

**COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA,
EXTENSÃO E CULTURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE
HISTÓRIA EM 2023**

THATIANA GALINDO DINAMARCO CÔRTEZ

JOGO BENEFICIUM: adaptando um jogo contemporâneo para a lógica da sociedade medieval

Rio de Janeiro

2023

THATIANA GALINDO DINAMARCO CÔRTEZ

JOGO BENEFICIUM: adaptando um jogo contemporâneo para a lógica da
sociedade medieval

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Orientador(a): Roberta Martinelli e Barbosa, Dra.
Em História social da cultura.

Rio de Janeiro

2023

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

C828 Côrtes, Thatiana Galindo Dinamarco
Jogo beneficium : adaptando um jogo contemporâneo para a lógica da sociedade medieval / Thatiana Galindo Dinamarco Côrtes. — Rio de Janeiro, 2023.

42 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Roberta Martinelli e Barbosa.

1. História – Estudo e ensino. 2. Idade média. 3. Jogos educativos. 4. Ludicidade. I. Barbosa, Roberta Martinelli e. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 907

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Nada Consta, cópia do RG e o Formulário de Requerimento.

THATIANA GALINDO DINAMARCO CÔRTEZ

JOGO BENEFICIUM: adaptando um jogo contemporâneo para a lógica da sociedade medieval

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, ofertado pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Aprovado em 22 de dezembro de 2023.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dra. Roberta Martinelli e Barbosa.

Curso de especialização em Ensino de História/CP2
Orientadora

Prof. Dra Renata Augusta dos Santos Silva

Curso de especialização em Ensino de História/CP2

Profa. Dra. Tania Mittelman

Colégio Pedro II

Prof. Dr. Júlio César Paixão dos Santos

Curso de especialização em Ensino de História/CP2

Profa. Dra. Carla da Silva Nascimento

Colégio Pedro II

Dedico esse projeto aos meus filhos amados, Gabriel e Pedro, duas crianças encantadoras. Por eles e para eles busco ser uma pessoa melhor todos os dias. Também dedico aos meus alunos, que ao longo desses anos me estimulam a me transformar sempre como docente e a nunca abandonar o interesse em aprender.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a meu marido, Fred Côrtes, que como sempre, demonstrou amor e companheirismo.

A minha querida amiga Carolina Maia, que dividiu comigo a criatividade, as risadas e o tempo na aplicabilidade do jogo.

Um agradecimento especial a orientação da minha professora querida, Roberta Martinelli, que me fez lembrar em suas aulas e orientação da capacidade do meu saber docente.

Aos meus professores da especialização de ensino de História do Colégio Pedro II, pela transferência de conhecimento e pelas aulas envolventes.

E por fim, aos meus alunos, os protagonistas de qualquer projeto que eu elabore, eles são a inspiração na minha busca por aulas mais felizes.

Há uma relação entre a alegria necessária à atividade educativa e a esperança. A esperança de que o professor e aluno juntos podemos aprender, ensinar, inquietar-nos, produzir e juntos igualmente resistir aos obstáculos a nossa Alegria.

(Paulo freire, 2018)

RESUMO

CÔRTEZ, Thatiana Galindo Dinamarco. **Jogo Beneficium**: adaptando um jogo contemporâneo para a lógica da sociedade medieval. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2023.

O presente trabalho tem por objetivo central apresentar uma proposta de ensino, como produto pedagógico para o ensino de História, no contexto da Idade Média. O Jogo Beneficium é uma adaptação, de um jogo da atualidade para o período medieval, abordando um aprendizado mais lúdico. A atividade utiliza uma metodologia ativa de ensino, de forma que estimule o aluno na busca pelo seu conhecimento e um maior protagonismo no aprendizado. É apresentado com exemplos e orientações de forma que o rendimento dos estudantes seja perceptível e com uma proposta reflexiva sobre a compreensão do conteúdo factual, buscando estimular o conteúdo procedimental e atitudinal na aprendizagem da História. Propõem-se assim, a apresentação do material didático, mas também uma orientação para outras adaptações com os alunos, nas quais eles possam investigar os conceitos históricos propostos no livro didático, ou mesmo em pesquisas mais aprofundadas. Através desse projeto foi possível perceber um maior interesse dos alunos no tema abordado e a compreensão na diferença do comportamento das sociedades em diferentes tempos históricos. Também serviu como um instrumento de socialização dos alunos e de estímulo a aceitação de regras.

Palavras- Chaves: Jogo Beneficium, Idade Média, Ensino Lúdico.

ABSTRACT

CÔRTEZ, Thatiana Galindo Dinamarco. **Jogo Beneficium**: adaptando um jogo contemporâneo para a lógica da sociedade medieval, 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2023.

The main objective of this work is to present a teaching proposal, as a pedagogical product for the teaching of History, in the context of the Middle Ages. The Beneficium Game is an adaptation of a modern game for the medieval period, addressing a more playful learning experience. The activity uses an active teaching methodology, in a way that stimulates the student in the search for his knowledge and a greater role in learning. It is presented with examples and guidelines so that students' performance is noticeable and with a reflective proposal on the understanding of factual teaching, seeking to stimulate procedural and attitudinal teaching in the learning of History. Thus, the presentation of the didactic material is proposed, but also an orientation for other adaptations with the students, where they can investigate the historical concepts proposed in the didactic book, or even in deeper research. Through this project, it was possible to perceive a greater interest of the students in the theme addressed and the understanding of the difference in the behavior of societies in different historical times. It also served as an instrument for socializing students and encouraging them to accept rules.

Keywords: Beneficium Game, Middle Ages, Ludic Education.

LISTA DE FIGURAS (ILUSTRAÇÕES)

Figura 1 - Banco imobiliário, Empresa Estrela.....	11
Figura 2 - Algumas contribuições sociocognitivas dos jogos educacionais.....	15
Figura 3 - Tabuleiro manual.....	26
Figura 4 - Tabuleiro digitado.....	27
Figura 5 - Cartas de títulos.....	29
Figura 6 - Cartas de Benefício.....	31
Figura 7 - Cartas de Azar.....	33
Figura 8 - Cartas de produtos.....	34
Figura 9 - Moedas de prata.....	34
Figura 10 - Regras do Jogo.....	36
Figura 11- Continuação das regras.....	37

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. JOGANDO SE APRENDE HISTÓRIA?.....	14
2.1. A ação leva a motivação.....	19
3. TRANSFORMAÇÃO DO JOGO BENEFICIUM.....	21
3.1 Planejamento e expectativas.....	22
3.2 Passo a passo.....	23
3.3 Vamos as regras.....	35
4. AVALIAÇÃO.....	38
5. CONCLUSÃO.....	40
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende apresentar a elaboração de um jogo de tabuleiro sobre a Baixa Idade Média, como produto pedagógico, baseado em uma metodologia ativa de educação, utilizando uma atividade de gameificação como material didático para turmas de 7º ano do Ensino Fundamental dos anos finais, com o objetivo de motivar, ensinar e inserir o aluno no processo de aprendizagem. O jogo é baseado no tradicional Banco Imobiliário, da empresa Estrela, mas transformado pelos alunos, na sala de aula, sob a supervisão e orientação do professor mediador, para a lógica da realidade medieval, em especial no período de transformação da sociedade medieval e surgimento dos burgos para a fase mercantil, anterior ao sistema capitalista (período econômico do jogo original).

Figura 1- Jogo Banco Imobiliário- Estrela.



Fonte: <https://www.estrela.com.br/jogo-banco-imobiliario>

É um material adaptado de forma simples, com recursos possíveis de serem empregados em sala de aula, lúdico e divertido, a partir do qual o estudante pode recriar conceitos econômicos medievais, ao mesmo tempo que compara com os conceitos do sistema capitalista do atual jogo. Na proposta, o jogo recebeu a denominação de “Beneficium”, uma vez que o título original, Banco Imobiliário, remete a outro tempo histórico. Deixo como proposta também, que o nome do material

didático possa sofrer a interferência dos estudantes e modificações, de acordo com cada turma e momento apresentado pelo professor.

Para a elaboração de tal produto se faz necessário orientar a alteração do jogo como um todo, em especial o elemento do sistema de compra e venda de propriedades por trocas de mercadoria em espécie, como acontece no período histórico proposto. Outra modificação se refere, as demais cartas do jogo original de sorte e revés e as de propriedades para informações e conceitos-chaves da Idade Média. Outras necessidades de adaptação citaremos no decorrer do trabalho, que serão feitas mantendo o formato de jogo de tabuleiro e a utilização das peças e dados. Após elaborado, o devido material didático se torna um recurso que pode ser reaproveitado em outras aulas, em outras turmas, ou mesmo ser utilizado como um recurso de avaliação. A ideia do projeto é apresentar o passo a passo para a elaboração do jogo em sala de aula, pelos estudantes, sob orientação do professor, o que não exclui também a utilização do jogo pronto, que segue como modelo, nos casos em que os docentes não disponham do tempo de elaboração em seu planejamento.

O objetivo do material é permitir aos alunos o papel ativo e protagonista do próprio conhecimento, percorrendo os caminhos de uma aprendizagem que valorize conteúdos procedimentais e atitudinais, segundo a tipologia de Zabala (1998), e ainda favorecendo uma aula dinâmica e criativa.

A confecção desse material serve para que o estudante consiga visualizar e vivenciar os processos de troca de mercadorias, de posses e de trabalho no sistema econômico medieval, em especial na fase transitória para o Mercantilismo, durante o contexto histórico da Baixa Idade Média, no modelo mais “feudalizado” da Europa, ou seja, como apresenta Bloch (1987), no coração do antigo Império Carolíngio, na França do Norte, na Alemanha, do século V ao XIV.

O estudante, através do jogo, deverá perceber o surgimento e enriquecimento da classe burguesa, o papel dos nobres na mudança da economia, a importância da terra para todos os grupos sociais e o sistema tributário vigente. Ao mesmo tempo em que brinca e aprende, ele estuda e compara o sistema capitalista, no qual está inserido, e faz uma análise dos prós e contras de cada contexto histórico, com a devida mediação do professor nesse processo comparativo.

A utilização de jogos na sala de aula leva o aluno a construir seu conhecimento de forma mais ativa e dinâmica. Em geral, nesse formato de ensino, existe uma dinâmica que possibilita a troca de experiências e colaboração entre os estudantes em grupo, além de uma reflexão sobre os conceitos relacionados ao contexto histórico da Baixa Idade Média em comparação com aqueles da contemporaneidade, proporcionando uma melhor compreensão e análise das lógicas socioeconômicas em cada um dos períodos trabalhados.

Essa proposta educacional lúdica proporciona ao professor condições de analisar e de compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno e de dinamizar a relação entre ensino e aprendizagem por meio de reflexões sobre as jogadas realizadas pelos envolvidos, ou mesmo na fase de produção.

A orientação na elaboração do material se faz em algumas etapas processuais. Em um primeiro momento eles farão uma aula destinada a pesquisas para montagem do jogo, e nas aulas seguintes inicia-se o momento de cooperação com a divisão dos grupos para a etapa da “mão na massa”. Dessa forma, os alunos criarão uma identidade com o material, em especial pela aplicabilidade das regras do jogo pensadas e elaboradas por eles. Ainda assim, como em toda proposta lúdica, em especial nos jogos, espera-se a imprevisibilidade das ações dos estudantes envolvidos, pois cada escolha individual ou em grupo, abre uma gama de possibilidades de aprendizado.

O jogo como proposta de ensino se torna uma estratégia didática, que permite despertar a criatividade e ainda faz o indivíduo aprender se divertindo. Narrativo ou não, todo jogo é uma ficção encenada em tempo presente, portanto irreproduzível em suas especificidades. Isso implica uma ressignificação de elementos do cotidiano no contexto histórico apresentado, fazendo a “captura” dos alunos para a existência em um mundo geralmente apresentado somente nas aulas factuais.

2 JOGANDO SE APRENDE HISTÓRIA?

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's,1998) apresentam como proposta de ensino de História para os anos finais do curso Fundamental o desenvolvimento da capacidade e das habilidades cognitivas como; estabelecer relações históricas entre o tempo passado e o tempo presente; reconhecer singularidades e semelhanças; situar a história em outras temporalidades e admitir mudanças e permanências, conflitos e rupturas.

Pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC,2018) é essencial trabalhar com as competências gerais e com a utilização e valorização dos conhecimentos históricos sobre o mundo social e cultural, apropriar-se de conhecimentos e experiências que ajudem na compreensão das relações do mundo do trabalho em diferentes momentos históricos, e o aprendizado sobre o passado e sobre o presente. Uma proposta de aula lúdica, com jogos estimula ações nas quais docentes e estudantes sejam sujeitos do processo de ensino-aprendizagem, assumindo uma atitude historiadora.

Por isso, entendemos que a escolha metodológica do jogo representa a possibilidade de orientar trabalhos em sala de aula vinculados com a realidade presente, relacionando-a e comparando-a com momentos significativos do passado. Didaticamente, as relações e as comparações entre o presente e o passado permitem uma compreensão da realidade numa dimensão histórica, que extrapola as explicações sustentadas apenas no passado ou só no presente imediato. Segundo o texto *Possibilidades para um ensino divertido*-de Breda (2008), os jogos personalizados, adaptados pelo professor para o aprendizado, amplia a capacidade do estudante de compreensão e faz da aula um momento mais dinâmico, contribuindo para a socialização, além de trabalhar valores morais e o respeito as regras, como podemos observar no quadro abaixo.

Figura 2- Algumas contribuições sociocognitivas dos jogos educacionais

- Auxiliam na motivação e na criatividade;
- Favorecem a aprendizagem ativa e por descobrimento;
- Contribuem para a tomada de decisões e resolução de problemas; -
Permite adaptar o ritmo de aprendizagem com cada aluno;
- Modificam a relação professor-aluno e aluno-aluno;
- Criam situações emocionais inerentes a vida (ganhar e perder); -
Desenvolvem a sociabilidade, a comunicação e a negociação;
- Estimulam o trabalho em equipe, incentivando o respeito às pessoas e a
importância de regras;
- Simplificam e simulam situações problemas "reais";
- Resgatam conhecimentos e estimulam a aquisição de novos
conhecimentos;
- Permitem integrar conteúdos específicos e temas transversais do
currículo.

Fonte: Breda, 2018.

O jogo, ao longo do tempo foi utilizado como forma de transmissão de valores, raciocínio e linguagens e, desde então, tem o objetivo de ser uma ferramenta lúdica para o aprendizado, mesmo sendo popularmente definido como recreativo e não, entendido como um objeto pedagógico. Se analisarmos mais profundamente a função das aulas na vida do estudante, ela já apresenta, por si só, uma semelhança com o movimento dos jogos, pois, no dia a dia do ambiente escolar, o aluno precisa aprender a esperar sua vez com paciência, respeitar os códigos e combinações para o bom convívio estabelecido em sala de aula, receber pontos distribuídos como "recompensa" pelas suas conquistas, e ainda, a conviver com a divisão de espaços e organizações da escola. Ao analisarmos esse sentido é possível estabelecermos semelhanças entre a habilidade de jogar, mobilizada pela criança e adolescente em um jogo determinado, e habilidades requeridas por eles no espaço da sala de aula e escolar, incluindo as competências da escrita e leitura.

Isso nos leva a refletir sobre a compreensão do termo "ensinar" associado a "conduzir", lá na sua origem epistemológica, em uma referência ao pedagogo, que apontava que o aluno só aprende quando ligado a figura do detentor do saber. Hoje, esse conceito de ensino transmissivo não se contrapõe ao ensino ativo. Para Maria do Céu Roldão (2007), por exemplo, o conceito ensinar passa ainda pela formalização do conhecimento associado ao ato de ensinar, enfim, o saber teórico ligado ao saber

prático. A narrativa não perdeu sua importância nas aulas de História, pelo contrário, mas há uma maior observação dos saberes mobilizados pelos professores de História estarem associado a práticas e propostas de atividades para suas aulas, resultado de uma continuação da didatização e da relevância da função do educador como parte fundamental do saber escolar. E ainda é importante acrescentar outros saberes ao termo “ensinar”, como os saberes do aluno, ao longo de seu processo educacional, que traz uma bagagem de conhecimento que certamente agrega. Para Roldão, também é necessário agregar ao conceito de ensinar, as mudanças sociais-tecnológicas de informação, que ressignificaram o conceito nos tempos atuais.

(...)O entendimento de ensinar como sinónimo de transmitir um saber deixou de ser socialmente útil e profissionalmente distintivo da função em causa, num tempo de acesso alargado à informação e de estruturação das sociedades em torno do conhecimento enquanto capital global. Num passado mais distante, pelo contrário, essa interpretação de ensinar assumia um significado socialmente pertinente, quando o saber disponível era muito menor, pouco acessível, e o seu domínio limitado a um número restrito de grupos ou indivíduos. Nesses contextos – que, de um modo global, caracterizaram o desenvolvimento da escolaridade até finais da primeira metade do século XX – era socialmente justificada a associação da ideia de ensinar com a de passar conhecimento, de “professar” o saber, de torná-lo público, de “lê-lo” para os outros que o não possuí (Roldão, 2007, P. 95).

O jogo, como metodologia de ensino é um recurso lúdico que contribui para um aprendizado baseado na apropriação pelo estudante do conhecimento e no despertar da sua curiosidade, geralmente a aplicabilidade do jogo deve ocorrer após algumas aulas que ofereçam o embasamento teórico. Conhecer os conteúdos é importante para estimular a produção do jogo, uma vez que o recurso teórico se faz necessário para a construção de um momento remoto da história. Conhecer e aprender não são opostos, eles precisam caminhar juntos no ensino. Conhecer representa a acumulação da informação, ou tomar ciência dela, sendo essencial para a percepção da realidade histórica, é uma das etapas do processo, mas ainda não define o

aprendizado. Já aprender é ultrapassar o conhecimento das ideias ou dos conceitos. É a apropriação da compreensão dos efeitos e impactos do conceito na sociedade. O indivíduo visualiza outra época, conclui a história e seus fatos comparando o antes e o depois em termos comportamentais, políticos, sociais e da própria existência humana. Partindo dessa percepção, a elaboração de um jogo ou o próprio ato de jogar na aula de História insere o aluno em um tempo no qual ele não viveu, mas precisará do conhecimento para mergulhar naquela realidade e operar conforme as necessidades do período, desprendendo-se do seu mundo, do seu pensamento real, para vivenciar outra época, outras políticas, outras sociedades, enfim ele irá se apropriar da compreensão e assim, ter a possibilidade de aprender.

O uso do jogo para o estudo da História como modo de propiciar aprendizagem e de provocar acontecimentos favorece como resultado o “pensar historicamente”. Pensar historicamente é se desprender de diretrizes do presente para se deslocar para outras realidades comportamentais. Aqui se faz a importância da mediação do professor, que durante a realização da aula de história e/ou nas propostas ensino-aprendizagem lúdicas, atuará como um provocador de momentos que reúne o aprender e o conhecer. A partir do seu saber docente ele levará o estudante a um deslocamento no tempo espaço, mas como uma dispensa formal, como apresenta Giaconno.

(...) O jogo não é vida corrente, nem vida real, (...) jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula(...), jogar é instalar-se na paisagem, em um intervalo do nosso cotidiano. (...) O jogo é o próprio ato (GIACONNO, 2018, p.15).

Conforme argumenta Zabala, as escolhas e perspectivas docentes interferem nas experiências que os estudantes terão do ensino aprendizagem:

“É preciso insistir que tudo quanto fazemos em aula, por menor que seja, incide em maior ou menor grau na formação de nossos alunos a maneira de organizar a aula, o tipo de incentivo, as expectativas que depositamos, os materiais que utilizamos, cada uma dessas decisões veicula determinadas experiências educativas, e é possível

que nem sempre estejam em consonância com o pensamento que temos a respeito do sentido e do papel que hoje em dia tem educação” (ZABALA, 1998. P.29).

Ao jogar o aluno vivencia, de outro modo conceitos históricos presentes na narrativa dos livros tão formais, que integram o conhecimento essencial para o seu aprendizado, mas que são mobilizados pelo jogo com outro mecanismo de aplicabilidade. Esse deve ser o ponto de partida para preparar uma aula significativa de história: o aluno quer aprender, mas quais são os seus reais interesses? Pensar no jogo como proposta de ensino-aprendizagem é uma forma de dialogar com o interesse do aluno.

Vamos pensar na realidade da faixa etária do aluno do sétimo ano, do Fundamental II, ou seja, entre 12 e 14 anos. Para esse jovem a Idade Média é o mundo de magia e fantasia dos jogos de aplicativo ou RPG, ou mesmo os romances das séries e filmes que ele já assistiu. Sendo que a realidade do medievo oferecida pelos livros didáticos é completamente diferente da que ele conhece, marcada por conceitos difíceis e tramas complexas. Por isso a ideia de reunir os dois mundos nessa atividade, uma vez que a dinâmica dos jogos de Tabuleiro também podem ser o local de senhores feudais, mercadores, servos ou mesmo dos romances de cavalaria, visto tanto no material didático ou nos romances da tv. Esse é o exemplo que mais se aproxima da proposta do produto pedagógico que vos apresento, mas sua ideia pode ser associada a qualquer conceito histórico ou mesmo faixa etária.

Para Piaget, em Seis Estudos de Psicologia, “o interesse é a orientação própria a todo ato de assimilação mental. Assimilar mentalmente, é incorporar um objeto à atividade do sujeito, e esta relação de incorporações entre o objeto e o eu não é outra que o interessa, no sentido mais direto do termo” (2005, p.37). Ainda para o autor, o interesse faz parecer fácil, nesse sentido a elaboração do jogo, ou mesmo o ato de jogar, coloca o aluno numa posição ativa que procura compreender o mundo e pensar em resoluções que este mundo provoca, contribuindo para um aprendizado que gere interesse e seja significativo. Os jogos são capazes também de estimular uma gama de situações operacionais do aprendizado como comparar, ordenar, classificar, formular hipóteses, tanto em um momento introspectivo do pensar como no ato de jogar, levando o indivíduo a reconhecer outras perspectivas.

Supostamente a “história da escola” está em crise atualmente, daí a importância de se repensar os processos dinâmicos de uma aula, para isso, deve-se entender que a história precisa ser capaz de ser compreendida pelos alunos, em especial através da história problema ou de métodos ativos. Essas práticas que colocam o aluno em situação de construção de saberes muitas vezes estão tão longe da sua realidade que cabe ao professor fazer o corte entre o mundo da escola e o dia a dia do aluno, construindo um sentido no aprender. O trabalho de uma proposta pedagógica lúdica precisa da abertura do professor para ouvir o aluno e desenvolver a razão crítica. Sendo assim, conseguimos colaborar a compreensão e a historicidade da vida social com seus riscos e suas possibilidades, essas análises oferecem bases e ferramentas de grande poder para o saber escolar no que diz respeito ao ensino de história.

Ainda assim não podemos nos iludir, enquanto docentes, de que todo jogo vai atingir o pleno objetivo do aprendizado. Um passo importante para que alguma meta seja atingida é a disposição do professor para conhecer seus alunos como indivíduos e a sensibilidade e discernimento, a fim de evitar generalizações excessivas ou projetar neles os interesses e motivações características de sua própria história escolar. As práticas profissionais que envolvam emoções desencadeiam questionamentos de surpresas tanto para o aluno quanto para o docente, levando muitas vezes o professor a questionar suas intenções. Mas é preciso ter em mente que para que o estudante aprenda ele mesmo deve, de uma maneira ou de outra, aceitar entrar em um processo de aprendizado, ou seja, para que os alunos se envolvem em uma tarefa eles devem estar motivados.

2.1 A ação leva a motivação.

A ideia desse produto, consiste em uma atuação profissional baseada no pensamento prático de um jogo, visando desenvolver a capacidade de reflexão e motivação do aluno, dentro de uma proposta metodológica agrupada em uma sequência didática, dividida em aula expositiva, comunicação entre professores e alunos, dinâmica grupal para a organização da aula, uso do material e finalmente o sentido da proposta, o jogar.

O jogo, como produto pedagógico, contempla o conceito amplo de conteúdo proposto por Antoni Zabala, em seu livro *A prática Educativa* (1998), ao estimular, por exemplo, que o aluno mobilize o conhecimento dos fatos (factual), compreenda o significado dos conceitos medievais (conceitual), utilize estratégias e procedimentos para chegar ao objetivo do jogo (procedimental) e, no final deva ser capaz de fazer associações dos valores da época histórica em que o jogo acontece e os da sua realidade Contemporânea (procedimental e atitudinal).

É claro que, como professores, temos dificuldades de prever com antecedência como o aluno se envolverá na aula, portanto é importante pensar em estratégias que nos possibilite oferecer uma atenção individualizada. Uma alternativa é estruturando para o jogo grupos pequenos que representem um jogador do tabuleiro (no caso desse produto). Esse grupo, junto, decide a melhor forma de pensar nas atitudes exigidas no jogo, e o docente consegue assim, dar as devidas atenções sobre dúvidas e atitudes no decorrer do processo.

Cabe ao professor também fazer o aluno entender o sentido do jogo que irão fazer e jogar, comunicando previamente as diferenças econômicas que o jogo original tem, como proposta capitalista, para o jogo feudal apresentado na aula. De modo, será possível se sentirem atraídos pela proposta e entenderem que irão reconhecer os conceitos trabalhados nas aulas anteriores pelo livro didático, ao elaborarem o jogo.

“Para poder levar em conta as contribuições dos alunos, além de criar o clima adequado, é preciso realizar atividades que promovam o debate sobre suas opiniões, que permitam formular questões e atualizar o conhecimento prévio, necessário para relacionar uns conteúdos com outros. Quer dizer, apresentar os conteúdos relacionados com o que já sabem, com seu mundo experiencial, estabelecendo, ao mesmo tempo, certas propostas de atuação que favoreçam a observação do processo que os alunos seguem para poder assegurar seu nível de envolvimento é o adequado. Sem este ponto de partida, dificilmente será possível determinar os passos seguintes” (ZABALA, Antoni. 1998. P 95).

Em uma atividade lúdica como essa é essencial que haja na aula um clima adequado, baseado na aceitação, na confiança e no respeito. O professor também

precisa estimular uma aula leve e alegre, sem deixar de encorajar o trabalho e o esforço de cada grupo, motivando individualmente os estudantes.

3 TRANSFORMAÇÃO DO JOGO BENEFICIUM.

O produto didático escolhido como proposta, serve para trabalhar um período remoto da história econômica da Baixa Idade Média, em especial o modelo feudal clássico, como um momento transitório, como um momento anterior ao surgimento do capitalismo, quando os portões dos feudos, antes fechados, se abriram e levaram ao surgimento de novos modelos de moradia e subsistência, mas ainda com comportamentos e estruturas do feudalismo enraizadas. Nos recém-formados burgos, se iniciou um aumento de circulação de pessoas, surgiu um novo momento de trocas de mercadorias, o que levou aos poucos a elaboração de moedas e o encontro das culturas europeia, africana e asiática, através das rotas comerciais.

O jogo como método de ensino para a compreensão desse momento histórico tem o objetivo de possibilitar que os alunos experimentem (por uma realidade alternativa que é o jogo e o brincar) o modo de vida medieval, de forma que reconheçam as mudanças e permanências nessas vivências humanas do período medieval para as atuais, e ainda identifiquem competências cognitivas e políticas. O jogo tem a importância de fazer como que o aluno realize o movimento de descentrar-se, entrando no papel do morador desse feudo ou burgo, ou de se sentir como um nobre que se beneficia dessa nova fase histórica, e até mesmo perceber o peso moral e econômico das instituições poderosas da época, como a Igreja Católica.

Para o desenvolvimento desse material, é necessária a utilização de 6 tempos de aula, sendo as duas primeiras aulas o momento do conteúdo conceitual sobre a Idade Média, momento das aulas dedicadas a apresentação dos textos didáticos e imagens do feudo, hábito tradicional dentro do planejamento do 7º ano, para que o aluno se familiarize com os termos e acontecimentos que irão ser mobilizados para a produção do jogo. Depois duas aulas para a pesquisa e elaboração do material, como a preparação e adaptação do tabuleiro, a criação das peças de Sorte ou Revés (substituída por “Benefício ou Azar”), cortar e escrever nos papeis que substituirão as notas de dinheiro o nome das espécies e produtos agrícolas etc. As duas últimas são

para que os alunos joguem o “Beneficium”, debatam as mudanças temporais e apreciem sua produção.

3.1 Planejamento e expectativas.

O processo de elaboração do jogo em sala de aula pelos estudantes, necessita da utilização de recursos simples, de fácil acesso na comunidade escolar, como cartolina, papelão, papel A4 colorido, A4 branco, canetinha, tesoura, cola, figuras impressas da Idade Média (como castelo, Igreja, produtos agrícolas), material de EVA e dois dados. É importante que o professor se planeje nessa etapa do processo para que os estudantes tenham em mãos os recursos para a montagem do jogo. A ideia é que uma parte do jogo chegue pronto para eles, como exemplo, e nos tempos destinados a elaboração eles acrescentem informações que pesquisaram e elaboraram.

Um outro caminho colaborativo para a fase de preparação é a interdisciplinaridade com as aulas de informática, para a criação do material, mas essa orientação é livre e deve ser pensada por cada docente, conforme a realidade do seu espaço escolar. Inclusive esse campo interdisciplinar, pode incluir temáticas de outras matérias, como geografia; ou literatura -como, por exemplo, os romances de cavalaria presentes nas cartas de Benefício ou azar - e até mesmo com as aulas de artes, caso o planejamento seja uma produção manual do tabuleiro e cartas. Na representação que farei aqui me detive somente no contexto das aulas de História.

Para trabalhar com jogos, o professor mediador tem que analisar alguns pontos e características importantes do seu público, ou seja, as características específicas dos estudantes da turma e traçar o método de ensino e as etapas do processo para que as aulas não se percam do conteúdo proposto. Desta forma, precisa ser planejado de forma complexa, pensar o tempo de elaboração e prática, o espaço apropriado para a atividade, a dinâmica da turma e dos docentes das disciplinas envolvidas (quando tiver proposta interdisciplinar), o papel de cada um durante o jogo e a proposta de avaliação. Uma vez pensado esses pontos dentro da realidade de cada espaço educacional, com os devidos ajustes, o processo é quase sempre o mesmo a se seguir.

Nessa metodologia lúdica, devemos pensar, antecipadamente, que uma atividade de ensino de História precisa operar com conceitos e nomeações próprios do conteúdo da História. Nesse caso, cabe ao professor auxiliar o aluno a desenvolver um vocabulário histórico e próprio das ciências humanas na etapa de elaboração do jogo. Uma proposta interessante é ressaltar esses conceitos no próprio material didático e nas explicações factuais e, ao planejar a atividade, o professor pode recorrer a essas anotações, outros, podem ser pesquisados para enriquecer o trabalho. Para que o aluno tenha um registro dos conceitos trabalhados ao longo de cada atividade ou tópico, pode ser entregue nas duas primeiras aulas iniciais, um quadro de anotações individual, para ele registrar, caso precise, os sites de pesquisa, esses principais conceitos e palavras-chaves, as observações e intercorrências, além de um registro avaliativo de sua participação no processo. Outra ideia é usar o próprio recurso didático das aulas para grifarem os termos históricos que não podem ficar de fora do jogo proposto.

O jogo, por tratar de um tempo histórico passado, concebido no presente, pode acabar articulando ideias ou palavras, de forma anacrônica em algum momento. Esse é um risco real, mas que não leva a grandes problemas se o professor souber dialogar e aproveitar essas pequenas diferenças contextuais. Esses dois momentos são importantes para chamar atenção dos estudantes sobre as diferenças lógicas das sociedades em contextos diferentes. No caso a baixa Idade Média e a sociedade capitalista contemporânea.

Para finalizar a idealização do projeto, o docente precisa ter em mente que sua principal tarefa na fase final é deixar o aluno brincar com o jogo, observando a aprendizagem e a dinâmica de forma leve. Sem cobranças excessivas sobre conceitos, mas lembrando-os de respeitar as regras estabelecidas para não diluir a proposta do jogo.

3.2 Passo a passo

Antes de adentrar no passo a passo do jogo, é preciso lembrar que as duas primeiras aulas (das 6 aulas separadas para o processo) são destinadas a leitura e exposição do conteúdo do Feudalismo em formato de textos paradidáticos, além, é claro, do material didático adotado pela instituição. O professor pode levar textos complementares sobre recursos financeiros da época, livros com uma linguagem

acessível a compreensão dos estudantes ou mesmo algum vídeo explicativo. É importante que esse material esteja fragmentado para distribuímos pela turma, de forma que todos tenham alguma ferramenta de conhecimento para enriquecer a construção do material. Também podemos sugerir que façam pesquisas em casa, como tarefa, para enriquecer a produção, e tragam na aula de montagem. Uma vez que essa leitura e pesquisa tenha sido feita, as outras duas aulas seguintes são voltadas para a elaboração real do jogo.

Nesta fase inicial também é importante mostrar aos estudantes o jogo original, o Banco Imobiliário, seja através de imagens ou da forma concreta, levando o jogo para sala. Deixar observarem o tabuleiro, as propriedades, as cartas das empresas e ler algumas cartas de sorte ou revés para irem se familiarizando com a proposta (para os que não conhecerem). Esse material precisa ficar exposto para servir de modelo durante todo o processo. O professor também pode aproveitar para falar do sistema capitalista de forma bem sucinta, mostrando que no jogo original o objetivo era enriquecer e comprar terrenos e propriedades, mas que no período da Idade Média outro sistema econômico predominava. O feudalismo não permitia uma mobilidade social tão escancarada, com compras e acúmulos de riqueza, por isso o jogo terá outros objetivos e propostas, sendo sua base principal o sistema de trabalho, o pagamento de impostos, o sentido de sobrevivência em uma época em que conflitos e doenças eram constantes.

A partir da 3ª e 4ª aulas, a montagem do jogo segue com a divisão dos grupos para a confecção das cartas. O professor já deve ter separado uma proposta da quantidade de alunos por grupo e organizar essa divisão com os estudantes.

Nesse caminho, foram estabelecidos alguns passos a serem executados em sala de aula, seguindo a ordem:

Grupo 1: Elaboração do tabuleiro;

Grupo 2: Elaboração das cartas de títulos (originalmente chamada de propriedades);

Grupo 3: Cartas de Benefício (originalmente carta de sorte);

Grupo 4: Cartas de azar (originalmente Revés);

Grupo 5: Carta dos produtos (originalmente as notas de dinheiro).

Nessa divisão, um grupo precisa ser destinado para a elaboração do tabuleiro, outro para a elaboração das cartas de títulos, outro das de Benefício, outro das de azar e o último na produção das notas que representam produtos em espécie, totalizando cinco grupos. É claro que essa configuração pode ser ajustada em caso de turmas menores, mas provavelmente nessas situações, o tempo de duração dessa etapa será maior, uma vez que os alunos terão que desempenhar mais tarefas.

O primeiro grupo, destinado a montagem do tabuleiro precisa ter acesso ao material, que inclui papel cartão, ou cartolina ou qualquer material mais resistente. Também é importante ter acesso a régua, canetas coloridas e figuras da Idade Média, como castelo, Igreja, vilarejo, bosque ou outras imagens que eles queiram utilizar para enriquecer o trabalho, pois a ideia é que o tabuleiro faça referência às propriedades feudais. O professor deve levar esses recursos para a aula, com a intenção de agilizar o processo.

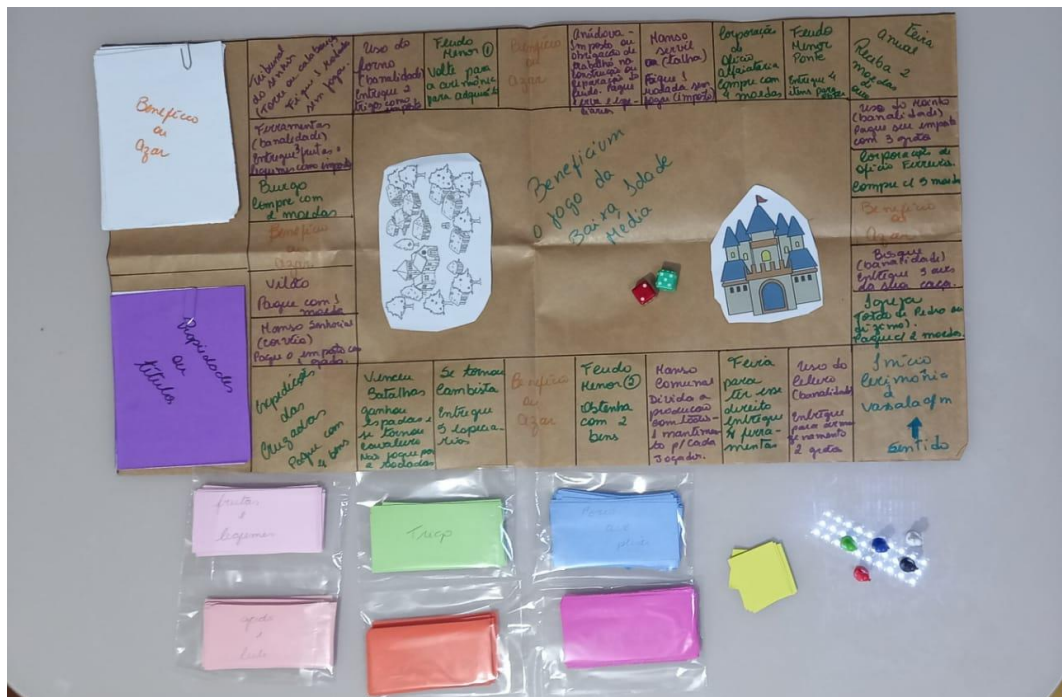
De qualquer forma, o ideal é que o professor disponibilize uma lista de ideias para compor o tabuleiro e a partir dela o aluno terá a liberdade para expor a sua criatividade e os seus estudos, acrescentando algumas outras informações.

Veja a lista com algumas ideias:

- Manso senhorial;
- Manso comunal;
- Portão de acesso ao burgo;
- Uso do forno;
- Uso de ferramentas ou moinho (banalidades);
- Feudo menor;
- Corporação de ofício;
- Feira anual;
- Bosque;
- Pagamento do Tostão de Pedro a Igreja Católica;
- Vitória em batalhas nas expedições das cruzadas.
- Espaços para o Benefício e azar.
- Prisão da Inquisição.

É importante ressaltar que se o tempo do docente nesta etapa for curto para a proposta como um todo, o professor poderá levar preparado materiais para o tabuleiro e para as cartas e distribuir somente tarefas, como cortar o material e colar no tabuleiro. Mas é interessante que eles, de alguma forma participem da montagem do jogo e se familiarizem com os termos históricos, com termos utilizados no feudo e na sociedade feudal, para que no momento final, que será o jogar, eles saibam com propriedade o real significado das casas e cartas.

Figura 3- Tabuleiro manual



Fonte: autoral dos alunos.

O grupo que elaborou o Tabuleiro da ilustração é de uma realidade de escola particular no Rio de Janeiro, com pouco tempo para a aplicabilidade do processo de elaboração do jogo, o que muitas vezes direciona o término da montagem para tarefa de casa. Ao final, com o tabuleiro pronto, foi possível perceber, que a carta escolhida como a carta inicial foi a de “cerimônia de vassalagem”, algo que não caberia no contexto social do jogo.

A Cerimônia de Vassalagem era um acontecimento do período medieval que significava o ritual de fidelidade e proteção em que o senhor feudal “doava”, parte de suas terras, como um benefício, para o vassalo. Mas a vassalagem era uma forma de

relação de compromisso e pendência pessoal entre Nobres de feudos diferentes, que não era estabelecida com indivíduos de estratos inferiores que buscavam proteção de um senhor feudal por meio das relações de servidão, de acordo com as quais tinham que cumprir com obrigações (talha, corveia) e pagar impostos.

Essa imprecisão do uso do termo escolhido “cerimônia de vassalagem” para construir a carta inicial do jogo pode servir para que o docente aproveite como um momento de reflexão na (SCHON, 1995) e refletir junto com os estudantes sobre as diferenças conceituais entre as relações de vassalagem e as relações de servidão durante o contexto medieval. A partir desta reflexão é possível re significar com os estudantes sobre os limites da utilização do ritual da cerimônia da vassalagem para se iniciar o jogo, explicando as estudantes sobre as classes sociais daquele contexto histórico. Essa reflexão na ação é uma excelente forma de reforçar o conteúdo e levar o aluno a compreensão dos conteúdos factuais e conceituais. Também é o momento de incentivar que pensem numa solução para tal dificuldade.

Figura 4- Tabuleiro digitado



Fonte: autoral dos alunos

Já o segundo grupo se dedicará as cartas de títulos, que irão substituir as cartas de propriedade no jogo original. Essa etapa precisa de uma atenção do docente maior, pois durante o período medieval, a propriedade era restrita a um grupo específico de pessoas. No período que o jogo se passa, no final da Idade Média e início da formação das feiras anuais e crescimento da Burguesia, ocorre um pouco mais de acesso a riquezas, mas obviamente, não para todos. A ideia é mostrar que o servo comum raramente conseguia terras e passava a maior parte do tempo pagando impostos e trabalhando, inclusive, muitas vezes se endividando. Mas que para poucos há um caminho de crescimento econômico, com o comércio das feiras ou das corporações.

A atenção é para que os alunos entendam que não era possível comprar facilmente esses títulos ao pararem nas casas referentes a elas. Por isso, o interessante é colocar nas casas do tabuleiro e nas cartas muitas trocas de produtos ou trabalho para obtê-las, ou mesmo criar condições mais difíceis. No período não bastava ter como comprar, era precisa poder comprar. Nesse momento é possível despertar o interesse do estudante pelo passado histórico, mas vale resguardar que não se deve ter o olhar e o entendimento do passado com base na lógica do nosso momento presente. Nesse sentido, devemos estimular que o aluno pense historicamente, procurando refletir a partir nas lógicas existentes naquele tempo histórico, no caso a Baixa Idade Média;

Um exemplo das cartas de títulos:

Figura 5 – Cartas de títulos

<p style="text-align: center;">Feira</p> <p>you gained the right to do business in the burghs. Each participant who stops on this card must buy a product of their own choice.</p>	<p style="text-align: center;">Corporações de ofícios dos alfaiates</p> <p>you will be the master of the corporation. You will be able to set prices, command the work, check the quality of production and teach the apprentices. For this, you must receive a silver coin every time someone stops on your corporation.</p>
<p style="text-align: center;">Título de Capelão</p> <p>You have become a member of the church, a chaplain, or a director of the local chapel.</p> <p>Each participant who stops will pay you 2 trigs so you don't go to hell.</p>	<p style="text-align: center;">Feudo Menor</p> <p>You have received a benefice, the concession of a piece of land so that the serfs work and you pay taxes. Receive from each player 2 fruits and 2 vegetables.</p>
<p style="text-align: center;">Parabéns!</p> <p>you have become a money changer, now you will be able to help the merchants with the exchange of coins.</p> <p>Who stops at your house must leave 2 trigs and in exchange you will give a coin.</p>	<p style="text-align: center;">Título de Cavaleiro</p> <p>You have received the title of knight and sword.</p> <p>Each person who stops will pay you with 2 tools and 2 wines.</p>
<p style="text-align: center;">Burgo</p> <p>you have become the protector of the wall of a city center and little by little will assume the military function. Receive a gold coin from who stops here.</p>	<p style="text-align: center;">Título de Vilão</p> <p>you have become a villain, or a serf, you will have more privileges and fewer duties and you can rent part of the property of the lord.</p> <p>Receive 2 spices from each one who stops on your villa.</p>

Fonte: autoral dos alunos

A orientação é que o professor também traga nesse estágio, referências para o aluno, de como podem ficar essas cartas de títulos e a partir delas proponha que eles montem outras. Assim a aula tem a direção do professor e um melhor aproveitamento do tempo, tendo o aluno liberdade para dar ideia de novos temas. A proposta sempre é que o aluno se sinta parte do processo de elaboração do jogo, buscando promover a construção de um ensino efetivo e lúdico. Assim, o lúdico se reconstrói como estratégia de apropriação e transformação do conhecimento.

“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{...} jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula”.
(GIACOMONI, PEREIRA, 2023, p.19)

Passado o processo da idealização do tabuleiro e das cartas de títulos, passamos para os grupos destinados a elaboração das cartas de *benefício e azar*, que compõem os outros dois grupos da sala (um grupo para benefício e outro para azar). Esse desenvolvimento é mais livre na produção podendo-se brincar com temas diversos dentro do conteúdo, como religião (através dos impostos pagos a Igreja ou punições por comportamentos), com a literatura (romances de cavalaria ou trovadorismo), ou mesmo com conflitos e produções. Um ponto essencial é que nessa etapa, o professor faça a observação de que mesmo nas cartas de Benefício, que substituem as cartas de sorte do jogo original, o jogador não pode se beneficiar tanto, pois, de acordo com a lógica da época, como dito anteriormente, as possibilidades de crescimento econômicos eram muito limitadas. Mesmo o jogo estando ambientado na Baixa Idade Média, momento no qual há o surgimento e fortalecimento de novas classes sociais. A sugestão é que as recompensas sejam simples produtos e que não mudem tanto a vida do indivíduo, como pouca quantidade de alimentos, ou uma ave, ou se for moeda, que sejam poucas.

Como observamos nos exemplos a seguir.

Figura 6- Cartas de Benefício

<p style="text-align: center;">Benefício</p> <p style="text-align: center;">Que Alegria! Você e sua família se curaram da peste negra que atingiu seu feudo, e não precisaram pagar a mão morta, taxa para permanecer no feudo quando o patriarca da família morre.</p> <p style="text-align: center;"><i>Receba 1 azeite de recompensa.</i></p>	<p style="text-align: center;">Benefício</p> <p style="text-align: center;">Nasceu um filho homem!</p> <p style="text-align: center;"><i>Se você for homem, ou seja, o pai, ganhe 2 ferramentas e 1 vinho. Mas se você for mulher ganhe somente uma ave.</i></p>
<p style="text-align: center;">Benefício</p> <p>Ferramentas pelo bom rendimento na produção do manso senhorial. Também se dedicou na produção com arado de Terra, o que fez acelerar o plantio para o senhor feudal.</p> <p style="text-align: center;"><i>Receba 1 ferramenta.</i></p>	<p style="text-align: center;">Benefício</p> <p>A produção do seu manso gerou excedente e você conseguiu vender nas feiras anuais.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ganhe 1 moeda de ouro.</i></p>
<p style="text-align: center;">Benefício</p> <p>Seu clã ganhou um conflito com outro clã aumentando as terras do seu feudo.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ganhou o benefício de 1 gado.</i></p>	<p style="text-align: center;">Benefício</p> <p>Você se casou. Receba os presentes de cada vassalo do feudo e do senhor feudal.</p> <p style="text-align: center;"><i>Receba 2 frutas de cada jogador.</i></p>

Fonte: Autoral dos alunos

Enquanto isso, outro grupo se dedica a elaboração e transformação das cartas de azar, que podem culminar em prejuízos preocupantes para o jogador que

representa o morador do feudo, pois a ideia é que as cartas levem a realidade de um período de intemperes climáticas fortes, de epidemias longas, de pesados impostos, de sobrecargas de trabalho ou mesmo altas taxas tributárias e apresentar esse cotidiano aos alunos se torna uma experiência muito positiva. Inclusive, aproveitando o momento para uma reflexão de acordo com o qual o aluno perceba, que ainda vivemos, mesmo nos tempos atuais, na realidade capitalista, crises climáticas, epidemias, sobrecarga de trabalho ou mesmo altas taxas tributárias, mesmo que de forma diferenciada. É interessante fazer essa comparação entre períodos históricos distintos e distantes no tempo com lógicas de organização social, econômica, política e cultural diferentes, mas que não deixam ainda assim de possuir pontos comuns. Assim, os estudantes serão capazes de perceber que sistemas econômicos e modos de produção podem ser diferenciados, mas ainda assim manter elementos semelhantes, como as dificuldades acima listadas vivenciadas na sociedade contemporânea.

Esses exemplos sobre os prejuízos do período medieval podem ser observados na figura.

Figura 7 – Cartas de azar

<p style="text-align: center;">Azar</p> <p>Seu feudo irá participar de uma expedição das Cruzadas. Você terá que se alistar. Arque com o prejuízo da sua agricultura e as despejas para o cortejo de guerra.</p> <p style="text-align: center;"><i>Entregue 2 vinhos e 2 bois.</i></p>	<p style="text-align: center;">Azar</p> <p>Você foi obrigado a se alistar no exército do seu Clã e deixou de cuidar da sua produção. Não pagou os impostos ao senhor e teve prejuízo.</p> <p style="text-align: center;"><i>Entregue 2 trigos.</i></p>
<p style="text-align: center;">Azar</p> <p>Mês da cobrança do céu (Census capitis) pague a seu senhor.</p> <p style="text-align: center;"><i>Entregue 3 peixes e 2 legumes.</i></p>	<p style="text-align: center;">Azar</p> <p>O príncipe visitou o feudo e você foi obrigado a hospedar sua comitiva.</p> <p style="text-align: center;"><i>Pague um vinho e um gado.</i></p>
<p style="text-align: center;">Azar</p> <p>Uma pessoa da sua família teve a doença peste Negra e não sobreviveu. Você perdeu mão de obra familiar e está trabalhando dobrado.</p> <p style="text-align: center;"><i>Devolva 1 ferramenta do familiar falecido.</i></p>	<p style="text-align: center;">Azar</p> <p>O moinho do seu feudo estragou, todos precisam trabalhar a mais para recuperá-lo e não ficarem sem farinhas. Mas por causa disso grãos estragaram e vocês tiveram prejuízos.</p> <p style="text-align: center;"><i>Se desfaça dos seus trigos.</i></p>

Fonte: Autoral dos alunos.

Já o grupo 5 terá a função de transformar as notas de dinheiro, do jogo preexistente, em cartas que represente produtos em espécie. Nesse ponto do trabalho eles já devem estar com uma breve referência sobre a alimentação comum na época, para terem uma noção do tipo de produto mais consumido e que valeria colocar como material de troca, além de ferramentas e animais. Se o professor dispuser de tempos mais curtos esse processo pode ser bem simples, mas se na proposta incluir tempo para preparação ou mesmo uma atividade interdisciplinar, os alunos podem preparar

essa etapa do processo de forma digitalizada, com figuras que representem os produtos.

Para mostrar uma pequena parcela de circulação de moedas, é atrativo elaborar algumas para deixar com o responsável pela distribuição dos produtos, na hora do jogo, com o senhor feudal do *Beneficium*. Só se faz necessário lembrar aos estudantes que cada região tinha um tipo de moeda circulante e nenhuma tinha um valor definido, eram associadas ao seu peso. Em pouquíssimos casos no jogo o senhor feudal pode entregá-la conforme se adquire títulos.

Figura 8 – Carta dos produtos



Fonte: Autoral dos alunos.

Figura 9 - moeda



Nestas 3ª e 4ª aulas, se torna interessante que cada grupo de estudantes com a sua determinada tarefa na elaboração do jogo, tenha disponibilizado na sala,

algumas referências trazidas pelo docente que estejam exposta para base de ideias, afinal existe um tempo destinado para a elaboração das tarefas por cada grupo e oferecer um modelo de inspiração para os estudantes facilita e agiliza o caminho deles na elaboração das tarefas desse momento. No presente material apresento alguns desses referenciais apresentados aos alunos para a produção do jogo Beneficium.

3.3 Vamos as regras

As regras do jogo são entregues nos dias destinados a parte final do projeto, o dia de jogar, nas duas últimas aulas do projeto. Assim os estudantes conseguem analisar o jogo e as regras antes de começar de fato a jogar. Tem o formato de uma ficha que funciona como um Manual de Instruções e que auxilia os alunos a jogarem e entenderem como se joga.

Figura 10- Regras do jogo.

Regras

Contém:

- 1- 1 Tabuleiro.
- 2- 13 propriedades e títulos.
- 3- 24 cartas de benefício ou azar
- 4- cartas de produtos: especiarias, trigo, frutas ou legumes, gados, porcos ou aves, ferramentas, vinho ou azeite, moedas de prata.

Preparação do jogo

A cada grupo, um peão é escolhido como representante, posicionado na casa de início. As cartas de Benefício ou azar no local destinados a ela no tabuleiro. Um jogador deve ser o senhor feudal, que distribuirá (ou receberá) as cartas dos produtos em espécie e administrará as cartas de propriedades e títulos.

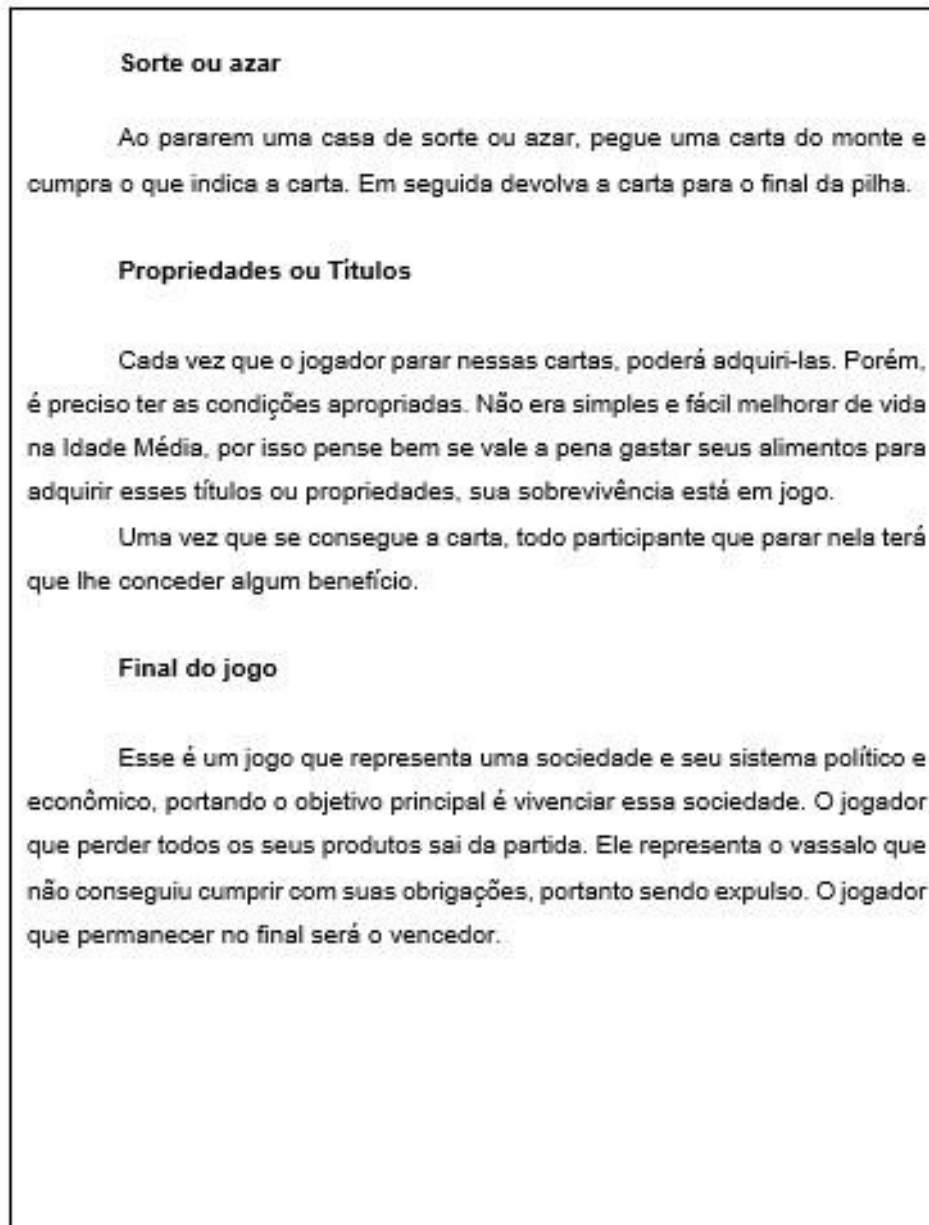
Para iniciar o jogo, o senhor feudal distribuirá as cartas da seguinte forma:

- 2 especiarias
- 1 porcos ou aves
- 2 frutas ou legumes
- 2 ferramentas
- 2 vinhos ou azeite
- 1 peixe
- 1 moeda de prata
- 2 trigos.

O senhor feudal do jogo, escolhe quem será o primeiro a jogar e depois o jogo segue o sentido horário. O primeiro jogador lança o dado e avança o número de casas da soma dos dados, cumprindo o que está escrito na casa em que ele cair.

Ao cair em um título você só poderá adquiri-lo se tiver todas as condições exigidas, caso não tenha, continue o jogo na posição de servo.

Figura 11 – Continuação das regras.



4 AVALIAÇÃO

Segundo Zabala (1998), por muito tempo a avaliação representava um instrumento de validação e qualificação, em que o sujeito avaliado é o aluno. O objeto da análise são as aprendizagens realizadas segundo alguns objetivos específicos e geralmente com perfil formativo. O ato de avaliar apresentava o professor como centro de interesse da educação, o qual utilizava os exames como forma de estímulo aos estudantes para o trabalho intelectual.

Atualmente e felizmente, entende-se por avaliação o processo desempenhado pelos alunos, o progresso pessoal e coletivo, mas não descartando o conteúdo factual do método de aprendizagem. O objetivo principal da minha proposta é trabalhar com os estudantes a compreensão do medievo como um todo e não somente conceitos específicos e estanques relacionados a este contexto histórico. É estimular a percepção do estudante de todo o processo lento de transformação vivenciado por homens e mulheres no contexto histórico da baixa idade média, no dia a dia das sociedades, e não somente no ato de decorar conhecimentos ordenados. Nesse caso, uma avaliação formal não irá acontecer, mas o professor conseguirá ver o desempenho e envolvimento do aluno na qualidade do material produzido por ele em conjunto com o grupo. A elaboração do jogo, assim como o ato de jogar, estimula o aluno a utilizar os conceitos presentes nos livros para executá-lo.

“Nesse aspecto, brincar, se divertir ou espairar se fazem ou se vez na ludo pedagogia, que quando usada com fins de avaliação mostra resultado surpreendente na disciplina de História, uma vez que ela permite discutir a história de maneira acessível aos estudantes, simplificando conceitos e possibilitando a visualização da História ao nosso redor, compreendendo seus fatos passados, suas relações com O Presente e possibilitando a aproximação acadêmica com o ensino básico no tangente aos seus conteúdos”. (SILVA; SOARES, 2013, p.4)

Os conteúdos conceituais vão ser a base para o desenvolvimento do conteúdo procedimental, ou seja, o sujeito precisará saber fazer, ter uma compreensão do que

significa, para que serve, qual local ou fase ele se aplica. O que define a aprendizagem nessa avaliação não é somente o conhecimento que se adquiriu, mas a capacidade de transferi-lo para a prática.

A proposta desse projeto é que ao longo do processo da transformação do jogo “Benefício” que envolve a dinâmica de leitura, o professor esteja avaliando, percebendo e analisando as dificuldades e facilidades dos seus alunos, os debates, as opiniões, a capacidade ou não de respeitar as opiniões contrárias entre eles, e principalmente, o senso de responsabilidade.

Acrescentamos ainda, que não há obrigatoriedade de uma avaliação com notas, o processo de transformação do jogo pode ser avaliado por meio da valorização das atitudes dos estudantes de como se apropriam do conhecimento sobre o conteúdo da Baixa Idade Média para a confecção do jogo, da criatividade, envolvimento e organização durante as etapas do trabalho, bem como da interpelação entre os integrantes do grupo e no momento do jogo. A avaliação da aprendizagem pode ser livre, de acordo com os objetivos de cada docente e de acordo com as necessidades escolares na dinâmica do planejamento docente e da instituição no qual trabalha.

5 CONCLUSÃO

A utilização de uma atividade lúdica em sala de aula é sempre um recurso muito feliz para um educador, sendo o jogo, particularmente um instrumento de grande potencial no ensino. A percepção da aprendizagem pelo aluno ganha outra dimensão quando ele é envolvido em todo o processo de ensino.

Quanto aos benefícios, são muitos, indo além daqueles são que percebidos de imediato nas aulas destinadas ao projeto. Alguns só serão observados no decorrer do ano letivo. Sobre esses, podemos citar, o vínculo entre os alunos, e até mesmo, com o docente; o desenvolvimento da autonomia do aluno no seu aprendizado; a flexibilidade cognitiva; o interesse pela disciplina, e por fim, a cooperação entre os estudantes.

O jogo é uma forma de desenvolver nos estudantes uma autodisciplina e valorização das regras. Podemos, inclusive, entender que é um exercício de cidadania, pois a conduta de respeito às normas e reflexão sobre essas faz parte da sociedade em que vivemos. Obviamente, não há uma fórmula pronta para essa metodologia de ensino. Minha proposta com o desenvolvimento deste material é que esse processo sirva como referencial e sugestão para reflexão de um ensino com mais leveza nas aulas de história e inspiração para outras propostas nesta vertente do ensino aprendizagem.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brasil. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018

BREDA, Thiara Vichato. Jogando com a Geografia: Possibilidades para um ensino divertido, em **-Revista Giramundo**, Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, 2018/9. P.55-58.

BLOCH, Marc Leopold Benjaminz. **A Sociedade Feudal**. 2. ed. Lisboa: Edições 70, 1987. P.178-179.

CAIMI, Flávia Eloisa. Por que os alunos aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História, em- **Tempo**, V. 11, n. 21, 2006. P. 17-32.

Disponível em <https://www.estrela.com.br/jogo-banco-imobiliario-com-aplicativo-estrela>.

GIACOMINI, Marcello Paniz. PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre:Ed. Evangraf, 2013.

HUBERMAN, Leo. **A História da riqueza do Homem**. Do Feudalismo ao século XXI. ed. Revista. Rio de Janeiro: LTC, 1986.

FERREIRA, Marieta de Moraes; OLIVEIRA, Margarida Maria Dias. **Dicionário de Ensino de História**. Rio de Janeiro: FGV Editora. 2019.

MONTEIRO, Ana Maria. **Professores de História: Entre saberes e Práticas**. Rio de Janeiro: Mauad Editora LTDA, 2007. P. 92-115.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**, 24a ed., Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2005, p. 37.

ROLDÃO, Maria do Céu. Função docente: Natureza e construção de conhecimento profissional, em- **Revista Brasileira de Educação**, V.12, n.34, 2007. P.95-96.

SEFFNER, Fernando. Aprendizagens em História, em- SILVA, Valter Luiz Amaral. (Org.). **Teoria e Fazeres: caminhos da educação popular**. Gravataí: Secretaria Municipal de Educação e Cultura, 1998, v. 1. p. 34-37.

SILVA, Marcelo Márcio da; SOARES, Lígia Mariane Costa; SOUZA, Lucélia da Silva. **O lúdico no ensino de história: a utilização dos jogos didáticos no ensino médio**. 2013. Disponível em https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548875806_ccf776874cdf079b675367c152e983e7.pdf. Acesso em 2023.

SCHÖN, Donald. “Formar professores como profissionais reflexivos” em: NÓVOA, António (org.). **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

TARDIFF, Maurice. Saberes profissionais dos professores e conhecimentos universitários, em- **Revista Brasileira de Educação**, n.13, 2000. P.5-21.

VILELA, Carolina Lima. Construção de Jogos como Metodologia de ensino, em- **Revista Giramundo**, Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, 2018/9, P.76-77.

ZABALA, Antoni. **As práticas educativas**:- como ensinar. São Paulo: Artmed, 1998.