

Orientações ao Professor

Jogo: Origens europeias

Descrição

O objeto *Origens europeias* apresenta um tabuleiro virtual pelo qual o jogador se desloca acionando uma roleta, que determina as casas que serão avançadas se ele responder corretamente a uma questão de múltipla escolha sobre características centrais da Literatura na Idade Média, do Humanismo e do Classicismo. O tabuleiro conta com trinta casas, das quais oito são marcadas com um sinal de exclamação que corresponde a comandos de sorte ou revés e podem fazer o jogador seguir ou recuar no tabuleiro.

Objetivos

- Revisar características centrais dos períodos literários trabalhados na Unidade 2, de forma lúdica e bem-humorada.
- Relacionar os gêneros literários típicos do período e sua função à sociedade da época.
- Compreender as características de aspectos formais da produção literária desse período relacionando-as a seu contexto social e histórico.

Justificativa pedagógica

O jogo de tabuleiro visa retomar o conteúdo apresentado aos alunos durante o estudo da Unidade 2. Para avançar as casas e vencer o jogo, os alunos devem responder a questões relacionadas não apenas à produção literária das estéticas abordadas em cada capítulo, como também ao contexto social e histórico de cada uma delas.

Conteúdos abordados

- Características estéticas das produções literárias produzidas entre a Idade Média e o Renascimento
- Referências sociais e históricas, estéticas e representação de símbolos e personagens da arte e da literatura, próprias desse período

Habilidades Enem

Linguagens, Códigos e suas Tecnologias

- H12 - Reconhecer diferentes funções da arte, do trabalho da produção dos artistas em seus meios culturais.
- H15 - Estabelecer relações entre o texto literário e o momento de sua produção, situando aspectos do contexto histórico, social e político.

Interdisciplinaridade

• Ciências Humanas e suas Tecnologias / História

As referências sociais e históricas presentes do objeto digital podem contribuir para a compreensão da influência desse contexto sobre a produção literária do período.

• Linguagens, Códigos e suas Tecnologias / Artes

O estudo das características estéticas da produção literária dessa época, também presentes na música e nas artes plásticas, pode ser ampliado a partir do objeto digital.

• Sugestões de uso

Coletivo

O jogo pode ser apresentado aos alunos após o término da leitura da Unidade 2, concluído o estudo dos capítulos 6, 7 e 8 do livro didático.

É importante que o professor explore o objeto digital antes de mostrá-lo aos alunos, jogando sozinho para compreender seu funcionamento e elaborar estratégias e planos de trabalho de sua autoria, conforme objetivos pertinentes ao que foi produzido e discutido anteriormente em sala de aula.

Jogar com os alunos pode ser uma maneira eficaz de retomar algumas características específicas da literatura dos períodos já trabalhados, ou um caminho para avaliar quais informações foram registradas de maneira significativa por eles.

É possível fazer uso do objeto de diversas formas, como sugerido nas atividades a seguir. Considere selecionar algumas delas para desenvolver a partir do jogo *Origens europeias* e, sempre que possível, explore o compartilhamento do registro e do processo de cada grupo de alunos de forma colaborativa. Assim, a aula se tornará um espaço de discussão sobre as obras literárias produzidas nesse período.

ATIVIDADES

1 Divida os alunos em grupos e solicite a eles que seja criado um **detonado do jogo**, relacionando as perguntas feitas no tabuleiro às páginas do livro didático a que elas fazem referência. Detonado é um gênero típico da cultura *gamer*. Trata-se de um guia ilustrado do jogo, muitas vezes elaborado pelos próprios jogadores, que dá dicas a outros de como finalizá-lo por inteiro, “detoná-lo” até o final. O jogo contém 50 questões que aparecem aleatoriamente, podendo se repetir. Para a produção do detonado será necessário que os alunos explorem o jogo diversas vezes.

Detonados podem ser produzidos na forma de manuais impressos ou vídeos, também conhecidos como *walkthrough*. As equipes poderão buscar no livro didático imagens que façam referência a cada período literário.

2 Divida a turma em equipes e solicite que elaborem uma **releitura do jogo**. Os grupos poderão optar por produzir uma nova versão impressa ou digital do jogo, reproduzindo e ampliando os elementos já existentes – avatares, roleta, sorte ou revés, número de casas. A proposta é retomar, por meio de uma pesquisa, outros símbolos e referências dos três períodos literários estudados na Unidade 2, que julguem não terem sido explorados nesse objeto digital.

Como fechamento, cada grupo deve **apresentar**, de modo expressivo e criativo, o que desenvolveu na releitura. Junto com o professor, deverão definir qual a melhor produção dentro dos seguintes critérios: originalidade; qualidade de referência ao conteúdo dos períodos estudados na Unidade 2; e comunicação/apresentação sobre o que foi produzido.

Individual ou em dupla

A partir do objeto digital também é possível propor atividades para realização individual ou em dupla, sendo preciso orientar os alunos a fazer o registro sistemático do que responderem nas atividades descritas a seguir.

Essa produção também poderá ser avaliada, para que o professor possa acompanhar e identificar o processo de aprendizagem de cada aluno em relação aos períodos literários estudados.


ATIVIDADES

1 Peça aos alunos que escrevam um **comentário crítico** sobre os avatares do jogo, respondendo:

- Considerando o contexto social, histórico e estético abordado no jogo, por que foram escolhidas essas duas personagens para representar os jogadores?
- Se tivesse de alterá-las, mantendo as mesmas referências, como você faria a alteração?

Leve os alunos a perceberem que há uma autoria por trás da seleção iconográfica do jogo, de modo que a personagem masculina é um cavaleiro (fazendo referência às novelas de cavalaria, típicas da Idade Média) e a personagem feminina é Vênus (tal como retratada por Sandro Botticelli, pintor renascentista), ambos símbolos das produções estéticas dos períodos estudados. Ajude-os a identificar outras imagens célebres que poderiam ser usadas como avatares, como as personagens de Tristão e Isolda, o Trovador, o próprio Camões, o Velho do Restelo, Inês de Castro etc.

2 Destaque para os alunos que, além das personagens usadas como avatares no jogo, outros símbolos também são retratados no tabuleiro. Solicite que façam um **comentário explicativo** sobre o que esses símbolos representam e por que foram colocados no jogo.

São elas: a imagem central do tabuleiro, que mostra um anjo lutando contra um demônio – referência às perguntas que exploram a obra de Gil Vicente, do Humanismo; no canto superior direito, figuras de castelos que remetem ao ambiente cortês, locus muito presente nas novelas de cavalaria e na poesia renascentista; no canto inferior direito, uma referência ao Homem Vitru-

viano, de Leonardo da Vinci, símbolo das reflexões sobre ciência e antropocentrismo; no canto inferior próximo ao centro, também há uma representação do trovador segurando seu instrumento musical, como referência ao Trovadorismo.

3 A música usada como trilha sonora do jogo se chama *The Pyre* e foi produzida por um compositor contemporâneo, Kevin MacLeod. Exponha essa informação aos alunos e peça a eles que, em duplas, imaginem que tenham sido convidados a aperfeiçoar o jogo. Então, deverão fazer uma **pesquisa** e listar outras músicas que poderiam ser usadas como trilha. Também deverão comentar como era a produção musical desse período.

Ajude os alunos a pesquisar produções musicais que sejam próximas (em relação à forma ou ao conteúdo) dos três períodos estudados. Para fazer referência à Idade Média, pode-se utilizar músicas que evoquem a história de Tristão e Isolda, várias vezes mencionada no livro didático. Para caracterizar o Humanismo, é preciso fazer uma pesquisa sobre a figura do trovador e a relação intrínseca entre poesia e canto. Se possível, sugira aos alunos que ouçam algumas canções trovadorescas na internet, como “Quantas saberdes amar, amigo” (disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oUfSz7Q9Ujo>>). O grupo brasileiro Novo Ovo Novo pode ser outra referência (disponível em: <<https://www.youtube.com/user/novovonovo>>), pois desenvolve um trabalho com partituras do século XII em diante, apresentando canções renascentistas com o uso de instrumentos musicais característicos desse período.

Depois que as questões forem respondidas, explore os resultados a que os alunos chegaram e problematize-os em aula. Ainda que as respostas se distanciem do esperado, aproveite-as para refletir sobre os aspectos estéticos, históricos e literários desses períodos.