

## OFICINA PEDAGÓGICA SOBRE EGITO ANTIGO:

### “VALE A PENA: O TRIBUNAL DE OSÍRIS”

RAIZZA TEIXEIRA DOS SANTOS<sup>1</sup>

#### RESUMO

A Oficina Pedagógica “Vale a pena: o Tribunal de Osíris” foi elaborada ao longo das disciplinas “Cultura Material na Antiguidade Clássica e Educação Patrimonial III e IV”, ministradas, em 2012, pela Professora Regina Maria da Cunha Bustamante (Laboratório de História Antiga / Instituto de História - UFRJ), com a colaboração da Professora Céli Palacios (Setor Curricular de Artes Cênicas / Colégio de Aplicação - UFRJ), e aplicada com alunos de uma escola pública de Santa Cruz, agendada para uma visita ao Museu Nacional, no dia 29 de novembro de 2012. Houve o auxílio financeiro do Prodocência do MEC/CAPES e a colaboração do Serviço de Assistência ao Ensino (SAE) do Museu Nacional da UFRJ. Esta Oficina centrou-se numa das peças do acervo desta instituição museal, o sarcófago de Hori, que compõe a exposição permanente “Egito Antigo” (Coleção Egípcia dos Imperadores D. Pedro I e D. Pedro II). Objetivou-se refletir sobre as concepções de justiça e moral através do mito do Tribunal de Osíris, abordando-o no cotidiano dos egípcios antigos e sua apreensão na atualidade.

**Palavras-chave:** Egito Antigo; Ensino de História; Museu Nacional; Ação Educativa

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de História da Universidade Federal do Rio de Janeiro e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) da UFRJ, sob orientação do Prof. Dr. Antonio Brancaglioni Junior. A presente atividade faz parte do projeto coletivo da UFRJ para o Prodocência MEC/CAPES e teve como docente e supervisora a Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Regina Maria da Cunha Bustamante, vinculada ao Instituto de História da UFRJ e integrante do grupo de pesquisa Laboratório de História Antiga (LHIA) da UFRJ.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta como foi produzida e realizada a Oficina Pedagógica sobre Egito Antigo, intitulada “Vale a Pena: O Tribunal de Osíris”<sup>2</sup>. Trabalhamos com uma das imagens do sarcófago de Hori, através de duas atividades teatrais: o “Teatro do Invisível” de Augusto Boal, seguido de uma encenação com participação dos alunos, finalizada com uma reflexão sobre justiça e moral realizada pelos alunos.

## A DISCIPLINA

As disciplinas “Cultura Material na Antiguidade Clássica e Educação Patrimonial III e IV” foram ministradas, em 2012, pela Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Regina Maria da Cunha Bustamante<sup>3</sup>, tendo a colaboração da Prof<sup>a</sup> Mestranda Céli Palacios<sup>4</sup> e o auxílio financeiro do Edital Prodocência do MEC/CAPES.

Seu objetivo principal foi desenvolver métodos de ensino que favorecessem o ensino de História Antiga na Educação Básica a partir da Educação Patrimonial. Para tanto, trabalharam-se com peças pertencentes ao acervo do Museu Nacional da UFRJ, que compõem as exposições permanentes “Egito Antigo”<sup>5</sup> e “Culturas do Mediterrâneo”<sup>6</sup>.

Realizaram-se estudos sobre Educação Patrimonial e sua inserção no ensino de História, ressaltando as relações entre cultura material, patrimônio e ensino da História através de leituras e debates de textos específicos. Optou-se por trabalhar com os jogos teatrais, propostos por Augusto Boal (2011a e 2011b). Foram, então, criadas oficinas, todas com temáticas de Antiguidade, abordando cotidiano, cultura e costumes da Grécia, Roma e Egito Antigos. Nesta comunicação, abordarei uma das oficinas sobre Egito Antigo, que foi aplicada a uma turma de escola pública, em visita ao Museu Nacional em novembro de 2012.

## PREPARAÇÃO DA OFICINA

---

<sup>2</sup> Ver ANEXO B.

<sup>3</sup> Laboratório de História Antiga / Instituto de História / UFRJ.

<sup>4</sup> Setor Curricular de Artes Cênicas / Colégio de Aplicação / UFRJ.

<sup>5</sup> Exposição da Coleção Egípcia dos Imperadores D. Pedro I e D. Pedro II.

<sup>6</sup> Exposição da Coleção Greco-romana da Imperatriz Teresa Cristina.

A execução da oficina “Vale a Pena: O Tribunal de Osíris” foi resultado final de todo um processo de estudo e preparação de graduandos do Curso de História da UFRJ. Os estudantes passaram por algumas etapas até a construção da oficina em si e, enfim, a sua apresentação.

Inicialmente, as professoras e graduandos realizaram uma visita ao Museu Nacional/RJ, tendo a mediação do Prof. Dr. Antonio Brancaglione Junior<sup>7</sup>. Objetivou-se conhecer o museu e analisar as peças que poderiam ser trabalhadas nas Oficinas Pedagógicas. No meu caso específico, selecionei a cena da pesagem do coração do Tribunal de Osíris no lado direito do sarcófago de Hori<sup>8</sup>.

O Egito tem um caráter especial a ser tratado. Quando os alunos do ensino básico têm contato com a história do Egito Antigo, passa-se o ideal misterioso e fantástico de um mundo onde múmias, pirâmides e faraós são protagonistas. A mídia não difere muito dessa ideia. Ela enaltece algo místico, dando valor para ficções, como uma maldição. São elementos que chamam a atenção das crianças e as deixam maravilhadas com as figuras principais de uma civilização antiga. Minha ideia principal foi aproveitar esse imaginário para o ensino de uma época atual.

Durante a disciplina, foi discutida a questão de cultura material e, mais especificamente, a biografia do objeto, através dos textos de Pedro Paulo Funari (2005), Marcelo Rede (2012), José Reginaldo Gonçalves (2007), Judith Mader Elazari (2013) e Sílvia Nathaly Yassuda (2009). Sobre jogos teatrais, analisaram-se, inicialmente, textos clássicos, como os de Viola Spolin (2008) e Ryngaert (2009), para depois enfatizar as propostas do Teatro do Oprimido, elaboradas por Augusto Boal (2011a e 2011b) e apresentadas também por seus estudiosos<sup>9</sup>.

Além de aulas teóricas, participamos também de aulas práticas, aplicando alguns jogos teatrais. Diversas atividades foram realizadas com os graduandos, visando expandir o horizonte para as aplicações possíveis de jogos teatrais no ensino de História. A Prof<sup>a</sup> Céli Palacios desenvolveu exercícios teatrais e foi realizada uma oficina de contação de histórias com a Prof<sup>a</sup> Andrea Pinheiro da Silva, que compõe o corpo docente do Setor Curricular de Português do CAp./UFRJ.

---

<sup>7</sup> Curador da exposição do “Egito Antigo” e atual Coordenador do Programa de Pós-graduação em Arqueologia do Museu Nacional da UFRJ.

<sup>8</sup> Ver ANEXO F e G.

<sup>9</sup> Como JAPIASSÚ, 2005; RIBEIRO & RIBEIRO, 2013.

Os graduandos selecionaram a peça do acervo do Museu Nacional a ser trabalhada, que foi estudada, para então elaborar uma Oficina Pedagógica. No caso específico deste trabalho, realizei pesquisa sobre o Egito Antigo e a crença funerária. Recorri a textos e tive a orientação do Prof. Dr. Antonio Brancaglion Junior, fundamental para a criação da Oficina. Com esta base, selecionei a técnica teatral que mais se adequasse ao tema escolhido, redigi um roteiro definindo personagens, cenário, figurinos e adereços<sup>10</sup>. Então, realizamos ensaios técnicos com a Profª Céli Palacios, que nos preparou melhor para desenvolver um trabalho interativo com alunos do 7º ano, na faixa etária de 10 a 12 anos.

## O TRIBUNAL

Ao desenvolver a Oficina, decidi que o tema seria justiça e moral, a partir do mito do Tribunal de Osíris, abordando-o no cotidiano dos egípcios antigos e obtendo sua apreensão na atualidade. De acordo com a mitologia egípcia, logo após o momento da morte, a alma de cada um dos homens era conduzida ao Tribunal de Osíris por Anúbis<sup>11</sup>, Deus dos Mortos.

Osíris, Deus do Mundo Subterrâneo, presidia uma corte composta por todos os outros 42 deuses/juízes. Anúbis equilibrava sobre uma balança o coração da alma<sup>12</sup>, símbolo da consciência, à esquerda e uma pena do corpo de Maat, Deusa da Verdade e Justiça, à direita.

Após a leitura do Livro dos Mortos e a confirmação de suas virtudes a cada um dos deuses, o coração deveria ser tão ou mais leve quanto a pena. Ammit, o Devorador de Almas (uma horrível mistura de leão com hipopótamo e cabeça de crocodilo) aguardava a decisão de Osíris.

Caso fosse absolvida, a alma estaria apta à vida eterna e poderia voltar ao seu corpo; porém, se fosse condenada, estaria fadada à Morte Final - onde habitaria em tormento e destruição por toda a eternidade, sendo comido por Ammit<sup>13</sup>.

Toda esse momento é documentado por Thot, o deus da sabedoria e da escrita, assim como Nefthis e Isis estariam atrás do torno de Osiris, assistindo ao tribunal.

## A OFICINA PEDAGÓGICA: “VALE A PENA: O TRIBUNAL DE OSÍRIS”

---

<sup>10</sup> Ver ANEXO A.

<sup>11</sup> Ver ANEXO C e D.

<sup>12</sup> Idem.

<sup>13</sup> Ver ANEXO E.

A metodologia utilizada foram, principalmente, técnicas do “Teatro do Oprimido”, elaboradas por Augusto Boal. A Oficina começou com o “Teatro do Invisível”, seguido da encenação do mito do Tribunal de Osíris e de debate ao final. São técnicas inovadoras para se abordar um tema tão fascinante para a idade. E, uma vez que fascina, pode-se facilmente ser utilizada de diversas maneiras para que, dinamicamente, seja apreendida pelos alunos.

No “Teatro do Invisível”, uma cena do cotidiano é encenada e apresentada em um local, sem que se identifique como evento teatral. Desta forma, os espectadores são reais participantes, reagindo e opinando espontaneamente à discussão provocada pela encenação, segundo Boal, se tornam “*espectatores*”<sup>14</sup>. Assim, na sala de Egito Antigo<sup>15</sup> que estava sendo visitada por metade do grupo de estudantes de uma escola pública de Santa Cruz, encontravam-se três personagens disfarçados: um suposto guia do museu e os outros dois visitantes; um deles estava vestido com uma roupa nada usual, antiga e possuía uma postura distinta dos demais. Para incitar questões por parte das crianças, um dos personagens “infiltrados” indagou sobre a imagem do esquife da múmia Hori, na qual se apresenta o Tribunal de Osíris, chamando a atenção e aglomerando os alunos curiosos, além de demais visitantes na sala, ao seu redor. O personagem com aparência destoante passou a responder todas as dúvidas de maneira bem arrogante, causando estranheza entre os ouvintes. De repente, este personagem, cujo papel era a mediação do jogo, revelou-se como o deus egípcio Thot e declarou que esteve presente naquele tribunal. Assim, termina o jogo intitulado “Teatro do Invisível”, expondo a atividade teatral aos estudantes.

O personagem mediador estimulou os alunos a encenarem o tribunal, alegando poder provar sua participação no julgamento de Hori. Ao longo do percurso até o “Reino dos Mortos”<sup>16</sup>, os alunos foram convidados a entrarem em uma barca, que as levaria ao Tribunal de Osíris. Essa barca foi totalmente simulada por uma corda, unida nas pontas, de forma que alunos fossem encorajados a entrarem no círculo formado, com o imaginário da barca. O trajeto foi descrito pelo mediador de forma a estimular a imaginação dos alunos com obstáculos ao longo do caminho que o morto fazia para chegar ao Tribunal.

Uma vez no “Reino dos Mortos”, a segunda parte da Oficina Pedagógica se iniciou: a encenação do mito. O mediador apresentou cada divindade que estava presente no Tribunal e

<sup>14</sup>Ver BOAL, A. Jogos para atores e não atores. 14. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011a e BOAL, A. O teatro do oprimido. 11. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011b.

<sup>15</sup> Tal sala está localizada no segundo andar do Museu Nacional.

<sup>16</sup> Este ato foi encenado no Auditório Roquette Pinto, no térreo do Museu, no lado direito da escada principal.

delegou estas funções aos alunos, que receberam adornos característicos de cada um. A todo o momento, os estudantes eram motivados a fazerem perguntas sobre atribuições e adornos dos deuses egípcios, participando ativamente da encenação, além de refletirem sobre as características das crenças egípcias.

Tudo foi preparado para que houvesse um tribunal. O cenário representava o Tribunal através de elementos essenciais para caracterizá-lo como tal: o lugar do réu, dos deuses principais e dos outros que formavam um júri. E, então, a encenação começou. O mediador explicou cada etapa do julgamento, o que teria ocorrido há mais de 3.000 anos atrás, sempre incentivando o debate com os alunos. A pesagem do coração foi feita para que os jurados pudessem dar o veredito final do morto Hori: adentrar no paraíso e viver ao lado dos deuses, se o coração fosse mais leve que a pena de Maat, deusa da justiça e da verdade, ou, em caso contrário, seria comido pela deusa Ammit, um monstro que misturava características de hipopótamo, leão e crocodilo, animais temidos pelos egípcios antigos.

No final, com o veredito dado pelos alunos, o mediador suscitou questões sobre o mito apresentado, que guiaram a parte final da oficina: o debate, no qual a participação das crianças foi imprescindível. Questões sobre o antigo, o hoje e a relação entre os dois foram abordadas para que os alunos possam tirar conclusões sobre justiça e moral no Egito Antigo, comparadas com a atualidade.

## CONCLUSÃO

Nossa atividade envolveu cerca de 25 alunos do 7º ano de uma escola pública de Santa Cruz, que visitavam o Museu Nacional e foi realizada no dia 29 de novembro de 2012. Assim, pode-se ter um *feedback* da Oficina Pedagógica elaborada, incluindo aí desde a pesquisa, escrita do roteiro, criação e confecção dos adornos e ensaios, através da interação dos jogos teatrais com os alunos, desenvolvendo um “saber sensível”<sup>17</sup>. O estudo da Antiguidade produz indubitavelmente uma percepção de alteridade espacial e temporal, que é operada com a intenção de projetar uma reflexão sobre o presente, estimulando e desenvolvendo um olhar crítico sobre o social. Problemas urgentes do mundo contemporâneo, como justiça e moral, trazem, para o âmbito da História Antiga, campos de visibilidade da vida social que nos ajudam a compreender, através do encontro com a diferença, nossos próprios caminhos e

---

<sup>17</sup> Ver DUARTE JR., 2010.

opções. Eis a dialética da duração: como estudiosos da Antiguidade, ao abordarmos o passado, pensamos no presente e, o presente.

Ao final da oficina, fizemos o debate como uma possibilidade de entendimento e interpretação da parte dos alunos para com a encenação da oficina que acabaram de realizar. De uma certa forma, nos foi útil para perceber o retorno dos alunos. Para isso, criamos uma pauta de perguntas dividida em três tempos: o Egito Antigo para os antigos, o Egito Antigo para nós da contemporaneidade e a realidade contemporânea, dentro do que foi apresentado<sup>18</sup>. O *feedback* foi incrível, os alunos nos introduziram às suas realidades e debateram de forma a demonstrar uma real compreensão do que foi apresentado. Alguns tiveram familiares presos, portanto puderam expor um exemplo de contemporaneidade, participando ativamente do debate. Outros desenvolveram muito bem a questão de moral, apresentando diversas conclusões a partir da comparação do antigo com o atual.

Esta Oficina foi nossa primeira experiência, uma primeira versão que está passando por alguns aperfeiçoamentos no roteiro e detalhamento dos procedimentos teatrais, investindo mais no “sensorial”. Mas, acredita-se que, com a realização da Oficina, abrimos os olhos para fatores antes despercebidos. A prática nos mostrou o que pode ser modificado para melhorar a atividade.

As disciplinas “Cultura Material na Antiguidade Clássica e Educação Patrimonial III e IV” possibilitaram aos graduandos, futuros professores, experiências com métodos de ensino “não tradicionais”. Os alunos universitários elaboraram estratégias didáticas, produziram atividades pedagógicas e as aplicaram em alunos da Educação Básica. Houve a preocupação de fazer com que os alunos fossem ativos no processo de construção do conhecimento histórico escolar, afastando-se de uma postura passiva dos discentes ao estimulá-los a agir, pensar e se posicionar. Ademais, trabalhou-se com um tipo de documentação pouco usual no ensino de História: a cultura material. Os objetos podem dizer muito e ser utilizado de diversas formas, caso o pesquisador saiba como questioná-lo. Os objetos aproximam os alunos de diferentes temporalidades e espacialidades. A encenação de um mito, contado há mais de 3000 anos, materializou a cultura egípcia e aproximou as crianças de algo distante do cotidiano deles.

---

<sup>18</sup> No caso, a ideia de Tribunal de Justiça.

# XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013


ANPUH  
BRASIL

## ANEXOS

A. Repertório e Roteiro de Jogos Cênicos com Sarcófago do Museu Nacional.

### REPERTÓRIO DE JOGOS CÊNICOS COM SARCÓFAGO DO MUSEU NACIONAL

Tempo: 50 minutos

<b>1. AUTOR:</b> Raizza Teixeira dos Santos (graduanda)	<b>2. SUPERVISÃO DOCENTE:</b> Céli Palacios (CAp./UFRJ) e Regina Bustamante (IH/UFRJ)
<b>3. TEMA:</b> Religiosidade e moral	<b>4. TÍTULO:</b> Vale a pena: o Tribunal de Osíris
<b>5. OBJETIVO(S):</b> Refletir sobre o mito do Tribunal de Osíris, abordando-o no cotidiano dos egípcios antigos e como é compreendido na atualidade.	
<b>6. TÉCNICA(S) TEATRAL (IS):</b> Teatro-invisível com uma encenação do mito.	
<b>7. EXPLICITAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS:</b>	
<b>7.1. Introdução (jogo preparatório visando exposição de conteúdo):</b> Exposição invisível <b>Previsão de tempo:</b> 10 minutos	
 O jogo começa na sala de Egito Antigo, do Museu Nacional. As crianças estão visitando o local junto com três personagens infiltrados e disfarçados: um supostamente guia do museu e os outros dois visitantes, um deles vestindo roupas	



antigas e com uma postura estranha aos demais.

- ☞ Para incitar questões por parte das crianças, um personagem indaga sobre a imagem do esquife da múmia Hori (**Ver Fotos 1, 2 e 3**), na qual apresenta-se o Tribunal de Osiris. Tal personagem chama a atenção, aglomerando curiosos ao seu entorno.
- ☞ Um debate é iniciado a partir do momento em que o segundo personagem inicia a responder as questões de maneira arrogante. (**Ver ANEXO I**)

## **7.2. Desenvolvimento (jogo principal que articula o conteúdo):** Encenação com as crianças **Previsão de tempo:** 20 minutos

- ☞ No desenrolar do debate, o segundo personagem (mediador) revela-se como deus egípcio Thot (adereços presentes no personagem, como uma pena dourada, ilustram a cena), que esteve presente em tal tribunal, saindo da encenação invisível, expondo o jogo às crianças. (**Ver ANEXO II**)
- ☞ O personagem incita as crianças a encenarem o tribunal, alegando poder provar sua presença em tal. No tribunal estão presentes os principais deuses egípcios, a múmia do morto Hori e mais 20 (ou 25) juízes. (**Ver Material Complementar**)
- ☞ As crianças, então, são unidas por uma corda e levadas ao Auditório Roquete Pinto através de uma brincadeira de imaginação frente a uma encenação do caminho que o morto fazia para chegar ao tribunal, passando por 21 pilares, 15 entradas e 7 salas. Esta parte será improvisada e deve ser criativa, para que as crianças entendam o longo caminho que todo morto devia fazer.
- ☞ Ao chegar no auditório, o mediador, encenando Thot, seleciona o personagem de cada criança e a cada escolha, coloca os adereços correspondentes, incitando a dúvida e explicando sua função (sempre dialogando com as crianças, para que haja participação delas em tudo). Para cada adereço, será incitado um debate com as crianças.
- ☞ A sala estará já com a organização de um tribunal. Cadeiras dispostas para os juízes, voltados para o centro, onde ficará o réu, no caso o morto Hori. Os adereços estarão dispostos em uma mesa para fácil manuseio e visibilidade.
- ☞ Terminado esta fase, a encenação do tribunal começa. Thot explica cada etapa do tribunal incitando a atuação dos personagens envolvidos. A pesagem do coração é feita para que possam dar o veredicto final do morto Hori: adentrar no paraíso ou ser comido pelo monstro que é a deusa Ammit.

## **7.3. Conclusão (debate e reflexão em função do objetivo proposto):** O que foi entendido do mito? **Previsão de tempo:** 20 minutos

- ☞ Dado o veredicto final de Hori, o mediador, então, instiga questões sobre o mito apresentado e inaugura um debate, no qual a participação das crianças é imprescindível. (**Ver ANEXO III**)
- ☞ Questões base para o debate abaixo:
  - Questão específica do Egito Antigo: A partir da encenação, as crianças apresentariam suas ideias sobre o mito e, estimuladas pelo mediador, como e em que este poderia repercutir, na sociedade antiga egípcia?
  - Questão relacionando o Egito Antigo com a atualidade: Debateriam sobre as diferenças e semelhanças com suas religiões (Quais seriam elas?).
  - Questão específica da contemporaneidade: Hoje em dia, as pessoas deixam de

agir com receio da punição? A punição regula as ações das pessoas? A religião se insere nesta situação? Por que as pessoas fazem o bem?

## 8. MATERIAIS:

- ▣ Crachás para os 6 deuses com seus nomes e símbolos/atributos:
  - ▣ Papel para impressão dos crachás dos juízes (os símbolos de cada deus será impresso)
  - ▣ Capa dos crachás – 30
  - ▣ Crachás para os 20 juízes com seus nomes e símbolos/atributos + pulseiras coloridas com os símbolos dos deuses
  - ▣ Papel laminado dourado (para fazer os símbolos dos deuses e colar nas pulseiras coloridas)
- ▣ Balança
- ▣ Coroa egípcia e cetro
- ▣ Colar egípcio
- ▣ Balança
- ▣ Terno para o figurino de Thot
- ▣ Recipientes plásticos em formato de coração
- ▣ Pena (símbolo de Thot)
- ▣ Pena para pesar
- ▣ Faixa para enfaixar a múmia Hori
- ▣ Imagem da deusa Ammit
- ▣ Som de monstro

**9. ESPAÇO:** Sala da exposição permanente do Egito Antigo no Museu Nacional ⇨ Auditório Roquete Pinto no Museu Nacional

**10. NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 15  
alunos a 20 alunos

**11. ESCOLARIDADE DOS PARTICIPANTES:** 6º ou 7º anos

# XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013

ANPUH  
BRASIL



LABORATÓRIO  
DE HISTÓRIA  
ANTIGA- LHIA

## ANEXO 1

*Graduanda: Raizza Teixeira dos Santos*

**Locais:** Sala da exposição permanente do Egito Antigo ⇒ Auditório Roquete Pinto do Museu Nacional

### **Personagens:**

**A:** Figura agregadora, que conversa com as crianças; brinca e questiona B

**B:** Deus Thot: “Detentor do conhecimento”; é questionado e desacreditado por A

**C:** Apaziguador da situação; quer dar uma chance de explicação para A

**D:** Personagem que acompanha o pensamento de A(\*)

**Encenação invisível:** Os alunos estão visitando a exposição egípcia normalmente (na sala, já se encontram “três” pessoas), quando entram dois personagens infiltrados como visitantes e, também andam pela exposição. Um deles para em frente a cena do Tribunal de Osíris, localizada do lado direito do caixão de Hori (**Ver Fotos 1, 2 e 3**) e comenta alto:

**A:** \_ Nossa, que cena estranha... o que eles estão fazendo? Pesando algo?

**[Então o segundo personagem (mediador) se interessa pela indagação e se aproxima]**

**B:** \_Eles estão pesando o coração de Hori, a quem pertence este sarcófago.

**[O outro estranha a aproximação e desconfia da informação dada]**

**A:** Mas, quem pesa o coração com uma pena? É claro que o coração é mais pesado, não é?!

**[Fala debochando e convidando as crianças a concordarem com ele]**

**B:** \_Na verdade, eles pesam a consciência de Hori, que está simbolizada no coração; o coração da múmia não mente. Ele que diz se o morto pecou ou não. **[Diz arrogantemente]**

**[Os outros personagens se aglomeram entorno da cena para chamar mais atenção das crianças, convidando-as a saber o que está acontecendo]**

**A/D:** \_Mas, isso tudo é muito estranho. Eu não acredito em nada disso... como que o coração diz se o morto pecou? **[pergunta para as crianças]** Vocês acreditam nisso?

**C:** \_Calma, pessoal. Vamos ver o que ele tem a dizer. Eu quero saber.

## ANEXO II

*Graduanda: Raizza Teixeira dos Santos*

[Digite texto]

**Desenvolvimento (jogo principal que articula o conteúdo): Encenação com as crianças**

**Saída do invisível para encenação:** Momento em que o personagem B abre o terno e mostra a roupa dourada com a pena (indicando ser o Deus da escrita), demonstrando ser uma encenação. Ele explica o antropozoomorfismo divino no Egito Antigo.

**B:** \_Pois acreditem!! Eu estive lá!

**[Todos olham incrédulos para ele]**

**A/D:** \_Hahaha! Como assim você esteve lá?! Isso foi antes de Cristo! Há mais de 3000 anos atrás!

**B:** \_Meu nome é Thot. Sou o deus da sabedoria e da escrita! Tenho muito mais de 3000 anos.

**A/D:** \_Impossível!

**C:** \_Nossa!! Mas, vamos explique isso!

**B:** \_Pois, melhor, eu posso lhes mostrar! Eu gostaria de encenar com vocês aqui presentes, exatamente como foi o Tribunal de Osíris de Hori! Vocês gostariam de participar?

**C:** \_Sim! Vamos pessoal!

**B:** \_Eu os levarei a Amenti, templo onde as almas dos mortos são reunidas, para serem julgadas por Osíris.

**[As crianças serão levadas para o Auditório Roquete Pinto, unidas por uma corda, participando de uma brincadeira imaginação frente a uma encenação do caminho que o morto fazia para chegar ao tribunal, cruzando 21 pilares, passando por 15 entradas e transpondo mais 7 salas, para então chegar ao Saguão das Duas Verdades. Esta etapa será improvisada e deve ser criativa, para que as crianças entendam o longo caminho que todo morto devia fazer. Os espaços oferecidos pelo museu deverão ser utilizados de maneira integral. Isso trabalhará com a imaginação das crianças.**

**Já no auditório, o mediador (Thot) selecionará cada personagem, com auxílio das crianças para compor o Tribunal de Osiris. Ele seleciona crianças para Osiris, Hori, Hórus, Isis e Neftis, além de indicar os 42 juízes presentes. Cada personagem possui um adereço específico com uma função, o mediador deve explicar cada um deles, estimulando a curiosidade das crianças para com cada um. Após a separação, Thot, então, começa sua explicação.]**

**B:** \_Todos os egípcios esperavam regenerar-se e despertar para uma nova vida no outro mundo, porém, para alcançá-la era preciso passar pelo Tribunal divino, na Sala das duas Justiças, no qual se encontrava uma balança, igual a essa. **[Mostra a balança de cenário].**

**A:** \_Quem estavam presentes nesta sala?

**B:** \_Nesta sala estavam presentes Anúbis, que acompanha o morto para as etapas do tribunal, além de ser o encarregado de pesar o coração de Hori; Osiris, claro, o juiz principal, com seu cetro, símbolo de seu poder soberano para conduzir a humanidade; presente, também, Hórus, o filho de Osiris, que conduziria o morto à seu pai, caso inocentado no tribunal; atrás de Osiris encontramos suas duas esposas, Ísis e Nefthis, que sempre o acompanham; os 42 juízes ou jurados; e, por fim, eu, o Deus Thot, que assisto a todo o tribunal e o documento.

**[Barulhos de monstro ilustram a Deusa Ammit]**

**A:** \_E o que seria isto?

**B:** \_Ahh, esta é uma deusa que está escondida **[aponta para uma porta fechada]**, mas eu irei explicar melhor sobre ela mais para frente.

**[Voltando ao tribunal, nesta hora, Hori foi trazido por Anúbis para a sala e apresentado ao 42 juízes divinos.]**

**Anúbis:** \_Oh, deuses sábios, apresento-lhes o morto Hori, para que possa ser julgado esta noite.

**B:** \_Assim, Hori fez reverência aos deuses e apresentou suas negações mais importantes, demonstrando aos juízes não ter pecados.

**Hori:** \_"Salve Ó tu, Aquele Que É Abraçado Pela Chama (Atum), que vens de Kher-Aha, não roubei"; **[Para Atum]**

"Salve Ó tu, Aquele Cujos Olhos São de Sílex (Hórus), que vens de Letópolis, não cometi fraude"; **[Para Hórus]**

"Salve Ó tu, O Pálido (Rê), que vens de Heliópolis, não falei demais"; **[Para Rê]**

"Salve Ó tu, O Causador De Problemas (Seth), que vens do Local Santo, não fui violento"; **[Para Seth]**

**B:** \_Quando terminado, os juízes puderam se reunir e pensar se condenavam ou não o morto.

**[Momento em que os juízes conversam para trocar ideias sobre a declaração de Hori]**

**B:** \_Então, Anúbis pegou o coração de Hori e foi pesar na balança. Se o coração fosse leve como uma pluma, ele viveria em bosques cheios de pássaros, com lagos de lótus e gansos. **[Música com pássaros cantando]** Caso fosse pesado, demonstrando seus verdadeiros pecados, ele seria engolido pela Deusa Ammit, essa deusa tinha um aspecto monstruoso, com cabeça de crocodilo, a parte dianteira do seu corpo é um leão, e a traseira, um hipopótamo. **[Som de monstro com uma imagem da deusa sendo projetada na parede]** Vocês, juízes, acham que Hori foi condenado ou foi aceito no outro mundo? **[Deixa as crianças se manifestarem]** Então, vamos aqui decidir sobre o pós-vida desta múmia. Depois de ouvi-lo o que acham ? O coração dele será leve ou pesado ?

**[Após ouvir a opinião das crianças, Anúbis pesa o coração de Hori – nesta hora teremos dois corações disponíveis, um leve e outro pesado, que serão escolhidos de acordo com o veredito das crianças ali na hora.]**

**C:** \_É verdade que os egípcios acreditavam que o coração carregava a consciência e possíveis pecados das pessoas?

**B:** \_É sim, o coração de uma pessoa guarda tudo o que ela fez durante sua vida, ele não mente. Comparando com os tempos de hoje, seria como o cérebro.

**Caso leve:**

**Osiris:** \_Seja Bem-Vindo, meu filho Hori, sua nova casa o espera! **[Osiris, então abraça Hori e o leva para a porta de entrada do outro mundo.]**

**Caso pesado:**

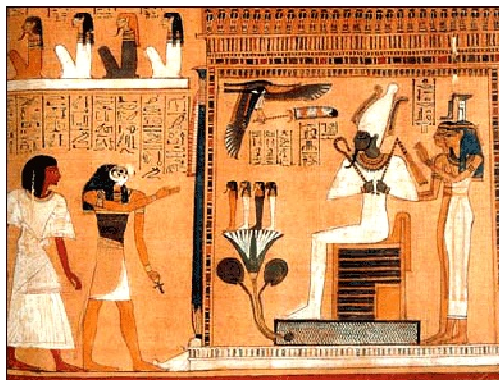
**[Anúbis leva o morto para a porta fechada para ser engolido pela Deusa Ammit.]**



C. Imagem da pesagem do coração do morto.



D. Imagem do julgamento do morto, no Tribunal de Osiris.



E. Imagem da  
entre Anúbis e



deusa monstro Ammit,  
Thot.

- F. Imagem do esquife de Hori, no Museu Nacional, da pesagem do coração, datado da XXI dinastia, c. 1049 a 1026 a.C.



- G. Imagem do esquife de Nacional.



- Tribunal de Osiris, no Hori, no Museu



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOAL, A. **Jogos para atores e não atores**. 14. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011a.
- BOAL, A. **O teatro do oprimido**. 11. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011b.
- DUARTE JR., J.-F. **O sentido dos sentidos; a educação (do) sensível**. 5. Ed. Curitiba, 2010.
- ELAZARI, J. M. **Ação educativa em museus: a terceira idade construindo conhecimentos a partir de objetos no MAE/USP**. REVISTA DO MUSEU DE ARQUEOLOGIA E ETNOLOGIA, São Paulo, 19: 337-354, 2009. Disponível em: [http://www.mae.usp.br/revista%20do%20mae/REVISTA%2019/textos/MAE%2019%202009%20Pgs%20337\\_354.pdf](http://www.mae.usp.br/revista%20do%20mae/REVISTA%2019/textos/MAE%2019%202009%20Pgs%20337_354.pdf). Acesso em: 27/03/2013.
- FUNARI, P. P. A. Fontes arqueológicas: os historiadores e a cultura material. In: PINSKY, C. B. (Org.). **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2005, p. 81-110.
- GONÇALVES, J. R. S. *Antropologia dos Objetos: coleções, museus e patrimônios*. Rio de Janeiro: IPHAN / DEMU, 2007. (Col. Museu, Memória e Cidadania)
- JAPIASSÚ, R. **Metodologia do ensino do teatro**. 3. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- REDE, M. História e cultura material. In: CARDOSO, C. F. S.; VAINFAS, R. (Org.). **Novos domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012, p. 133-150.
- RIBEIRO, E.; RIBEIRO, C. **Teatro do Oprimido no Autonomus**. CADERNO DE APRENDIZAGEM DO AUTONOMUS 1: 1-25, s/d. (Col. Guias Criativos) Disponível em: <http://teatrodooprimido.wikispaces.com/file/view/TEATRO+DO+OPRIMIDO.pdf>. Acesso em: 27/03/2013.
- RYNGAERT, J.-P. **Jogar, representar; práticas dramáticas e formação**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SPOLIN, V. **Jogos teatrais na sala de aula; um manual para o professor**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- YASSUDA, S. N. **Documentação museológica: uma reflexão sobre o tratamento descritivo do objeto no Museu Paulista**. Marília: Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, 2009.