

ARTIGO

**RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO III: A UTILIZAÇÃO DO POWERPOINT EM SALA PARA APLICAR UM JOGO EM FORMATO DE QUIZ HISTÓRICO SOBRE EUROPA MEDIEVAL EM UMA TURMA DO ENSINO MÉDIO, ANANINDEUA/PA**

**REPORTE DE UNA EXPERIENCIA EN LA PASANTÍA SUPERVISADA III: EL USO DEL POWERPOINT EN UNA CLASE PARA LA APLICACION DE UN JUEGO DE PREGUNTAS HISTÓRICAS SOBRE LA EUROPA MEDIEVAL EN LA ESCUELA SECUNDARIA, ANANINDEUA/PA**

**REPORT AN OF EXPERIENCE IN SUPERVISED INTERNSHIP III: THE USE OF POWERPOINT IN THE ROOM TO APPLY A GAME IN THE FORMAT OF HISTORICAL QUIZ ABOUT MEDIEVAL EUROPE IN HIGH SCHOOL, ANANINDEUA/PA**

---

Eliandra Gleyce dos Passos Rodrigues<sup>1</sup>

**RESUMO:**

O presente trabalho visa relatar a experiência vivida em sala de aula por meio do estágio supervisionado no processo de formação em licenciatura em História, em uma escola pública do nível ensino média na cidade de Ananindeua/PA, durante o estágio III várias atividades foram desenvolvidas, entretanto, este trabalho concentra-se no relato de uma prática exercida no estágio o jogo Quiz Histórico sobre História Medieval, a priori focando na condução das seguintes metodologias de regência: uso de apostila/roteiro por meio digital e o uso de jogo em forma de Quiz em sala. Podendo assim expor como a atividade em sala ocorreu, e como os alunos de uma classe do ensino médio se comportaram diante da aula enquanto jogo de Quiz Histórico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estágio Supervisionado III. Ensino Médio. Jogo Quiz Histórico. Metodologia de Ensino. Recursos Digitais em Sala.

---

<sup>1</sup> Licenciada em História pela UFPA/Campus Ananindeua (2021) .E-mail: rodrigues.f@outlook.com.br

## **RESUMEN:**

El trabajo ten por su objetivo reportarse sobre la experiência vivida en clase en una escuela publica en la ciudad de Ananindeua/PA por lo médio del proceso de los estágios en grado de História, durante el estágios muchas actividades han desarrollado, sin embargo este trabajo tiene por objetivo la práctica en torno de las metodologías usadas como: uso de texto corto/guión y el juego Quiz en classe.

**PALABRAS CLAVE:** Pasantía Supervisada III. Escuela Secundaria. Juego de preguntas Históricas. Metodología de Enseñanza. Recursos Digitales en el Clase.

## **ABSTRACT:**

The present work aims to report the experience lived in the classroom through the supervised internship in the formation process in degree in History, in a public high school in the city of Ananindeua / PA, during internship III several activities were developed however , this work focuses on the report of a practice practiced in the internship the game Quiz History on Medieval History, a priori focusing on the conduct of the following methodologies: use of handout / script and the use of game in the form of Quiz in the room.

**KEYWORDS:** Supervised Internship III. High School. Historical Quiz Game. Teaching Methodology. Digital Resources in the Classroom.

## **1 – INTRODUÇÃO**

Como processo de formação de professores para atuar na área de História no ensino é incluso as práticas de estágios supervisionados nas escolas públicas, o que prevê e pode proporcionar que as teorias aprendidas na Faculdade por meio das referências bibliográficas, lidas, estudadas, e dialogadas, possam ser aplicadas a partir dos estágios supervisionados nas escolas públicas parceiras da Universidade; essa atividade teve como objetivo inserir o licenciando no ambiente escolar de forma que se pode aos poucos conhecer as suas particularidades e ofício do professor em sala de aula com as turmas e como o profissional maneja a disciplina de história, e assim o estágio supervisionado aplicado pode proporcionar o conhecimento de como é a relação da escola com os alunos, o corpo pedagógico com os professores, os alunos e os demais profissionais que trabalham na escola, como porteiros, serventes, trabalhadores do serviço gerais e o funcionamento do corpo escolar com um todo.

Nessa etapa do estágio, os licenciando em História da UFPA do Campus Ananindeua, foram distribuídos em três escolas<sup>2</sup> públicas parceiras da Universidade, ficando ao encargo do professor da escola e da disciplina a distribuição por turmas e series, esse estágio supervisionado III teve como foco as turmas do ensino médio, a escola em que fiquei lotada foi uma Escola de Ensino Médio<sup>3</sup> que fica localizada na rua Santa Inês no bairro do Atalaia, junto a mim havia mais uma colega de curso, a qual desenvolvemos juntas algumas atividades como: a elaboração de Plano de Aula<sup>4</sup> para as regências aplicadas em uma turma<sup>5</sup> do 1º do Ensino Médio. Além disso acompanhamos também naquele ambiente as atividades extraclasse ocorridas, como Maratona (um simulado na qual a Escola envolve interatividade entre equipes, servindo como preparação para o Enem e atividade complementar da avaliação dos professores); reuniões de professores e classe, Jogos Internos Estudantis, aplicação de provas e correções de provas e simulados junto aos professores.

Esse estágio também possibilitou, a elaboração de produtos didáticos individuais pelas estagiárias como: duas apostilas nomeada de Roteiro, com base no livro didático dos alunos a fim de resumir os conteúdos de Europa Feudal e Civilização Islâmica com o foco Idade Média, conteúdo trabalhado pelo professor daquela turma, elaboração de um jogo interativo de perguntas e respostas com usos

---

<sup>2</sup> Meu estágio foi realizado na escola de ensino médio em Ananindeua/PA, no período da tarde, com as turmas do 1ª ao 3ª ano do ensino médio, acompanhando primeiramente os três professores de História daquela escola, e em segundo momento acompanhando apenas um professor e as turmas das quais ele era responsável, comigo outra colega da faculdade estava cumprindo seu estágio, a qual desenvolvemos e executamos algumas atividades juntas nas classes. A escola também recebeu outros estagiários nos quais foram divididos entre esses três professores, isso é importante para ambos, para não superlotar a sala do professor de estagiários e não tirar foco dos alunos, visto que a medida que observamos o cotidiano escolar estamos sendo observados também por esses alunos, e a ideia do estágio é aprender com os professores do ensino médio e com a escola e de forma geral sobre seu funcionamento e dinâmicas.

<sup>3</sup> Para maiores Informações e detalhes da escola ver no site disponível em: [http://www.seduc.pa.gov/portal/escola/consulta\\_matricula/RelatorioMatriculasDetalhado.php?nome\\_u re=19A%20URE%20-%BELEM&nome\\_use=Unidade%207&codigo\\_escola=419&codigo\\_composicao=36&idareatematica=&idmenulateral=](http://www.seduc.pa.gov/portal/escola/consulta_matricula/RelatorioMatriculasDetalhado.php?nome_u re=19A%20URE%20-%BELEM&nome_use=Unidade%207&codigo_escola=419&codigo_composicao=36&idareatematica=&idmenulateral=). Acesso em 07 dez. 2019.

<sup>4</sup> Plano de Aula: Feudalismo Europeu e Civilização Islâmica. O plano visava a prática de quatro regências, as regências é o momento em que o(s) estagiário(s) fica encarregado do conteúdo e responsável sob uma turma com supervisão do professor da disciplina em sala e sob avaliação da prof. dr. Docente da disciplina de estágio da UFPA.

<sup>5</sup> Ao todo acompanhamos turmas do 1º ao 3º ano nos meses de setembro à dezembro, entretanto as regências aplicadas se concentraram apenas no 1º ano turma 03, ao fim quatro regências sobre supervisão do professor de História da sala foram aplicadas em consonância com o Plano de Aula elaborado pelas estagiárias, as regências aconteceram nos dias: 12 e 14 de novembro e 03 e 05 de dezembro de 2019.

de animações, o Quiz Histórico, jogo o qual explorarei mais a frente, Aula-Slides<sup>6</sup> elaborados pela colega de estágio com o assunto sobre Europa Feudal e Civilização Islâmica; as Aulas-Slides elaborada por ela subsidiou a execução das regências e das Listas de Exercícios passados nas turmas, cada um desses produtos elaborados contaram com metodologias e percursos próprios em sala, destaco nesse trabalho as que produzi como os Roteiros com base no livro didático do aluno e o jogo elaborado no qual relatarei nesse presente artigo. O jogo aplicado no ensino médio estava nas atividades de estágio supervisionado, portanto, darei destaque a esse artigo, pois a atividade de elaborar um joguinho com uso do recurso do powerpoint, aliada a pesquisa e o objetivo de se fazer e estar presente em sala de aula como método de ensino, foi o que impulsionou o recorte e a escrita para realizar este artigo, o jogo elaborado teve também como meta utilizar e otimizar um assunto, ou melhor um conteúdo presente no planejamento do semestre do professor que ministrava a disciplina naquela escola de forma interativa com a classe, por isso o tema do jogo envolve os assuntos de Europa medieval. Vale ressaltar como ensina Skinner que “a aprendizagem é um processo no comportamento do indivíduo” (SKINNER, 2005, p. 107). Sem deixar de lado o que Rösen nos aponta sobre o processo da aprendizagem em História, visto que “aprender é um processo dinâmico em que a pessoa que aprende é transformada. Algo é ganho, algo é adquirido – conhecimento, habilidade ou uma mistura de ambos” (RÜSEN, 2010, p. 82), portanto toda a abordagem pedagógica em cima desse conteúdo repassado, partiu da relação com o conteúdo que o professor da sala passava, usando como suporte explicações expositivas acerca do assunto tendo como objetivo uma interação com os alunos a fim de explanar mais o conteúdo e promover reflexões e um ensino de história crítico e reflexiva se possível dentro do tempo estabelecido em sala: a hora/ aula de História.

## **2 – CONHECENDO O AMBIENTE: A ESCOLA E A CLASSE**

A tecnologia está presente em sala de aula, mesmo que a escola não tenha computadores ou tenha um número limitado, observamos na prática durante no estágio III na unidade escolar Princesa Izabel localizada no Atalaia no município de

---

<sup>6</sup> As aulas expositivas disponibilizadas em PPT (slides).

Ananindeua/PA, a presença dessa tecnologia no ambiente da sala de aula, e na escola, enquanto os alunos fazem uso de celulares, tablets, *wi-fi*, e existências de câmeras de segurança presente na escola, bem como a presença de xerox lugar que também dispõe de tecnologias; o uso de telefones celulares com ou sem rede de internet em geral, algo que rodeia as pessoas e os estudantes, por isso é inegável a presença de tecnologias à nossa volta. Porém o foco aqui é sobre outro recurso presente no ambiente escolar e que a escola dispõe, no geral a escola a qual o estágio III e esse estudo se concentrou, possui uma boa estrutura predial e conta com uma boa sala de multimídia com televisão e projetores, dessa forma concluímos que a tecnologia está no cotidiano desses jovens e algumas nas palmas das mãos, a qual fizemos usos durante o próprio período de estágio como as duas apostilas roteiro elaboradas foram disponibilizadas a eles via *Bluetooth* para o compartilhamento<sup>7</sup> das mesmas em seus dispositivos. Então, sabendo que o celular era o objeto com maior presença em sala e que a escola tinha a disposição equipamentos de multimídias, como usar esses recursos e tecnologias a favor de nossas aulas?

A meta era propor uma atividade que pudesse englobar e fazer uso desses recursos disponíveis aliado ao conteúdo disposto no programa, isto é, no planejamento do professor. Portanto, após conhecer o ambiente escolar brevemente e as pessoas que faziam parte desse ciclo, um desses aparatos que foi observado que a escola possuía além de televisão na sala de multimídia eram os projetores, a priori bastante usado pelos professores daquela escola no uso complementar de suas aulas, como no caso do Computador interativo<sup>8</sup> (PC-3500i) do MEC de sistema operacional Linux que já vinha com teclado e mouse acoplados tendo como objetivo facilitar a interatividade e suporte as aulas dos professores. O mesmo também foi usado nas Regências em sala durante o estágio com as aulas resumidas no slide e também na execução do jogo, abaixo a imagem do computador interativo.

---

<sup>7</sup> Enquanto estagiária observei que a maioria possuía celular, sendo o celular o objeto com maior presença em sala, porque não usar ele de forma a agregar aos estudos?! Dessa forma o uso do Bluetooth permitiu o compartilhamento do arquivo com o celular de um aluno, visto que o Bluetooth é uma conexão sem fio, e o aluno ficaria encarregado de passar para a sua turma via a comunicação que eles mais usam: o grupo de WhatsApp da sala o material. O que subsidiou essa interatividade, é que se partiu do pressuposto que nem todos ali possam ter recursos financeiros para impressão e xerox, sendo assim o compartilhamento do arquivo vai ao encontro do benefício do aluno, outro fator é evitar a geração de e acúmulos de papéis, essa prática de compartilhamento dos documentos foi bem recebida em sala pelos alunos.

<sup>8</sup> Para mais informações e usos ver a respeito do multimídia disponível no canal: <https://www.youtube.com/watch?v=fE1V1QWx2ck>. Acesso em 07 dez. 2019.

**Imagem 1-** Computador Interativo do MEC.



**Fonte:** Arquivo Pessoal (2019).

Dessa forma buscou-se auxílio nesse produto o projetor multimídia a fim de dinamizar as atividades passadas como no caso o momento de uso de jogos em sala, o Quiz foi feito no programa de edição e criação conhecido como PowerPoint utilizando dentro dele os slides com atributos de textos e imagens, cores e sons para a criação de jogo em forma de respostas e perguntas usando dentro dele alguns conteúdos passados em sala para revisão, e leitura e interpretação das questões sobre Europa Medieval. A ideia era dar aula de forma interativa em sala com a participação dos alunos e que fosse uma aula a qual eles pudessem dar atenção e explicar de forma oportuna os assuntos.

O uso do projetor da sala nesse contexto de regência além de ser usado nas Aulas-Slides, foi usado na aplicação do jogo interativo porque para Brioso e Macêdo (2018) é de suma importância a incorporação de novas linguagens no Ensino de História, além de se apresentarem como um ganho na sala de aula enquanto ferramentas de ensino elas também se apresentam propícias como reflexões, pois segundo as autoras nos lembra que:

[...] sobre a importância das novas linguagens para o Ensino de História vem sendo ponto de reflexão entre profissionais da área e cada vez mais tem sido incorporada na sala de aula de História, para um ensino que vai além do livro didático. (BRIOSO; MACÊDO, 2018, p. 125)

Dessa forma usar de metodologias e ferramentas em sala conforme a necessidade e especificidade de nossa turma é um ganho tanto para a nossa práxis

docente quanto para olhar as formas de se explorar o conteúdo de História por meio de estratégias de ensino, seguindo esse pensamento Stocco e Gava (2012) nos lembra que as maneiras de como as crianças de hoje brincam é diferente, e isso é atribuído a certa medida por meio da exposição que elas tem a tecnologia no mundo atual visto que “muitas mudanças ocorreram e alteraram os hábitos de vida da sociedade. Os recursos tecnológicos, os meios de comunicação as formas de consumo e os modismos interferiram significativamente na maneira de *brincar* [...]”. (STOCOO; GAVA, 2012, p. 175). Portanto, como o objetivo da aula era aproximar os alunos do conteúdo visou-se então a maneira que eles melhor conhecem como o ato de diversão: brincando ou melhor jogando. Cruz (2008) também cita que um dos desafios que podemos colocar sobre a nossa sociedade da informação, está justamente pautada na qualidade e quantidade de informação: “Por isso o grande desafio está em transformar o imenso volume e o intenso fluxo de informações em conhecimento” (CRUZ, 2008, p. 1024). Portanto foi usado durante a aula da regência uma linguagem ou melhor uma estratégia de ensino com base no uso de jogos em sala, em meio a vários jogos de celulares que eles constantemente usam como *Garena Free fire*, que parece ser mais atraente do que qualquer outra coisa em sala incluindo a própria aula, era preciso pensar em uma metodologia que conseguisse chamar essa atenção deles, por isso foi necessário traçar e criar um joguinho elaborado em forma de Quiz mas que viesse a ter função em sala, que causasse a interatividade e que agregasse o conteúdo de história e fosse também um momento agradável em sala para eles, bem como utilizasse recursos disponíveis de tecnologia em sala.

## **2.1 – A criação do Quiz Histórico Europa Medieval no Powerpoint**

Para elaboração do jogo, foi utilizado os seguintes materiais: o uso do projetor multimídia para a execução do jogo elaborado no PowerPoint, a seleção de dois livros historiográficos e um artigo científico para elaborar as questões que abordassem temas como as Relações de Vassalagem e Suserania, assuntos sobre a Igreja e a cerimônia de Casamento na idade média, incluindo também as questões de Terra e Técnicas de Agricultura usadas no trabalho, e as Doenças da época com foco na Peste Bubônica e Lepra (Hanseníase) e a última sobre as Práticas de

Torturas usadas no período, nesse caso optou-se pela escolha do livro do historiador medievalista Hilário Franco Júnior “A idade média: nascimento do ocidente” e a do historiador medievalista Edward Peters, com “História da Tortura” e um trabalho selecionado de uma revista publicado em 2018 da autoria de Kellen J. Follador que tratava da temática sobre “ A relação entre a peste negra e os judeus” e dessa forma aproximar também os alunos de uma bibliografia profissional que trabalha o temas do período medieval e preparar eles por meio do contato da historiografia como uma forma de preparação para o Enem<sup>9</sup>, visto que o Enem também utiliza textos de historiadores e fontes no comando de suas questões.

O uso das imagens vinha na finalidade de complementar na leitura do conteúdo planejado nas questões, em outras perguntas dentro do jogo elas eram a principal linguagem para interpretação daquela pergunta e assim os alunos podiam raciocinar e julgar as alternativas para as respostas; o planejamento e elaboração do jogo também contou com usos de memes, e gifs para deixar mais animado o jogo, e funções de sons e vibrações nos slides, tendo em mente a consideração de Flávia Caimi que cita o seguinte, em relação a tal questão que:

Levar em conta o universo da criança ou do adolescente não é, pois, abdicar do rigor intelectual ou do valor do conhecimento histórico, mas garantir que a apropriação deste conhecimento ocorra permeada de sentido e significação, resultando em sólidas aprendizagens. (CAIMI, 2007, p. 24).

Vale mencionar que o jogo aplicado a turma do 1º ano do ensino médio, ra composta por adolescentes ali na faixa de 14 a 16 anos. O jogo Quiz Histórico Europa Medieval deveria como meta envolver ao todo cinco perguntas seguido de duas opções: Verdadeiro ou Falso a ser julgado/ escolhido pelos alunos, e conforme a aplicação do jogo, também foi criado um botão para que jogo ficasse mais interativo, de acordo com a resposta dada pela maioria dos alunos o botão de Verdadeiro ou Falso era clicado, caso a maioria da sala escolhesse a Opção Verdadeira o botão era acionado assim dando em seguida se o aluno “Acertou ou

---

<sup>9</sup> Exame Nacional do Ensino Médio é uma prova de 180 questões de múltipla escolha divididas por áreas de conhecimento como: Ciências Humanas e suas tecnologias, Linguagens e Códigos e suas tecnologias, Ciência da Natureza e suas tecnologias, Matemática e suas tecnologias acrescida de uma prova de Redação, realizada a nível nacional pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, vinculada ao Ministério da Educação do Brasil, criada em 1998 tendo como objetivo a avaliação da qualidade do Ensino Médio no Brasil e em 2004 passando a funcionar como ferramenta de ingresso nas Instituições de Ensino superior públicas e privadas.

Errou” , caso a turma “errasse” o slide seguinte apresentava a resposta correta e alguns comentários e dicas, podendo assim serem ampliadas com as respectivas respostas das alternativas e comentários acerca do assunto pelo professor e regente da sala, neste caso as estagiarias.

Para cada slide de pergunta, dois slides seguidos foram criados com “ Acertou e Errou” , dessa forma o link com os botões caia direto nas opções dos alunos sem necessitar ficar passando o slide via teclado, dessa forma a cada botão de Verdadeiro ou Falso, um próximo slide de link “Errou e Acertou” era confeccionado, o botão facilitou a dinâmica do jogo por englobar o processo de passar para a próxima pergunta conforme o erro ou acerto dos alunos, ao todo 19 slides ficaram compostos no jogo, tendo dentro desse processo a elaboração de cinco questões como a tabela abaixo exibe e deixando os dois últimos slides reservados para a bibliografia e referências usada no jogo Quiz como, gifs, memes, livros, imagens e artigos.

**Tabela nº 1-** Quadro distributivo dos temas das questões no jogo

<b>Slides</b>	<b>Assuntos</b>	<b>Botão/Opções</b>
Questão 1	Relações de Vassalagem e Suserania	Verdadeiro/Falso
Questão 2	A Igreja e os cerimoniais de casamentos	Verdadeiro/Falso
Questão 3	Terra, e técnicas de Agriculturas no feudalismo	Verdadeiro/Falso
Questão 4	Doenças: Peste Bubônica e Lepra	Verdadeiro/Falso
Questão 5	Tribunal e as Torturas no Medievo	Verdadeiro/Falso

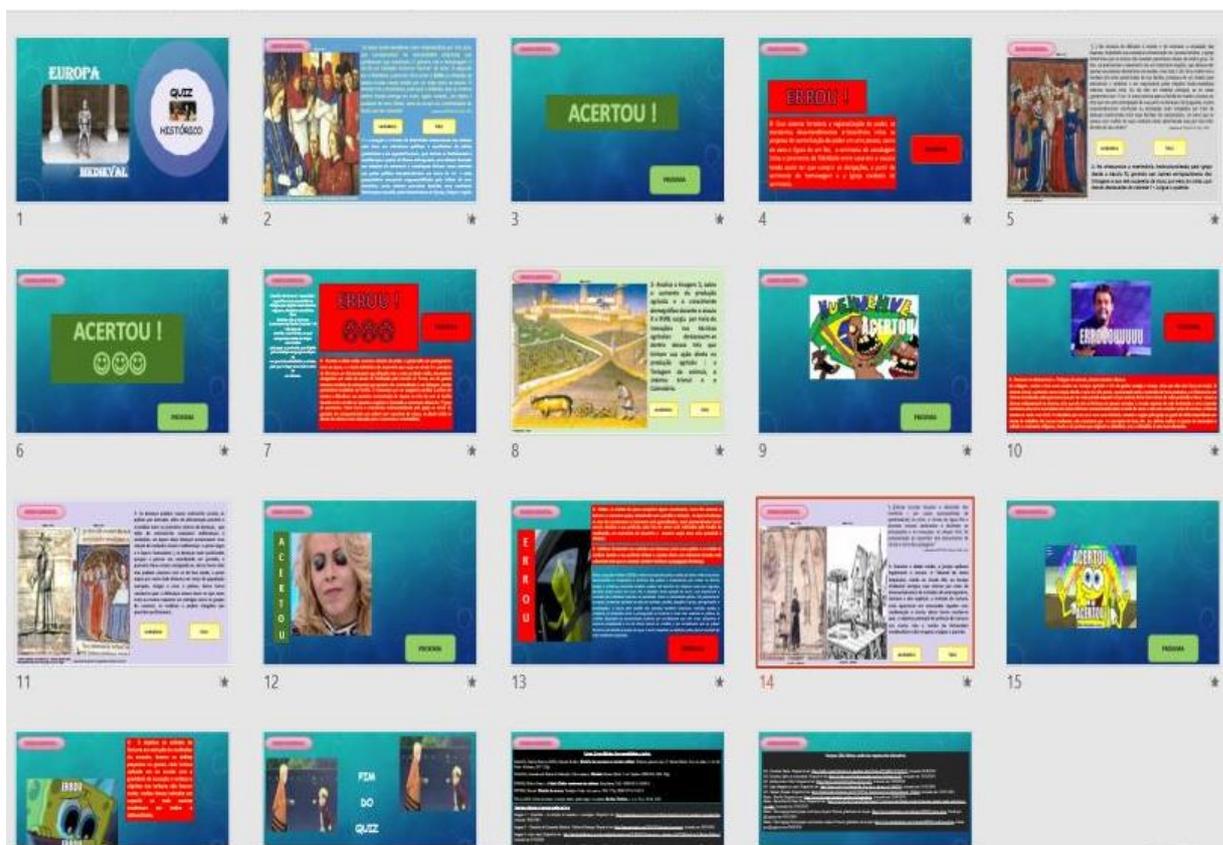
**Fonte:** Elaborado pela autora (2019).

Como ato de regra e modo de jogo, foi utilizado a participação deles, conforme a maioria escolhia a opção de “ Verdadeiro ou Falso” após a leitura do comando, no caso a mais elegida por eles, era clicada, também foi pedido antes da aplicação do jogo que se caso pudessem anotar no caderno as opções deles de forma individual para assim ver depois quanto cada um acertou e contabilizar os pontos como uma atividade avaliativa para a 4ª avaliação deles, seguindo os seguintes parâmetros de número de acertos multiplicado por 0,4 entretanto esta última dinâmica não foi possível dentro da aula especulada de 45 minutos, embora alguns tivessem anotado, o processo não interferiu na dinâmica do jogo em sala, e

contemplou a aula de 45 minutos de modo que, além do jogo chamar atenção, conseguiu obter a atenção deles e a participação da classe de modo bem flexível e favorável durante os 45 minutos de aplicação. Ressaltando que o modo de jogo era coletivo.

Foi observado que alguns alunos que fazia uso de celular em aula deixaram por alguns momentos de lado o aparelho e passou a envolver com a maioria da turma na realização da aplicação do jogo, consideramos isso um ponto positivo pois em alguns casos durante o acompanhamento na classe, foi notado que os alunos faziam excessivo uso do aparelho celular durante as aulas do professor. A imagem abaixo reflete o quadro geral de como ficou o jogo elaborado, podemos observar que para cada slide de pergunta, dois eram criados para o hiperlink gerado através dos botões verdadeiro ou Falso, dando a resposta “Certa” ou “Errada” e passando para a pergunta seguinte.

**Imagem 2-** Quadro Geral do Jogo



**Fonte:** Arquivo Pessoal (2019).

Vale ressaltar que o modo de jogar dependia dessa partição da maioria, abaixo a imagem de uma das questões com um determinado assunto para demonstrar como a dinâmica funcionava e os botões Verdadeiro/Falso.

### Imagem 3 – Uma das Questões no jogo com o tema sobre o Tribunal e Torturas no Medievalo

**EUROPA MEDIEVAL**

IMAGEM 6



Uso de Torturas

IMAGEM 7



Roda de Tortura

"[...]Outras torturas incluíam a distensão dos membros ( por vezes acompanhada de queimaduras) no potro, a tortura da água fria e diversas torturas destinadas a distender as articulações e os músculos. no século XVII, foi acrescentado ao repertório dos instrumentos de tortura o torno dos polegares."  
(Adaptado de PETERS, Edward, 1996, p.62)

5- Durante a idade média, a justiça aplicava legalmente a tortura. O Tribunal da Santa Inquisição, criado no século XIII, na Europa Ocidental castigou suas vítimas por meio de desenvolvimento de métodos de interrogatório, torturas e dos suplícios, o método de torturas mais agressivos era reservados aqueles com condenação a morte, dessa forma conclui-se que , o objetivo principal de práticas de torturas era morte. leia o trecho do Historiador medievalista e das imagens e julgue a questão.

Fonte: Elaborado pela autora (2019).

### Imagem 4 – Botão de respostas após a escolha da opção Verdadeiro/Falso.

**EUROPA MEDIEVAL**



**ERROU**

**ERROU**

**R: O objetivo do método de Torturas era extração de confissões do acusado, fossem os delitos pequenos ou graves, cada tortura aplicada era de acordo com a gravidade da acusação e embora o objetivo das torturas não fossem matar, muitos desses métodos em especial os mais severos resultavam em lesões e deformidades.**

Fonte - Elaborado pela autora (2019).

Cada slide de pergunta, era seguido das respostas e do botão “próxima” direcionando as outras perguntas no jogo, lembrando que para cada slide de pergunta dois slides seguidos eram criados, sendo assim os alunos tinham a resposta e comentário do professor na hora da escolha das opções levando em consideração a escolha da maioria da sala, e assim seguiu o restante do jogo Quiz Histórico Europa Medieval, lembrando que esses slides eram compostos de vários gifs e memes e sons com as respectivas opções dos alunos, apertando o botão de “Verdadeiro ou Falso” a resposta aparecia no slide seguinte: no “Acertou” ou no “Errou” conforme a escolha da maioria deles, ambos os slides criados seguidos do botão “Próxima” para direcionar a outra questão, abaixo mais um pouco de como funcionava a descrição.

Esse joguinho tinha como meta também, ser um conteúdo de revisão e de ampliação, podendo até mesmo responder dúvidas extras dos alunos que surgisse na hora da aplicação sobre um determinado conteúdo ou conceito, como por exemplo a questão de número 4, que tinha como pergunta assuntos ligados a doenças, como a peste bubônica e a lepra, hoje conhecida como hanseníase, caso a maioria dos alunos optassem por dizer que a questão era “falsa” o botão iria cair no slide seguinte “Errou” e assim um quadro de respostas apareceria identificando qual a resposta para aquela questão se seria “verdadeira” como abaixo apresenta, e o quadro com as repostas abre também espaço para explanação e ampliação da explicação sobre o assunto, como podemos ver abaixo, assim causando uma maior interatividade em sala.

### Imagem 5- Questão 4 sobre as Doenças.

**EUROPA MEDIEVAL**

**IMAGEM 4**



**IMAGEM 5**



4- As doenças podiam causar catástrofes sociais, os pobres por exemplo; além da alimentação precária e moradias eram as primeiras vítimas de doenças, que além de enfrentá-las conviviam indiferenças e exclusões, na época duas doenças provocavam essa reação de exclusão social e indiferença: a peste negra e a lepra ( hanseníase ), as doenças eram justificadas porque a pessoa era considerada um pecador, e portanto Deus estava castigando-as, dessa forma eles não podiam conviver com os de boa saúde, a peste negra por outro lado dizimou um terço da população europeia, atingia a ricos e pobres, dessa forma conclui-se que: a diferença estava entre os que eram mais ou menos expostos ao contágio como os grupos de coveiros, os médicos e padres atingidos por questões profissionais.

**verdadeiro** **falso**

Ativar o Windows  
Para Configurar o Windows

Doktor Schnabel em Roma 1656. Fravura. Médico com foto protetor anti peste em época de peste negra. Época mostra padre abençoando doentes de peste

**EUROPA MEDIEVAL**

**ERRO**



**R: Padres:** os cristãos da época cumpriam alguns sacramentos, entre eles estavam o batismo e a extrema unção, relacionado com o perdão e salvação; na época da doença os atos de sacramentos se tornavam mais generalizados, assim provavelmente foram vetores devidos a sua profissão, pelo fato de serem mais solicitados pela família do moribundo, em momentos de eucaristia e extrema unção eram mais suscetível a doenças.

**R: Médicos:** Destinados aos cuidados com doentes, assim como padres e os criados os médicos devido a sua profissão tinham o contato direto com enfermos estando mais vulnerável visto que os contatos também facilitava a propagação da doença.

**Bônus:** Segundo Follador (2018) a medicina praticada pelos cristãos da idade média era pouco desenvolvida se comparada a medicina dos judeus e muçumanos que viviam no mesmo tempo, a medicina praticada também estava sob domínio do religioso tanto que algumas doenças foram vistas por esse viés e tratados como pecado da carne, isso ocasionava a exclusão dos indivíduos doentes na sociedade. Como a calamidade afetou 1/3 populacional europeia, aumentou também os atos da caridade, perdão, doações à igreja, peregrinações e autoflagelos, a busca pelo perdão dos pecados também ocasionou conflitos sociais e religiosos já existentes como a perseguição as minorias e entre elas estavam os judeus, os cristãos atacavam as comunidades judaicas por acreditarem que eles eram pecadores e estavam provocando a ira do divino contra os cristãos e por acreditarem que os judeus haviam envenenado os poços de agua. E para completar os médicos judeus foram acusado de estar matando as pessoas.

Ativar o Windows  
Atualizar o Windows  
**PROXIMA**

Fonte - Elaborado pela autora (2019).

### 3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a aplicação desse jogo, os alunos mostraram-se interessados e participativos, a princípio do jogo eles estavam um pouco dispersos e conforme foi sendo aplicado em sala o jogo eles iam demonstrando interesse e atenção, afirmo que em sala, foi um desafio conseguir a atenção deles, visto que o uso constante do celular se tornava mais atraente do que a explicação do conteúdo, a respeito do desinteresse Caimi (2007) em seu trabalho, nos alertava nos apontamentos em seu texto, que era possível de encontrar um cenário complexo, visto que a docência é uma tarefa árdua, a autora pode trazer alguns pontos em que podemos pensar como explica seu artigo a respeito da sala de aula:

Os professores, de um lado, reclamam de alunos passivos para o conhecimento, sem curiosidade, sem interesse, desatentos, que desafiam a autoridade, sendo zombeteiros e irreverentes. Denunciam, também, o excesso e a complexidade dos conteúdos a ministrar nas aulas de Histórias, os quais são abstratos e distantes do universo de significação das crianças e dos adolescentes. Os alunos, de outro lado reivindicam um ensino mais significativo, articulado com sua experiência cotidiana um professor “legal”, “amigo”, menos autoritário, que lhes exija menos esforço de memorização e faça da aula um momento agradável (CAIMI, 2007, p. 18 -19)

Contudo, diante desse panorama que a autora relata, foi possível constatar que os alunos da atualidade além se mostrar mais interessados no celular, ainda apresentam passividade em classe, bem como não apresentam tanta curiosidade e interesse no conteúdo. Embora na aplicação do jogo interativo, eles pararam um momento de mexer no celular e passaram a dar atenção a aula. Concluo que a realização do jogo com textos historiográficos e uso de leitura de imagem, foi bem significativo para associação e fixação do assunto, deixando também um ar na sala mais leve e de descontração e aprendizado ao mesmo tempo. Sobre as imagens elas completavam o texto adaptados à medida que também serviam como ilustrações na tentativa de ser atrativo aos jovens da sala, para Circe Bittencourt a importância da imagem está no caráter de poder fazer os alunos refletir acerca das imagens que lhe é posta diante dos olhos, pois “cada vez mais se informam por imagens da mídia, podem referenciar uma outra relação entre texto e a imagem”. (BITTENCOURT, 2013, p. 89). Portanto tal metodologia usada no estágio foi bastante significativa principalmente por poder a cada dia melhorar a minha prática

enquanto docente e serviu como uma proposta de usar os textos e livros acadêmicos de uma forma sem ser por meio de apostilado ou Textos Didáticos que o professor pode elaborar.

Dessa forma o jogo se mostrou como uma alternativa para a inclusão de Imagem como documento e agregar os textos acadêmicos e livros de historiadores de forma leve e descontraída em sala, além de apresentar-se como um ferramenta que utiliza o projetor multimídia da sala de uma outra maneira sem ser a Aula expositiva por meio de apresentação clássica de slides que o professor também elabora e executa em sala (e que em algumas aulas antes da aplicação do jogo, usamos também dessa metodologia), com um aproveitamento e interatividade na classe durante a aula de forma prazerosa, todo esse jogo Quiz Histórico Europa Medieval, desenvolvido no próprio recurso que o pacote do programa oferece de forma simples, bastando apenas conhecer algumas funções avançadas do pacote, o tempo maior demandado neste caso se concentrou apenas na elaboração e montagem do jogo, já a sua aplicação atingiu a meta do estipulado em sala.

## **AGRADECIMENTOS**

Meus agradecimentos aos professores da escola de ensino médio onde o estágio ocorreu, por ter permitido a vivência e atuação em suas classes durante os meses de setembro a dezembro de 2019 e pela troca de experiências e orientações e dicas, ao corpo docente de forma geral pela recepção, aos servidores do operacional e ao corpo pedagógico. O professor da classe, e as classes do ensino médio por ter interagido conosco (as estagiarias de História). Agradeço também a Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sidiana da Consolação F. de Macedo, professora da faculdade de História que ministrou e orientou a atividade de estágio III.

## **REFERÊNCIAS**

BRIOSO, Antônia; MACEDO, Sidiana da Consolação Ferreira de. Jogos didáticos no Ensino de História: Possibilidades de um fazer. *In*: NUNES, Francivaldo Alves; MACEDO, Sidiana da Consolação Ferreira de. (Org.). **Ensino de História: Linguagens, abordagens e perspectivas**. Goiânia: Espaço Acadêmico, 2018. p.111-131.

BITTENCOURT, Circe. Livros didáticos entre textos e imagens. *In*: BITTENCOURT, Circe (Org.). **O saber histórico na sala de aula**. 12. ed. São Paulo: Contexto, 2013. p.69-90.

CAIMI, Flávia. Eloisa. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. **Tempo**, v. 11, n. 21, p. 17-32, 2007.

CRUZ, José Marcos de Oliveira. Processo de ensino-aprendizagem na sociedade da informação. **Educ. Soc.** Campinas, v. 29, n. 105, p. 1023-1042, 2008.

FOLLADOR, Kellen Jacobsen. A relação entre a peste negra e os judeus. **Revista Vértices**, v. 1, n. 20, p. 26-46, 2018.

JÚNIOR, Hilário Franco. **A Idade Média**: nascimento do ocidente. Brasiliense, 2001. ISBN 85-11-00055-0.

PETERS, Edward. **História da tortura**. Tradução: Pedro Silva Ramos, 1996. 172p. ISBN 972-42-1412-5.

RÜSEN, Jörn. Experiência, interpretação, orientação: as três dimensões da aprendizagem histórica. *In*: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão de Rezende (Org.). **Jörn Rüsen e o ensino de história**. Curitiba, PR: Ed. UFPR, 2010, p. 79-91.

SKINNER, B. F. Teorias de aprendizagem são necessárias?. **Revista brasileira de análise do comportamento/ Brazilian journal of behavior analysis**. v. 1, n. 1, p. 105-124, 2005.

STOCCO, Fátima; GAVA, Juliana. Brinquedos e brincadeiras descobertas e desafios. *In*: NACARATO, Adair Mendes; GRANDO, Regina Célia; SILVA, Vivian Batista da. (Org.) **Nos bastidores de uma escola pública**: tecendo vozes dos atores... revelando cenas, produzindo olhares. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2012 p.173-204.