - a. No hacer nada y esperar ayuda o
 - b. Enfrentar. Si es un desafío, debes leer la carta cuidadosamente y llevar a cabo la solicitud. Si se trata de una batalla, debe seguir las instrucciones en el cuadro "Batalla" que se encuentra al final de este manual.
8. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos de la Mini Misión Perú 1551, hay 2 opciones que dependerán del tiempo que tengan disponible en el día:

PRIMERA OPCIÓN: si no tienen más tiempo en el día, el líder marcará con LÁPIZ la casa Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts para que al día siguiente se coloque en la misma casa y les pedirá apoyo para almacenar todas las partes y piezas del juego de manera organizada.

SEGUNDA OPCIÓN: Si tienen tiempo para llevar a cabo la próxima mini misión de inmediato, debe guardar las cartas y los objetos de la mini misión Perú 1551 y esperar a que el líder organice el próximo desafío.

9. Todas las muñecas deben colocarse en el espacio A para comenzar la segunda ronda.

10. Escuchar la lectura de la carta de localización A.

11. Tirar los dados Uts y mover el perno del contador Uts, cada uno a su vez, y elija el espacio al que desea moverte.

12. Dar la vuelta a la carta del espacio elegido y leer el texto a todos. Si hay una batalla u obstáculo que cumplir en la carta, puedes:

a. No hacer nada y esperar ayuda o

b. Enfrentar. Si es un desafío, debes leer la carta cuidadosamente y llevar a cabo la solicitud. Si se trata de una batalla, debe seguir las instrucciones en el cuadro "Batalla" que se encuentra al final de este manual.

13. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos contenidos en la Mini Misión Uruguay 2019, hay 2 opciones que dependerán del tiempo que tengan disponible en el día:

PRIMERA OPCIÓN: si no tienen más tiempo en el día, el líder marcará con LÁPIZ el espacio de Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts para que al día siguiente se coloque en el mismo espacio y les pedirá apoyo para guardar todas las partes y piezas del juego de manera organizada en la caja.

SEGUNDA OPCIÓN: si tienes tiempo para llevar a cabo la misión final de inmediato, debes guardar las cartas y los objetos de la misión Uruguay 2019 y esperar a que el líder organice el próximo reto.

14. Todas las muñecas deben colocarse en la casilla A para comenzar la última ronda.

15. Escuchar la lectura de la carta de localización A.

16. Tirar los dados Uts y mover el perno del contador Uts, cada uno a su vez, y poner la muñeca en el espacio al que desea moverte.

17. Dar la vuelta a la carta del espacio elegido y leer el texto a todos. Si hay una batalla u obstáculo que cumplir en la carta, puedes:

a. No hacer nada y esperar ayuda o

b. Enfrentar. Si es un desafío, debes leer la carta cuidadosamente y llevar a cabo la solicitud. Si se trata de una batalla, debe seguir las instrucciones en el cuadro "Batalla" que se encuentra al final de este manual.

18. Tan pronto como lean todas las tarjetas de ubicación y enfrenten las guerras y los desafíos, deberías leer la misión exitosa o la tarjeta de misión fallida dependiendo de los resultados.

¡Diviértete y que Pacha Mama te acompañe!