

ISSN 2238-9113**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

O JOGO DE CARTAS REI DOS REIS: UMA CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM SOBRE AS RELAÇÕES DE PODER NA BAIXA IDADE MÉDIA

Marcelo Kloster

[\(marcelokloster@gmail.com\)](mailto:marcelokloster@gmail.com)

Silvana Maura Batista de Carvalho

[\(scarvalho@uepg.br\)](mailto:scarvalho@uepg.br)**Marcelo Kloster (marcelokloster@gmail.com)****Silvana Maura Batista De Carvalho (scarvalho@uepg.br)**

RESUMO – O presente trabalho tem por objetivo apresentar os resultados do emprego de jogos como meios de aprendizagem e como contribuem para o ensino de História na Educação Básica. É possível utilizar jogos em sala de aula que possam ao mesmo tempo ser prazerosos e ensinar? Buscando responder a esta questão esta experiência foi desenvolvida em parceria com o subprojeto de História, do PIBID/UEPG, com alunos do sétimo ano do ensino fundamental, no Colégio Estadual Professora Linda Salamuni Bacila. O jogo “Rei dos Reis” fez parte do processo de ensino e de aprendizagem sobre conteúdos históricos curriculares. Na experiência relatada, o tema foi “As relações de poder na Europa na Baixa Idade Média”, por meio da simulação, no jogo de baralho didático, possibilitou ao aluno um envolvimento maior com o conteúdo em estudo e, viabilizou a compreensão sobre a disputa do poder entre os governantes, a relação com os bens materiais e a determinação da construção da sociedade medieval, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais prazeroso.

PALAVRAS-CHAVE – Formação de professores. Ensino de História. Jogos Educativos

Introdução

De acordo com Rocha “[...] as mudanças provocadas pela chamada Terceira Revolução Industrial certamente alcançarão a escola, obrigando-a a criar espaço de discussão na busca de alternativas para enfrentar os novos tempos. (In: NIKITIUK, 1996, p.48)”. Tal condição impõe aos professores de História o desafio de proporcionar aos alunos uma explicação sobre a trajetória das sociedades humanas, através dos tempos, de maneira adequada às características do público escolar atual.

Como primeira tarefa, cabe ao professor desenvolver reflexões sistemáticas sobre a sua prática de sala de aula, pois no contexto atual, a concorrência com as mídias como a televisão, a internet e os vídeos games exige que o docente da educação básica repense sobre

as abordagens dos conteúdos históricos, as metodologias de ensino adotadas e busque estratégias didáticas que tornem as suas aulas mais prazerosas e interessantes, que supere o excesso de exposições. Pois, como afirma Rocha:

O insucesso do professor de História, na maioria das vezes, não deriva propriamente da falta de domínio do conteúdo, mas sim de uma postura conservadora na sua utilização. Mesmo um conteúdo tradicional pode sofrer determinados recortes para que se transforme num objeto adequado ao processo ensino-aprendizagem. Uma vez transformado em meio, sobre o qual vai incidir o trabalho do aluno, funcionará como alavanca para o desenvolvimento da inteligência. (Ibidem, p. 55).

Diante dessa possibilidade de transformar um conteúdo histórico tradicional em um objeto adequado ao processo de ensino e de aprendizagem, o papel do professor vai muito além do simples repassador de conhecimentos acumulados e, o fazer histórico na sala de aula, deve ser constante em suas reflexões.

Um ponto importante em sua prática e que deve realizar-se desde o início do planejamento das aulas de um bimestre é o de colocar-se no lugar dos alunos, buscando neste caso específico, levantar questões relacionadas à metodologia que auxiliará na apropriação do conhecimento pelo aluno, além de melhorar as relações dos alunos com os processos de aprendizagem. Ou seja, buscar uma maneira que possibilite ao aluno aprender e que também desperte o seu interesse pela escola.

Dentro desse panorama de busca de novas metodologias e estratégias didáticas é que chegou-se a elaboração e uso de jogos de mesa, pois esses possibilitam uma abordagem alternativa ao assunto a ser trabalhado, neste caso, “As relações de poder na Europa da baixa Idade Média” e, proporciona ao processo de aprendizagem o prazer pelo estudo da História.

Objetivos

O objetivo que moveu a elaboração e aplicação do trabalho foi possibilidade de proporcionar uma experiência de estudo e aprendizagem mais prazerosa em História. Buscando assim proporcionar, aos alunos do sétimo ano do ensino fundamental, uma experiência de estudo e aprendizagem mais prazerosa, de conteúdos históricos tradicionais, através do jogo de cartas.

O presente trabalho buscou viabilizar a compreensão do aluno sobre a estrutura e funcionamento do Feudalismo no plano político, social, econômico e cultural, sistema vigente na Europa, durante a Idade Média. E, criar meios para que, através da dinâmica do jogo, possa compreender como eram as relações de poder na Europa da baixa Idade Média e perceber o

funcionamento da descentralização do poder medieval através dos tratados de suserania e vassalagem, além de distinguir a participação política da Igreja Cristã no período medieval.

Referencial teórico-metodológico

Tratar sobre a complexidade das relações sociais, políticas, econômicas e culturais que envolvem a história de uma determinada sociedade, é um desafio para o professor, no cotidiano da sala de aula, como afirma Fonseca:

Se, [...] o historiador é o ‘intérprete político dos sonhos coletivos’, nós historiadores – e sobretudo professores de história – temos que nos despertar para, a partir daí, penetrar nos sonhos, interrompê-los e ‘salvar’ a história. Salvar a história, para mim, é fazer crescer a consciência dos jovens por meio de um trabalho de reflexão e de reconstrução da experiência humana. (2004, p. 46-47).

Por isso, em busca de uma abordagem do processo histórico como uma reconstrução da experiência humana, se reconhece a necessidade de recorrer a alternativas metodológicas na abordagem dos conteúdos históricos curriculares. Entre essas, destaca-se a metodologia problematizadora, ou seja, que o conteúdo se torne uma situação problema como indica Theodoro,

Se não sabemos colocar o problema, observar uma situação por diferentes ângulos, trabalhar inúmeras variáveis, estabelecer relações, discutir as premissas, não encontraremos o campo da provável solução. Se não sabemos questionar hipóteses também não saberemos enfrentar mudanças.
Como enfrentar a mudança?
Identificando, comparando, relacionando, traduzindo e abstraindo. (2003, p.53).

Nesse sentido, de questionar o conteúdo dado, seguindo as etapas da problematização, desde a identificação até a abstração, e ainda contando com a ludicidade, foi que que pensou-se na opção pelo Jogo de Cartas “Rei dos Reis” como uma forma de viabilizar e tornar mais prazerosa a aprendizagem sobre a Europa Ocidental da baixa Idade Média.

Para que o referido jogo atingisse os objetivos propostos, foi necessário fazer a introdução do conteúdo com a apresentação de conceitos e processos históricos que fizeram parte da formação do feudalismo, para isso, foram ministradas duas aulas, com exposição dialogada sobre o conteúdo.

Na sequência, os alunos realizaram atividades a respeito do assunto, e como dever de casa; produziram maquetes e cartazes retratando a propriedade feudal, quando puderam colocar sua criatividade e habilidades artísticas, na representação histórica.



Figura1 - Maquetes retratando a propriedade feudal, produzidas pelos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, do Colégio Estadual Profª Linda S. Bacila.(20/06/2015)
Acervo particular: Marcelo Kloster

Na continuidade do estudo, os alunos participaram de uma oficina pedagógica sobre a simbologia medieval - brasões e sobrenomes familiares. Essa oficina foi desenvolvida conjuntamente com os acadêmicos-bolsistas do subprojeto de História, do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), os quais tiveram a oportunidade de acompanhar todas as etapas do trabalho didático, desde o planejamento inicial e, contribuir com pesquisas bibliográficas, preparação de material didático, acompanhamento nos trabalhos em grupo, confecção dos brasões e, orientação durante o jogo.

O jogo de cartas recebeu o sugestivo nome de “Rei dos Reis” pelo objetivo proposto ao trabalho, ou seja, de levar os alunos a compreensão sobre as relações de poder, no contexto feudal na Baixa Idade Média. E teve como função dentro do processo de ensino aprendizagem, proporcionar a realização da síntese integradora, através de uma abordagem alternativa e diferenciada os conteúdos trabalhados no bimestre.

Para a efetivação do jogo, foram apresentadas as regras do “Rei dos Reis”. A dinâmica do jogo procurou seguir as mesmas regras que cercaram a realidade do poder medieval. O mesmo tem início, com a realização simbólica de um pacto vassálico no qual um rei entrega a posse da terra em troca de proteção e fidelidade. As cartas utilizadas são as

mesmas encontradas em baralho comum de cartas, possibilitando assim aos alunos que tiverem interesse, jogá-lo em casa.



Figura 2 - Cartas utilizadas no jogo. A carta Igreja representa o juiz e as outras são de Sorte ou Revés.
Fonte: Kloster (2005)

As fases do jogo começam com a preparação, organizando-se em grupo com quatro ou cinco jogadores e a definição do Rei, inicia-se o jogo com o contrato de vassalagem, no momento em que o rei nomeia seus senhores feudais, entrega a posse dos feudos e determina a quantidade de guerreiros que cada feudo irá possuir. Em seguida:-

- **as batalhas:** organiza-se as cartas de números dois ao nove, sendo duas em cada feudo. Cada valor da carta será equivalente ao número de guerreiros que irão defender ou atacar o adversário. As cartas devem ser colocadas com a face virada para baixo na primeira rodada só ficarão com a face à mostra aqueles que perderem guerreiros;
- **o Ataque:** Após definição da sucessão dos jogadores através dos dados. O Rei deverá ordenar o ataque e escolher o adversário. A sequência de ataque e defesa deverá seguir as ordens de cada Rei, sendo este o último a entrar na batalha. Lançam-se os dados de ataque e pelo adversário os de defesa, diminui o número de guerreiros da diferença dos dados de defesa e ataque. Todo ataque dará ao adversário a chance de contra-ataque;
- **Cartas de Sorte ou Revés:** Quando um jogador tirar dados iguais ele deverá retirar uma carta de sorte ou revés. Não haverá escolha; e **Final:** O jogo termina quando um reino consegue capturar todos os guerreiros do adversário.

Resultados

No que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem, os resultados obtidos foram positivos pelo envolvimento dos alunos em todas as etapas propostas, da apresentação inicial do conteúdo à finalização do mesmo com o jogo de cartas, quando de forma lúdica puderam perceber na concretude do jogo, como se davam as relações de poder no mundo

feudal. Pode-se observar também que os alunos se colocaram através da imaginação “na pele” de senhores feudais e guerreiros medievais. Na avaliação que foi realizada em seguida, pode-se observar que as questões relacionadas ao poder medieval foram respondidas com facilidade maior que outros assuntos do mesmo tema. Um resultado positivo que também deve ser ressaltado se deve ao fato de muitos alunos expressarem abertamente que a disciplina de História é uma de suas preferidas.



Figura 3 - Alunos do 7º ano do Col. Est. Prof. Linda S. Bacila jogam sob a orientação da pibidiana Isabele Fogaça. (25/05/2015). Acervo: Marcelo Kloster

Considerações Finais

A experiência didática vivenciada conjuntamente pelo professor de História, acadêmicos-bolsistas do PIBID, junto aos alunos da educação básica mostrou como é possível fazer uma abordagem crítica de um conteúdo tradicional de História, com a adoção de uma metodologia de ensino problematizadora, com a utilização de ferramentas possíveis que possam auxiliar, na empreitada desafiadora e gratificante que é o ensino na educação básica. Entende-se que a prática do professor de História, também é histórica, e que os modismos e comodismos devem ser constantemente objetos de sua reflexão, para uma atualização e atuação docente, condizente às necessidades educacionais atuais.

APOIO: Coordenadoria De Aperfeiçoamento De Pessoal Do Ensino Superior (CAPES).

Referências

- FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de história**. Campinas, SP: Cortez, 2004.
- ROCHA, Ubiratan. Reconstruindo a história a partir do imaginário do aluno. IN: NIKITIUK, Sônia M. L. **Repensando o ensino de história**. São Paulo: Cortez, 1996.

THEODORO, Janice. Educação para um mundo em transformação. In: KARNAL, Leandro (org). **História na sala de aula:** conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2003.