



**XXXIII SIC** SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2021
<b>Local</b>	Virtual
<b>Título</b>	O ensino de História a partir do ato de jogar em “Nazarenos: O Cristianismo pela História”
<b>Autor</b>	LEONARDO DA COSTA SILVA
<b>Orientador</b>	MARCELLO PANIZ GIACOMONI

Orientando: Leonardo da Costa Silva

Orientador: Marcello Paniz Giacomoni

O ensino de História a partir do ato de jogar em “Nazarenos: O Cristianismo pela História”

Sabemos no mundo acadêmico que o ensino de história nos diferentes níveis educacionais possui um currículo rigoroso, padronizado e por vezes sem sensibilidade didática com as diferentes faixas etárias nas quais é trabalhado. Por conta disso, acaba induzindo os professores a proporcionar aulas expositivas que diminuem a oportunidade de instigar nos alunos o pensamento acerca do tempo, da agência de personagens históricos, e de como um único fato pode ser visto sob diversas perspectivas. O presente trabalho apresenta um desdobramento do Projeto de Pesquisa “Jogos, conceitos e aprendizagem histórica”, coordenado por Marcello Paniz Giacomoni no Colégio de Aplicação da UFRGS. O objetivo do projeto é a construção de jogos de tabuleiro e cartas para o ensino de História, e através de uma metodologia de aplicação dos jogos em turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, testar os efeitos destes jogos nas aprendizagens dos estudantes. Em função da pandemia de Covid-19, tal metodologia não foi possível de ser desenvolvida, e o trabalho centrou-se no desenvolvimento de um jogo específico, o “Nazarenos”. O jogo centra-se em um tabuleiro que representa um mapa da bacia do Mar Mediterrâneo no século I d.C., subdividido em regiões relativas às divisões políticas desse início de século. O objetivo básico do jogo é a conversão de populações para a fé cristã. Os jogadores comandam inicialmente a peça do pregador, e possuem dois pontos de ação, que podem ser gastos de três formas: andando pelo tabuleiro, convertendo populações e construindo igrejas. Além disso, cada rodada abre uma carta-acontecimento, situando dados do contexto histórico. Sobretudo, o jogo tem como objetivo proporcionar aos alunos um olhar mais amplo no processo de surgimento do cristianismo e a associação dos eventos do cristianismo com a dinâmica política do Império Romano e com isso, aumentar a compreensão do passado.