



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Evento</b>     | Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS |
| <b>Ano</b>        | 2020   |
| <b>Local</b>      | Virtual  |
| <b>Título</b>     | O Jogo entre a História e o Mito                                     |
| <b>Autor</b>      | EDUARDA DORTZBACHER SCHENA   |
| <b>Orientador</b> | MARCELLO PANIZ GIACOMONI   |

## **O Jogo entre a História e o Mito**

Autora: Eduarda Dortzbacher Schena

Orientador: Marcello Paniz Giacomoni

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Sabemos dentro do meio acadêmico que História não é um objeto dado pela natureza, que exista por si, sem discursos e narrativas divergentes. Entretanto, para crianças e adolescentes que aprendem História através de um currículo rigoroso e padronizado, essa noção pode não ser tão nítida. Nos amarrando somente a aulas expositivas e ao conteúdo bruto perdemos, como professores, a oportunidade de instigar nos alunos o pensamento acerca do tempo, da agência de personagens históricas, e de como um único fato pode ser visto sob diversas perspectivas. A fim de proporcionar, então, mais movimento e possibilidades dentro de uma aula de História, surgem os jogos didáticos, que através de suas mecânicas podem proporcionar brincadeira e aprendizagem em um mesmo momento. Buscamos, a partir do projeto de pesquisa “Jogos, conceitos e aprendizagem histórica”, criar e aplicar um jogo de cartas que tem a história greco-romana como plano de fundo, e que, com sua dinâmica, proporcione aos alunos o aprendizado tanto sobre mitologia e história greco-romanas quanto com a diferença entre essas duas narrativas. Pesquisamos sobre aspectos históricos da Grécia e de Roma para montarmos o jogo, e então utilizamos da metodologia observação participante, para aplicar e obter dados. A aplicação aconteceu no final de 2019, em uma turma do sexto ano do Colégio de Aplicação. Observamos que os alunos responderam de forma qualificada ao jogo, interagindo entre si, respeitando as regras e entendendo a dinâmica própria do Mithistória, compreendendo o que separa o mito da história. Por ser necessário compor narrativas entre os elementos do jogo, os estudantes puderam se utilizar da imaginação a fim de colocar em cena possibilidades de passado que vão além da bibliografia tradicional, tornando o conteúdo menos engessado e mais provocador de raciocínios acerca de como elaboramos narrativas também no presente.

Palavras-chave: história; ensino de história; jogo; didática; mitologia.