

# **PIBID-HISTÓRIA (NATAL) - Trabalhando com jogos: uma atividade pensada para além da sala de aula**

**Ágda Priscila da Silva**

(Graduanda em História/UFRN)

**Arthur Cássio Oliveira Vieira**

(Graduando em História/UFRN)

**Débora Quézia Brito da Cunha**

(Graduanda em História/UFRN)

## **Resumo**

O presente trabalho abarca nossas reflexões quanto a alguns aspectos que permeiam o uso e a produção de jogos didáticos no ensino de história por professores da rede básica pública de ensino. Tais reflexões são o resultado de nossas experiências enquanto bolsistas do subprojeto de História (Natal) do PIBID-UFRN, que nos permite aliar teoria e prática, no propósito de inovar os métodos de ensinar a história, contribui para nossa formação inicial docente, colaborando com o desenvolvimento intelectual do aluno da rede pública, e este colabora para nosso desenvolvimento enquanto futuros profissionais, coopera e oferece ao professor supervisor uma oportunidade de repensar o seu desempenho como docente, assim como ele pode nos fornecer a chance de aprender com a sua experiência de sala de aula. Ocorre, portanto, uma troca mútua e benéfica de conhecimentos e experiências. Para formular nosso trabalho, utilizamos reflexões de autores como Circe Bittencourt (2004) e Selva Guimarães Fonseca (2005), utilizamos também um artigo da pedagoga Tânia Ramos Fortuna (2000). O acesso a tais considerações contribuíram para a compreensão das premissas que implicam na postura do docente na sala de aula quanto a aplicação de novos métodos de ensino, em nosso caso especificamente: a utilização de jogos didáticos em atividades dentro da classe e fora da mesma. Neste trabalho relataremos nossa experiência com uma atividade extra-classe com jogos didáticos, empreendida por nós, durante a Semana de História da Escola Estadual José Fernandes Machado, ocorrida entre os dias 09 a 11 de novembro do ano de 2011. Num primeiro momento, iremos fazer algumas considerações sobre o uso de jogos didáticos como ferramenta educacional no ensino de história, posteriormente, apresentaremos nosso relato sobre a experiência na Semana de História, e concluiremos com algumas considerações sobre a utilização de jogos didáticos e o ensino de história.

Palavras-chave: História, ensino, jogos

## **Introdução**

A utilização dos jogos didáticos na educação não é uma novidade. Mesmo assim, quando o aparelho lúdico aparece em sala de aula, o faz de maneira tímida. É mais habitual visualizarmos essa proposta quando nos referimos às disciplinas das ciências exatas e biológicas no ensino de adolescentes, apresentando assim uma variação dos recursos didáticos, indo além da aula comum. Por outro lado, as licenciaturas das ciências humanas também não abrem mão do recurso lúdico pela consideração da insuficiência da aula expositiva. O lúdico é incontestavelmente enriquecedor se aplicado nas ciências humanas. No caso da disciplina de História, a utilização de jogos em sala de aula é parca, tanto no que se refere à utilização deste recurso em sala por professores na educação básica, quanto na produção bibliográfica

sobre a temática. Desta maneira, nossa escolha por esse recurso didático se deu pela necessidade de investigar e experimentar como se dá a apreensão dos conteúdos de História por alunos de Ensino Médio através de jogos.

De tal modo, propomos aos professores, empreender aulas mais dinâmicas e participativas, nas quais os discentes possam atuar como sujeitos ativos do processo cognitivo, por meio dos jogos. É nesse ponto que nos questionamos: como os jogos didáticos podem auxiliar no ensino da disciplina de História, e como podem também facilitar o processo perceptivo dos alunos em relação aos conteúdos da disciplina?

## **1. Pensando a utilização de jogos como recurso educacional**

A utilização de jogos na sala de aula é uma técnica bastante diferente das tradicionais aulas expositivas, fato que por si só, já tende a causar um impacto diferente nas crianças e nos adolescentes - por ser uma novidade, o que, conseqüentemente, atrai maior atenção dos alunos, e uma maior interação por meio do contato material com a realidade estudada. Segundo Fonseca (2005), os novos métodos que podem ser empregados pelo professor em sua aula ampliam também as possibilidades de ensino, permitindo assim, ao professor e ao aluno experimentarem uma nova maneira de conceber a educação. É neste aspecto que reside à proposta da educação participativa. É interessante fazer com que, os alunos possam pensar e refletir criticamente, tornando-se agentes ativos do seu próprio conhecimento.

Cabe ressaltar ainda que quando se trata da educação por meio de jogos não se tem a intenção de transformar o momento da aula em uma grande brincadeira sem sentido. Utiliza-se o jogo como um mecanismo de desmistificação e interação à compreensão dos conteúdos por parte dos alunos. Portanto, a escolha dos jogos, a sua organização e a sua aplicação devem ser muito bem pensadas e exploradas pelo docente, para que a sala de aula não se torne um espaço da ludicidade despropositada. É referente a isso que Fortuna observa:

Mas não qualquer jogo, ou melhor, com qualquer atividade apressadamente identificada como jogo, já que nem todo jogo contribui para a construção do sujeito e do conhecimento ou, ainda, para a valorização dos vínculos coletivos e inserção na realidade. O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é por esta razão fundamental. (FORTUNA, 2000:04)

Circe Bittencourt (2004) explora as questões relativas ao ensino de História no Brasil, explicitando seus desafios, conquistas, e explorando também a utilização de novas metodologias. Ela aponta ainda que a História possui grande peso na formação intelectual e humanística das atuais gerações. A autora nos ensina, deste modo, que a abordagem eficaz do docente em história deve apontar para a aproximação cada vez mais efetiva entre os conteúdos explorados na sala de aula e o cotidiano dos alunos, tendo em vista que ensinar já se apresenta como um grande desafio, e este desafio tornar-se-á ainda maior se não existir uma identificação do aluno com a disciplina, o que pode ser gerado pelo espaçamento entre as considerações da aula e a realidade cotidiana. O grande desafio, ao qual nos propomos enfrentar é a aplicação de novas metodologias, que nem sempre são bem aceitas pela administração da escola, ou mesmo pelos próprios alunos.

Para constituição e aplicação de nosso projeto, discutimos os conceitos de aprendizagem e jogos didáticos, por serem dois aspectos centrais de nossa pesquisa, já que temos a intenção de investigar como os alunos aprendem por meio da utilização dos jogos didáticos.

Para Paulo Freire (1996), o processo de aprendizagem é, muito além da pura transferência de informações, uma dinâmica de construção que se dá por meio das interações professor-aluno, indicando para o estabelecimento de uma mente crítica, reflexiva, e a obtenção de conhecimentos realizada pelas próprias relações dos alunos. A formação linguística “jogo didático” significa, etimologicamente, um passatempo ou um exercício realizado entre duas ou mais pessoas, que possui a finalidade de instruir e apontar para o ensino de uma determinada ciência. Segundo Fortuna (2000), cada sociedade tem um determinado valor que é atribuído ao jogo, e, no âmbito educacional, esse jogo pode funcionar também como uma maneira de abordar conteúdos e construir conhecimentos. Assim, os jogos podem sim estar presentes na sala de aula, auxiliando na aprendizagem.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença. (FORTUNA, 2000:09)

Sob estas perspectivas podemos assim, estabelecer que os jogos didáticos em sala de aula são muito mais que meros atrativos para os alunos, ou mesmo um aparato

da ludicidade vazia. Se bem trabalhados, os jogos podem ser bem-sucedidos quanto à interação dos alunos entre si, e com o próprio professor na construção do aprendizado e de seu desenvolvimento cognitivo.

## **2. Relato de experiência na Semana de História (2011)**

Obtivemos a experiência do trabalho com os jogos didáticos atrelados ao ensino de História, na Semana de História, realizada na Escola Estadual Professor José Fernandes Machado, situada no bairro de Ponta Negra, Natal/RN, durante o período compreendido entre os dias 9 e 11 de novembro de 2011. A princípio, nosso objetivo com a aplicação dessa ideia na semana de história, promovida pelo PIBID juntamente com a escola campo de atuação, foi o de identificar se os alunos trabalhariam melhor em grupo bem como em atividades diferentes das promovidas nas aulas convencionais. Assim, objetivamos analisar o esforço intelectual; a interação dos alunos com os jogos; a eficácia da utilização deste recurso didático como um meio de promover o desenvolvimento cognitivo e a consciência crítica; e, paralelamente, investigar se os jogos facilitam o processo de construção do conhecimento relativo à disciplina de História, especificamente.

Os jogos utilizados foram idealizados e confeccionados por nós. O primeiro deles possuía a configuração de um jogo de tabuleiro, no formato de uma dama, por meio do qual podemos explorar diferentes temáticas da História. Nesse caso, utilizamos o assunto referente à Guerra Fria, onde um lado da dama representava o pólo capitalista liderado pelos EUA, e o outro lado representava o pólo capitalista, liderado pela URSS. O segundo jogo era também de tabuleiro, e tratava de conteúdos relacionados à atuação do cangaceiro Lampião e o seu bando no nordeste brasileiro, por meio do qual os alunos percorriam um caminho, passando por diversos momentos importantes da vida do bando, e compreendendo um pouco mais sobre questões relativas ao banditismo social. Já o terceiro era um jogo da memória, onde tínhamos dispostas na mesa 40 cartas, sendo 20 amarelas contendo imagens e 20 vermelhas contendo informações sobre as imagens, correspondendo-se umas às outras. Neste último, exploramos conteúdos diversificados da História, desde a cultura material da Pré-história até os nossos dias atuais, com imagens de obras de arte, campos de batalha, monumentos, personalidades, símbolos, entre outros.

Pudemos observar que os alunos se interessaram bastante pelos jogos, participando efetivamente dos mesmos, de maneira que o stand era frequentemente

visitado, e o trabalho foi realmente produtivo. Consideramos também que a articulação dos jogos se deu de maneira muito feliz, pois permitiu que aos poucos, à medida que os alunos jogavam, fôssemos destacando aspectos da História ligados a cada um daqueles elementos lúdicos. Desse modo, os alunos construíam conhecimentos acerca da História, e os jogos alcançaram seu real objetivo, que era não apenas entreter, mas também, e principalmente, incitar o trabalho em equipe, explicitar conteúdos de História e promover o desenvolvimento cognitivo.

Cabe ainda ressaltar a pesquisa e diálogo bibliográfico realizado para que nosso projeto fosse formulado. O acesso a tais considerações contribuíram para a compreensão das premissas que implicam na postura do docente quanto à aplicação de novos métodos de ensino, em nosso caso especificamente: a utilização de jogos didáticos em atividades dentro e fora da sala de aula. Sem um real embasamento e um bom planejamento, que permitam a organização de um plano de metas previamente estabelecido, definindo ações e objetivos, a utilização dos jogos pode se esgotar na pura simples brincadeira, transformando um momento de aprendizagem em potencial, em um momento lúdico que não levará os alunos ao desenvolvimento e a cognição.

## **Conclusão**

Por meio da experiência relatada por nós, realizada com base nas nossas pesquisas sobre o uso e a produção de jogos como recursos didáticos, em nosso interesse pelo assunto e em nossa experiência com ensino, mais especificamente no ensino de História, podemos concluir que o uso destes elementos lúdicos na sala de aula pode contribuir amplamente com o processo de ensino-aprendizagem. Contudo, a utilização de jogos em salas de aula por professores de História, é algo que, acontece, porém de maneira parca, pois os professores, em sua maioria, são desprovidos de condições favoráveis que fomentem um interesse e, posteriormente, uma boa utilização deste recurso didático. Condições estas, que vão desde a falta de tempo pelo profissional e falta de recurso e apoio por parte da escola, até a falta de abnegação por parte do professor, que se encontra desestimulado pela defasagem que circunda o ensino público brasileiro há décadas.

Não obstante, os jogos didáticos podem e devem ser usados no ensino de História, não somente em outras áreas do conhecimento, mas no ensino das ciências humanas, pois um jogo bem desenvolvido, tanto na idealização quanto na utilização, abre margens para o desenvolvimento cognitivo do aluno, garantindo o raciocínio e a interação

dos alunos durante a atividade, que pode ser utilizada como recurso didático para a apreensão de conteúdos ou de forma avaliativa, desde que os jogos estimulem o pensamento crítico do aluno e não somente sirvam como mera atividade lúdica, com finalidade de simples divertimento.

## **Referências**

BITTENCOURT, Circe. Identidade nacional e ensino de História do Brasil. In:KARNAL, Leandro (org). **História na sala de aula: conceitos e práticas e propostas**. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2004.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de história: experiências, reflexões e aprendizados**. 4 ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.(Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico)

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em: [www.ufrgs.br/faced](http://www.ufrgs.br/faced). Acesso em: 29/09/10.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 37ªed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.