



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

## OS CAMINHOS PARA HISTÓRIA ENSINADA: A PRODUÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NA PRÁTICA DOCENTE DO PIBID

Juliana Nascimento de Almeida<sup>1</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba  
E-mail: julianan.allmeida@gmail.com

Juliana Karol de Oliveira Falcão<sup>2</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba  
E-mail: julianakarol-16@hotmail.com

Auricélia Lopes Pereira<sup>3</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba  
E-mail: auriceliaplopes@yahoo.com.br

### INTRODUÇÃO

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

(Carlos Drummond de Andrade)

Pensar a prática docente na atualidade, quer seja no ensino de história, ou em qualquer outra área do conhecimento, exige do educador um repensar dos sentidos e do fazer empregado em sua prática, a qual, diga-se de passagem, cada vez mais tem se configurado enquanto um desafio, não apenas pela natureza brutal do pragmatismo que se instala em diversos campos do saber, mas também pela própria resistência que se encontra frente à adoção de novas linguagens, provenientes, por vezes, do próprio corpo docente. Resistência a qual vale salientar é oriunda do desconhecimento das implicações positivas de novos métodos para o ensino (ou até mesmo parte de um comodismo que necessita ser rompido).

É justamente partindo da tentativa de desmistificar certos pré-conceitos quanto à introdução do lúdico em sala de aula, em especial no Ensino de História, que a presente produção traça a relevância de buscar partir de uma diminuição das fronteiras entre o aluno e o que lhe é explicado, através da introdução de novos caminhos para a História ensinada, como é o caso da incorporação dos jogos no

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

<sup>3</sup> Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

Ensino de História, enquanto dispositivo capaz de aguçar a curiosidade epistemológica do discente, assim como promover o movimento em sua dinâmica de aprendizagem.

É pretendendo discutir a História de maneira mais acessível aos estudantes do Ensino Fundamental e visando a aproximação do conhecimento acadêmico com o ensino básico que nós do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de História da Universidade Estadual da Paraíba – Campus I reconhecemos nos jogos mais uma das inúmeras maneiras de levar o ensino aos educandos. Relegando a estes não somente o lugar de meros sujeitos passivos em seu processo de ensino e aprendizagem, mas também considerando-os em seu dizer e fazer, em suas experiências e inventividade.

Ao observar que existem mil maneiras de aprender, verificamos que, da mesma forma, existem inúmeras maneiras de ensinar. Desse modo, a introdução dos jogos emerge como mais uma das formas de fazer e reinventar o espaço escolar a fim de obter transmissão do conhecimento e aprendizagem. Neste aspecto, o jogo vem a demonstrar que é possível, por meio da “brincadeira”, alcançar o apreender de conceitos e questões relevante para instrução do conhecimento histórico, assim como também o despertar para noções coletivas e de sociabilidades tão necessárias para o processo de formação dos sujeitos, como o trabalho em equipe e o domínio lógico.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos o aluno. Para isso é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o comprimento 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 a diferença. (FORTUNA, 2000. P. 09).

Nesse sentido, tomado por FORTUNA (2000), vale salientar a importância de conciliar os jogos com o que é ensinado, pois não basta apenas se utilizar dos recursos, entretanto o docente deve dominar o conteúdo e a metodologia do jogo que, por sua vez, deve possuir suas bases alicerçadas no assunto em questão no momento de sua aplicabilidade. Até mesmo porque, como muito bem lembra ANTUNES (2001), embora o jogo venha a surgir enquanto ferramenta valiosa que



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

funcionará para seduzir o educando, a incorporação e envolvimento deste nas atividades não deve ser tomada enquanto única saída para a prática do ensino e aprendizagem. Daí a importância deste ser implantado com uma razão de ser, ligado a toda uma explanação do conteúdo. Devendo-se lembrar de que um dos papéis do professor de história é partir deste comprometimento e responsabilidade com os educandos e com os fatos históricos ministrados.

## **METODOLOGIA:**

Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infralógico ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos. (FORTUNA, 2009. PAG.10).

Visando os benefícios dos jogos e alicerçados nos preceitos dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs, os quais asseguram a validade deste tipo de dispositivo para promoção do ensino que nós, bolsistas do PIBID-História, resolvemos nos aventurar no uso dos jogos como parte da composição de nossa prática docente, realizada no 7º ano “E” do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Senador Argemiro de Figueiredo localizado na cidade de Campina Grande na Paraíba.

Buscando por montar opções de jogos que ensinassem de forma simples e descontraída, optamos por partir do reviver de antigos jogos que tiveram algumas modificações, pois foram ressignificados para exposição dos conteúdos referentes às temáticas do Renascimento, pensamento Humanista, Reforma e Contra Reforma na Europa. Embasados na perspectiva de que os jogos elaborados deveriam estar alicerçados, antes de tudo em teias de configurações baseadas em conhecimento histórico, desenvolvemos estes mecanismos produtores de saber apoiados no livro didático.

Sabendo da importância da imagem enquanto fonte histórica, buscamos realizar um jogo da “Memória Renascentista” que foi montado no computador, tendo como suporte para montagem o software Microsoft Power Point. O jogo visa salientar a importância das obras de arte e seus criadores, enquanto enunciadores de discursos do pensamento humanista. Nesta dinâmica os alunos deveriam



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

identificar os pares das obras, fazendo a interpretação destas e ligando ao momento histórico. A aplicação do jogo é realizada em sala de aula após a explanação dos conteúdos relativos aos temas em questão (que foram citados anteriormente), objetivando sondar o que foi aprendido durante as aulas, alicerçar ainda mais o conteúdo aprendido, e mostrar a relevância da arte para o contexto do pensamento humanista.

Em complemento ao Jogo de “Memória Renascentista” outro jogo foi criado, o mesmo foi nomeado como “Artedó”, ele possuía as mesmas finalidades do primeiro jogo apresentado. O “Artedó” foi pensado levando em consideração os mecanismos que regem o jogo de Dominó, entretanto, no caso em questão, um dominó onde os números foram substituídos por obras de artes. Para jogar os alunos deveriam ligar o autor a sua obra, ou a obras que possuíam o mesmo pintor.

Em ambas as atividades houve uma pequena competição, a turma foi separada em dois grupos que entre uma rodada e outra eram mesclados possibilitando uma maior interação dos alunos. E, mais uma vez, ao observar o envolvimento e reação da turma frente aos jogos, consideramos válido partir rumo à elaboração de mais um jogo, só que desta vez ele estava ligado, especificamente, a Reforma e a Contra Reforma, tendo como finalidade tornar o aluno um personagem ativo da história narrada envolvendo-os nas ideologias e nas diversidades religiosas que se propagaram na Europa durante a Idade Moderna. Feito em uma estrutura de isopor, tendo em sua plataforma a imagem do mapa da Europa, o jogo foi denominado “A Jornada”.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES:**

Com a elaboração dos jogos na Escola Estadual Argemiro de Figueiredo, na turma do 7º E, podemos verificar na prática todas as implicações positivas e os cuidados que requer o uso dos jogos em sala de aula. Com a aplicação do jogo da “Memória Renascentista”, o “Artedó” e “A Jornada” foram alcançados objetivos de ordem prática, da incorporação e absorção dos conteúdos de forma dinâmica e lúdica, como resultados de ordem subjetiva, do próprio resgate da confiança do aluno em pronuncia-se nas aulas superando os muros da timidez e individualidade.

Neste sentido, as colocações dos jogos surgem nas aulas de história, não apenas enquanto dispositivo que desperta o conhecimento de forma lúdica, mas



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

alcançam, também, resultados amplos e claramente atestado como a criação de um espaço de diálogo e interação entre todos os presentes na atividade, desde o professor supervisor da sala até os alunos que movidos pela ânsia de vencer, demonstraram total capacidade de reflexão e problematização, dos preceitos para se pensar o Humanismo e os movimentos de Reforma e Contra reforma.

O envolvimento se fez notório, chegando inclusive a chamar a atenção de outros colegas educadores, que ao verem nossas produções também se interessaram em adaptá-las para as suas disciplinas. Deste modo, além do resultado presente em sala, os desenvolvimentos destas atividades foram capazes de nós promovermos novos insights para futuras aplicações como é a pretensão da adaptação do jogo “A Jornada” para uma versão digital, que já está sendo calculada pela nossa equipe nas reuniões de planejamento de jogos.

## CONCLUSÃO:

Deste modo, é a partir de nossas experiências com os jogos como recurso didático que podemos detectar novos caminhos para história ensinada, notando suas capacidades não apenas para despertar o conhecimento histórico através do lúdico, mas também para promoção de uma maior interação em sala, o resgate da confiança em si e o respeito à cultura do outro, como fora visto em “A jornada” com a diversidade religiosa.

Os jogos ajudam na compreensão de temas os quais geralmente não são postos aos alunos, como é o caso de um pensar humanístico a partir da arte, e que tanto necessita ser melhor problematizado pelo educador, que ao colocar-se enquanto um agente não passivo em sua prática vem a considerar o papel do educando em toda uma inventividade. Para concluir consideramos a utilização dos jogos nas aulas de história bastante satisfatória, pois além de aproximar o aluno das realidades históricas, deixa-os livres para criatividade sem o temor de um fracasso, estes aprendem brincando e recuperam um pouco da confiança intelectual.

## REFERÊNCIAS

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. *Parâmetros curriculares nacionais: história*. Brasília: MEC/SEF, 1998.



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) *Planejamento em destaque: análises menos convencionais*. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6).

ANTUNES, Celso. *Manual de Técnicas, de dinâmicas de grupo, de sensibilização de ludopedagogia*. 22ª ed. Petrópolis, Vozes, 2001.

[http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf)>. Acessado em 18 de outubro de 2014, às 16h00min.