

## TRILHANDO A HISTÓRIA MODERNA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID-HISTÓRIA/UFPEL NA PRODUÇÃO E APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS

GUILHERME DOS SANTOS LYSAKOWSKI<sup>1</sup>; GABRIEL AUGUSTO ALDRIGHI MARON<sup>2</sup>; MAURO DILLMANN TAVARES<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – guilherme.santos.lysakowski.10@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – gabrielmaron29@gmail.com

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

### 1. INTRODUÇÃO

A presente comunicação tem o objetivo de relatar uma das experiências vivenciadas durante a nossa participação no PIBID (Programa Institucional de Bolsas a Iniciação à Docência) UFPel, entre novembro de 2022 a abril de 2024. Ao longo dos 18 meses de bolsa de iniciação à docência, diversas atividades foram idealizadas, desenvolvidas e aplicadas pelo PIBID História UFPel, dentre essas atividades uma das mais importantes foi a concepção, produção e aplicação de um jogo didático, com a temática relacionada ao ensino de história da Idade Moderna. A aplicação, se deu na Escola Estadual Ensino Médio Coronel Pedro Osório, localizada no centro da cidade de Pelotas, RS.

O jogo em questão, teve como objetivo servir como material de apoio, de revisão e fixação de conteúdos relacionados ao estudo da Idade Moderna. A intenção foi desenvolver e aprofundar os conhecimentos dos alunos de forma lúdica e atrativa sobre esse período de grande importância para a história da humanidade, período de importantes mudanças econômicas, sociais e políticas. Considerando as transformações ocorridas no período e as relações complexas que se desenvolveram, em nossa percepção, se fez necessário o desenvolvimento e a produção de materiais para auxiliar no ensino dos conteúdos relacionados a essa temática, também levamos em consideração para elaborar o material a vasta gama de conteúdos trabalhados (transição para o capitalismo, ascensão da burguesia, colonialismo, grandes navegações, monarquias absolutistas, povos “pré-colombianos”, Impérios Africanos e seu contato com os europeus, além disso o material, vislumbra de forma breve conteúdos relacionados a Ásia e a desmistificação de senso comuns, como o fato do movimento de caça às bruxas ter ocorrido na Idade Moderna e não na Idade Média) e as múltiplas espacialidades que os conteúdos deste período compreendem (América, Ásia, África, Europa). Para desenvolver o jogo didático, algumas das bibliografias utilizadas foram DELUMEAU, (1984); ANDERSON, (1995); DE LA PEÑA, 2003; NOVINSKY, (1982). No que diz respeito a história europeia. Para espacialidades fora da Europa alguns autores utilizados foram: SCHWARCZ; STARLING, (2015); DE ALMEIDA, (2001); MONTEIRO, (1992). Também contamos com suporte de livros didáticos para a elaboração do material: CAMPOS e CLARO, (2013); AZEVEDO e SERIACOPI, (2010); assim como bibliografias relacionadas ao uso de jogos didáticos, ensino de história e métodos não convencionais de ensino ARAÚJO, (2019).

## 2. ATIVIDADES REALIZADAS

A ideia de desenvolver um jogo didático para auxiliar no ensino de história se deu como uma decisão coletiva dos membros que integravam o grupo PIBID/História UFPel (novembro de 2022 a abril de 2024). O grupo acredita que recursos didáticos como jogos são ferramentas/mecanismos didáticos pedagógicos de grande valia para a construção do conhecimento histórico escolar amplamente atrativo e participativo dos alunos. Após a proposta de criação dos materiais ter sido aceita pelo grupo, iniciamos o processo de idealização e confecção do jogo didático.

Em primeiro lugar os integrantes do Programa Institucional de Bolsas a Iniciação à Docência, UFPel, foram divididos em subgrupos objetivando um desenvolvimento mais qualificado dos recursos didáticos e a elaboração de uma maior quantidade de materiais. O passo seguinte foi realizar uma discussão a respeito da temática a ser abordada no jogo, assim como seus objetivos projetando a futura aplicação na escola, nosso grupo optou por trabalhar com o ensino de história Moderna através de um jogo que tem como inspiração jogos como: “*magic the gathering*” (para as cartas) “o jogo da vida”, “banco imobiliário” e outros jogos de tabuleiros (para o tabuleiro). Levando em conta nossas inspirações, temática à ser desenvolvida e objetivos almejados, o resultado do tabuleiro se deu da seguinte forma: o jogo se consolidou como um jogo de tabuleiro composto por mais de 60 casas, -locais no tabuleiro-, intercalando casas que contavam acontecimentos da idade moderna e que concediam bônus (avançar duas casas, por exemplo) e ônus (retroceder duas casas ou ficar sem jogar uma rodada, por exemplo) e casas de perguntas, nas quais os jogadores -os alunos- retiravam uma carta e respondiam uma pergunta relacionada ao conteúdo trabalhado. Respostas corretas concediam bônus para os alunos e respostas erradas atribuíam ônus para os alunos. O público que o jogo objetivava alcançar, ou seja, o público-alvo eram alunos do ensino médio que estavam revisando ou fixando conteúdos relacionados a Idade Moderna. Outro ponto que vale ser mencionado é que o tabuleiro foi ilustrado com mais de 60 imagens diferentes, as quais ajudavam a desenvolver a narrativa do mesmo.

Com o tabuleiro e as cartas confeccionadas partimos para um momento de testes e de ajustes finais para a aplicação na escola. Esse momento de ajustes se deu em uma das reuniões semanais do PIBIID História UFPel, onde o jogo foi testado por outros membros do Programa de Iniciação à Docência, o que nos possibilitou fazer ajustes e deixar o jogo com uma jogabilidade mais fluida e que corrigíssimos pequenos erros, além de ajustes nas dificuldades das perguntas que compõem o jogo didático. Após isso partimos para a aplicação com os alunos: esse processo se desenvolveu ao longo de dois dias e com três turmas diferentes, em todas o procedimento foi o mesmo, dividimos a turma em 6 grupos e juntamos mesas no centro da sala para colocar o tabuleiro (um pouco maior que uma folha A1). Cada grupo elegia um membro para rolar o dado e avançar o peão e os outros eram responsáveis por responder possíveis perguntas.

Em todas as turmas obtivemos um ótimo engajamento, com muitos alunos participando da jogatina, inclusive demonstrando um certo espírito competitivo em relação ao jogo. Houve alguns casos isolados de alunos que não quiseram participar efetivamente da dinâmica, que ficavam “nos cantos” e não participavam das discussões dos grupos, uma possível solução para esse problema -partindo da perspectiva de que em turmas grandes nem todos podiam participar da jogatina com grande envolvimento- seria a confecção de mais de um tabuleiro, para que esses estudantes pudessem efetivamente participar da atividade, porém o material

didático foi desenvolvido e confeccionado com recursos nossos o que dificultou tal ação. Durante todas as aplicações os alunos deveriam ler os textos presentes nas casas do tabuleiro, os quais iam contando sobre fatos da Idade Moderna, o jogo foi concebido com a intenção de que sempre haja um professor de história junto para que possa desenvolver mais sobre os acontecimentos expostos e para tirar dúvidas dos alunos, além de mediar os bônus e ônus adquiridos pelos alunos ao logo da jogatina.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao fim das aplicações do jogo em sala de aula, percebemos que nossos objetivos gerais foram alcançados, conseguimos, idealizar, desenvolver, produzir e aplicar nosso material e com esse processo de aplicação podemos observar uma participação significativa dos alunos. A experiência relatada aqui é vivenciada durante o PIBID UFPel, demonstra o potencial dos jogos didáticos como ferramentas para o ensino de história. A criação e aplicação do jogo sobre a Idade Moderna não apenas estimulou a participação dos alunos, mas também contribuiu para a revisão e fixação de conteúdos de forma lúdica e participativa, atingindo assim nossos objetivos iniciais. Essa abordagem baseada na utilização de jogos de tabuleiro, mostrou-se valiosa para integrar conhecimentos complexos de diferentes espacialidades e temáticas, abrangendo desde as transformações políticas e econômicas da Europa, assim com suas interações com a África, Ásia e América. Apesar de em alguns momentos enfrentarmos desafios, como a necessidade de uma maior quantidade de materiais para engajar todos os alunos igualmente (em turmas com um número elevado de alunos) os resultados foram positivos e satisfatórios.

O uso de jogos didáticos mostrou-se uma prática enriquecedora, além de reafirmar a importância de desenvolver novas metodologias de ensino, que integrem os alunos e que se utilizem de recursos vistos como não tradicionais, o uso de recursos alternativos para a construção do conhecimento histórico, pode ser um aliado poderoso no processo de ensino-aprendizagem.

### **4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANDERSON, Perry. **As linhagens do estado absolutista**. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

ARAÚJO, Rodrigo Cardoso Soares de. “Nunca foi tão divertido descascar batatas”: os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de história. **História, histórias**, [S. I.], v. 7, n. 13, p. 78–94, 2019. DOI: 10.26512/hh.v7i13.19351. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/19351>. Acesso em: 12 set. 2024.

AZEVEDO, Gislaine Campos; SERIACOPI, Reinaldo. História em movimento: ensino médio. 1. Ed. São Paulo: Ática, 2010.

CAMPOS, Flávio de; CLARO, Regina. Oficina de História: volume 1. 1. ed. São Paulo: Leya, 2013.

CAMPOS, Flávio de; CLARO, Regina. Oficina de História: volume 2. 1. ed. São Paulo: Leya, 2013.

Azevedo, Gislaine Campos; Seriacopi, Reinaldo. História em movimento: ensino médio. 1. Ed. São Paulo: Ática, 2010.

CROWLEY, Roger. Constantinopla: La conquista de una ciudad convertida en mito. Clío: Revista de história, n. 164, p. 60-68, 2015.

DARWIN, John. Ascensão e Queda dos Impérios Globais. 1400-2000. Leya, 2015.  
DE ALMEIDA, Maria Regina Celestino. Os índios aldeados: histórias e identidades em construção. Tempo, n. 12, p. 51-71, 2001.

DE LAPEÑA, Pedro BádenaS; MARTÍN, Inmaculada Pérez. Constantinopla 1453: mitos y realidades. Editorial CSIC-CSIC Press, 2003.

DELUMEAU, Jean. A civilização do Renascimento. Lisboa: Editorial Estampa. 1984.

MONTEIRO, John Manuel. (1992). As populações indígenas do litoral brasileiro no século XVI: transformação e resistência. In: Dias, Jill R. (org.). Brasil nas vésperas do mundo moderno Lisboa: Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses, p. 121-136.

NOVINSKY, Anita. A inquisição. 3. ed. Belo Horizonte: Editora Brasiliense, 1982.  
SCHWARCZ, Lilia Moritz; STARLING, Heloisa Murgel. Brasil: uma biografia: Com novo pós-escrito. Editora Companhia das Letras, 2015.

SILVA, Lucas Victor 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, v. 26, n. 2, p. 374-399, 2020.

STONE, Lawrence. Causas da Revolução Inglesa, 1529-1642. Bauru: EDUSC, 2000.