

## VIAGEM À RENASCENÇA: JOGANDO E APRENDENDO ARTE E HISTÓRIA (XV-XVII)

Jordana Assunção IC, Júlia Fortunato IC, Dra. Mariana Amorim Romero PQ

PIBIC-EM  
Câmpus Goiânia  
\* [mariana.romero@ifg.edu.br](mailto:mariana.romero@ifg.edu.br)

**Palavras Chave:** Inovação tecnológica; Ensino de História; Ensino de Arte; Renascimento; Jogos.

### Introdução

O intuito deste trabalho era construir um jogo que despertasse o desejo dos jovens e adolescentes para o estudo e compreensão da história bem como a contextualização do renascimento (séculos XV a XVII), período de inovações tecnológicas e grandes riquezas no mundo das artes. O jogo de tabuleiro “Viagem à renascença” foi desenvolvido a partir dessa característica: um jogo de tabuleiro, em que os estudantes deveriam ler as dicas e por meio delas descobrir qual obra de arte deve procurar. Neste trabalho iremos discorrer sobre as descobertas feitas pelo mundo renascentista europeu e as ferramentas utilizadas para a elaboração e desenvolvimento do jogo. Os processos e construção do jogo, as dificuldades nele encontrada a partir do ponto de vista didático em que o jogo foi construído são trazidos para a discussão com o objetivo de pensar e desenvolver o funcionamento desta ferramenta no ensino de História.

### Metodologia

Destarte, desenvolvemos um jogo paradidático envolvendo o aprendizado de obras de arte e seu contexto histórico de produção. A interdisciplinaridade não foi somente uma das principais bases para a elaboração do jogo, mas a própria pesquisa e produção do material estava embasada nesta metodologia de ensino. Propusemos parte do desenvolvimento deste trabalho a alunos do Ensino Médio Técnico Integrado em Edificações desta instituição, para que pudessem participar da elaboração e execução do projeto do tabuleiro e peças do jogo. Nesse sentido, elaboramos e desenvolvemos o protótipo de um jogo de tabuleiro utilizando algumas obras de arte do período da Renascença (séculos XV-XVII), bem como de museus onde as obras estão expostas.

### Resultados e Discussão

O jogo “Viagem a Renascença” é um jogo paradidático muito interessante, com várias curiosidades e mistérios. Com esse jogo o aluno aprende História e Arte de formas divertidas e animadas, faz com que os jogadores demonstrem interesse de uma maneira mais leve, descontraída e interativa, aprendendo também a trabalhar em equipe, destinado a não apenas para salas de aulas, mas sim para todos os ambientes dentro e fora do ambiente educacional. Esse jogo é composto por um tabuleiro, um dado, seis peões, cartas de curiosidades e cartas de dicas. O jogo pode ser composto por dois até seis grupos, com no mínimo duas pessoas em cada grupo. Tendo em vista que, o objetivo do jogo é ser o primeiro a chegar ao final do tabuleiro e acertar o nome da obra que corresponde as dicas coletadas durante a partida. Sendo assim, uma das regras desse jogo é que no começo do jogo cada grupo

pega um monte, onde cada monte de dica de cada obra estaria em uma repartição e embaixo desse monte estaria um envelope com as respostas dessas dicas. Assim, uma observação importante é que a resposta do jogo fica dentro de um envelope e ao final do jogo que olhamos quem acertou já que o jogador somente poderia falar a resposta que acha após chegar ao final desse jogo. Contudo, o grupo que tirar o maior número no dado começa o jogo, o próximo a jogar será o jogador da esquerda. Após jogar o dado o grupo irá mover o peão, casa por casa, a quantidade do número sorteado pelo dado, assim, quando o grupo terminar seu movimento, se parar em casa com um ponto de interrogação (?) o jogador terá que pegar a primeira carta do monte e ler a curiosidade, caso pare em uma casa escrito “Dica” o jogador tem que pegar a primeira carta do monte que escolheu no começo do jogo e ler a dica descrita Nessa carta, se a casa tiver uma imagem com dados ele terá que jogar os dados novamente e avançar o seu peão. Vence o jogo o grupo que chegar na casa escrita “Final” e acertar a obra que escolheu. Com isso, nesse jogo há pinturas do renascimento, no qual, o uso de diferentes fontes e linguagens no ensino de História tem contribuído não só para ampliar o campo de estudo da disciplina, como para estabelecer também um novo conceito de ensino-aprendizagem, tomando o processo mais dinâmico, prazeroso e significativo.

### Conclusões

A pesquisa teve como objetivo desenvolver este material para que, no momento oportuno, o mesmo possa ser replicado através de uma ação de extensão e multiplicado nas escolas das redes estadual e municipal auxiliando outros professores em sua prática docente. Inovação tecnológica, ensino de história e ensino de arte por meio de um momento lúdico, foram os pilares nos quais este trabalho se apoiou, na perspectiva de tornar o ensino mais prazeroso e proveitoso. Acreditamos que a aprendizagem perpassa outras habilidades e que, portanto, é possível aprender jogando.

### Agradecimentos

Ao CNPq pela bolsa concedida (2020-2021), ao IFG pela oportunidade via edital, à prof. Dr. Mariana Romero, à colega da Licenciatura em História.

BURKE, Peter. The Renaissance. Lisboa: 2008.  
FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.  
SEVCENKO, Nicolau. O renascimento. — São Paulo: Atual; Campinas: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1986.