



Guilherme Nicolini Pires Masi
 Graduação de licenciatura em História – FACEd/UFRGS
 Orientador: Prof.º Dr.º Nilton Mullet Pereira
 Contato: guilhermenpm@gmail.com

Introdução

Este trabalho integra o projeto de pesquisa “História, Expressividade e Ensino – Cenas de Sala de Aula” que busca identificar diferentes recursos e modos narrativos na exposição dos conteúdos e dos conceitos históricos. O objetivo deste trabalho foi descrever e interpretar as formas expressivas através das quais a Idade Média é representada na sala de aula de história, na escola básica. Para tal, elaborei uma entrevista semi-estruturada que foi aplicada a professores do ensino público e, concomitantemente, selecionei jogos de tabuleiro com temática medieval para aplicação em sala de aula. A partir destes, pretendo compreender os clichês e os modelos de representação construídos ao longo do tempo na aula de história e sua relação com uma Idade Média imaginada, presente no jogos. Ainda, queremos compreender a potencialidade do uso dos jogos como um disparador, que se revela como uma forma de criar e ensinar conceitos.

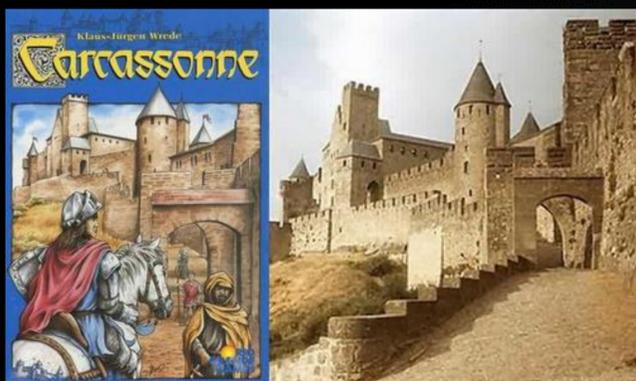


O JOGO – *Carcassonne*

➤ O jogo tem por objetivo construir a cidade de Carcassonne, na França medieval, utilizando-se de peças que podem conter campos, estradas, mosteiros e cidades que, quando completados, valem pontos. Cada peça que o jogador tira do monte é colocada no tabuleiro de maneira adjacente à outra peça previamente colocada. Na peça que acabou de jogar ele pode colocar um “seguidor”. Estes seguidores, quando colocado em campos, estradas, cidades ou mosteiros, assumem, respectivamente, a condição de camponês, ladrões, cavaleiros ou monges.

➤ Considerando temas, tais como, espaços de vida e sociabilidade, tipos humanos, relações hierárquicas, dentre outros, elaborei um roteiro cuja proposta pede para o aluno redigir um pequeno texto respondendo as seguintes perguntas:

- Quais são os personagens apresentados no jogo e qual é a sua relação com os espaços identificados?
- Através da experiência do jogo, que relações hierárquicas podemos identificar?
- Com base no jogo e nos elementos apresentados pelo mesmo, defina os espaços de sociabilidade na Idade Média?



“Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação.” (PEREIRA e GIACOMONI, 2013, p.19).

Método

- Jogo é um auxílio para a aprendizagem de conceitos;
- Como o saber histórico escolar, o jogo é uma narrativa com personagem, trama e contexto;
- Jogo é uma maneira privilegiada de tratar do conhecimento histórico em sala de aula;
- O jogo traz em si um espectro de significados e representações;
- Projetam os alunos à criação de novos conceitos;
- Proporcionar ao indivíduo que está jogando, conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa, não deixando de ser significativo;
- O encontro com os sinais do jogo propicia o aluno criar elos de comunicação entre dois mundos, o do aluno e o da História;
- A experiência do jogo propicia ao aluno atribuir sentidos e significados entre passado e presente, a partir das sensações e de conceitos que os alunos têm da vida e da História;



Considerações Finais

A pesquisa apresenta o jogo não como um complemento para o conteúdo, mas como um disparador que pode permitir a aprendizagem dos conceitos históricos. A experiência do jogo é, sobretudo, uma forma de aprender, entendendo que aprender não é apenas o acúmulo de conhecimentos sobre conteúdos, mas também um movimento em que o aluno apropria-se dos signos emitidos pelo jogo e dali imbuí-se de novos conceitos. A aprendizagem é um processo de criação onde o aluno coloca-se, inteiramente, em deslocamento do não saber ao saber.