

## DO TABULEIRO AO CONHECIMENTO: EXPLORANDO A HISTÓRIA ISLÂMICA COM “A PEREGRINAÇÃO À MECA”

KARINA TREVISAN MATIESKI<sup>1</sup>; LAUREN RIBEIRO GONÇALVES<sup>2</sup>;  
ROCHESTER SOARES DE LIMA<sup>3</sup>;

MILENA ROSA ARAÚJO OGAWA <sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Santa Maria – [karina.trevisan@acad.ufsm.br](mailto:karina.trevisan@acad.ufsm.br)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Santa Maria – [lauren.ribeiro@acad.ufsm.br](mailto:lauren.ribeiro@acad.ufsm.br)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Santa Maria – [rochester.lima@acad.ufsm.br](mailto:rochester.lima@acad.ufsm.br)

<sup>4</sup>Universidade Federal de Santa Maria – [milena.ogawa@ufsm.br](mailto:milena.ogawa@ufsm.br)

### 1. INTRODUÇÃO

O jogo didático intitulado “A peregrinação à Meca” surge de uma provocação vinda das discussões feitas em sala de aula, durante a disciplina de *Didática da História B*, ministrada pela professora Dra. Milena Ogawa. Elaborado por três discentes do curso de História - Licenciatura, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), a iniciativa busca unir o Ensino de História às possibilidades práticas de jogos educativos, na tentativa de despertar o interesse dos alunos e alunas para a apreensão do conteúdo de forma lúdica e interativa.

Ao pensar abordagens educacionais no campo da História, o predomínio das narrativas se dá sob a perspectiva colonial – ou seja, livros didáticos e o discurso repassado aos discentes é, ainda, permeado pelo lado do conquistador. Partindo dessa constatação, têm-se necessidade de buscar um distanciamento de tais explicações eurocêntricas e aproximar o olhar de outros pontos de vista, historicamente negligenciados.

Com base no conceito de jogos insurgentes, questiona-se as formas que outros países narram, pela formulação dos jogos, a História - seja do Brasil, seja de outras sociedades ou culturas que historicamente foram marginalizadas. Espera-se, assim, contribuir para que os discentes entrem em contato com uma visão não-estereotipada da cultura e sociedade islâmica. A escolha do assunto se deu, portanto, em razão da necessidade de desmistificar alguns estigmas e combater preconceitos ligados à religião islâmica, no contexto da Idade Média (século VII), visando, com isso, promover uma maior tolerância religiosa no ambiente escolar.

### 2. ATIVIDADES REALIZADAS

A atividade, pensada para 6º ano do Ensino Fundamental, tem como objetivos específicos estimular a cooperação entre os/as estudantes, exercitar o pensamento crítico e introduzir uma temática sensível através de uma atividade recreativa. Para elaboração do material, embasou-se em leituras realizadas por ocasião da disciplina de *História Medieval B*, ministrada pelo Prof. Dr. Francisco Mendonça Júnior, e em pesquisas posteriores (BASCHET, 2006; HOURANI, 2006).

O jogo consiste em um tabuleiro, em formato de trilha (Figura 1) composta por casas que indicam perguntas históricas e sorte (com avanços e retrocessos), identificadas por cor, posicionadas sobre a base do jogo, cujo objetivo é chegar à uma mesquita, em Meca - como indica o seu título.



Figura 1 - “Trilha - A peregrinação à Meca” (imagem meramente ilustrativa)  
Fonte: acervo pessoal dos autores

A turma deverá ser dividida em 4 grupos, cada um representado por uma equipe distinta (definida por número, por sorteio através de bilhetes com os números 1, 2, 3 e 4). Cada grupo será responsável por responder às perguntas que estarão no tabuleiro, divididas em três montes, contendo três tipos diferentes de cartas, identificados por cor. Haverá três tipos de cartas: “perguntas históricas” (Figura 2), em que os alunos terão que responder às questões relacionadas ao conteúdo histórico; “sorte” (Figura 3), em que haverá avanços e retrocessos, baseados em situações cotidianas da vida muçulmana, que variam entre impulsos para avançar no jogo ou empecilhos que fazem retroceder; e “consultoria”, nas quais as opções serão “sim” e “não”.



Figura 2 - Exemplo de carta “Pergunta Histórica”.  
Fonte: acervo pessoal dos autores.

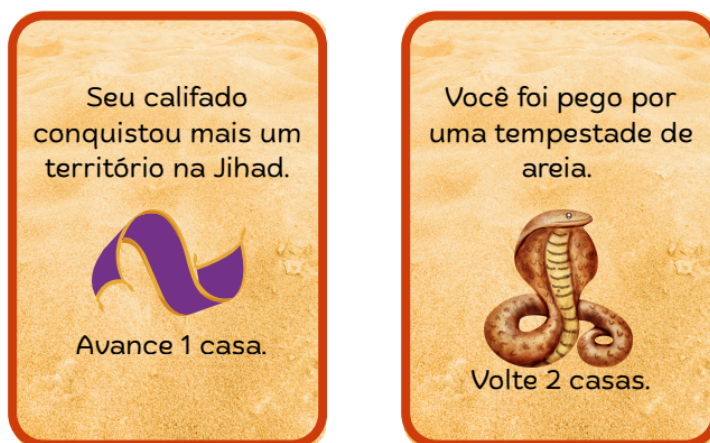


Figura 3 - Exemplos de cartas “sorte”, com avanço e retrocessos.  
Fonte: acervo pessoal dos autores.

Esse último tipo de cartas (Figura 4) será utilizado caso o aluno-representante retire uma carta “pergunta histórica” e não saiba respondê-la sozinho, devendo sortear uma carta do monte, para que possa ou não ter uma consultoria com sua equipe, de 30 segundos, para tentar responder a questão. A quantidade de casas avançadas será determinada pela resposta do aluno-representante – se responder sozinho, avança mais casas e se responder com a ajuda da equipe, avança menos casas. Essa dinâmica visa a colaboração entre os membros do grupo para alcançar a mesquita.

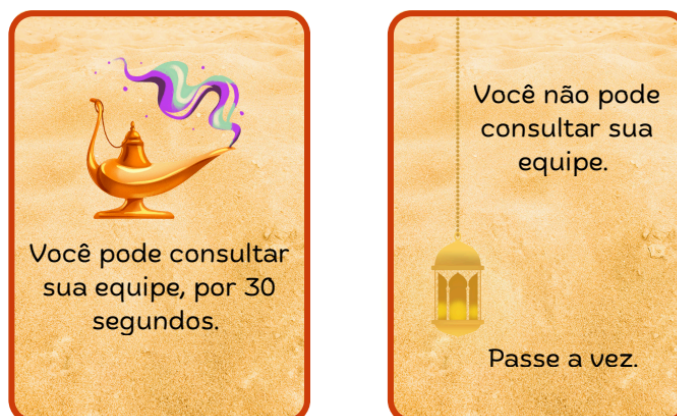


Figura 4 - Exemplo das cartas “Consultoria”, com “sim” e “não”.  
Fonte: acervo pessoal dos autores.

Todas as equipes começam o jogo na casa “início”, numa primeira rodada tirando uma carta do monte de “perguntas históricas”. Conforme as rodadas seguem, os avanços e retrocessos se darão de acordo com o indicado pelas cartas. O vencedor é aquele que primeiro chegar ao final. Para a premiação, será sugerido um prato de esfihas, comida típica árabe, para ser partilhado entre a turma toda.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na habilidade (EF06HI07) – “Identificar aspectos e formas de registro das sociedades antigas na África, no

Oriente Médio e nas Américas, distinguindo alguns significados presentes na cultura material e na tradição oral dessas sociedades” (BRASIL, 2018, p. 421), destaca a importância de que os alunos reconheçam as diferentes formas de registro produzidas em distintas temporalidades.

Dessa forma, para introduzir a temática do Neocolonialismo dos séculos XIX e XX - um conteúdo que pode apresentar certa complexidade -, e considerando a necessidade de adaptação às idades da turma, foram propostos jogos como recurso pedagógico. O objetivo foi a valorização dos aspectos positivos do mundo árabe e, ao mesmo tempo, problematizar a questão da intolerância religiosa.

Como aponta Edward Said (2007), a visão construída que temos do Oriente é, em grande parte, uma elaboração do Ocidente a partir de suas relações de poder, vinculadas a interesses políticos e à busca por uma dominação cultural. Nesse processo, o Oriente foi frequentemente retratado como exótico, atrasado ou inferior, em contraste com o Ocidente. Essa visão reducionista embasou práticas imperialistas e neocoloniais, perpetuando discursos estigmatizantes sobre as sociedades árabes.

Portanto, o jogo proposto auxilia na discussão acerca da pluralidade histórica do mundo oriental, em especial, da sociedade árabe contribuindo para desconstruir visões homogeneizantes e promover uma História crítica e contextualizada.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

##### **Documentos:**

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

##### **Bibliografia:**

BASCHET, Jérôme. **A civilização feudal**. Do ano mil à colonização da América. São Paulo: Globo, 2006.

HOURANI, Albert. **Uma história dos povos árabes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. Editora Companhia das Letras, 2007.