



Evento	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre
Título	História, Expressividade e Ensino - o jogo na sala de aula de história
Autor	GUILHERME NICOLINI PIRES MASI
Orientador	NILTON MULLET PEREIRA

Este trabalho integra o projeto de pesquisa “História, Expressividade e Ensino” coordenado pelo Prof. Dr. Nilton Mullet Pereira e desenvolvido na Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Meu trabalho inicial como bolsista foi o de adquirir conhecimentos sobre historiadores contemporâneos que tratam da Idade Média, a saber, Jacques LeGoff, Georges Duby, Johan Huizinga, Hilário Franco Júnior, Cyro de Barros Resende Filho, dentre outros. Num segundo momento dediquei-me à construção de um catálogo com jogos de tabuleiro que abordassem a temática Medieval. A partir dos jogos selecionados, destaquei o jogo Carcassonne como objeto para a análise. Debrucei-me sobre o objeto com a seguinte pergunta: “O que o jogo ensina sobre Idade Média?”, procurando compreender quais os conceitos possíveis de se ensinar e aprender com o jogo, considerando os temas espaços de sociabilidade e as relações hierárquicas no mundo medieval. Tendo como referenciais teóricos autores como Carla Beatriz Meinerz, Nilton Mullet Pereira e Fernando Seffner – da área do ensino de História –, elaborei planejamentos que dessem conta da aplicação do jogo em sala de aula e, de um questionário que solicitava ao aluno a observação das regras, dinâmica do jogo, as estratégias dos colegas e suas possibilidades de atuação e manobra. 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, sobremaneira, 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 imbui-se de novos conceitos, ou seja, a aprendizagem é um processo de criação onde o aluno coloca-se, inteiramente, em deslocamento do não saber ao saber.