

DOI: <http://dx.doi.org/10.18817/ot.v20i36.1066>

***REFLEXÕES E PROPOSTAS DE UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE
HISTÓRIA MEDIEVAL¹***

***REFLECTIONS AND PROPOSALS FOR A DIDACTIC GAME FOR TEACHING
MEDIEVAL HISTORY***

***RÉFLEXIONS ET PROPOSITIONS POUR UN JEU DIDACTIQUE POUR
L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE MÉDIÉVALE***

SOLANGE PEREIRA OLIVEIRA

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5071-4130>

Doutora em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF)

Bolsista de Estágio Pós-Doutoral em História (UEMA/FAPEMA)

São Luís/Maranhão/Brasil

solangepereiraoliveira22@gmail.com

ELISÂNGELA COELHO MORAIS

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0978-5628>

Doutoranda em História e Conexões Atlânticas pela

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Bolsista CAPES

São Luís/Maranhão/Brasil

elishst2@gmail.com

Resumo: No cotidiano escolar atual, é urgente deixar mais atraente o contexto de transmissão de conteúdos repassados em sala de aula, pois as novas gerações, cada vez mais conectadas, exigem uma maior integração entre o falado e o vivido, o real e o virtual, entre o passado e o presente, e no campo de ensino da história medieval, essa exigência não foge à regra. O docente desse campo possui um amplo leque de ferramentas, por exemplo, filmes, videogames, séries, Hqs etc. Outro artifício que pode e deve ser utilizado, são os jogos de tabuleiro, que de forma acessível e lúdica trabalham de maneira democrática e inclusiva, várias nuances da Idade Média. Nesse artigo, teceremos de maneira breve, uma discussão sobre a relação entre jogos e o ensino de história medieval e como eles podem, de maneira divertida e atrativa ajudar no aproveitamento dos conteúdos em sala de aula.

Palavras-chave: Idade Média. Jogos. Ensino.

Abstract: In the current routine of schools, it is urgent to make the context of transmitting content more attractive to the classroom, since the new generations, increasingly connected, demand better integration between what is spoken and what is lived, the real and the virtual, between the past and the present; in the field of medieval history teaching, this requirement is no exception to the rule. The teacher in this field has a wide range of tools, for example: movies, video games, series, comics, etc. Other artifices that can and should be used are board games, which in an accessible and playful way, work towards a democratic and inclusive learning of various nuances of the Middle Ages. In this article, we will briefly weave a discussion about the relationship between games and the teaching of medieval history and how they can, in a fun and attractive way, help in the application of content to the classroom.

Keywords: Middle Ages. Games. Teaching.

¹ Artigo submetido à avaliação em janeiro de 2023 e aprovado para publicação em maio de 2023.

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

Résumé: Dans la routine scolaire actuelle, il est urgent de rendre plus attractif le contexte de transmission des contenus transmis en classe, car les nouvelles générations, de plus en plus connectées, exigent une plus grande intégration entre ce qui se dit et ce qui se vit, le réel et le virtuel, entre passé et présent, et dans le domaine de l'enseignement de l'histoire médiévale, cette exigence ne déroge pas à la règle. L'enseignant dans ce domaine dispose d'un large éventail d'outils, par exemple, des films, des jeux vidéo, des séries, des bandes dessinées, etc. Un autre artifice qui peut et doit être utilisé sont les jeux de société, qui, de manière accessible et ludique, fonctionnent de manière démocratique et inclusive, diverses nuances du Moyen Âge. Dans cet article, nous tisserons brièvement une discussion sur la relation entre les jeux et l'enseignement de l'histoire médiévale et comment ils peuvent, de manière ludique et attrayante, aider à l'utilisation du contenu en classe.

Mots clés: Moyen Âge. Jeux. Enseignement.

Introdução

Os professores estão progressivamente sendo desafiados a dar mais dinamicidade em suas práticas em sala de aula, com gerações cada vez mais dispersas e hiper conectadas, por isso, o cotidiano escolar deve se adaptar à contemporaneidade.

O aluno, hoje, é permanentemente estimulado pela tecnologia: TV, videogames, computador, internet. Estes chegam ditando o ritmo, os padrões e valores da vida, as linguagens e leituras de mundo. Sendo assim, o professor tem cada vez mais necessidade de integrar essas inovações tecnológicas em seu trabalho. Porque esse é o mundo dos alunos, essa é a linguagem deles (FAGUNDES, 2009, s/n).

Os alunos já nasceram na era digital, sabendo utilizar tais ferramentas com propriedade, bem como fazer downloads, ler em pdf e usar celulares e tablets, moldando as suas relações sociais em um ambiente misto entre o real e o virtual:

Estes garotos são diferentes. Eles estudam, trabalham, escrevem e interagem um com o outro de maneiras diferentes das suas quando você era da idade deles. Eles leem *blogs* em vez de jornais. Com frequência se conhecem online antes de se conhecerem pessoalmente. Provavelmente nem sabem como é um cartão de biblioteca, que dirá terem um; e, se o tiverem, provavelmente nunca o usaram. Eles obtêm suas músicas online [...]. Os principais aspectos de suas vidas – interações sociais, amizades, atividades cívicas – são mediados pelas tecnologias digitais. E não conhecem nenhum modo de vida diferente (PALFREY; GASSER, 2011, p. 12).

Tais artifícios tecnológicos chegam cada vez mais longe, atingindo até mesmo as faixas etárias precoces. Os pais dão a seus filhos, ainda pequenos, os próprios celulares, e as crianças na mais tenra idade já manuseiam e operam os aparelhos com habilidade e eficiência às vezes maiores do que os adultos de gerações mais antigas. Tal contato é por vezes tão

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

prolongado que os pequenos perdem o interesse rapidamente por brinquedos e brincadeiras analógicas, de fora do seu mundo virtual.

Mas como concorrer, ou melhor, alinhar-se a tamanha atratividade, telas coloridas, musicais e imersivas em uma realidade de pouca ou quase nenhuma estrutura? Criatividade, elemento que deve ser motivador de todos os membros do ambiente escolar, desde a direção até os discentes:

Vivemos um momento em que criatividade deixou de ser um tema estratégico apenas para quem atua em áreas como ciência, tecnologia, comunicação e entretenimento. Criatividade é hoje um tema substancial para muitos outros universos, como o da escola. E para que ela tenha condições de aflorar, precisamos inserir no cotidiano das instituições de ensino, de forma intencional, desafios que engajem o aluno, o educador e o gestor. Isso corresponde a garantir espaço para o risco, para o erro e para a inovação. A escola para todos, aquela que sonhamos, só vingará se assumir a criatividade como um potente catalisador para o cumprimento de sua nobre missão (MENDES, 2019, p. 34).

O educador criativo busca na sala de aula meios e maneiras de fazer com que o processo de ensino-aprendizagem seja efetivo e traga ao aluno uma nova forma de ver e problematizar temas e conteúdos passados de formas mais atraentes, mas não menos esvaziadas ou exóticas, mas condizentes com o planejamento e os objetivos propostos nos Projeto Político Pedagógico da unidade escolar. Pode-se aproveitar essa criatividade para a fixação de conteúdos da disciplina de História, como exporemos aqui, assim como as demais do currículo escolar.

No caso do ensino de História Medieval, faz-se mais que necessária a habilidade do docente em trabalhar esse período cronológico em sala de aula, cuja tarefa não tem sido nada fácil devido às várias implicações que perpassam as dificuldades do tempo disponível (um curto espaço de tempo) para se trabalhar uma variedade de temáticas. Não por acaso, no espaço brasileiro, a carga horária concernente à Idade Média vem sendo cada vez mais reduzida nos PCNs:

Na perspectiva aberta pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para a área de História, pouco espaço está reservado ao tratamento cronológico dos eventos situados entre os séculos V e XV da História Europeia (MACEDO, 2003, p. 111).

Por isso, os docentes têm de recorrer a artifícios e métodos para conseguir, da melhor maneira possível, repassar os conhecimentos acerca desse expressivo período para o entendimento da formação das sociedades e religiões orientais e ocidentais da atualidade.

Lembramos que diante do tempo útil em sala de aula, ser mínimo, o professor opta por discutir temas de maior vulto histórico deixando de preocupar-se com os eventos que os originaram. Sendo assim, a compreensão do fato histórico como agente formador da sociedade atual, passa despercebida pelo aluno. Dessa forma, justifica-se um trabalho a ser realizado com o professor de história cuja finalidade é buscar-se uma metodologia de ensino que desperte o interesse do aluno e o auxilie a entender a História (BATISTA, 2016, p. 6-7).

Para além desse detalhe, o trabalho do docente enfrenta outra dificuldade ao lidar com os estereótipos, que ainda persistem na atualidade, apesar do constante combate dos historiadores especializados na Idade Média, a uma visão, sobretudo aqui no Brasil, de questionar a relevância da pesquisa e do ensino dessa temporalidade que não é a pátria, portanto, aparentemente distante da realidade dos alunos.

Dessa forma, este artigo consiste em apresentar uma proposta de um jogo educacional, na modalidade de tabuleiro, que trata da Idade Média com o objetivo de oferecer uma alternativa metodológica de ensino lúdico para auxiliar o professor no trabalho de ensino de História. Haja vista que, na atualidade, é imprescindível que a construção do processo de ensino e aprendizagem se torne mais dinâmico e atrativo, afinal o recurso do jogo é bem aceito pelos alunos por já fazer parte de seu entretenimento. Sendo utilizado na sala de aula como recurso pedagógico, propicia uma mudança da relação dos estudantes com as temáticas históricas, sem perder de vista a problematização e a reflexão, que dificultam a compreensão dos processos históricos da Idade Média.

Para tratar dessa abordagem, discorreremos, de forma geral, sobre a utilização de jogos nas práticas educativas, os quais têm se destacado como uma importante ferramenta didático-pedagógica e suas contribuições para as práticas de ensino-aprendizagem. Em seguida, tecemos algumas considerações sobre o uso de jogos no ensino de História Medieval.

Por fim, indicaremos uma proposta de jogo didático, na modalidade de tabuleiro, voltado para o ensino de História Medieval, cujo contexto aborda a religiosidade na Idade Média em diferentes fontes documentais relacionadas a esse período.

Considerações sobre jogos e o ensino de História

Ao longo da História os jogos se tornaram objeto de várias discussões sobre a sua natureza, seja por um viés positivo ou negativo, cuja pluralidade de representações é verificada em diferentes épocas. Johan Huizinga, em sua obra *Homo ludens*, analisou diversas

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

características fundamentais sobre o jogo, bem como a sua importância para o desenvolvimento civilizacional (HUIZINGA, 2007). Atendo-se aos objetivos propostos aqui, faremos uma sucinta explanação sobre os jogos ligados às práticas da educação.

Assim, desde o princípio, os jogos eram vistos como meios de recreação, passatempo e relaxamento, mas também como ferramenta educativa, que ganhou bastante visibilidade durante o Renascimento, relacionada às novas concepções de infância, em que aparece como uma conduta típica de criança:

O jogo visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar [...]. Por um longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. Durante a Idade Média, o jogo foi considerado 'não-sério', por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época. O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de 'compulsão lúdica'. O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares (KISHIMOTO, 1996, p. 28).

Na atualidade, os jogos são materiais didáticos com excelente potencial educativo, podendo proporcionar a participação ativa do aluno, assim como auxiliares no trabalho de fixação de conceitos, além de contribuir no desenvolvimento de habilidades cognitivas e interpessoais do discente:

Os jogos didáticos, quando levados à sala de aula, proporcionam aos estudantes modos diferenciados para aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de valores. É nesse sentido que reside a maior importância destes como recurso didático (CUNHA, 2012, p. 96).

O uso de jogos, além de proporcionar a interatividade, incentiva o respeito às regras e a desportividade, cabendo ao professor reforçar positivamente os esforços nas vitórias e nas derrotas, pois tudo pode ser utilizado para a aprendizagem:

Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão (BRASIL, 1998, p. 29).

Para que a geração de conhecimento tenha sentido, os alunos precisam deixar de ser apenas receptores do conteúdo, mas também partícipes do processo de ensino-aprendizagem, os quais, com sua vivência, enriquecem a aula e trazem novos elementos para a contextualização entre Medieval e Contemporaneidade:

O estudante precisa assumir um papel cada vez mais ativo, descondicionando-se da atitude de mero receptor de conteúdos, buscando efetivamente conhecimentos relevantes aos problemas e aos objetivos da aprendizagem. Iniciativa criadora, curiosidade científica, espírito crítico reflexivo, capacidade para autoavaliação, cooperação para o trabalho em equipe, senso de responsabilidade, ética e sensibilidade na assistência são características fundamentais a serem desenvolvidas em seu perfil (MITRE, 2008, p. 2.137).

No decorrer da atividade, o professor, além de observar o conhecimento sobre o conteúdo, pode perceber os variados graus de sociabilidade e desenvolvimento social, bem como a sua capacidade de contextualização, leitura e aprendizagem:

O jogo não representa apenas as experiências vividas, mas prepara o indivíduo para o que está por vir, exercitando habilidades e estimulando o convívio social. Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações, mas aprendem a lidar com símbolos e pensar por analogia. Os significados das coisas passam a ser imaginado, contextualizado, tornando-se parte da cultura escolar para que se obtenha uma aprendizagem satisfatória e contextualizada (LEMOS, 2016, p. 9).

No contexto escolar, quais são os objetivos dos jogos criados pelos docentes?

[...] O objetivo do jogo é definido pelo educador através de sua proposta de desencadeamento da atividade de jogo, que pode ser o de construir um novo conceito ou aplicar um já desenvolvido. Assim sendo, um mesmo jogo pode ser utilizado, num determinado contexto, como construtor de conceitos e, num outro contexto, como aplicador ou fixador de conceitos (GRANDO, 2000, p. 7).

O uso de jogos no ensino de História vem se consolidando como uma ferramenta lúdica para as estratégias de transmissão e construção de conhecimento, tanto que tem mobilizado o interesse de professores e pesquisadores brasileiros, que, cada vez, compartilham as suas produções de jogos e as experiências da aplicabilidade em sala de aula². Contudo, a utilização dessa ferramenta, de forma geral, ainda é muito limitada entre os professores, apesar das diversas experiências já publicizadas no campo da História.

Por outro lado, alguns elementos podem justificar as resistências de alguns professores em adotar essa possibilidade pedagógica que se diferencia das práticas metodológicas tradicionais, tais como as próprias insegurança e cautela por parte dos docentes em criar os jogos e planejá-los, que, de forma alguma, constitui uma tarefa fácil. A depender da escolha da modalidade, isto é, se jogos analógicos ou digitais, ambos os formatos vão

² Destacamos alguns trabalhos publicados sobre o uso de jogos no ensino de História. Cf.: Zierer e Oliveira, (2021); Thompson Flores (2020); Giacomoni e Pereira (2018).

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

exigir do professor um planejamento cuidadoso para a sua construção, execução ou aplicabilidade. Conforme Meinerz:

Quando tematizamos o valor do jogo no Ensino de História pensamos que não se trata apenas de criar e depois aplicar uma boa estratégia pedagógica, ou ainda aplicar algum recurso melhor do que os tantos já experimentados nas últimas décadas. Importa o fato de que, através da opção metodológica que inclui o jogo, decidimos acerca de como pensar e agir em determinados contextos que nos desafiam no Ensino de História. Para isso o planejamento é fundamental. Ele deve evidenciar as escolhas do professor (MEINERZ, 2018, p. 84).

O professor ao planejar a construção do jogo pode, a seu critério, envolver o seu aluno, para que, de modo cooperativo, possa construir em conjunto esse caminho, sentindo-se se como parte do processo do conhecimento produzido em sala de aula. De acordo com Circe Bittencourt:

Ensinar História passa a ser, então, dar condições para que o aluno possa participar do processo do fazer, do construir a História [...]. A sala de aula não é apenas o espaço onde se transmite informação, mas onde há uma relação de interlocutores que constroem sentidos (BITTENCOURT, 2004, p. 27).

Dessa maneira, as pesquisas relacionadas aos jogos no ensino de diversas temáticas históricas emergem como uma das alternativas para a urgência da superação de práticas pedagógicas tradicionais (monólogos de professores, aulas simplistas sem conexão com a realidade dos alunos, massificação, rotina e outros), que não atendem mais aos desafios contemporâneos da sociedade e, principalmente, do contexto escolar da atualidade.

Tais paradigmas tradicionais dificultam ou impossibilitam construções significativas do conhecimento histórico em sala de aula, o que justifica a necessidade de refletir sobre outras possibilidades de trabalho didático para o ensino de História. É certo que, para além de pensar essas questões, há outros elementos, os quais, no momento, não cabem discutirmos aqui, a serem levados em consideração para a inserção de novas propostas pedagógicas para o conhecimento histórico.

Dito isso, “[...] o uso de materiais lúdicos no ensino de História, em especial, deve ser encarado como uma possibilidade de renovação das atividades didáticas entre outras possíveis” (SILVA *et al.*, 2020, p. 377). Ademais, na atualidade, é imprescindível que a construção do processo de ensino e aprendizagem se torne mais dinâmica e atrativa, não só para a motivação dos alunos, como também para auxiliar no trabalho do ensino de História. E, nesse contexto, o jogo tem um papel significativo devido às suas múltiplas potencialidades

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

didáticas, sem contar que é um instrumento que já faz parte do universo da cultura dos estudantes, amplamente inserido no seu cotidiano, facilitando, assim, uma adesão mais entusiasmada. É neste sentido que é possível “[...] ativar o trabalho mental e interpessoal, ampliando a compreensão do que está a sua volta [dos alunos] permeada de momentos do passado, do presente e do futuro” (FERMIANO, 2005, p. 14).

A partir dessa abordagem do potencial pedagógico do uso dos jogos no ensino de História, passamos a discorrer sobre esse instrumento, em específico, no seu uso para o contexto da Idade Média, com o objetivo de pensarmos as abordagens lúdicas, a exemplo da proposta que será apresentada em seguida aqui, que pode ser construída com diferentes fontes medievais. Possibilitando dessa forma, uma alternativa didática para os docentes trabalharem o uso do passado desse período histórico no tempo presente, haja vista as dificuldades tanto para estes quanto para os alunos em lidar com o recorte temporal em questão. “A aula de História é assim compreendida como espaço de interação e de experimentação, lugar pensado e organizado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens, em que o jogar é admitido e valorizado” (MEINERZ, 2018, p. 74).

Mas, por que adotar o jogo como estratégia de ensino-aprendizagem no ensino de História Medieval?

Existem múltiplas justificativas para o uso de jogos no ensino de História, como já expomos algumas aqui, pois esse recurso permite uma nova metodologia que foge da forma tradicional de ensino para lidar com os processos históricos complexos que envolvam acontecimentos, sejam temporais ou espaciais.

Para a História Medieval, as potencialidades dos jogos não são diferentes, na medida em que essa ferramenta pedagógica tem sido um recurso bastante eficaz e alternativo para as aulas sobre a Idade Média, pois permite abordar questões da narrativa, questionamentos, inserções de problematização de diversas temáticas de forma lúdica e dinâmica.

Enfim, dependendo dos objetivos, existem múltiplas finalidades que o jogo pode cumprir no ensino de História Medieval nas diferentes temporalidades, desde revisar assuntos já vistos, “[...] promover novos aprendizados, servindo para introduzir temas, trabalhar aspectos mais específicos, noções gerais, produzir estranhamentos sobre o que se pensava a respeito de determinado assunto, etc.” (THOMPSON FLORES, 2020, p.12).

Como já constatado, o jogo é um elemento atraente para os discentes ao considerarmos o seu envolvimento recreativo com esses dispositivos fora do ambiente escolar, haja visto que os alunos geralmente já tiveram em algum momento o contato com diversos

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

jogos, analógicos ou digitais, ambientados no referido período histórico. Isso, de certa forma, nos leva a pensar sempre na questão levantada por aqueles que insistem em argumentar sobre os motivos de se ensinar e pesquisar História Medieval no Brasil.

É claro, pelo fato de os alunos terem contato por meio de diversos meios, como esses já citados, esse argumento por si só não se caracteriza como suficientemente embasado para respondermos às razões de ainda sermos questionados sobre o porquê de desenvolvermos pesquisas e ainda nos dedicarmos ao ensino dessa temporalidade.

Paremos por aqui nessa questão e prossigamos com o contato dos discentes com os jogos ambientados na Idade Média, os quais provocam inegável atração ou sedução histórica, pois “mexem” com o imaginário, principalmente daqueles que se dedicam aos tipos de jogos em RPG e Games. Desde o século passado, esse período histórico tem se revelado como uma das principais fontes de inspiração para a produção de jogos, tanto na modalidade analógica quanto na digital, em parte pelas repercussões dos livros de J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis, já que ambos os autores são considerados os responsáveis por lançarem as bases da fantasia medieval (LIMA, 2020, p. 184).

Essa realidade imediata de os alunos estarem inseridos nesse contexto de jogos, que trazem a ambientação medieval, já se constitui como uma aproximação lúdica, a qual pode auxiliar o docente no trabalho de diversas temáticas no ensino de História Medieval. Em primeiro lugar, o simples fato de utilizar essa alternativa metodológica aproxima a linguagem dessa nova geração em contraste com os métodos adotados pela geração passada.

Para além disso, serve de ponto de partida para o envolvimento e a participação dos discentes nas aulas, além de oportunizar ao professor a discussão de elementos complexos que, provavelmente em uma aula com métodos tradicionais, não despertaria tanto interesse. Diante desse contexto, o próprio enredo do jogo motiva a discussão de referências históricas medievais, sejam elas apropriadas, estereotipadas ou imaginadas, para a reflexão de usos do passado medieval no presente. Segundo Martins e Bottentuit Júnior:

Em relação ao seu caráter educativo, convém ressaltar que este não se encontra apenas na dinamicidade propícia ao despertar da atenção dos alunos para a discussão. O jogo surge como forma de alcance de habilidades inerentes ao trabalho em História. A partir dele, o aluno pode aprender a buscar diferentes informações para compreender um fato, identificar semelhanças e diferenças entre ações ou observações, bem como atentar às permanências e mudanças que ocorrem à sua volta (MARTINS; BOTTENTUIT JÚNIOR, 2016, p. 310).

Lembremos que os estudantes estão consumindo conteúdos referentes à Idade Média, não apenas por meio dos jogos, como também pelas mídias fílmicas e literaturas a

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

serem aproveitadas pelo professor em sala de aula – embora não sejam produzidos para fins didáticos, mas com potencial pedagógico para despertar o interesse dos alunos que já tem intimidade com esse tipo de entretenimento³.

E, dessa forma, os professores não devem deixar de estar atentos às abordagens historiográficas medievais, que dispõem, sim, de apelo estratégico pedagógico muito forte, fora do ambiente das instituições escolares ou acadêmicas. Por isso, a importância de se estar atento às metodologias de ensino que se adaptem à realidade ou ao universo dos estudantes para que lhes permitam analisar criticamente os modos de reconstruções do passado medieval.

Proposta didática para o ensino de História Medieval

Um dos grandes desafios dos professores é fazer com que os alunos, principalmente da escola básica, se envolvam e se sintam estimulados nas aulas de História Medieval. Nessa questão as novas práticas pedagógicas dos usos de jogos no ambiente escolar têm sido compreendidas cada vez mais como um instrumento “[...] profícuo na medida em que alia [m] o lúdico às tarefas escolares e, dessa forma, consegue [m] promover uma adesão mais entusiasmada dos alunos às práticas de ensino-aprendizagem (THOMPSON FLORES, 2020, p. 9).

É nesse sentido que apresentamos aqui uma proposta didática para o ensino de História Medieval. O jogo selecionado trata do imaginário da religiosidade cristã medieval, no qual o professor pode trabalhar essa temática, atentando para o universo das crenças e permanências da realidade vivida dos alunos. Hoje em dia ainda possuímos a predominância das religiões cristãs no Brasil, e, por esse motivo, trabalhar com essa abordagem é um elemento que une o passado com as transformações do presente.

Dentro do enorme escopo de modalidades de jogos, utilizaremos a trilha. Mas por que esse tipo de desporto? Tabuleiros são baratos (é necessário somente imprimir o modelo), democráticos, não necessitam de elaborados e dispendiosos acessórios, ou do consumo de eletricidade, além de proporcionarem a interação e a interatividade entre os membros da sala de aula. Por essa razão, podem ser uma ferramenta pedagógica interessante se bem aplicada.

³ O cotidiano dos alunos está impregnado, na atualidade, de temas que remetem ao tempo histórico medieval (*Harry Potter*, *Game Of Thrones*, *Rei Arthur*, *Merlin*, *Vikings* e outros) seja por meio de jogos, das literaturas e dos filmes que têm chamado a atenção do setor mercadológico e aproveitado essa receptividade com investimentos nessas produções, encantando públicos diversos, ou seja, aqueles que incluem crianças, jovens e adultos.

Pensar nos recursos demandados dos materiais utilizados para a montagem do jogo é fundamental, pois as ferramentas precisam ser de fácil alcance. E a escolha do formato de jogo de tabuleiro se deve à facilidade de acesso ao serem “[...] compreendidos dentro do horizonte dos jogos de mesa, parecem ser aqueles mais próximos da utilização em sala de aula, especialmente porque demandam recursos ao alcance da comunidade escola” (MEINERZ, 2018, p.78).

No jogo, o professor utilizará conceitos e conteúdos sobre a religiosidade cristã, que precisam já estar previamente discutidos em sala de aula, envolvendo a sociedade medieval em todos os seus estratos, assim como os padrões sociais e morais do período, propondo uma análise crítica dessas práticas, contextualizando-as com a realidade por meio de perguntas e respostas, premiações e punições aqui representadas pelos espaços celestiais e infernais presentes na vida dos medievais.

Como exemplo dessas “personas medievais” podemos usar os membros da cavalaria, um estamento caracterizado por valores como defesa da honra, da lealdade e de respeito, estamento este que, a partir do século XII, esteve associado à nobreza (FLORI, 2005), e que é muito retratado tanto no período medieval (por exemplo, por meio da Literatura), como atualmente (principalmente por meio do Cinema e dos jogos, em especial os eletrônicos). O conhecimento sobre esse estrato social pode fornecer um valioso ponto de vista sobre como vivia a camada social dominante, que até hoje ilustra o imaginário quando se fala de Idade Média. Essa imagem construída ficou cristalizada e atualmente é ainda explorada pelo cinema, como já mencionado, e por outros meios de produção cultural.

A cavalaria, como um modelo de comportamento, influenciou social, política e economicamente o Medieval, que, de uma forma ou de outra, moldou o pensamento e os valores da civilização ocidental, inclusive o Brasil. Outras “personas medievais” podem ser escolhidas pelos alunos, como, por exemplo, os camponeses, responsáveis pelo abastecimento agrícola da sociedade medieval e ainda os burgueses, categoria que se desenvolveu na Idade Média Central (LE GOFF, 2005; LE GOFF, 2007, p. 53-60; FRANCO JR., 2001, p. 83-101).

Além dos cavaleiros, camponeses e burgueses, vê-se o contexto de vida dos membros do clero, e a sua rica contribuição para a construção da religiosidade judaico-cristã, que influenciou de maneira pungente a construção do imaginário acerca do bem e do mal, de Céu e de Inferno, que conhecemos hoje⁴.

⁴ Para compreensão dos locais do Além Medieval, bem como os castigos dos pecadores e recompensas dos eleitos no pós-morte, cf. Baschet (2006, p. 374-408).

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

Mostrar, por meio do percurso realizado no jogo, as visões de pecados e virtudes, assim como os castigos e recompensas, é muito interessante, estando o professor-mediador livre para delimitar as perguntas, retiradas de dentro de seu escopo programático.

Metodologia

A dinâmica do jogo se dará no estilo *Quest*, ou seja, uma missão na qual o aluno representará um membro da sociedade medieval, precisando sair do Inferno, passando pelo Purgatório até chegar no Céu.

O percurso será feito por meio de perguntas relacionadas ao conteúdo de Idade Média. O jogo pode ocorrer com somente um jogador, em equipes ou em duplas (os membros se ajudarão mutuamente para chegar ao objetivo). As posições serão marcadas por peças que percorrerão um tabuleiro, em que o jogador avançará a cada resposta correta tirando uma carta com a premiação; se errar, tira uma carta que lhe dará uma punição, ambos serão baseados nos espaços infernais e celestiais.

Objetivo pedagógico

- Expor e aplicar conteúdos de História Medieval dentro da dinâmica lúdica do jogo, em que a disputa será pautada pelos conhecimentos prévios repassados na aula;
- Demonstrar práticas de sociabilidade do que é aceitável ou reprovado no que tange à religiosidade que ainda hoje fazem parte do cotidiano dos nossos dias;
- Relacionar o conhecimento atual ao repassado nos conteúdos sobre a Idade Média, reforçando que esse não foi um período ultrapassado e que valores como respeito, lealdade e dignidade são importantes também na sociedade atual;
- Mensurar o grau de conhecimento adquirido na aula e como ele é contextualizado pelo discente.

Modo de produção

Público-alvo: alunos do sexto ano e do primeiro ano do ensino médio (as adaptações de conteúdo e linguagem cabem ao professor).

Local de aplicação: na sala de aula, pode-se dividir os discentes em equipes de 4 a 5 integrantes, estabelecidas de acordo com número de alunos da sala, ou os reunirem em duplas, cabendo ao professor determinar quem ficará em cada grupo.

Organização do tabuleiro: será dividido em cores, cada uma representando os jogadores (grupos, duplas ou indivíduos), conforme a sugestão ilustrativa abaixo.

Figura 1 – Imagem do tabuleiro com o percurso a ser percorrido durante o jogo



Fonte: As autoras.

- Quem fará as perguntas e o controle da disputa: o mediador (professor) terá nas mãos as perguntas a serem realizadas, controlando o tempo estabelecido para a resposta das perguntas;

- Quem começará o jogo: o competidor, estabelecido por sorteio prévio; a ordem dos demais será determinada da mesma forma. Cada equipe responderá a uma pergunta de acordo com sua ordem fixada;

- Quem responderá às perguntas: todos os membros poderão fazer isso ante as perguntas feitas para sua equipe;

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

- Como se dará o andamento nas casas: a cada pergunta correta, a equipe retira uma carta, contendo a recompensa, e avança outra; se não acertar, permanece no mesmo lugar e ainda recebe uma “punição” determinada pelas cartas específicas;

- Como se estabelecerão as recompensas e as punições: em cartas elaboradas pelo professor; nas recompensas podem ser avanços e possibilidades-bônus de responder duas vezes seguidas; já as punições podem ser retrocessos de casas, tendo de passar a sua vez de resposta na próxima rodada;

- Quem vence: o competidor que percorrer o caminho em menor tempo, consequentemente acertando a maior quantidade de perguntas;

- Qual a estrutura do tabuleiro: 15 casas e 3 portais, representando, respectivamente, o ponto de partida (Inferno), o meio do caminho (Purgatório) e a linha de chegada (Céu).

Considerações finais

Conforme apresentamos aqui, sem dúvida, o jogo é um potencial metodológico que pode cumprir distintas finalidades no processo de ensino-aprendizagem. E, em específico, para o ensino de História, serve para abordar questões da narrativa, questionamentos, além de inserções de problematização de um tema histórico de forma lúdica. Para além disso, possibilita ao professor oferecer um ensino de História mais atraente, dinâmico e interessante para os alunos, na medida em que se mostra como um recurso considerável para a construção do aprendizado, para motivar e variar o processo de aquisição do ensino.

A experiência de trazer ferramentas inovadoras, que dão mais versatilidade e interatividade ao aprendizado, enriquecem a convivência e estimulam a curiosidade, a criatividade e a inventividade, qualidades especialmente valorizadas na sociedade atual, além de incentivar a colaboração dos discentes, que perceberão que a História é um *continuum*, não delimitado por balizas cronológicas, mas sim formada por uma rede de sociabilidades que se entrelaçam e influenciam a humanidade no decorrer de seu trajeto na Terra.

Referências

Bibliografia

BASCHET, Jérôme. *A civilização feudal: do ano mil à colonização da América*. Rio de Janeiro: Globo, 2006.

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

BATISTA, Izael. *Ensinar e Aprender História da Idade Média através de imagens: uma proposta para os professores do ensino médio*. Paraná: Secretaria de Estado da Educação, 2016.

BITTENCOURT, C. M. F. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2004.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Contexto: educação infantil*. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. v. 1.

CUNHA, Marcia Borin da. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química Nova na Escola*, v. 34, n. 2, p. 92-98, abr. 2012.

FAGUNDES, Patrícia Santos. Objetos de aprendizagem: bases de aplicação nas aulas de geografia. In: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA, 10., 2009, Porto Alegre, RS. *Anais [...]*. Porto Alegre, RS: ENPEG, 2009, s/n.

FERMIANO, Maria A. Belintane. O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História. *História Hoje*, v. 3, n. 7, p. 1-16, jul. 2005. Disponível em: http://www.anpuh.org/arquivo/download?ID_ARQUIVO=63 Acesso em: 23 jan. 2023

FLORI, Jean. *A Cavalaria: a origem dos nobres guerreiros da Idade Média*. São Paulo: Madras, 2005.

FRANCO JR., Hilário. *Idade Média: nascimento do Ocidente*. São Paulo: Brasiliense, 2001.

GIACOMONI, Marcelo P.; PEREIRA Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

GRANDO, R. C. O jogo suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da Matemática. 1995. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1995.
<https://historiapublica.sites.ufsc.br/a-historia-medieval-entre-a-formacao-de-professores-e-o-ensino-na-educacao-basica-no-seculo-xxi/> Acesso em: 25 jan. 2023.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

LE GOFF, Jacques. *A Civilização do Ocidente Medieval*. Bauru, SP: Edusc, 2005.

LE GOFF, Jacques. *A Idade Média Explicada aos meus Filhos*. Rio de Janeiro: Agir, 2007.

LE MOS, Regiane de Fátima Franzoi. *O uso dos jogos digitais como atividades didáticas no 2º ano do ensino fundamental*. Monografia (Especialização em Educação na Cultura Digital) - Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Biguaçu, 2016.

Outros Tempos, vol. 20, n. 36, 2023, p. 301-316. ISSN: 1808-8031

LIMA, Douglas Mota Xavier de. O medievalismo lúdico dos jogos de tabuleiro. *Antíteses*, v. 13, p. 181-216, 2020. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/view/40168> Acesso em: 25 jan. 2023.

MACEDO, José Rivair. Repensando a Idade Média no ensino de história. In: KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2003. p. 109-126.

MARTINS, Dayse Marinho; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. A gamificação no ensino de História: o jogo - Legend of Zelda - na abordagem sobre medievalismo. *Holos*, v. 7, p. 299-321, 2016. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/1978/1607> Acesso em: 25 jan. 2023.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcelo P.; PEREIRA, Nilton M. (org.). *Jogos e ensino de História*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. p. 73-86.

MENDES, Rodrigo. Criatividade: potente catalisador para a inclusão escolar. In: FRANZIM, Raquel; LOVATO, Antonio Sagrado; BASSI, Flavio (org.). *Criatividade: mudar a educação, transformar o mundo*. São Paulo: Ashoka/Instituto Alana, 2019. p. 28-35.

MITRE, Sandra Minardi *et al.* Metodologias ativas de ensino aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 13, sup. 2, p. 2.133-2.144, 2008.

PALFREY, John; GASSER, Urs. *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

SILVA, Lucas Vitor *et al.* A pesquisa sobre jogos como recurso didático no campo de ensino de História do Brasil: um estudo do estado do conhecimento. *História & Ensino*, Londrina, v. 26, n. 2, p. 374-399, jan./jun. 2020.

THOMPSON FLORES, Mariana F. da C. *Cartas, tabuleiros e cartelas: os jogos no ensino e aprendizagem de História*. Santa Maria, RS: FACOS: UFSM, 2020. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/19903/Cartas%2C%20Tabuleiros%20e%20%20Cartelas_EBOOK.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 27 jan. 2023.

ZIERER, Adriana; OLIVEIRA, Solange Pereira. Ensinando e aprendendo o além medieval em sala de aula: inferno e paraíso num jogo de tabuleiro. In: VIANNA, Luciano José (org.). *A História Medieval entre a formação de professores e o ensino na Educação Básica no século XXI*. Rio de Janeiro: Autografia, 2021, p. 541-560. Disponível em <https://www.ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/download/2954/2103> Acesso em: 29 jan. 2023.