

XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013

ANPUH
BRASIL

Relato de experiência: Produção e aplicação de um Jogo didático no Ensino Médio na disciplina de História.

DAVI MELO BORGES¹
COSMA SILVA DE ARAÚJO²
TATIANA RODRIGUES PASSOS³

RESUMO: Não é nosso objetivo aqui discutir sobre as concepções teóricas sobre a utilização dos jogos no ensino de história, mas relatar uma experiência sobre a produção e aplicação de um jogo didático no ensino de História e apresentar as possibilidades de uso do mesmo. Tentamos mostrar que por meio de jogos, no ensino, a possibilita de uma renovação no método de ensino, por que gera uma nova linguagem, estabelecendo uma aproximação entre aluno e conteúdo, mas não devemos esquecer que todo jogo tem seus objetivos e que não pode servir apenas como uma prática lúdica, mas, sobretudo educativa levando aos discentes ao questionamento, a pesquisa e despertando-o a curiosidade.

Palavras Chaves: Ensino; História; Jogo Didático

A IDEIA

Partindo da ideia de Bitencourt de que “os materiais didáticos são mediadores do processo de aquisição de conhecimento, bem como facilitadores da apreensão de conceitos, do domínio de informações e de uma linguagem específica da área de cada disciplina- no nosso caso, da História. (BITENCOURT, 2005,p.229)

¹ Graduando em História pela Universidade Estadual Vale do Acaraú- UVA, Bolsista FUNCAP.
E-mail :daviborges2@gmail.com

² Graduanda em História e bolsista do Programa de Educação Tutorial – PET pela Universidade Estadual Vale do Acaraú-UVA. E-mail: Cosmaaraujo@hotmail.com

³ Graduando em História pela Universidade Estadual Vale do Acaraú-UVA, Bolsista FUNCAP.
E-mail

O jogo didático está incluindo no conjunto de materiais que autora classifica como “suportes informativos”, ou seja, que é portador de discursos referentes aos conteúdos das disciplinas.

O Jogo foi produzindo em equipe na disciplina prática de instrumentos didáticos ministrados pela professora Chrislene Santos no 4º período no ano de 2012 no curso de História da Universidade Vale do Acaraú. A professora pediu para as equipes e visitassem algumas escolas nas suas cidades para conhecer os materiais didáticos existentes, nas escolas, que poderiam ser apropriado para o ensino de História, levou alguns jogos existentes no mercado como o Detetive e discutimos sobre as possibilidades do mesmo, se era fácil, educativo, as dificuldades.

A turma se reuniu para decidir o iria ser produzido, pensamos nos principais temas a serem abordados, nas dificuldades que os alunos têm com disciplina de história, pensamos também no tempo destinado as aulas de História. Então ficou decidido o publico alvo, seriam turmas de 3º ano pelo fato deles estarem terminando o ensino médio e se preparando para o Enem, acreditamos que os conteúdos são pertinentes parra esse público, já que o jogo tem como objetivo de revisar as matérias que supostamente teriam estudado durante o ensino Básico. Indicado para os alunos do 3º ano por eles já terem visto os conteúdo de todos os períodos, esse jogo poderá também funciona como um instrumento de avaliação, através dele, fazer um diagnostico dos conteúdos que aquele grupo tenha mais dificuldades. É importante também, como uma forma de revisão, uma vez que eles vão passar pelo processo seletivo do vestibular, pois o jogo tem questões chaves, que cai nos vestibulares.

I.I Sobre o jogo: Materiais e métodos

Buscamos elaborar um jogo e uma metodologia de ensino que possibilitasse a compreensão da complexidade histórica por parte dos alunos.

O jogo foi em sua grande maioria produzido com materiais recicláveis, como papelão, revistas, tampas de refrigerantes, matérias de fácil acesso que buscasse facilitar a construção.

Levantando outra questão na qual os alunos junto com professores, tanto de História como de Artes, possam vir a produzir seus próprios materiais, promovendo a interdisciplinaridade entre ambas as disciplinas e o maior interesse por parte dos alunos.

É um jogo de tabuleiro que funciona como uma espécie de mala, onde podemos guardar os materiais que fazem parte do jogo, como lupa, ampulheta, as caixinhas e bonequinhos que irão representar os jogadores.

Fizemos questão de deixar bem claro na carta de apresentação do jogo as regras, objetivos e conteúdo do mesmo. O texto a seguir foi reproduzido na carta de apresentação do jogo que funciona como uma espécie de pergaminho.

Começamos pelo o nome:

O TEMPO NÃO PÁRA⁴

Olá Amigos! Vamos brincar com a história? Você já parou para pensar que a história pode ser uma continuidade? Você já pode perceber que os diversos aspectos culturais da humanidade vão se modificando ao passar dos anos e muitos ganham novas formas? Bem! Este jogo lhe conduzirá a estas reflexões. Que tal conhecermos melhor? Prontos para a viagem. Aqui vamos nós.

Orientação e Regras do Jogo:

O jogo deve servir para a compreensão, explicação dos fatos e elementos históricos. Além de orientar de uma maneira lúdica o processo de ensino e aprendizagem de história.

Está dividido por casas enumeradas, sendo estas uma linha do tempo que percorre os períodos históricos. Cada Período contém uma caixa com oito perguntas e respostas, respectivamente. Acertou a pergunta pula uma casa, errou permanece onde estar.

O jogo faz uma alusão a um túnel do tempo onde os personagens poderão sair dos seus espaços temporais e percorrer outros a fins de conhecer novas culturas e vivencias sociais do passado. Dentre os diversos aspectos, destacam-se as seguintes temáticas: Economia, Cultura,

⁴ Esse nome foi escolhido justamente para mostrar para os alunos que história não é apenas uma disciplina que se aprende nas carteiras escolares, mas estar presente no cotidiano, cabe ao professor mostra essa relação, enfatizando que história não é só passado.

política, religião, gênero, comunicação, cidade e conflitos. A partir dessas ideias vocês jogadores poderão montar um mapa padrão para o estudo da história relacionado- se entre si.

Dos Participantes:

I – O jogo contará com 8 participantes inicialmente divididos em dois grupos. Cada grupo contendo 4 jogadores. O importante é saber que a cada situação podemos mudar a quantidade de jogadores.

II - Cada jogar por sua vez deverá escolher um personagem histórico que irá representar, os jogadores devem identificar os períodos históricos representados iconograficamente por cada bonequinho feito sobre tampas de refrigerante.

III - Em seguida todos os jogadores entram em consenso para estabelecer qual jogador iniciará a partida. Posteriormente esse jogador deverá lançar o dado e encaminhar-se para sua respectiva casa. Caso o jogador caia nas casas que contém as caixas de perguntas, este deverá esperar para o jogador do outro time lhe questionar a pergunta escolhida.

IV- Os participantes terão como objetivo, responder as perguntas expostas pelos adversários, estas estão contidas nas caixas dos períodos históricos, assim conseguiram viajar pelo tempo e efetuar o trajeto.

- V – O grupo que conseguir transportar o maior número de personagens históricos até o pódio da chegada vence a partida. (os bonequinhos que são os que vai representar os jogadores no tabuleiro, cada um representante de um jogador)

E lembre-se a história nunca tem um fim, apenas um novo recomeço.

Bom Jogo!

Tabuleiro representa o tempo (períodos)

O jogo contém 8 caixinhas, cada uma com imagens representativas de cada período, e contendo 08 perguntas sobre o período correspondente. O tabuleiro contém 22 casas alternando uma. Sobre as questões é importante ressaltar que eram perguntas abertas, reflexivas, apesar de serem múltipla escolha, elas trazem informações importantes nas próprias perguntas como, por exemplo, a pergunta referente ao Brasil república:

Faz parte do jogo também uma lupa, um dado e uma ampulheta para contar o tempo para a resposta, e a lupa para levar a questão da investigação, mas também pelo fato de as cartas com as perguntas serem pequenas. Os alunos ficaram fascinados com a ampulheta, falamos para eles sobre a importância do tempo para o historiador.

A aplicação do jogo aconteceu na Escola Jarbas Passarinho, onde aconteceram duas visitas antes da aplicação do mesmo. Uma para conhecermos o material existente na escola, outra para assistir uma aula na turma de 3º ano e a última para a aplicação.

A visita para o reconhecimento da Escola e da Turma ocorreu no dia 08 de novembro na Escola de Ensino Fundamental e Médio Ministro Jarbas Passarinho no Bairro do Junco em Sobral Ceará, onde assistimos à aula na turma do 3º ano do Ensino médio com a professora Consolidação de Carvalho. A aula teve início uma hora e teve término uma e quarenta, quarenta minutos de aula.

A professora de uma maneira clara e extrovertida apresenta o conteúdo de uma maneira engraçada que prende a atenção dos alunos, ela não se utiliza de nenhum outro material didático, a não ser o quadro e a apostila organizada pelos professores da Escola. Apesar de não utilizar muitos recursos didáticos, mostrou que tem domínio de conteúdo e de sala também.

O Ensino deve levar aos alunos o reconhecimento de seu papel na sociedade no sentido de proporcionar a consciência histórica. O Professor de História apesar de seguir um programa estabelecido pelas Escolas, deve vê-lo que “O livro didático é uma fonte útil para a cultura escolar desde que não mais seja o lugar de toda a História”, (SILVA, 2010:29) nesse sentido criar novas possibilidades de uso do livro didático.

Esse é um ponto positivo na aula da professora Consolação ela utiliza o livro didático, mas retira dele o que considera mais importante para os conhecimentos dos alunos, o professor age com autonomia na escolha desse conteúdo a ser ensinado.

O conteúdo do dia foi ascensão e queda da união das repúblicas soviéticas-URSS, explicando e relacionando o capítulo passado o mundo pós-guerra, os alunos copiando a matéria, uns se interessavam na aula outros não, mas um fato que considero muito importante foi que teve um momento que a professora saiu da sala e os alunos ficaram sozinhos eles permaneceram no mesmo ritmo.

No dia 23 de novembro voltei à escola para aplicar uma metodologia na sala da Professora que havia visitado no dia 08. Para aplicação dessa metodologia contei com a ajuda dos alunos do Curso de História Tatiana Passos e Davi Borges, pois a mesma estava fazendo uma atividade de estágio na sala da professora, e o Davi que é bolsista do Laboratório de Ensino do Curso de História da UVA.

1º MOMENTO

Dividimos a sala em duas equipes de oito pessoas, pois nesse dia segundo a professora como era sexta feira tinha ido poucos alunos. Colocamos a música samba enredo da escola Vila Isabel 1998 com o título *Lágrimas, Suor e Conquistas No Mundo Em Transformação*, entregamos a cada aluno uma folha com a letra da música e por meio dela trabalhar as transformações históricas, explicando que essa divisões entre Idade Média, Moderna e Contemporânea são convenções que facilita o estudo da História.

O homem no tempo guerreia

Seu rastro semeia ambição

É a chama da conquista acesa no seu coração

“A luz de Roma se apaga”

Daí se propaga a transformação

O clero, a bem da verdade,

*Julgava o herege na inquisição
Baila no ar a esperança
O homem avança no velho mar (bis)
Um horizonte de riquezas
Fazia a Europa prospera
Da burguesia surge o renascer
Valorizando ideais
Aniquilando o jeito de ser
Da soberania dos feudais
A sede da cobiça deságua na deriva das águas
A chegada triunfal
Às Índias, ao novo continente
E a este paraíso tropical
Velas ao vento! O rei mandou
O navegante outras terras conquistou
Tantos sem terra ficaram!
A sabedoria o poder contestou
Raios divinos iluminaram a humanidade
Na França movimentos radicais
Deram ao mundo outra mentalidade
No girar da coroa, a liberdade
Igualdade ecoa no meu cantar (bis)
A Vila, numa boa, agita o Carnaval
É fraternidade universal
O homem...*

A partir da música que estava sendo passada em áudio os alunos acompanharam a letra, fizemos uma análise do que a música estava tratando. Falamos um pouco sobre a “evolução” do

homem nos períodos históricos, falamos que um período não acaba de uma hora para outra, que existem rupturas também permanências na História, demos o exemplo das festas religiosas os festejos de São Francisco, *que ocorre na cidade de Sobral é um exemplo de resquícios de medievalidade.*

Explicamos para eles o que era o jogo e as regras do mesmo, pedimos para eles identificarem através das caixinhas do jogo os períodos históricos, pois todos representam através de imagens um período, depois houve a escolha de um personagem que iria representá-lo no jogo. O que pudemos observar é que apesar de as imagens serem representativas, e de nós termos dado várias dicas sobre características dos períodos, a maioria dos alunos sentiram dificuldades de identificar qual caixa representa os períodos correspondentes às imagens, isso nos faz pensar sobre a validação de periodização da história no ensino.

O jogo possibilita tanto o trabalho com a noção de sujeito e de tempo histórico, ao falarmos das divisões dos períodos históricos, e dos marcos, que são construções dos historiadores em determinados tempos e de acordo com as concepções teóricas dos mesmos, mostramos que é.

(...) preciso que iniciemos o aluno no fato de que o conhecimento histórico é algo construído a partir de procedimento metodológico; em outras palavras, que a história é uma construção. Isso é fundamental para o início da destruição do mito do saber acabado e da história como verdade absoluta. (CABRINI, 2000:43.)

Além de você mostrar que o aluno faz parte da construção do conhecimento histórico, e das próprias fontes, podendo com isso trabalhar a noção do sujeito histórico e de tempo. Tendo em vista que *“Atualmente a preocupação com a importância do conhecimento histórico na formação intelectual do aluno faz com que um dos objetivos fundamentais do ensino seja o de desenvolver a compreensão histórica da realidade social”*. (SCHIMMIDT, 2004:49).

COMEÇOU O JOGO.

Logo de início eles ficaram um pouco tímido, mas logo por meio de estratégias como apresentação de cada um, falamos um pouco do objetivo do jogo e que eles seriam os primeiros a

jogar, criamos um espaço divertido e descontraído, foi quando eles começaram a se interessar, além do incentivo da professora de um ponto a mais na média para a equipe que ganhasse.

Como todos os homens são determinados pela história vivida, todos são sujeitos da própria história; isso equivale a entender que a história é feita por todos. (...) “um dos objetivos do ensino de História consiste em fazer o aluno como partícipe do processo histórico”. (SCHIMMIDT, 2004:125) A função do professor de história é saber que,

Seu objeto de estudo com seus alunos tratará sobre o que fazem os homens, como vivem, ou seja, como trabalham, como se alimentam, como se alimentam, como pensam, como se organizavam politicamente, como se divertem, como se deslocam em uma determinada época (agora ou antigamente), em determinado lugar. (CABRINI,2000:55.)

Quando propomos essa ideia à professora ficou bastante empolgada, e aceitou que utilizássemos duas aulas de quarenta minutos cada, pois além de os alunos reverem os conteúdos estudados, eles se divertiram aprendendo história, a professora também nos avaliou, aprovou o jogo e disse que está de acordo com o público alvo que é os alunos de turmas de 3º ano do ensino médio.

O Jogo foi produzido para uma aula de quarenta minutos, no entanto como também houve discussão de conteúdos utilizamos duas aulas. Sabemos que as horas destinadas às aulas de História é pouco, e que os professores vivem sobrecarregadas com o tanto de atividades que estão submetido, mas sabemos também que os mesmos também podem fazer uma aula diferente, que chama atenção dos alunos, uma paródia, uma música, um vídeo, o uso de documentos em sala de aula, sair da rotina, não tornar aula show, mas torna-las mais atrativas. Fugir da “ideologia fatalista, imobilizante” que permeia a sociedade neoliberal de hoje.

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que- fazeres se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho intervindo, educo e me educo. Pesquiso para conhecer e o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE,2011:06).

A professora nos falou da importância da universidade ir as Escolas, e que o Jarbas Passarinho é privilegiado com as ações do Curso de Ciências Humanas, uma vez que fica

próximo ao colégio. O grande problema da universidade hoje é a distância entre o que aprendemos nos cursos de licenciatura, e o ensino em sala de aula nos níveis fundamental e médio. E a nossa atividade foi importante, pois levou até o ensino médio o que está sendo produzido na academia permitindo esse rico diálogo entre o ensino básico e o superior.

O Jarbas tá aberto, pra que vocês venham aprender, pra que vocês venham ensinar, porque as vezes a gente se afasta da Universidade fica só aqui dentro do espaço do ensino Básico, e a gente fica perdendo as nossas pesquisas, tragam pra gente, que a gente também dar pra vocês o espaço da sala de aula, a gente divide.(entrevista com a professora consolação: 2012)

Conclusão

A pretensão deste relato de experiência foi mostrar as diversas formas que o ensino de história pode assumir, não ficando apenas aos modelos tradicionais que muitos professores absorvem para suas salas de aula, cabe a nos a renovação do ensino, no artigo *Por um ensino que deforme: o docente na pós-modernidade*, Muniz vai trazer essa discussão, o ensino que deforma para ele é o ensino que instiga que problematiza desperta no aluno a curiosidade, e esse foi o objetivo desse jogo busca associar o lúdico ao ensino de história.

Temos que agradecer a equipe da Escola Jarbas Passarinho em nome da Professora Consolação de Carvalho, pelo fato de encarar esse desafio e nos permite adentra em seu espaço escolar, agradecer aos alunos pela participação nos projetos, que foi de grande serventia, pois com eles podemos ver os acertos e os concertos que devemos fazer no jogo.

Referências

BITENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de História: Fundamentos e Métodos*. São Paulo. Cortez Editora.2005.

CABRINI, Conceição (org.). *Ensino de história: revisão urgente*. São Paulo: EDUC, 2000.p.43.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. *Por um ensino que deforme: o docente na pós-modernidade*. In: Áurea da Paz Pinheiro e Sandra C. A. Pelegrini. (Org.). *Tempo, Memória e Patrimônio Cultural*. 1 ed. Teresina: EDUFPI, 2010, v. 1, p. 55- 72. Texto disponível no site:
http://www.cchla.ufrn.br/ppgh/docentes/durval/artigos/por_um_ensino_que_deforme.pdf

XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013

ANPUH
BRASIL

11

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à Prática Educativa*. São Paulo.2011.

SCHIMMIDT, MARIA AUXILIADORA, CAINELLI Marlene. *Ensinar História*. São Paulo: Editora Sinopse, 2004. .

SILVA, Marcos Antônio da and FONSECA, Selva Guimarães. Ensino de História hoje: errâncias, conquistas e perdas. Rev. Bras. Hist. [online]. 2010, vol.30, n.60.