

DINÂMICA EM SALA DE AULA: ENSINO E AVALIAÇÃO ATRAVÉS DO JOGO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA.

Bianca Alves Barbosa ¹
João Batista Gonçalves Bueno ²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo refletir acerca das possibilidades pedagógicas no processo de ensino e aprendizado na disciplina de História, partindo do pressuposto dos jogos enquanto recurso interativo entre professor e alunos por intermédio de uma linguagem lúdica. Considerando a popularidade na perspectiva de entretenimento e diversão, a adequação do universo dos jogos, os quais não foram pensados originalmente para fins didáticos, para sala de aula desperta determinada curiosidade e descontração ao passo que favorece o aprendizado. A integração do lúdico as práticas pedagógicas tentam romper com a monocultura de ensino, colocando o aluno como participante na construção de conhecimento enquanto este analisa narrativas e percepções sobre o tempo e espaço. Nesta premissa, este trabalho descreve o processo prático desenvolvido durante a Residência Pedagógica com a utilização do “Bingo Histórico”, jogo produzido pela residente e aplicado nos anos finais do Ensino Fundamental II. Alinhado com os objetivos, competências e habilidades didáticos específicos da unidade temática, a dinâmica interage como maneira de fixar e avaliar a concepção do alunado sobre o conteúdo proposto, como a criticidade e problematização acerca dos eventos. Para tanto, apoia-se no levantamento de ideias da Didática Histórico-Crítica, perspectivas pedagógicas para ponderar as características básicas, desafios e resultados da aplicação prática.

Palavras-chave: Ensino, Jogo, Avaliação, História.

INTRODUÇÃO

Observando a historicidade destas perspectivas, a emergência da Pedagogia Histórico-Crítica ganha visibilidade para a formação crítica do sujeito a partir da compreensão dos fatos históricos, podendo ser alinhada a ferramentas didáticas que contribuam na formação do aluno. No cenário educacional, nota-se a presença de diversos elementos correlacionados que promovem sua funcionalidade, os quais se inserem no cotidiano da comunidade escolar. Considerado o aluno enquanto sujeito histórico, envolto de aspectos próprios que dialogam com a corpo social em que este é vinculado, vale ressaltar que a comunidade escolar se estende para além das delimitações da instituição, mas também tange a cultura, a família, os fatores sociais e econômicos intrínsecos ao discente. Nesse sentido, cada indivíduo possui seu conhecimento subjetivo conforme sua realidade, cabendo ao professor a responsabilidade em atuar como

¹Graduanda do Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, bianca.barbosa@aluno.uepb.edu.br;

²Doutor em Educação, professor associado ao Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, joaobgueno@servidor.uepb.edu.br



agente mediador do processo de aprendizagem ao passo que instiga o pensamento histórico crítico dos alunos para a participação ativa na sociedade.

Com advento da tecnologia, ao que tange o digital e o audiovisual, as possibilidades de recursos, tais como memes, jogos, séries, músicas, filmes e documentários foram ampliados e analisados na perspectiva acadêmica quanto ao uso e resultados didáticos. Partindo desse pressuposto, o relato permeia na discussão teórica das perspectivas pedagógicas em conjunto a sua dinâmica prática, dificuldades e resultados com uso de ferramentas de ensino que corroboram na construção do conhecimento. Em específico a aplicação do jogo “Bingo Histórico” criado pela residente com objetivo de revisar o conteúdo e avaliar de forma mútua o processo de aprendizagem e metodologia de ensino.

A metodologia se ampara em reflexões teóricas embasadas no diálogo de Gasparin (2012) acerca da conduta didática no processo de ensino e aprendizado, o pensamento de Caimi (2015) acerca dos saberes necessários para licenciatura e desenvolvimento pedagógico, apontamentos sucintos sobre os meios de avaliação na perspectiva de Luckesi (2000) e outros pensamentos didáticos acerca do processo de ensino e aprendizagem. Em um segundo momento será debatido as implicações práticas com a aplicação do jogo no Ensino Fundamental II no decorrer das atividades promovidas durante a participação no Programa de Residência Pedagógica³, apresentando as possibilidades e limites ao uso do recurso dinâmico como objeto de ensino e avaliação dos estudantes e professor.

Ensinar e aprender História para quê?

Ao planejamento das atividades, é comum ao professor refletir e questionar a si próprio acerca de alguns elementos presentes na sala de aula, os quais o confronta corriqueiramente. A estrutura física e humana do ambiente estabelece limites e moldam a prática docente. “Por quê estudar História?” “Que diferença isso fará na minha vida se quero seguir a profissão X ou Y?” foram questionamentos recorrentes ao longo do processo, os quais mostravam a falta de percepção sobre a relevância da História na sociedade e causaram reflexões quanto a intencionalidade e atuação em sala corroborado pelo desinteresse nas aulas, consideradas enfadosas e de memorização. Buscou se responder as indagações durante o caminhar das aulas – em plural devido a dimensão gradual que o processo educacional necessita – com objetivo de mostrar que a resposta para elas estava perto de cada um deles: estudar História ajuda a



³ O artigo é fruto da participação no Programa de Residência Pedagógica fomentado pela Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES) vinculado a Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) com subprojeto em História.

compreender o que nos cerca. Neste sentido, as aulas priorizaram a formação crítica e perceptiva dos alunos, empregando a memória como mecanismo auxiliar a História, e não uma história memorizada.

Durante as aulas, o professor encontra como oponente o comportamento dos alunos. Em linhas gerais, alguns alunos apresentam desconexão durante as aulas, com conversas paralelas frequentes e alto uso do celular, dificultando o processo de ensino e aprendizagem explicativo. Ressalta-se que parte da turma se atém as aulas, com questionamentos e comentários pertinentes. Todavia, o comportamento disperso faz com que a residente dispute a atenção dos alunos com o companheiro atrativo, ágil, detentor de jogos, redes sociais e respostas rápidas. O celular é um oponente, mas pode se tornar um recurso relevante para dinâmica em aula caso adaptado e conforme disposição geral da turma ao aparelho. Vale considerar o aluno enquanto o sujeito humano, por sua vez histórico, que devido tal genética absorve, sentimentaliza, conecta ou repele, inserido em estruturas e conjunturas. Devido a esses elementos, sua mente desconecta do ambiente em que seu corpo se encontra. Por conseguinte, refletindo na absorção e construção de conteúdo pela falta de concentração, o que do foge domínio pedagógico.

Compreender os pontos de funcionamento do passado possibilita o entendimento sobre o presente, os problemas e as dinâmicas vigentes, favorecendo conhecer outras realidades e identidades. Para tanto, Flávia Caimi (2015) pontua os tipos de saberes relevantes a serem explorados durante o processo de aprendizagem da História enquanto disciplina escolar. Em sua perspectiva, além do conhecimento histórico e científico, o docente necessita ponderar dinâmicas de interação entre saberes, pensando na pertinência do saber científico atrelado ao sujeito humano presente em sala de aula. O professor em sala tece o cotidiano didático, devendo promover a estruturação do aluno através dos conteúdos embasados, desenvolvendo o estímulo intelectual para que este aprenda. Assim “para ensinar História a João é preciso entender de ensinar, de História e de João” (CAIMI, 2015, p.111). Por sua vez, implica em refletir e compreender o universo cultural, social e econômico do discente, possibilidades e limitações a serem manejadas.

Em um momento de contato inicial com a turma de 8º ano do Ensino Fundamental, a aula foi direcionada a apresentação e conhecimento individual das turmas, a fim de sondar seus diferentes interesses e preferências com as perguntas norteadoras “O que vocês gostam de estudar? O que gostam de fazer nos horários fora da escola?”. Houveram variadas respostas

para segunda questão, as quais se enquadram nas áreas de jogos, series, filmes e literatura. Como toda ação dentro da sala de aula, a conversa foi intencional para saber quais materiais e recursos poderiam ser viáveis a aprendizagem, respeitando os limites dos objetos de ensino e sua relação com os alunos. Vale ressaltar que a reflexão de Caimi não se resume a conhecer apenas os interesses dos alunos como a atividade indica, mas os fatores sociais e históricos intrínsecos a estes, não descartando suas preferências e aptidões.

Contudo, as ponderações teóricas destoam, por vezes, das condutas pedagógicas do ambiente escolar, permeando pela rigidez ao uso do livro didático em seus textos e exercícios, falta de diálogo entre aluno e professor e debates problematizadores. Paralelo a isso, impulsionado pelo quantitativo de turmas sobre sua responsabilidade, fatores institucionais e de aprendizagem, o professor encontra dificuldades em atribuir tais facetas na aula, e conhecer os aspectos subjetivos, apenas as linhas gerais da turma.

Bingo Histórico como avaliação sobre as Revoluções Inglesas

Ao início da experiência, as aulas enfatizaram as Revoluções Inglesas (séc. XVII) como conteúdo sequente ao Iluminismo, pontuando suas causas, desenvolvimento e impactos no percurso histórico, contextualizando com aspectos vigentes na atualidade no tocante da monarquia parlamentar inglesa. Para análise do conhecimento histórico do aluno seguiu-se os cinco passos que formulam a pedagogia de acordo com a Tendência Crítica por João Luiz Gasparin (2012), compreendendo as diferentes interpretações de mundo que cada indivíduo possui, assim como suas diferentes bagagens. As aulas foram compostas por debates, mapas conceituais e imagens, adotando metodologia interativa em diálogo com alunos para fluidez de conteúdo, abrindo espaço para as colocações, seguindo avaliações orais e escritas, a quais objetivaram analisar a capacidade dos alunos em expressarem seu entendimento ou não compreensão – considerando que aquilo que é mal expresso pelo aluno em uma discussão ou relato escrito pode apontar indiretamente para o elemento que ele possui dificuldade.

O primeiro passo se atém a prática social inicial, buscando compreender o que o aluno já sabe sobre conteúdo, sequenciado pela problematização com perguntas que explorem o conteúdo em várias dimensões, questionando o que caracteriza uma revolução e quais estes conhecem, se possuem curiosidades ou estudaram algo sobre o tema. Os alunos não demonstraram ampla bagagem de conhecimento, mas comentaram algumas palavras que acreditavam ter relação ao assunto, outros respondiam que não sabiam nada a respeito do conteúdo. Para tanto, o professor deve direcionar as perguntas de forma que os alunos

compreendam, relacionando a sua realidade, o que favorece a percepção por parte dos alunos que estes sabem algo sobre a temática além do superficial que conseguem enxergar. Ou seja, esmiuçar o conteúdo inicialmente.

Em seguida, a instrumentalização pontua o processo metodológico para ensinar aquilo que o aluno ainda não sabe, correlacionando com a vivência e o mundo que o indivíduo conhece. Para tanto, apresentar o sistema monárquico vigente, interesses políticos e religiosos convergidos e como estes se enquadram em sistema sociopolítico diferente, mas que também influenciam na atualidade no que tange a monarquia parlamentar inglesa. De tal modo, destrinchar o conteúdo em um viés compreensível as mudanças dentro do percurso histórico e seus desdobramentos, do poder absolutista até as revoluções, conforme a competência EF08HI02 estipulada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a qual propõem “Identificar as particularidades político-sociais da Inglaterra do século XVII e analisar os desdobramentos posteriores à Revolução Gloriosa” (BRASIL, 2017, p.425). Neste sentido, é discutido a formação das forças que participaram do processo revolucionário, e a insatisfação política a concentração de poder a um governante absolutista, fatores marcantes da época, assim como a reforma agrária com o confisco das terras da Igreja e grandes proprietários e entrega aos pobres, elemento que referencia ao Movimento Sem Terra (MST) presente no Brasil atualmente, a exemplo. É importante frisar que os movimentos não foram tratados de forma igual, mas para que os alunos compreendam que algumas questões do passado podem ecoar no presente em dimensões diferentes.

A cartase, por sua vez, avalia o aprendizado, verificando se os objetivos foram alcançados. Considerando a dinâmica do conteúdo, ao início de cada aula os alunos eram novamente questionados sobre o desenvolvimento do processo revolucionário a fim de mensurar a compreensão sobre este até o momento. A recapitulação ocorria com os próprios discentes comentando os aspectos que lembravam sobre as discussões anteriores. A avaliação não tinha grau quantitativo, mas a função de analisar o conhecimento dos alunos ao passo que observa a eficácia ou dificuldade com a metodologia adotada. Ao final do conteúdo os alunos jogaram o “Bingo Histórico” (Tabela 01), trata-se de um recurso pedagógico desenvolvido pela residente. Similar ao jogo convencional, cada aluno possui uma cartela contendo termos relacionados ao tema das aulas. Sorteados, os alunos preenchiam a cartela conforme a palavra chamada com intuito de completar a tabela, a qual foi considerada como uma mini lista com tópicos principais. A cada termo, os alunos eram questionados sobre sua definição discutida em aula, caso apresentassem alguma dificuldade a residente retomava com uma breve explicação -

ocorrendo poucas vezes em comparação a quantidade de palavras rebatidas. O objetivo se concentra em motivar e despertar o interesse dos participantes para avaliar e revisar o conteúdo de modo interativo em uma avaliação oral, contribuindo a comunicabilidade do indivíduo expressando o seu saber, considerando que a princípio os alunos não participavam oralmente das aulas, o que pode ser causado pela timidez ou receio em falar algo que cause repressão pública pelo professor ou colegas.

BINGO HISTÓRICO	REVOLUÇÕES INGLESAS
<input type="checkbox"/> Política de cercamento <input type="checkbox"/> Igreja Anglicana <input type="checkbox"/> Niveladores <input type="checkbox"/> Revolução Puritana <input type="checkbox"/> Oliver Cromwell	<input type="checkbox"/> Monarquia Absolutista <input type="checkbox"/> Dinastia Tudor <input type="checkbox"/> Guerra Civil <input type="checkbox"/> Bill of Rights <input type="checkbox"/> Revolução

Tabela 01. Exemplo da cartela utilizada no Bingo Histórico como recurso avaliativo mútuo.

Observando o comportamento dos alunos foi possível constatar a exaltação da turma perante uma atividade diferente do habitual que integrasse um aspecto pouco trabalhado em sala de aula: o divertimento do jogo. Por mais simples que sua estrutura estética seja, o bingo desperta sensações como ânsia pela palavra chamada e quem conseguirá preencher a cartela primeiro, trazendo para o ambiente de aprendizagem um jogo que inicialmente não foi pensado para fins didáticos em sua essência, quebra de rigidez de um saber construído apenas por leitura e explicações. Além disso, os alunos podem refletir que o mundo dos jogos não se encontra restrito a um dispositivo eletrônico de acesso à internet como costumeiramente conhecem, remontando as origens tradicionais dos jogos. Cumprindo o objetivo didático estipulado, foi perceptível o engajamento da turma no momento da dinâmica e trouxe as análises necessárias sobre a aprendizagem, como estes compreenderam o sentido da revolução e a insatisfação popular, hierarquias de poder e costumes abordados na época.

O quinto passo, a prática social final, referência a aprendizagem aplicada no cotidiano, cabendo a análise de que por intermédio do estudo histórico é possível observar as transformações em uma estrutura social através do desejo dos agentes envolvidos, uma vez que as ações de um governo impactam no cotidiano da sociedade, por vezes causando insatisfação. Logo, refletir que nada é constante na história e que o passado reflete no presente através do processo ao longo do tempo, como também compreender as influências exercidas em sociedade.

Retomando a aplicação do jogo em sala, na perspectiva de Luckesi (2020) o processo de avaliação do cotidiano escolar não deve servir como juízo de valor quantitativo sobre o grau de intelectualidade do sujeito, mas observar o nível de compreensão sobre o conteúdo trabalhado, considerando que o processo de aprendizagem é contínuo e gradativo. As avaliações, por vezes se comportam como averiguação em uma escala numérica sobre o conhecimento, considerando apenas o momento da prova para classificá-lo. Neste sentido,

A avaliação da aprendizagem não é e não pode continuar sendo a tirana da prática educativa, que ameaça e submete a todos. Chega de confundir avaliação da aprendizagem com exames. A avaliação da aprendizagem, por ser avaliação, é amorosa, inclusiva, dinâmica e construtiva, diversa dos exames, que não são amorosos, são excludentes, não são construtivos, mas classificatórios. A avaliação inclui, traz para dentro; os exames selecionam, excluem, marginalizam (LUCKESI,2020, p.01)

Em complemento, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) no 9.394/96, artigo 24, inciso V, alínea “a” estipula que o rendimento escolar deve considerar a “avaliação contínua e cumulativa do desempenho do aluno, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período sobre os de eventuais provas finais” (BRASIL, 1996).

A dinâmica trabalhada buscou avaliar a compreensão da turma sobre o conteúdo, como oportunidade de perceber quais tópicos não foram tão bem captados ou repassados. Como conteúdo inicial da experiência em sala de aula, a dinâmica adentra a uma autoavaliação do professor acerca dos instrumentos, metodologia e tempo de aula. Como resultado da avaliação e comentários próprios dos alunos, algumas ferramentas – mapas conceituais e imagens – exerceram relevância para acompanhamento e compreensão do tema. A dificuldade na resposta sobre algumas palavras, provavelmente, foi resultado de pouco aprofundamento ou explicação rápida por conta do tempo de aula. Não se trata de atribuição de pontos ou nota, mas a retorno acerca das aulas. O jogo aplicado não se propõe como uma solução imediata a questão discutida, mas se refere a uma peça que ajuda na construção de uma estrada, um incentivo simples. O processo educacional é gradual e contínuo, bem como seus resultados são construídos paulatinamente. Neste recorte, observa-se que mudar o cotidiano da aula favorece no foco do aluno para compreender a dinâmica de jogo fora das telas dos celulares e aspectos pautados neste, favorecendo o dinamismo com outras formas de aprendizado para além do expositivo. Expressar o conhecimento de forma oral contribuiu para o desenvolvimento da comunicação com a classe e residente, além de sistematizarem mentalmente o conteúdo em foco e captar atenção.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar o passado histórico não pode se resumir a uma memorização temporária do que é discutido, tão pouco a aprendizagem deve ser encarada como uma atividade enfadosa e irrelevante. Por vezes não damos a devida atenção aos erros e são eles que detectam as não aprendizagens, não pensamos sobre o que fazer para que as dificuldades sejam superadas. Avaliando o que se aprendeu também avaliamos o que se ensinou. Com a dinâmica foi possível constatar quais métodos tiveram êxito, o que é preciso rever em termos de didática e o nível de compreensão dos alunos. Delineando que o professor não precisa apenas de conhecimento empírico sobre a história, mas também lidar com dinâmicas encontradas em cada contexto subjetivo, planejar, contornar e revisar sua conduta em prol do conhecimento acessível.

As discussões acadêmicas são essenciais para pensar a condução das aulas, como dinamizar e transpor dado conteúdo, porém agitação em limites da sala mudam os rumos objetivados. Captar a atenção e lidar com o público de faixa etária em maturação é um processo gradual de compreender diferentes personalidades presentes em um contexto social, considerando que cada qual possui uma maneira favorável de aprender e se relacionar com o ambiente e a estrutura humana nele engajada. O jogo não é a solução, mas é um incentivo.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes (org.). **O saber histórico na sala de aula**. 9. Ed. São Paulo: Contexto, 2004.

BRASIL. Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Ministério da Educação, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF, 2017.

CAIMI, Flávia Eloisa. **O que precisa saber um professor de História?** História & Ensino, Londrina, v. 21, n. 02, p. 105-124, 2015.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de História**. 7. Ed. Campinas: Papyrus Editora, 2003.

GASPARIN, João Luiz. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. 5. Ed. Campinas - São Paulo: Autores Associados, 2012.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O que é mesmo o ato de avaliar a aprendizagem?** Pátio. Porto Alegre: ARTMED. Ano 3, n. 12 fev./abr. 2000. Disponível em <https://www.nescon.medicina.ufmg.br/biblioteca/imagem/2511.pdf>. Acesso em 17 de novembro de 2023.