



UM APLICAR QUE DEMANDA PRAZER: INTERLIGANDO HISTÓRIA COM JOGOS NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Autora: Monyke do Nascimento Crispiniano¹.

Universidade Estadual da Paraíba

E-mail: monykemnc@gmail.com

Orientadora: Auricélia Lopes Pereira²

Universidade Estadual da Paraíba

E-mail: auricelialpereira@yahoo.com.br

RESUMO: O presente trabalho tem por objetivo relatar as experiências que o PIBID está me possibilitando enquanto graduanda, assim como discutir a importância da formação inicial do professor, frente às tantas exigências da formação docente. Contudo, para a construção desse artigo faço o recorte de três produtos entre os que já foram produzidos e aplicados na EEEF Aplicação. Dentre o recorte, vamos problematizar: O “Jogo de Cartas sobre as Fontes Históricas”, o “jogo de tabuleiro”, “Conhecendo os meses do ano através do tempo cronológico” e o jogo “Construção da Linha do Tempo”, trabalhados com os alunos e com o objetivo de relacionar passado e presente. Na operacionalização desses jogos, percebemos o quanto estes motivam, desafiam e levam o aluno a exercitar seu aprendizado de maneira criativa. Dada essa peculiaridade, desenvolver jogos para o ensino nem sempre é uma tarefa fácil, porém é necessário repensar as aulas, bem como as estratégias que utilizamos para fazer acontecer o conhecimento na sala de aula de História.

Palavras-Chave: Relato de experiência. Jogos. História.

INTRODUÇÃO

No segundo semestre de 2014 após o término da minha bolsa de PIBIC, projeto este vinculado à Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), resolvi exercer a profissão de educadora por

¹ Graduanda do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Bolsista PIBID/CAPES.

² Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Bolsista PIBID/CAPES



seis meses em uma escola do Estado. Como estudante em formação, fez-se necessário na minha concepção, sair das teorizações e adentrar ao nosso futuro espaço de trabalho, a sala de aula. Precisei saber o que é realmente ser professora, o que levar pra sala de aula e como seria a recepção dos alunos quanto ao conteúdo de História.

Como desafio aceito, ao começar exercer meu ofício de educadora, me deparei com algumas dificuldades por parte dos alunos, tal como: a assimilação do conteúdo de História. Várias vezes fazia-me as seguintes indagações: Qual postura devo adotar no ambiente de trabalho? O que levar para melhorar o aprendizado? O que levar para que houvesse uma maior interação com os alunos relacionando a História com algo que eles gostassem?

Ao ouvir algumas experiências dos alunos do PIBID, do quão receptível eram e são os jogos por parte dos alunos, tal como um incentivo ao aprendizado, começou a despertar em mim um desejo de vincular-se a tal projeto para que minhas indagações fossem respondidas.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência - PIBID, subsidiado pela CAPES, estimula a vivência dessa interação em cursos de licenciatura, eleva a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e educação básica, dando-lhes, contudo, um auxílio financeiro.³

A minha entrada no PIBID ocorreu em dezembro de 2014, após o término do meu contrato de emergência no Estado. No grupo na qual estou vinculada, ficamos com a responsabilidade de adentrar na Escola Estadual de Ensino Fundamental de Aplicação, localizada no bairro do Catolé, em Campina Grande. Como professor supervisor, temos o Raymundo Cândido.

Mas, por que se preocupar com a formação docente? Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo discutir a importância da formação inicial do professor, frente às tantas exigências quanto à formação docente, assim como a experiência na qual o PIBID está me possibilitando. “Criar a Boa Sorte consiste unicamente em criar as condições favoráveis!” (ROVIRA, ÁLEX. FERNANDO TRÍAS DE BES, 1969, pag. 60.)

³ <http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid>



METODOLOGIA

Ensinar História, aprender História e formar qualificadamente os profissionais que dela se ocuparão na educação básica tem sido objeto de preocupações de professores e pesquisadores durante décadas. (CAIMI; Flávia, 2007, p.17). Repensar as aulas e estratégias de ensino que se utilizam apenas de verbalismo e questionários é uma tarefa urgente. (FERMIANO, 2005, p. 1).

A História é como um tecido, no decorrer das nossas inquietações e reformulações, ela se recria, reinventa-se, é um tecido que vai sendo refeito pelo Historiador. No entanto, o docente deve buscar novos conhecimentos relacionando o conteúdo de História, com o intuito de que não ocorra a limitação do ensino apenas no que é oferecido pelo livro didático.

Segundo MIRANDA (2004) o livro didático é um produto cultural dotado de alto grau de complexidade, os mesmos não são somente ferramentas pedagógicas, mas suportes de seleções culturais variáveis, pois através desse mecanismo nós passamos “verdades” aos discentes.

O PIBID faz com que o estudante pense. Mas, pensar em que? Partindo para o exercício reflexivo, sempre procuramos levar ao nosso campo de trabalho produtos a partir dos quais gostaríamos de aprender História. Para tanto, cabe aqui destacar que nossas atividades têm como principal função, a formulação de jogos. Contudo, surge a seguinte indagação: pode o jogo auxiliar tal desenvolvimento no ensino e aprendizagem?

Vemos o jogo como uma alternativa metodológica que motiva e desafia e que leva o aluno a exercitar seu aprendizado de maneira criativa. Tal como afirma CAIMI (2007) o uso dos jogos ajuda bastante. Pois ali, o aluno estará colocando seus conhecimentos expostos, forçando-o a pensar e fazendo com que ele se auto desafie, promovendo uma competição na sala de aula. Na qual de um lado, os jogos apresentam-se como um regulador de energia, fazendo parecer fácil e nada fatigante uma tarefa que seja interessante aos olhos da criança. No entanto, para a formulação dos Jogos, nós utilizamos como fonte principal o livro didático do 6º ano intitulado como História



sociedade & cidadania.⁴

Para tanto, todo nosso trabalho na construção do ensino e aprendizagem dos discentes consiste em obter: “[...] a intenção é que ele desenvolva a capacidade de observar, de extrair informações e de interpretar algumas características da realidade de seu entorno, de estabelecer algumas relações e confrontações entre informações atuais e históricas.”⁵

Só estudamos o passado a partir das fontes vinculadas a lugares de memória, de vontade e de poder. No entanto, não podemos inventar o passado, falar de coisas que por sinal não estávamos presentes e repassar esse estudo aos demais, nós partimos de problematizações de fontes para, a partir dessas análises, passarmos a delinear um pouco do que foi de verdade no passado. Portanto, pensar o jogo como uma possibilidade de trabalho na área de história como meio de disseminar a “verdade” e obter a aplicação desse jogo, possibilita tanto nós graduandos quanto aos alunos do ensino fundamental uma problematização dos fatos, o entendimento do conteúdo abordado e conseqüentemente o aumento da competitividade entre os próprios alunos em sala de aula.

O jogo é uma via de equilíbrio! Equilíbrio entre o sério e a brincadeira, entre as regras e o acaso, entre os objetivos pedagógicos e o desejo do aluno, entre a indução do professor e a liberdade dos alunos. Dada essa peculiaridade, desenvolver jogos para o ensino nem sempre é uma tarefa fácil.⁶ Conforme afirma CAIMI (2007), a partir do momento que o professor passa a qualificar-se, o mesmo pode contribuir para fazer da aula um espaço de curiosidade, envolvimento, questionamento, dúvida e conseqüentemente de um efetivo interesse pelo conhecimento.

⁴ História sociedade & cidadania – Edição reformulada, 6 ano/ Alfredo Boulos Júnior. – 2. Ed. – São Paulo: FTD, 2012.

⁵ Brasil, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história/ Secretaria de Educação Fundamental.** – Brasília: MEC/ SEF, 1998. 40 p.

⁶ **Jogos e ensino de história** / organizadores Marcello Paniz Giaconomi, Nilton Mullet Pereira. – Porto Alegre: Evangraf, 2013.117 p.141 : il.; 23 | cm



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Partindo de experiências advindas até o momento no PIBID quanto ao uso dos jogos em sala de aula, percebemos que a utilização dessa ferramenta como recurso didático possibilita aos alunos um caráter de interpretação elevado, estimulando a competição em sala de aula, o incentivo à leitura, assim como a necessidade que os discentes têm em transparecer e/ou melhor, de demonstrar que os mesmos possuem uma boa memória quantos aos conteúdos de História disseminada no decorrer da semana e do ano letivo pelo professor supervisor.

Em geral, os jogos são construídos por mestres criadores, mas existem também experiências de criação lúdica por parte dos estudantes em parceria com colegas e professores.⁷ No caso do PIBID, especificamente falando ao grupo da EEEF de Aplicação na qual estou vinculada, geralmente uma vez por semana nos reunimos com o professor supervisor para pensar os produtos a serem criados e postos em sala de aula.

A princípio o primeiro jogo a ser formulado foi o (Jogo de Cartas sobre as Fontes Históricas), aplicado no dia vinte e seis de Março de 2015. Jogo pedagógico de cartas relacionado ao tema História, Cultura e Tempo⁸, desta forma os alunos aprenderam de forma lúdica as fontes históricas: Oral, visual, escrita e de cultura material, na qual os discentes pegavam a carta, mostravam ao pessoal e posteriormente colocavam na caixa de acordo com seu aprendizado.

⁷ **Jogos e ensino de história** / organizadores Marcello Paniz Giacomoni, Nilton Mullet Pereira. – Porto Alegre: Evangraf, 2013.117 p.108: il.; 23 | cm

⁸ **História sociedade & cidadania** – Edição reformulada, 6 ano/ Alfredo Boulos Júnior. – 2. Ed. – São Paulo: FTD, 2012.

Imagem 1: Jogo de Cartas sobre as Fontes Históricas.



Fonte: Foto tirada pelo professor Raymundo Cândido. <http://pibidhistoriauepbcampus12014.blogspot.com.br/2015/04/fotos-do-jogo-pedagogico-pibid-historia.html> Acesso em: 16/06/2015.

Qual a função do jogo na escola? A resposta pode ser simples (mas não simplista): o jogo é feito para brincar e brincando também se aprende.⁹ Quando ouvimos a palavra jogo, para alguns pode transparecer que o conteúdo não será trabalhado de forma coesa, pensando que o jogo resumir-se apenas no divertimento. Porém, o “brincar” exige a capacidade crítica dos discentes, traz à tona um exercício reflexivo, demandando raciocínio e boa memória. Desse modo, o jogar é um desejo e, por isso mesmo, quem o faz, faz porque deseja “provar seu poder e sua força mais para si mesmo que para os outros”. (BRENELLI, 1996, apud, FARMIANO, 2005, p. 3).

⁹ **Jogos e ensino de história** / organizadores Marcello Paniz Giaconomi, Nilton Mullet Pereira. – Porto Alegre: Evangraf, 2013.117 p.151 : il.; 23 | cm

Na formulação dos jogos, o pensar em algo demanda um pouco de tempo. Como este jogo supracitado foi o primeiro da minha experiência como pibidiana, percebi o quão receptível é o uso do jogo em sala de aula.

Imagem 2: O jogo de tabuleiro: "Conhecendo os Meses do Ano através do Tempo Cronológico"



Fonte: Imagem tirada pelo professor supervisor Raymundo Cândido.
<http://pibidhistoriauepbcampus12014.blogspot.com.br/search?updated-min=2015-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2015-06-08T08:31:00-07:00&max-results=50&start=12&by-date=false> Acesso em 16/06/2015.

Este jogo foi um dos quais, ao nosso ponto de vista obteve maior repercussão quanto o término da sua produção. O jogo de tabuleiro: "Conhecendo os Meses do Ano através do Tempo Cronológico" foi criado para através da brincadeira, o aluno aprender as noções de tempo cronológico. O jogo contém um 'tabuleiro' dividido em doze meses, cada mês contém alguns feriados ou datas comemorativas, também contém seis pinos (personagens) e um dado para definir quantas casas serão avançadas. Ao aplicarmos o jogo, houve uma grande desenvoltura por parte dos discentes, a turma foi dividida em cinco grupos demandando uma enorme competição.

Os jogos de tabuleiro, compreendidos dentro do horizonte dos jogos de mesa, parecem ser

aqueles mais próximos da utilização em sala de aula, especialmente porque demandam recursos ao alcance da comunidade escolar.¹⁰ Ao começarmos as formulações dos jogos e conseqüentemente sua aplicação e a recepção por parte dos discentes, percebemos o quão prazeroso é a oportunidade que este projeto nos possibilita quanto nossa formação, na qual faz com que possamos pensar a partir dos interesses dos alunos.

Ora, ao desconsiderar este universo de interesses e significações das crianças, a aula de História separa um mundo de fantasia e mágica, oferecido pelo jogo, de outro mundo, repleto de personagens estranhos, de tramas complexas e conceitos difíceis, oferecido pelo livro didático. (CAIMI, Flávia, 2007, p. 23).

Tal como Farmiano (2005) afirma, é aí que podemos considerar o jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História, acreditando que possa ativar o trabalho mental e inter-pessoal, ampliando a compreensão dos alunos do que está a sua volta permeada de momentos do passado, do presente e do futuro.

Imagem 3: "Linha do Tempo"



¹⁰ **Jogos e ensino de história** / organizadores Marcello Paniz Giaconomi, Nilton Mullet Pereira. – Porto Alegre:



Fonte: Imagem¹¹ tirada por Sívylla Sauanny Araújo de Melo. Acesso em 16/06/2015

LITZ (2009) afirma que para a construção do conhecimento em história é importante dar ênfase no aprendizado de fatos que digam respeito à vida cotidiana. Por isso, ao construirmos essa linha do tempo, tivemos como intuito que os alunos relacionassem acontecimentos marcantes, ou seja, relacionando o passado com o presente. Desta forma, o aluno construiria sua linha do tempo e assim aprenderia mais a noção de tempo cronológico. Os jovens sempre participam, a seu modo, desse trabalho de memória, que sempre recria e interpreta o tempo e a História.¹²

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante ao que foi suscitado acerca do Ensino de História e das experiências advindas através do PIBID, com base nas visitas que fizemos à escola e a partir dos jogos e atividades desenvolvidas com a turma supracitada, conseguimos ter uma visão bastante ampla de como se configura o cotidiano de tal escola e dos alunos que estão inseridos em tal meio. Uma visão em fase construtiva, onde por vezes adentramos no espaço de trabalho com o intuito de sair da mesmidade tornando-se um desafio para nós graduandos em saber interligar as teorias postas ao mundo acadêmico com a realidade que os discentes vivenciam.

O uso da tecnologia em sala de aula é fundamental, mas muitas escolas não nos dão o suporte necessário para que a aula torne-se um caminho prazeroso quanto à filmografia e o professor acaba por pensar em outros meios e produtos para serem aplicados em sala de aula, com a intenção de que a aula de História ofereça e desperte o interesse aos alunos.

¹¹ A "Linha do Tempo" foi referente ao capítulo II do livro trabalhado: História sociedade & cidadania – Edição reformulada, 6 ano/ Alfredo Boulos Júnior. – 2. Ed. – São Paulo: FTD, 2012

¹² Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: história/ Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/ SEF, 1998. Pag. 38.



Muitas das minhas indagações que foram citadas no início desse artigo já foram respondidas. Estou aprendendo através do Pibid em saber-pensar atividades que venham a possibilitar uma maior interação com os alunos e com a própria História.

REFERÊNCIAS:

Rovira, Álex, 1969- **A boa sorte/** Álex Rovira Celma, Fernando Trías de Bes [tradução de Davina Moscoso de Araujo]. Rio de Janeiro: Sextante, 2010. Il.

CAIMI, Flávia Eloisa. **Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História.** Tempo. Rio de Janeiro v.1, n.21, p. 17-32, 2007.

FERMIANO, M. A. B.. **O jogo como instrumento de trabalho no ensino de história.** Revista História Hoje (São Paulo), Brasil, v. 3, n.7, 2005.

MIRANDA, Sonia Regina. **O livro didático de história hoje: um panorama a partir do PNLD.** Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 24, n.48, p. 123-144, 2004.

História sociedade & cidadania – Edição reformulada, 6 ano/ Alfredo Boulos Júnior. – 2. Ed. – São Paulo: FTD, 2012.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história/ Secretaria de Educação Fundamental.** – Brasília: MEC/ SEF, 1998. Pag. 40.

Jogos e ensino de história / organizadores Marcello Paniz Giaconomi, Nilton Mullet Pereira. – Porto Alegre: Evangraf, 2013.117 p.: il.; 23 | cm

LITZ, V.G. **O uso da imagem no ensino de história.** Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2009.



Site consultado: <http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid>

Blogger: <http://pibidhistoriauepbcampus12014.blogspot.com.br/2015/06/o-jogo-de-tabuleiro-conhecendo-os-meses.html>