

MONOPOLY BRASIL: A DIDATIZAÇÃO E UTILIZAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO

HEMILY CECÍLIA DE SOUSA SANTOS UFPI-CSHNB
hemilycecilia@gmail.com

CARLA SILVINO DE OLIVEIRA UFPI-CSHNB
carlasilvino@ufpi.edu.br

Resumo: Os jogos podem contribuir com o processo de ensino e aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento. Este trabalho propõe um estudo sobre a didatização e utilização do jogo de tabuleiro *Monopoly Brasil* para o Ensino de História. O jogo aborda como propriedades em diversos locais do país podem ser compradas e vendidas por seus jogadores atendendo as exigências do mercado imobiliário, objetivando que o vencedor torne-se rico com o monopólio dos bens materiais e com a concentração de renda, no caso, todas as propriedades privadas e os demais jogadores, arruinados, desprovidos dos bens materiais. O interesse de pesquisar sobre esse tema surgiu a partir da monitoria no Laboratório de Ensino de História (LEHIST) e despertou ainda mais, ao passo, que joguei com alguns colegas e pude perceber que o cenário que o jogo aborda poderia ser didatizado para a sala de aula. A didatização torna-se possível a partir da criação de cartas de Impostos para o jogo *Monopoly Brasil*, que objetivamos compreender o processo de taxação das grandes fortunas e perceber as desigualdades sociais reproduzidas pelo sistema capitalista, problematizando assim, os conceitos centrais do conhecimento histórico curricular dos anos do Ensino Médio. Entre as questões norteadoras da pesquisa, estão incluídas: didatização do jogo para o ensino de história, a utilização do tabuleiro em sala de aula e compreender a aprendizagem histórica do aluno a partir do jogo de tabuleiro, dessa forma trata-se de uma pesquisa-ação. Para construção da pesquisa utilizaremos os seguintes autores: Vygotsky (2007), Huizinga (1990), Hobsbawm (2012).

Palavras-chave: Ensino de História; Jogos de Tabuleiro; Ensino Médio