

## CONQUISTA - A ERA DOURADA UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE IDADE MÉDIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID – HISTÓRIA

LEONARDO DA SILVA LOPES<sup>1</sup>; FRANCIELE SILVA SOARES<sup>2</sup>;  
MAURO DILLMANN TAVARES<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – leonardo.lobes@ufpel.edu.br

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – fran.soaresrs@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – maurodillmann@hotmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

Consideramos que as abordagens pedagógicas utilizando jogos didáticos têm muito a contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, notadamente no ensino básico. Como apresentado por SILVA *et al* (2020, p.376) “A atualidade da história escolar está marcada por permanências que dificultam [...] a construção de aprendizagens significativas em sala de aula”. Frente a questões dessa natureza, o desenvolvimento de atividades lúdicas no ensino, através de jogos didáticos, podem alcançar diversos objetivos, como por exemplo: o desenvolvimento da inteligência e da personalidade; da sensibilidade, da estima e da amizade; a ampliação dos contatos sociais; o aumento da motivação; e o estímulo à criatividade (BARROS; MIRANDA; COSTA, 2019, p.2).

Com essas colocações em mente, procuramos desenvolver um jogo didático ambientado na temporalidade que se convém chamar “Idade Média”. Para Bovo (2018, p.288), o relevante em temporalidades mais recuadas, como o medievo, não se trata da busca pelas permanências, mas justamente sua capacidade de demonstrar a alteridade extrema que as sociedades mantiveram e ainda mantêm entre si. A autora salienta que, “[...] quando falamos da Idade Média, falamos de uma cultura histórica que ainda nos diz respeito, que ainda nos implica, sobretudo, na definição daquilo que não somos” (BOVO, 2018, p.289). A medievalista completa que é exatamente essa consciência da alteridade que o ensino de Idade Média provoca, de maneira complexa, a constituição cognitiva da identidade (BOVO, 2018, p.289). Para além das questões de alteridade, deve-se considerar a pluriculturalidade presente na temporalidade medieval, que viu diferentes povos, com as mais diversas culturas, religiosidades e costumes, interagindo entre si para além dos limites do continente europeu.

Há, no entanto, diversas complicações no ensino de Idade Média no Brasil atualmente. Como apresentado por Lima (2019, p.18), a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), uma das mais importantes e controversas medidas para a mudança do cenário da educação brasileira dos últimos anos, definiu o ensino do medievo no sexto ano do ensino fundamental, com foco na circulação de pessoas, na organização do trabalho e da vida social, no papel da religião cristã e das mulheres na sociedade. Por conta dessas orientações e do curto tempo dedicado ao medievo, não é incomum que os aspectos da história dos árabes, bizantinos, mongóis e outros povos do “Oriente” sejam colocados de lado frente aos elementos da Idade Média europeia.

O objetivo do presente trabalho é apresentar o processo de produção, as potencialidades e resultados da aplicação de um jogo didático que trabalha justamente as questões da pluralidade no medievo. O jogo foi desenvolvido a partir do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) -

História, no ano de 2024 e aplicado em uma escola da rede municipal da cidade de Pelotas/RS.

## 2. ATIVIDADES REALIZADAS

O jogo didático, intitulado “Conquista - A Era Dourada”, foi produzido a partir de uma proposta do PIBID - História para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas para a revisão de conteúdos no ensino básico. Nesse sentido, nosso jogo foi projetado para realizar uma revisão sobre Idade Média no sétimo ano do ensino fundamental. O jogo busca apresentar a pluriculturalidade do mundo mediterrâneo no medievo e, para tanto, é ambientado no contexto da expansão muçulmana entre os séculos VII e VIII. O desenvolvimento dessa atividade objetiva desconstruir generalizações com relação ao medievo, propor uma perspectiva não-eurocêntrica para o ensino de Idade Média e fixar os conteúdos de maneira lúdica. Trata-se de um jogo de tabuleiro, inspirado em jogos populares como “*War*”, “*Coup*” e “*Magic*”.

O processo de produção desse material pode ser dividido em dois momentos: a pesquisa em bibliografia e a confecção dos elementos do tabuleiro. Com relação ao primeiro momento, procuramos acessar um amplo número de autores que tratam tanto das questões relativas à expansão muçulmana em si (MANTRAN, 1977; SILVEIRA, 2019), quanto das particularidades dos diversos povos que se relacionam com esse contexto, como os árabes, bizantinos e visigodos (LEWIS, 1990; ANGOLD, 2002; DUCCELLIER, 1994; MANGO, 2008; RAINHA, 2019). Essa pesquisa buscou identificar características específicas de cada um dos povos para que sejam empregadas no jogo, bem como as divisões territoriais desses povos por volta do século VII. Em um segundo momento, para o processo de confecção do jogo, foi necessário produzir um mapa, em folha A3 (297x420mm), e vinte cartas, em folha A6 (105 x 148 mm). O mapa apresenta a região do mediterrâneo com divisão em cinco regiões, e foi totalmente produzido e colorido a partir de um programa de edição de imagens. Foram produzidas cinco cartas, que indicam as localizações e habilidades de cada povo presente no jogo: árabes, bizantinos, persas, lombardos e visigodos. Foram produzidas também três cartas de objetivo para cada jogador, totalizando quinze. O mapa e as cartas confeccionados foram plastificados com o objetivo de aumentar a durabilidade do material.

O jogo foi projetado para que as partidas sejam encerradas em até quinze minutos, uma vez que as aulas de história normalmente se dão em um período. As partidas funcionam tal qual o jogo “*War*”, cada jogador recebe uma carta de um dos cinco povos e uma carta de objetivo, a partir disso o jogador deverá utilizar o seu peão e as habilidades da sua carta para se movimentar pelo tabuleiro e cumprir o objetivo. O jogo didático foi efetivamente aplicado em duas turmas de sétimo ano de uma escola da rede municipal da cidade de Pelotas/RS, em um total de quatro períodos em cada uma.

## 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo didático com as duas turmas apresentou diversas potencialidades para o processo de ensino-aprendizagem. Os estudantes se mostraram empolgados com o jogo e, dessa maneira, estavam mais receptivos com os conteúdos trabalhados na revisão. A utilização das habilidades de cada carta tornou fácil a compreensão das particularidades de cada povo, por exemplo:

a habilidade da carta do império bizantino trata da fama de Constantinopla, sua capital, ser uma cidade muito bem defendida. Nas turmas foram formados trios para que todos pudessem participar das rodadas, o que fez com que os alunos e alunas trabalhassem em equipe para tomar as decisões que levariam o time à vitória. Não houveram problemas com as regras do jogo durante o desenvolvimento das partidas, como era nossa preocupação na fase de confecção do jogo, em poucas rodadas os estudantes foram capazes de jogar sozinhos. Com relação às atividades desenvolvidas, torna-se relevante salientar que o jogo didático foi apenas aplicado juntamente com uma contextualização prévia do contexto em que o jogo está ambientado.

Por mais que possua um grande potencial inicial, nosso jogo foi testado em sala de aula em poucas ocasiões, o que limita a análise da sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, nosso objetivo é seguir aplicando o jogo em sala de aula em todas as ocasiões possíveis (estágio obrigatório, PIBID, etc.), para que seja possível aperfeiçoar a sua jogabilidade e aplicação didática.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGOLD, Michael. **Bizâncio: a ponte da Antiguidade para a Idade Média**. Tradução de Alda Porto Santos. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

BARROS, Márcia G. F. B.; MIRANDA, Jean C.; COSTA, Rosa C. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 23, 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 15 de set. de 2024.

BOVO, Claudia. El Tiempo en cuestión. Ubicar la Edad Media en la actualidad. **Revista Chilena de Estudios Medievales**. Número 11, p. 134-155, enero - junio 2017. Disponível em: <https://revistas.ugm.cl/index.php/rcem/article/view/120>. Acesso em: 15 de set. de 2024.

BOVO, Cláudia. Por que Idade Média? Dos motivos de se ensinar História Medieval no Brasil. In: TORRES FAUAZ, Armando. (Org.). **La Edad Media en perspectiva Latinoamericana**. 1ed. Heredia: Editorial Universidad Nacional, 2018, v. 1, p. 257-278.

DUCELLIER, Alain *et al.* **A Idade Média no Oriente – Bizâncio e o Islão, dos Bárbaros aos Otomanos**. Tradução de Luís de Barros. Lisboa: Dom Quixote, 1994.

LEWIS, Bernard. **Os árabes na história**. Trad. Maria do Rosário Quintela. Lisboa: Estampa, 1990.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. Uma História Contestada: A História Medieval na Base Nacional Comum Curricular (2015-2017). **Anos 90**, 26, p. 1-21, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/anos90/article/view/87750/53631>. Acesso em: 15 de set. de 2024.

MANGO, Cyril. **Bizâncio: o Império da Nova Roma**. Tradução de Vânia Rodrigues. Lisboa: Edições 70, 2008.

MANTRAN, Robert. **Expansão Muçulmana (séculos VII-XI)**. Tradução de Trude von Laschan Solstein. São Paulo: Pioneira, 1977.

MARQUES, Andreia A. **Os Jogos Didáticos na Aprendizagem da História e da Geografia**. Relatório de Estágio do Mestrado em Ensino da História e da Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, Universidade do Minho – Instituto de Educação, Braga, 2013. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/29157>. Acesso em: 15 de set. de 2024.

RAINHA, Rodrigo dos S.. A Organização do Reino Visigodo: perspectivas historiográficas. In: SILVA, Paulo D.; NASCIMENTO, Renata C. de S. (org.). **Ensaio de História Medieval: temas que se renovam**. Curitiba: CRV, 2019, p. 33-50.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 2014.

SILVA, Lucas V. *et al.* A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento. **HISTÓRIA & ENSINO (UEL)**, Londrina, v. 26, n. 2, 2020. p. 374-399. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/38781>. Acesso em: 15 de set. de 2024.

SILVEIRA, Aline D. Da expansão árabe à Era Dourada. In: SILVA, Paulo D.; NASCIMENTO, Renata C. de S. (org.). **Ensaio de História Medieval: temas que se renovam**. Curitiba: CRV, 2019. p. 142-161.