

Ludus medievalis na cyberliga: um jogo educacional autoral para recomposição de aprendizagens

Ludus medievalis in the cyberliga: an original educational game for reinforcing learning

Ludus medievalis em la cyberliga: un juego educativo original para reforzar el aprendizaje

André Martinelli Piasson¹

Resumo: A *Cyberliga | treinamento para heróis* é uma ação da Secretaria Municipal de Educação de Passo Fundo (SME) para recomposição de aprendizagens voltada a estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Passo Fundo, utilizando atividades híbridas nas quatro áreas do conhecimento: Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática. Neste artigo, apresenta-se detalhadamente a mecânica do *Ludus Medievalis*, um jogo educativo desenvolvido para trabalhar habilidades essenciais em História sobre o período medieval europeu, de maneira a atrair a atenção e a dedicação dos estudantes selecionados à participação. O texto também apresenta alguns resultados parciais de sua aplicação.

Palavras-chave: Desigualdade educacional; Ensino de história; Jogos educacionais.

Abstract: *Cyberliga | treinamento para heróis* is an initiative of the Municipal Education Department of Passo Fundo (SME) aimed at reinforcing learning for students in the final years of elementary school in the Passo Fundo Municipal Education Network, using hybrid activities in the four areas of knowledge: Humanities, Natural Sciences, Languages, and Mathematics. This article details the mechanics of *Ludus Medievalis*, an educational game developed to work on essential skills in History about the European medieval period, in order to attract the attention and dedication of the selected students to participate. The text also presents some partial results of its application.

Keywords: Educational inequality; History teaching; Educational games.

Resumen: La *Cyberliga | treinamento para heróis* es una iniciativa del Departamento de Educación Municipal de Passo Fundo (SME) para reforzar el aprendizaje de los alumnos de los últimos años de primaria en la Red Educativa Municipal de Passo Fundo, mediante actividades híbridas en las cuatro áreas del conocimiento: Humanidades, Ciencias Naturales, Lenguas y Matemáticas. Este artículo detalla la mecánica de *Ludus Medievalis*, un juego educativo desarrollado para trabajar habilidades esenciales en Historia sobre el período medieval europeo, con el fin de captar la atención y la dedicación de los alumnos seleccionados para participar. El texto también presenta algunos resultados parciales de su aplicación.

Palabras clave: Desigualdad educativa; Enseñanza de la Historia; Juegos educativos.

Contexto, problema e uma possibilidade de solução

A pandemia do Covid-19 e a quarentena que lhe seguiu tornaram explícitos vários problemas socioeducacionais invisibilizados ou normalizados em nosso cotidiano: a desigual distribuição de recursos tecnológicos na educação, as dificuldades de manuseio dos recursos

¹ Prefeitura de Passo Fundo - Secretaria Municipal de Educação

existentes e a limitação desses conhecimentos ao manejo de redes sociais, dificuldades para estudar em ambientes familiares privados de espaços dedicados às atividades intelectuais e problemas relacionados à manutenção da sobrevivência em momentos de distanciamento da escola - importante fornecedora de alimentação de qualidade nos períodos de normalidade. Como professor durante o período de pandemia, percebi as dificuldades dos estudantes na participação das atividades online propostas, seja por todas as razões expostas acima, seja pela minha relativa inabilidade de adaptar ou recriar práticas e produtos educacionais a que estava habituado.

Em 2022, com o retorno total das atividades presenciais, os sistemas educacionais viram-se frente a frente com esses problemas - que se somaram às dificuldades anteriores e individuais de aprendizagem - e com uma questão adicional: a integração definitiva das conquistas de conhecimento no mundo digital às atividades presenciais. Ainda que estafados pelo uso excessivo de tecnologias digitais durante a quarentena, todas as conquistas alcançadas por professores e estudantes nesse sentido não poderiam - nem deveriam - ser ignoradas. O conhecimento adquirido nesse período deveria obrigatoriamente ser utilizado para aperfeiçoamento do processo de ensino-aprendizagem nos momentos presenciais, da mesma forma que as atividades assíncronas online podem ser oportunidades de auxílio à organização e estudo para os estudantes em horários de extraclasse.

Em Passo Fundo (RS), a Secretaria Municipal de Educação (SME) criou instrumentos de diagnóstico e ações de combate à desigualdade educacional tais como:

A Avaliação Diagnóstica: instrumento de larga escala produzido pela Rede Municipal de Ensino de Passo Fundo com participação da equipe de professores da *Cyberliga* composta por quatro provas objetivas – uma por área – realizada no Google Formulários, versando sobre habilidades selecionadas como essenciais pela equipe de elaboração e pelos professores da rede. No primeiro semestre, a Avaliação Diagnóstica averigua habilidades do segundo semestre do ano anterior; no segundo semestre, aborda habilidades tratadas em sala de aula no primeiro semestre do mesmo ano letivo. Seu principal objetivo é perceber a situação de aprendizagem e orientar ações na escola e na rede de ensino²; o *Centro Pós-Covid*; o *Festival de Ciência, Inovação e Tecnologia (Fecit)*; a *Cyberliga | treinamento para heróis*, sobre o qual este artigo vai se debruçar.

A *Cyberliga* foi criada a partir de uma proposta do secretário municipal de educação, professor doutor Adriano Canabarro Teixeira, de criar um grupo docente para desenvolver um

² Para mais informações, consulte: www.educapf.org/ad.

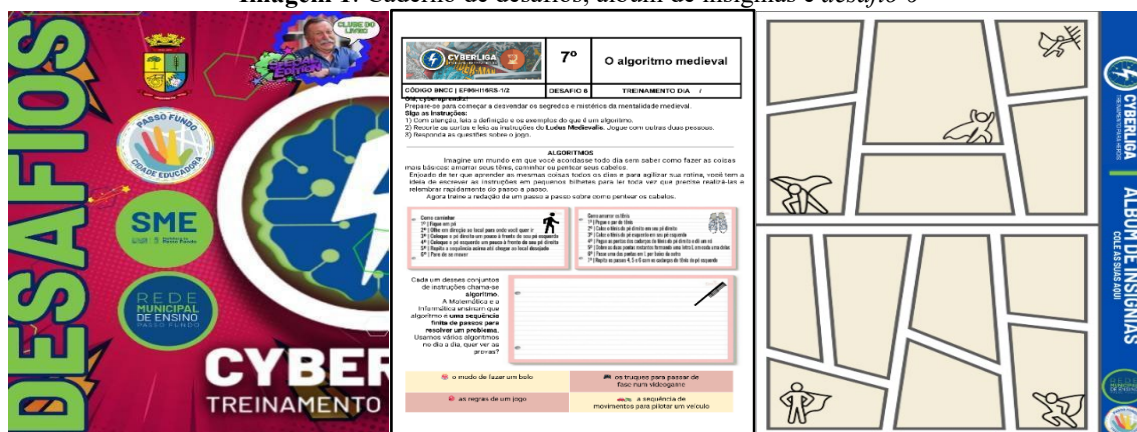
canal no YouTube com vídeos de revisão e aprofundamento das habilidades abordadas na Avaliação Diagnóstica voltado a estudantes com desempenho inferior a 50%. Para elaborar o projeto e implementá-lo, foram convidados os professores André Martinelli Piasson (Ciências Humanas), Camila de Moraes (Ciências da Natureza), Tárcius Alievi Pinheiro (Matemática) e Patrícia Guterres (Linguagens) - atualmente substituída pela professora Eduarda Vieira Martinelli.

Nas primeiras reuniões, analisando a realidade que encontramos no retorno da quarentena, percebemos que uma modalidade totalmente digital e assíncrona não atingiria os objetivos visados pela SME. Elaboramos, assim, uma ação que apostava em atividades híbridas, metodologias ativas - como sala de aula invertida e atividades “mão na massa” - e na gamificação para recomposição das aprendizagens dos estudantes selecionados pelos resultados da Avaliação Diagnóstica. De 2022 a 2024, a ação passou por ajustes a partir de avaliações realizadas pelas coordenações pedagógicas e estudantes das escolas participantes, fixando-se, atualmente, no seguinte formato:

Um encontro presencial de apresentação aos estudantes, denominados *cyberaprendizes*, para expor os objetivos da ação e incluí-los nas turmas do Google Sala de Aula de cada área do conhecimento, explicar as funções dos monitores, denominados *cyber+*, e entregar o Caderno de Desafios (Imagem 01, leituras e atividades prévias) e o Álbum de Insígnias (Imagem 01, instrumento para afixação de símbolos de cada área do conhecimento como um registro pessoal de presença);

Oito encontros síncronos online - denominados treinamentos - em que se retomam conceitos trazidos pelos desafios, solucionam-se dúvidas e, dialogicamente, são apresentados os objetos de conhecimento e trabalhadas as habilidades em defasagem. Vídeos, jogos, telas interativas, apresentações de slides e uma conversa franca com os estudantes constituem a essência dos treinamentos. Para repensar esses momentos e perceber os avanços na compreensão e no desenvolvimento das habilidades, os participantes preenchem dois formulários ao início e ao fim de cada encontro: a missão inicial e a missão final, respectivamente. Enviadas as missões finais, os *cyber* entregam as quatro insígnias que sinalizam a finalização dos treinamentos em cada área para os *cyberaprendizes*.

Imagem 1: Caderno de desafios; álbum de insígnias e desafio 6



Fonte: Cyberliga (Piasson, 2024)

Três encontros presenciais (Imagem 2) – cada um denominado *Laboratório de Superpoderes* - em que todos os estudantes realizam oficinas ministradas por aliados da *Cyberliga*, desenvolvendo objetos educacionais digitais que são compartilhados no site www.educapf.org/cyberliga na seção *Cyberteca*, subseção *Laboratório de Superpoderes* para uso da rede municipal de ensino. Os aliados são instituições públicas, privadas ou pessoas que ministram atividades relacionadas a suas atividades e interesses;

Um Cupom Dourado (Imagem 2) - atividade presencial, apresentando instituições científico-culturais aos estudantes, ampliando as condições de acesso a equipamentos públicos educacionais e culturais em Passo Fundo. O cupom dourado é entregue a todos os participantes que permanecerem frequentando os treinamentos até sua conclusão;

Imagem 2: Cupom dourado, oficina de fotografia e oficina de podcast



Fonte: Fabiana Beltrame e Camila de Moraes.

Um kit-prêmio com materiais escolares e uma obra literária ou gibi. O material escolar é proveniente das compras regulares da SME, enquanto as publicações vêm de doações da comunidade para a *Cyberliga*. O kit é entregue aos estudantes que realizarem o mínimo de $\frac{2}{3}$ do total de missões finais.

Para nomear esse conjunto de atividades e cada uma das etapas referentes a elas, foram criados termos relacionados à cultura dos super-heróis, do cinema, das histórias em quadrinhos e da literatura de fantasia. Por isso, escolheram-se palavras como *Cyberliga*, *cyberaprendiz*, *cyber+* (lê-se *cyberplus*), *desafio*, *treinamento*, *missões*, *laboratório*, *cupom dourado*, *cybermestres* – professores envolvidos na ação – e *fases* – período em que um grupo de escolas de mesmo quadrante geográfico é atendido com a ação. Essa nomenclatura especial objetiva incentivar a imersão dos estudantes em todo o processo.

Todo o processo e alguns produtos criados ao longo dele podem ser conferidos e aprofundados em consulta ao site www.educapf.org/cyberliga, como uma aba do *site* mantido pela SME para divulgação das ações para a rede municipal.

Referencial teórico

As Ciências Humanas são um dos principais alvos da onda de pós-verdade nas redes sociais e na política, marcada pela interpretação da realidade a partir de premissas não-factuais e contorcionismos narrativos (Araújo, 2020). A História, entre as Humanidades, tornou-se um dos principais focos desses ataques ou objeto de questionamentos próprios da pós-modernidade, por tradicionalmente lhe ter sido negada a característica de ciência tal como passou a ser conceituada pelo Iluminismo. Essa disciplina não permite experiências e testagens controladas - não sem ataques à ética e aos direitos humanos -, qualquer análise numérica vincula-se à interpretação estatística - com todas as restrições próprias desse formato – e toda predição é inexata ou impossível. A cientificidade da História, entretanto, vincula-se à capacidade explicativa de eventos de forma plausível a partir de evidências disponíveis e modelos teórico-metodológicos detalhados, por isso, a mutabilidade explicativa, longe de ser uma fraqueza, é o que conecta as Humanidades ao próprio conceito de ciência (Diehl, 1997; Ginzburg, 1991).

Além disso, para a maioria das pessoas, a História aparenta não ter aplicabilidade prática ou produtividade imediata tal como outras disciplinas tradicionalmente identificadas como ciências, como Matemática, Química e Biologia. Por relacionar-se fortemente a questões identitárias e cidadãs que soam como conhecimentos cotidianos essencialmente intuitivos, a História acaba desvalorizada na mídia e nas conversas diárias. A romantização do passado, a idealização do futuro, a espetacularização do cotidiano, o ascenso das redes sociais e sua crescente mercantilização, o foco na aparência e na novidade incessante fazem parecer inútil a

compreensão de situações passadas como raízes - nem sempre diretas - de questões atuais e das bases da vida social.

Diante desse cenário, a questão principal a enfrentar no formato híbrido foi despertar o interesse dos estudantes na realização de exercícios e debate de assuntos históricos, dificuldade também existente no ensino regular. Para enfrentá-lo, escolhemos títulos-fantasia para os desafios, tornando-os mais atrativos; criamos exercícios com baixo nível de complexidade - a fim de promover a confiança dos estudantes na realização das tarefas; elaboramos materiais educativos inspirados na tendência de educação “mão na massa”, religando o aprendizado com a realização de atividades práticas como recortar, dobrar, colar e montar e, finalmente, elaboramos um jogo pedagógico.

Na intitulação de desafios, substituíram-se descrições extensas das habilidades da Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e do Documento orientador do território Municipal de Passo Fundo (2019) por títulos-fantasia, tais como: *Desvendar a origem do tempo*, *Pistas do passado da humanidade*, *O algoritmo medieval*, *Mulheres na História* (Imagem 1), informando o tema de trabalho e eliminando o peso de termos técnicos mais afeitos ao planejamento pedagógico. Para informar a equipe docente das escolas sobre as habilidades diretamente tratadas pelos desafios, incluíram-se os códigos da BNCC, permitindo, assim, perceber e reforçar mutuamente o trabalho pedagógico. Quanto à redução do nível de complexidade das atividades, foi motivada para que todos os estudantes - inclusive os com os mais baixos índices de aproveitamento na Avaliação Diagnóstica - pudessem ler os textos e realizar os exercícios de interpretação, evitando abandono precoce da ação ou baixa autoestima.

Por fim, para elaborar especificamente o produto educacional descrito neste artigo, utilizamos o conceito de algoritmo, elemento-chave do pensamento computacional e do funcionamento das redes sociais dominantes dos ambientes digitais, especialmente daqueles frequentados pelos estudantes dos anos finais. O algoritmo pode ser explicado como uma sequência de ações para obtenção de um resultado capaz de ser reproduzido todas as vezes em que esse conjunto for repetido (Borges, 2023). Em História, o conceito de algoritmo encontra muitos paralelos com o de mentalidades desenvolvido a partir da Escola dos Annales e que é entendido como o conjunto de estruturas mentais que delimitam e enquadram as ações humanas. Oliveira e Bastos (2015, p. 125-126) explicam que as estruturas mentais “são entendidas [...] como um conjunto de pressões, limites e barreiras, coibindo as mais diferentes variáveis de se elevarem acima de certo teto” e vão “originando permanências que [se] incorporam aos hábitos mentais daqueles que participam da formação social”. Assim, a mentalidade de uma época

corresponde a hábitos e/ou tradições que, ao serem analisados e compreendidos, permitem elucidar boa parte da realidade do período.

Inspirado pela possibilidade de entender a mentalidade como o algoritmo de um determinado período histórico, percebeu-se que a utilização de jogo didático seria uma solução razoável para que os *cyberaprendizes* entendessem tanto conteúdos históricos quanto o próprio conceito de algoritmo. O jogo ainda traria a leveza necessária para motivar a adesão à *Cyberliga* e aos desafios e treinamentos de Ciências Humanas, simultaneamente, incentivando a aprendizagem de objetos de conhecimento e habilidades selecionados.

***Ludus medievalis*: um produto educacional autoral**

Entre as habilidades cuja aprendizagem precisava ser recomposta nos desafios e treinamentos de Ciências Humanas da *Cyberliga* | *treinamento para heróis*, encontram-se as que estão sob o código EF06HI16 na BNCC e seus derivados estaduais, a saber:

- (EF06HI16) Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos.
- (EF06HI16RS-1) Identificar a estrutura social e econômica da Idade Média.
- (EF06HI16RS-2) Caracterizar as formas de trabalho na Europa Medieval. (Passo Fundo, 2019, p. 667).

Minha experiência como professor mostrou-me o quão árido pode ser o estudo de períodos espacial e temporalmente distantes, especialmente para estudantes de escola pública aos quais o saber histórico pode soar estéril diante de preocupações mais imediatas como as precariedades alimentar, financeira, habitacional e infraestrutural. Essa sensação é reforçada pelo contexto histórico-social que incentiva a alienação das pessoas em relação a esse conhecimento, como foi analisado anteriormente. Como (re)significar o estudo do período medieval europeu, estimulando nos *cyberaprendizes* a compreensão da época, seu impacto na História brasileira e na construção de nossa mentalidade atual?

Essa pergunta foi respondida com a elaboração de um jogo de tabuleiro de progressão da categoria *jogo sério* (ou *direcionado*) conforme as definições de La Carreta (2018):

Jogos de Progressão são os mais antigos da humanidade [...] jogo simples e clássico, com os peões sendo carregados do início ao fim do tabuleiro. Porém, os *power ups* [elementos dinâmicos usados de forma imediata] distribuídos em Sorte/Revés, potencializam as possibilidades na partida (p. 72).

Serious games seriam, então, por definição ‘jogos que usam a mídia artística dos jogos para entregar uma mensagem, ensinar uma lição, ou promover uma experiência’. Já Nick Iuppa e Terry Borst usam porventura o termo *Story-Driven Games*, algo como ‘Jogos Direcionados’ (termo bem interessante, levando em consideração que o foco deste tipo de jogo não está na sua ‘sobriedade’ e sim na sua mensagem passada de forma retórica, direcionada (p. 156).

A essa estrutura, mesclaram-se alguns elementos de *Role Playing Game* (RPG) – como a possibilidade de escolhas narrativas pelos jogadores, testes e cálculos com dados – a um jogo para três competidores, que representam cada um dos estamentos medievais (grupos sociais): clero, nobreza e servos. O tabuleiro tem a ilustração de um feudo medieval clássico – castelo, igreja, aldeia, estábulo, lagar, forno, moinho, mansos servil e senhorial – e um burgo, contando também com quatro nichos para depósito das quarenta e oito cartas de ação e das oito cartas de sorte-revés. O espaço do tabuleiro é atravessado por uma trilha de hexágonos assinalados, ora aqui, ora ali, com a inicial de um grupo social (C = clero, N = nobreza, S = servos). Três cartões são utilizados para sorteio de grupo social e dois dados de seis lados (D6), três cartelas de jogador para controle de pontuação e mais de duas centenas de fichas de pontuação para as cartelas completam o conjunto.

A partida inicia com os jogadores montando o tabuleiro e dispondo os peões junto às habitações correspondentes de cada grupo social. O jogador mais velho embaralha as cartas de ação e sorte-revés (Imagem 3), colocando-as sobre o tabuleiro nos locais indicados, joga os dados, multiplica o resultado por três e preenche a população de servos na cartela de jogador, embaralha as cartas de grupo social e as sorteia entre si os demais jogadores, determinando que estamento cada um representará. A ordem de jogada a partir de então passa a ser: primeiro o clero, seguido da nobreza e finalizado pelos servos. O primeiro jogador lança um dos dados e percorre com seu peão o número de hexágonos indicado: se o peão terminar a contagem em um hexágono com a marca correspondente a seu grupo social, o jogador “pesca” a primeira carta do monte. Se terminar no hexágono com a marca do raio, o jogador “compra” a carta de sorte-revés. Em ambos os casos, o jogador lê em voz alta o texto das cartas e todos os jogadores cujos personagens são mencionados nelas realizam a ação indicada, incluindo ou retirando fichas de pontuação ganha ou perdida. O jogo encerra ao não restarem mais cartas a serem compradas, cada jogador soma a pontuação de sua cartela, vencendo aquele que obtiver a pontuação total mais alta.

Imagem 3: Tabuleiro (frente), cartas de ação e sorte-revês



Fonte: acervo do autor

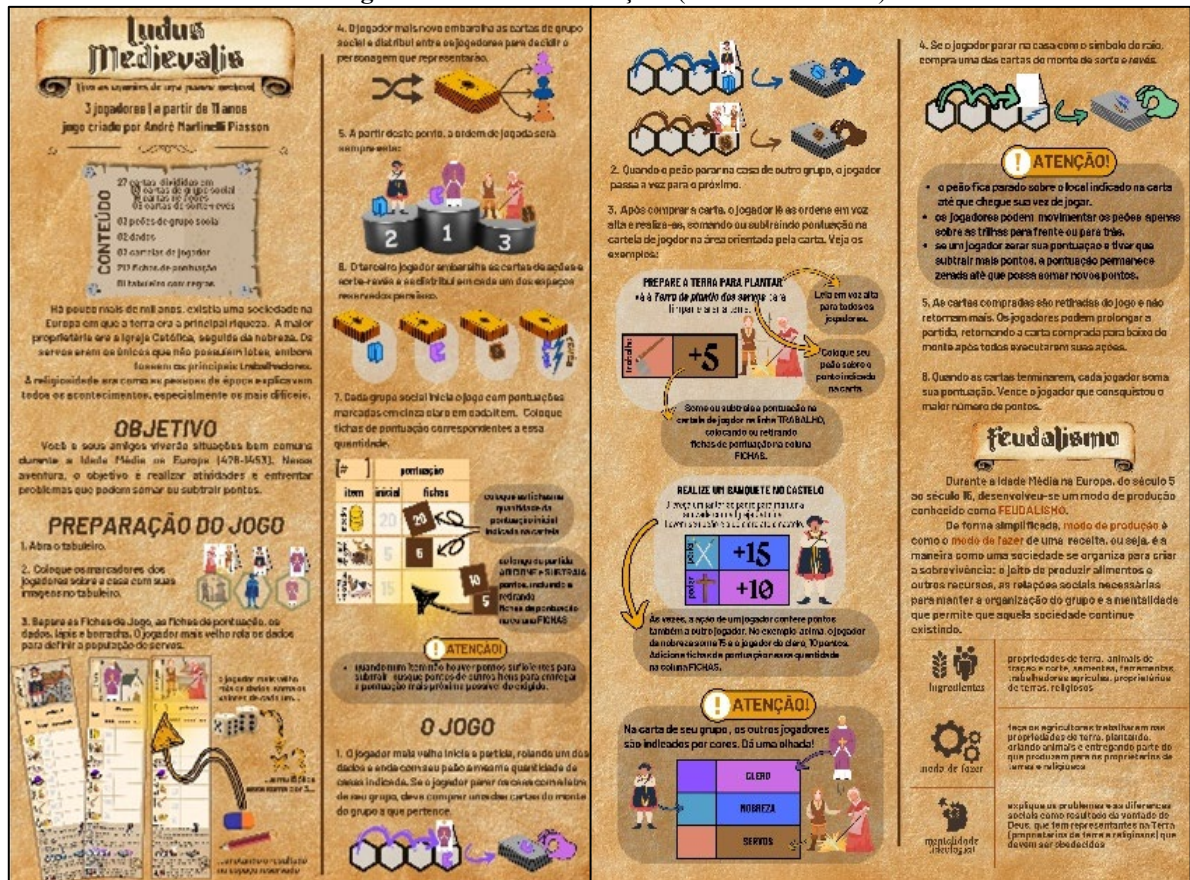
O grande desafio na criação de um *jogo direcionado* é, parafraseando Marcelo La Carreta (2018), usar um visual mais atrativo para incentivar seu uso e produzir seus efeitos de maneira mais interessante. Pensando nisso, mantivemo-nos fieis às pesquisas historiográficas não apenas nas informações básicas como cenário do tabuleiro ou os conceitos como vassalagem e servidão, mas também na mecânica da partida, simulando o cotidiano e as regras de funcionamento da sociedade medieval nas cartas de ação e sorte-revês, reservando punições ao jogador que burlasse o comportamento esperado para seu grupo social e planejando a pontuação de modo que o competidor representante dos servos nunca possa ganhar a partida ou seja severamente punido em faltas consideradas graves no período medieval. A ideia é de que, após algumas partidas, os estudantes percebam o mecanismo de funcionamento da sociedade medieval pela simulação de seu regulamento e seus estamentos. Para definição desses detalhes, utilizaram-se as pesquisas de Hilário Franco Jr. (2006) – centrada nas grandes estruturas medievais, tais como política, economia, mentalidade – e Will Durant (1957) – profissional de historiografia tradicional, que elenca pormenores da vida feudal essenciais ao desenvolvimento de uma trama de jogo. O principal objetivo dessas iniciativas foi distanciar o *Ludus Medievalis* dos jogos educativos convencionais em que a mecânica da partida se divorcia da narrativa do jogo.

Mantendo o foco da *Cyberliga* na participação dos estudantes, na criação e montagem dos objetos educacionais fornecidos no Caderno de Desafios, forneceram-se apenas o tabuleiro para montagem e as cartas, peças, cartelas, fichas e dados para que recorte, dobra e colagem pelos próprios *cyberaprendizes*. Pensando também na necessidade de que as instruções fossem

claras e permitissem a realização de partidas antes dos treinamentos, elaboramos um manual ricamente ilustrado impresso no verso do tabuleiro.

Em 2025, o *Ludus Medievalis* foi transformado em jogo digital utilizando-se da versão teste gratuita da plataforma *Articulate Storyline 360*, podendo ser acessado pelos notebooks de forma online ou baixando-se os arquivos nos aparelhos. Embora ainda não tenhamos conseguido apresentar esse formato aos *cyberaprendizes* – como a partida online tomaria muito tempo dos treinamentos e a intenção é que seja realizado como preparação a eles³.

Imagem 4: Manual de instruções (verso do tabuleiro)



Fonte: acervo do autor

Em síntese, os objetos educacionais de Ciências Humanas concentraram-se na interatividade e na ludicidade para que os *cyberaprendizes* compreendessem as Humanidades como estudos que possibilitam interpretação do cotidiano, de desvelamento de sua própria condição social e que a seriedade dos assuntos tratados não impede abordagens com atividades pouco convencionais ou mesmo inovadoras. Consequentemente, essas atividades somadas à metodologia da *Cyberliga* - sala de aula invertida, treinamentos online, gamificação, momentos

³ Ambos os formatos estão disponíveis em bit.ly/ludus_medievalis_on e bit.ly/ludus-medievalis-download.

“mão na massa” - deveriam produzir uma melhoria no desempenho dos estudantes envolvidos na área de Ciências Humanas na Avaliação Diagnóstica: é isso que passamos a analisar.

Relato de aplicação e principais resultados

A aplicação do *Ludus Medievalis* ocorreu a partir de 2024 durante a terceira temporada da *Cyberliga* motivada pela ampliação da carga horária de treinamentos para oito encontros online – e pela inclusão de quatro novas habilidades exigidas na Avaliação Diagnóstica. Atualmente, estando em desenvolvimento a quarta temporada, o *Ludus Medievalis* foi aplicado para as seis fases de 2025, apresentando-se neste texto:

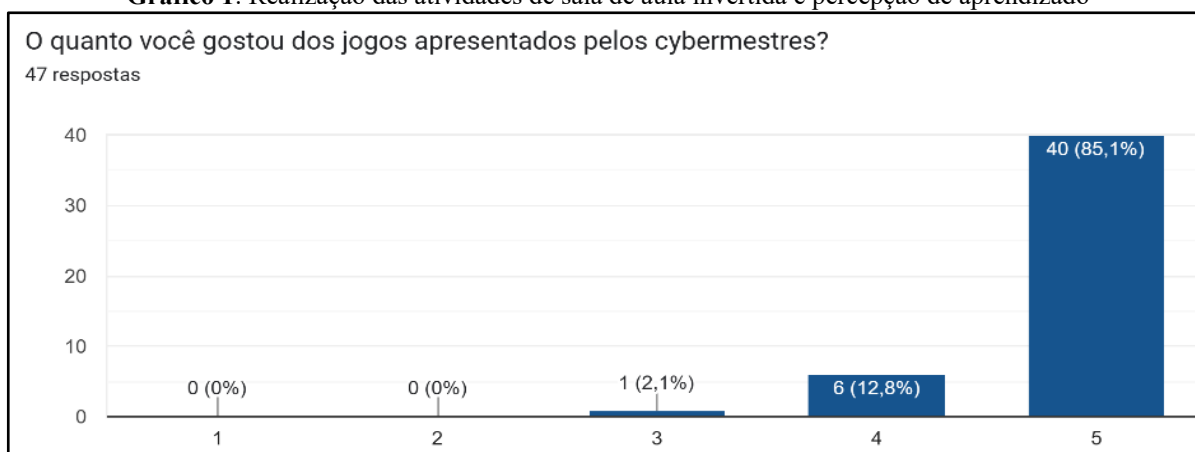
Dados qualitativos obtidos a partir de Formulário Google de avaliação da ação respondido por *cyberaprendizes* ao final de cada fase em ambas as temporadas;

Dados quantitativos do desempenho na Avaliação Diagnóstica dos participantes de 2024 na prova objetiva do segundo semestre daquele ano – para quem participou de fases concluídas anteriormente a esse período – e na prova objetiva do primeiro semestre de 2025 – para os que tiverem participado das fases na segunda metade de 2024;

Dados quantitativos de desempenho nas missões do Treinamento 6 - no qual se trata do período medieval - em 2024 e 2025.

Sobre os resultados qualitativos, 47 *cyberaprendizes* responderam o formulário de avaliação da ação, obtendo-se o gráfico 1.

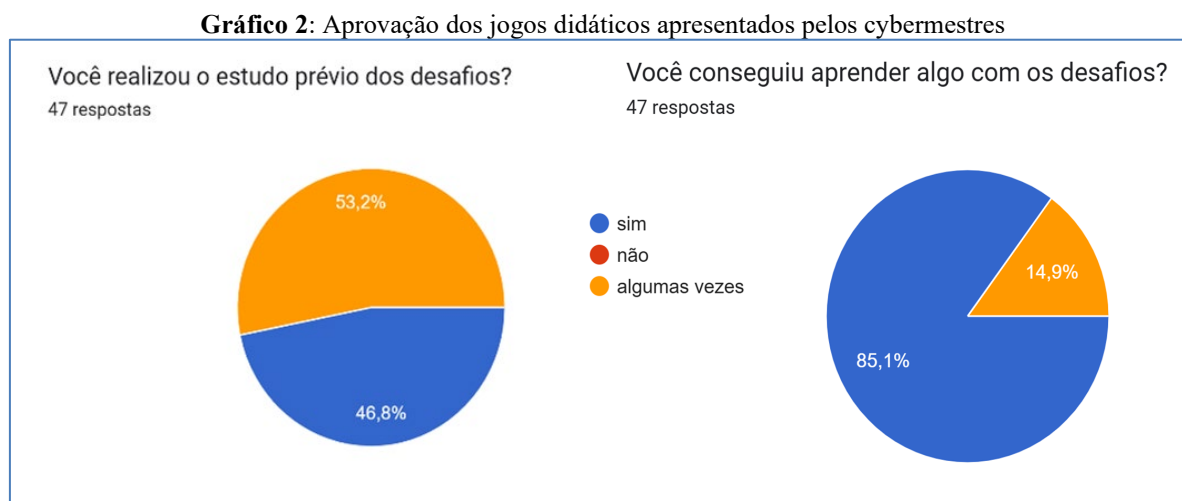
Gráfico 1: Realização das atividades de sala de aula invertida e percepção de aprendizado



Fonte: Cyberliga

Ainda que nesse formulário os estudantes referiram-se à totalidade de desafios da *Cyberliga* e que grande número não os tenha realizado integralmente, parece significativo que

85% afirmaram ter aprendido com os desafios efetivamente cumpridos – entre os quais, o *Ludus Medievalis*. Sobre a questão específica dos jogos, aparece ainda uma outra opinião exposta no gráfico 2.



Fonte: Cyberliga

Estabeleceu-se a nota 1 como representante de opiniões negativas - “não gostei” - enquanto a nota 5 representa opiniões positivas - “gostei muito”. Assim, ainda que houvesse jogos nos treinamentos das demais áreas e outros dois especificamente nas Ciências Humanas, conclui-se que – se o foco das respostas houvesse apenas se concentrado nos jogos dos treinamentos e o *Ludus Medievalis* não tivesse sido aceito por boa parte dos estudantes – o índice de rejeição seria muito maior, seja pela complexidade relativa do jogo, seja pela necessidade de manejo do material para finalização de sua montagem que poderia afastar os estudantes de sua utilização.

Quanto aos aspectos quantitativos, os dados são parciais por não ter sido concluída a coleta dos resultados das Avaliações Diagnósticas de 2025. Sobre as de 2024, percebe-se que, dos 67 *cyberaprendizes* participantes, 36% mantiveram ou melhoraram seu desempenho nas provas de Ciências Humanas.

Comparou-se, ainda, o desempenho dos participantes nas missões inicial e final do Treinamento 6 de Ciências Humanas, o qual trata do período medieval europeu, utilizando-se a seguinte classificação:

Quando a notação da missão final fosse superior à da missão inicial, considerou-se *aproveitamento total*;

Quando a notação da missão final fosse igual à da missão inicial, registrando nota igual ou superior a 6, considerou-se *aproveitamento parcial*;

Quando a notação da missão final é inferior à da missão inicial, considera-se aproveitamento *não-mensurável*.

A partir dessa classificação obteve-se a tabela 1.

Tabela 1: Aproveitamento das missões nas diferentes fases

Aproveitamento	2024					2025						
	fase 1	fase 2	fase 3	fase 4	%	fase 1	fase 2	fase 3	fase 4	fase 5	fase 6	%
Total					25							33,3
Parcial					37,5							66,7
Não-mensurável												

Fonte: Cyberliga

Percebe-se, que de 2024 para 2025, aumentou o número de fases em que o aproveitamento foi total - ou seja, a nota da missão final foi superior à da missão inicial. Embora em nenhuma das fases tenha havido diminuição da nota da missão final em relação à da missão inicial, predominou o aproveitamento parcial em ambos os anos letivos. Ainda que, nesse caso, as notações das missões tenham se estabilizado em valores iguais ou superiores a 6, é necessário pensar possibilidades de ampliar a adesão dos estudantes ao desafio para esse treinamento - que inclui o *Ludus Medievalis*.

Considerações finais

As ações da *Cyberliga: treinamento para heróis* têm renovado as expectativas deste autor em relação às possibilidades do magistério - especialmente na escola pública - pelas possibilidades de conhecer a Rede Municipal de Ensino de Passo Fundo para além das escolas em que atuou e, principalmente, de criar livremente alternativas que possam ser implementadas nesse modelo metodológico elaborado coletivamente para recomposição híbrida de aprendizagens.

Refletindo sobre os instrumentos de avaliação do formato do *Ludus Medievalis* e de sua eficácia no ensino de História na *Cyberliga* e na recomposição de aprendizagens dos *cyberaprendizes*, faz-se necessário aperfeiçoar a metodologia de sua utilização. Algumas possibilidades são:

Criação de questionários específicos para o jogo, versando sobre sua atratividade e compreensão da mecânica, assim como a influência na aquisição das habilidades a que se propõe recompor;

Preparação do jogo com os cybers durante um dos laboratórios em que se realizaria também uma sessão de partidas;

Treinar os cyber+ para conduzirem uma sessão de partidas em um dos treinamentos com supervisão (presencial ou online) do cybermestre de Ciências Humanas;

Garantir um dos treinamentos para os estudantes jogarem a versão online nos notebooks da escolantação do *cybermestre*.

Finalmente, parece importante registrar que o formato de jogo dá a professores e estudantes possibilidades de tratar do objeto do conhecimento de maneira mais divertida, menos densa e muito mais efetiva para a compreensão e a fixação de noções, conceitos e fatos. O professor terá a possibilidade de individualizar suas observações no momento mesmo das partidas, ouvindo comentários, entendendo a compreensão dos estudantes sobre a narrativa lúdica e percebendo suas evidências das partidas. Finalizado o jogo, antes mesmo de qualquer aula expositiva sobre o tema, o professor conseguirá dialogar com os estudantes sobre aspectos sócio-econômico-culturais do período medieval e não apenas “discursar” sobre ele, aprofundando com textos, vídeos e documentos históricos o que considerar relevante ou ainda insuficiente.

Referências

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O fenômeno da pós-verdade. **Alceu: Revista de Comunicação, Cultura e Política**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 41, p. 35-48, jul./set. 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/41730/2/O%20fen%C3%B4meno%20da%20p%C3%B3s-verdade.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 10 jun. 2025.

BORGES, Diélen. Da Grécia antiga às redes sociais: como os algoritmos fazem parte de nossas vidas. **Portal de Notícias da UFU**, Ciência, Uberlândia, 22 ago. 2023. Disponível em: <https://comunica.ufu.br/noticias/2019/11/da-grecia-antiga-redes-sociais-como-os-algoritmos-fazem-parte-da-nossa-vida>. Acesso em: 15 jun. 2025.

DIEHL, Astor Antônio. **Vinho velho em pipa nova**. Passo Fundo: UPF, 1997. (Série Ciência: História).

DURANT, Will. **História da civilização, vol. 3: a idade da fé**. 2. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1957.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A idade média: nascimento do ocidente**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

GINZBURG, Carlo. **Mito, emblemas e sinais: morfologia e prática**. São Paulo: Cia. das Letras, 1991.

LA CARRETA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.

OLIVEIRA, Amanda Muniz; BASTOS, Rodolfo. Os modos de sentir o mundo: a história das mentalidades e sua relação com o inconsciente coletivo. **Revista Expedições: Teoria & Historiografia**, Goiânia, v. 6, n. 2, p. 119-134, 2025. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/revista_geth/article/view/2848. Acesso em: 5 ago. 2025.

PASSO Fundo. Secretaria Municipal de Educação. **Documento orientador do território municipal de Passo Fundo**. Passo Fundo: SME, 2019. Disponível em: https://www.pmpf.rs.gov.br/educacao/wp-content/uploads/sites/43/2021/12/sme_doc_orientador_2019_final.pdf. Acesso em: 18 ago. 2025.

PASSO Fundo. Secretaria Municipal de Educação. **Cyberliga**. Passo Fundo, 2025. Disponível em: <https://www.educapf.org/cyberliga>. Acesso em: 30 jun.2025.

PIASSON, André Martinelli. **Ludus medievalis**. 2023-2025. Disponível em: https://bit.ly/ludus_medievalis_verseos (versão tabuleiro); https://bit.ly/ludus_medievalis_on (versão digital online); <https://bit.ly/ludus-medievalis-download> (versão digital download). Acesso em: 20 ago. 2025.

PIASSON, André Martinelli et al. **Cyberliga: treinamento para heróis: manual da escola**. 2024. Disponível em: bit.ly/manual_escola. Acesso em: 25 jun. 2025.

Sobre o autor

André Martinelli Piasson: graduado/a em História - Licenciatura Plena (Universidade de Passo Fundo), tem Especialização em Cultura Material e Arqueologia (Universidade de Passo Fundo), formação profissionalizante em Designer Instrucional para Educação (Escola Britânica de Artes Criativas & Tecnologia) e é pós-graduando em Gamificação e Design de Games. É professor da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura Municipal de Passo Fundo, RS, Brasil. Tem experiência em produção de material didático em formatos analógico e digital e ensino híbrido.
E-mail: andre.piasson@prof.edu.pmpf.rs.gov.br

Recebido em: 23 nov. 2025

Aprovado em: 12 abr. 2026