



JOGANDO PARA APRENDER: A ELABORAÇÃO DE FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA (PIBID)

Caroline de Alencar Barbosa¹

GT2 – Educação e Ciências Humanas e Socialmente Aplicáveis.

RESUMO

Este trabalho se refere aos resultados obtidos no projeto Jogos Educativos no PIBID HISTÓRIA/UFS no que diz respeito à elaboração e aplicação de jogos educativos para o ensino de história. O jogo elaborado está inserido dentro de um projeto desenvolvido pelos bolsistas do PIBID e contou com vinte e cinco jogos criados por cada um dos participantes do projeto e com temáticas variadas. Enquanto bolsista elaborei um jogo intitulado “Jogando para aprender: Guerras e Revoluções”, onde a partir dos conhecimentos pré-adquiridos em sala de aula sobre as guerras e revoluções ao longo da história, pretendeu-se desenvolver através dele a capacidade de associação dos alunos entre imagem e contexto.

Palavras-chave: Ensino; História; PIBID.

ABSTRACT

This work refers to the results obtained in the project Educational Games in PIBID HISTÓRIA / UFS with respect to the elaboration and application of educational games for the teaching of history. The elaborate game is part of a project developed by PIBID grantees and counts with twenty-five games created by each of the participants of the project and with varied themes. As a scholar, I developed a game entitled "Playing to learn: Wars and Revolutions", where from the pre-acquired knowledge in the classroom about wars and revolutions throughout history, it was intended to develop through it the ability of students to associate between image and context.

Keywords: Teaching; History; PIBID.

¹ Graduada em História na Universidade Federal de Sergipe (DHI/UFS). Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED/UFS). Integrante do Grupo de Estudos do Tempo Presente (GET/UFS). E-mail: caroline@getempo.org



INTRODUÇÃO

Um professor não sustenta seu trabalho somente com teorias. É na prática que ele pode analisar o que ensina e para quem ensina, pois somente ao ministrar suas aulas terá os verdadeiros desafios postos à prova. Em nosso curso, uma disciplina como Fundamentos de Estágio, por exemplo, é de suma importância para adquirirmos uma base de como encarar a sala de aula, que postura utilizar e de que maneira podemos passar o conteúdo de uma maneira eficiente.

Este trabalho se refere à minha experiência enquanto bolsista do PIBID/HISTÓRIA no que diz respeito à elaboração e aplicação de jogos educativos para o ensino de história. Os objetivos foram: 1) elaborar um jogo a partir de conhecimentos adquiridos na disciplina de História sobre as guerras e revoluções; 2) desenvolver a capacidade de associação dos alunos entre imagem e contexto; 3) Promover o desenvolvimento de novas estratégias de ensino; 4) Solucionar problemas de aprendizagem e assimilação de conteúdos através da aplicação do jogo; 5) Modificar a maneira de transmissão de conteúdo ao incorporar novas abordagens.

O jogo elaborado intitulou-se “Jogando para aprender: Guerras e Revoluções” onde a partir dos conhecimentos prévios em sala de aula sobre as guerras e revoluções ao longo da história, pretendeu-se desenvolver através deles a capacidade de associação dos alunos entre imagem e contexto.

A metodologia privilegia a interdisciplinaridade ao incorporar história e arte: o jogo se utiliza de imagens que remetem aos temas de guerras e revoluções ao longo da história (Geral e do Brasil) como, por exemplo, Primeira Guerra Mundial; Revolução Farroupilha; etc. associadas a um conjunto de dicas baseadas no conteúdo que darão suporte para a aplicação em sala de aula.

Este jogo foi apresentado e aplicado em três momentos distintos: nas escolas, e em dois eventos acadêmicos. No momento em que o jogo foi criado, realizamos a apresentação dos resultados durante o evento “Saberes e Fazer do ensino de história: desafios e perspectivas”, organizado pelo PIBID/HISTÓRIA.

No que diz respeito à escola, foi realizada uma oficina de jogos nas três escolas que recebiam o PIBID/HISTÓRIA: Colégio Estadual Governador Valadares, localizado no bairro 18 do Forte, Colégio Estadual Professor Arício Fortes, no Bairro América e Colégio Estadual Presidente Castelo Branco, no Bairro Industrial. Nelas, podemos aplicar o jogo com todos os alunos da escola e de várias séries percebendo as particularidades de cada turma e verificando



possíveis mudanças ou melhorias que poderiam ser feitas nos jogos elaborados por cada bolsista.

Em seguida, realizamos uma exposição no Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História (Enpeh), onde recebemos professores de todo o Brasil que participaram durante o evento de uma exposição das nossas produções. O jogo elaborado recebeu sugestões que foram incorporadas em utilizações posteriores ao evento de acordo com a pertinência. No que diz respeito às escolas, percebemos receptividade positiva dos alunos que interagiram e demonstraram interesse pelo tema abordado, mesmo aqueles que não possuíam afinidade com a disciplina de História.

Nesse sentido, podemos concluir que o projeto possibilitou ampliar a concepção sobre a utilização de formas lúdicas de ensino. O estímulo visual e a aplicação do jogo contribuíram para uma assimilação mais efetiva dos conteúdos pelos alunos. A concepção que orientará a ação didática será a que favoreça a ampla troca de experiências através da associação entre texto e imagem. O projeto se justifica pela necessidade de novas formas de abordagem para o ensino de história que não privilegie somente os métodos tradicionais.

METODOLOGIA

Ao elaborar este jogo, apesar do tema ser específico, podemos reciclá-lo ao inserir outros conhecimentos dentro da mesma metodologia. Em sua confecção foram utilizadas imagens adquiridas na internet sobre os temas, além de cartões com informações sobre o conteúdo proposto: Guerras e Revoluções, que foram retirados dos livros didáticos utilizados nas escolas. Esse material foi selecionado, impresso e plastificado para conservação do jogo e possibilidade de ser utilizado várias vezes.

A proposta deste jogo é interdisciplinar ao integrar vários eixos de conhecimento como história, imagem e tecnologia e se estrutura em dois momentos: diversas imagens de guerras e revoluções são dispostas para os alunos, que formarão dois ou mais grupos para participar do jogo.

O docente terá em mãos um cartão com cinco dicas para cada imagem de guerra ou revolução. A primeira dica valerá dez pontos, segunda oito e assim por diante, sendo que se o grupo utilizar todas as dicas receberá somente dois pontos e, ainda assim, se acertar a resposta.



- 1. Movimento de caráter popular na cidade do Rio de Janeiro.**
- 2. O então presidente Rodrigues Alves colocou em prática um projeto de saneamento básico e reurbanização do centro da cidade.**
- 3. A revolta popular aumentava a cada dia, impulsionada também pela crise econômica (desemprego, inflação e alto custo de vida) e a reforma urbana que retirou a população pobre do centro da cidade, derrubando vários cortiços e outros tipos de habitações mais simples.**
- 4. As manifestações populares e conflitos espalham-se pelas ruas da capital brasileira. Populares destroem bondes, apredejam prédios públicos e espalham desordem pela cidade.**
- 5. Campanha da Vacina Obrigatória conta a varíola.**

Figura 1: Cartão com dicas referentes ao conteúdo Revolta da Vacina. *Acervo nosso.*

Com a divisão de grupos de alunos o docente irá jogar as dicas de acordo com os conhecimentos pré-adquiridos pelos alunos ao longo dos conteúdos ministrados em sala. Se o grupo souber de qual tema se trata deverá dizer a resposta para, em seguida, ir até a mesa e escolherá a imagem referente a ela. O acerto do tema valerá de 0 a 10 pontos e a associação com a imagem mais 10. No fim do jogo, aquele grupo que mais acertar terá vantagem.



Figura 2: Cartão com a imagem referente à Revolta da Vacina. Fonte:

<http://alunosonline.uol.com.br/historia-do-brasil/revolta-vacina-rebeliao-popular.html>

A segunda parte do jogo será levada para casa. As imagens acertadas pelos grupos deverão ser pesquisadas na internet e os alunos levantarão o maior número de informações a respeito delas: autoria, ano, contexto histórico de elaboração, divulgação. Os discentes levarão essas informações para a sala de aula e farão uma exposição para os colegas.

Devemos entender que o objetivo central da utilização deste jogo não é somar pontos e adquirir nota, mas desenvolver a capacidade dos alunos de associar as imagens com os conteúdos ensinados em sala de aula. Nesse sentido, a internet torna-se uma ferramenta auxiliar do professor, onde as informações pesquisadas sobre elas irão acrescentar e ampliar os conhecimentos dos alunos sobre os temas apresentados através de novas formas de ensino, que não privilegiem somente a reprodução do livro didático e exposição no quadro, mas que incorpore novos elementos de ensino-aprendizagem, pois “na leitura desse mundo com suas múltiplas linguagens requer a pesquisa, construção e adaptação de materiais didáticos, que sejam coerentes e diversificados com as pluralidades visuais, sonoras e textuais” (SILVA, 2013, p.8).



Além disso, é importante salientar que as informações contidas nos cartões foram retiradas do livro didático, pois consistiam na base do processo de aprendizagem dos alunos nas escolas que o PIBID atendia. A partir dessas informações tivemos a possibilidade de abrir debates para discutir o uso de alguns termos ou elucidar para os discentes tópicos referentes aos conteúdos discutidos. Devemos entender que o compromisso do educador com o presente não significa encontrar todas as respostas no passado, mas tomá-lo como referência para abordar questões de cunho cultural, social, problemas de ordem material, contestações de ordem. (PINSKY J.; PINSKY C., 2012).

DESENVOLVIMENTO: RESULTADOS E DISCUSSÕES

O objetivo central desse projeto consiste em ampliar a concepção sobre a utilização de formas lúdicas de ensino. O estímulo visual e a aplicação de um jogo podem contribuir para uma assimilação mais efetiva dos conteúdos pelos alunos. Entendemos que “transformar o conhecimento científico em objeto a ser ensinado subtende transformá-lo em objeto didático, já que, inicialmente, o conhecimento não foi produzido pelo cientista com tal finalidade” (LIZ; COSTA; MONTEIRO, 2013, p.3).

Através da leitura de teóricos que nos dessem suporte para produção do jogo educativo pode-se perceber em Pestalozzi (1746-1827) um bom norte para a elaboração de projetos, onde uma das características é exatamente aprender através do fazer (PRADO; ALMEIDA, 2009), neste caso, através de um jogo educativo. Além disso, podemos inserir dentro dessa nova abordagem a utilização de novas tecnologias que levarão o conhecimento para outros campos fora da sala de aula.

A intenção é contribuir na formação de cidadãos críticos, participativos, criativos. A concepção que orientará a ação didática será a que favoreça a ampla troca de experiências através das várias linguagens do ser humano, através de texto, imagem e internet.

Esse novo modelo não quer dizer abandonar o conteúdo existente e sim utilizá-lo de maneira a promover uma aprendizagem mais significativa, que chame a atenção dos alunos e amplie o leque de possibilidades educacionais. No currículo o professor pode fazer dos seus alunos protagonistas do processo de aprendizagem. Nesse caso:

Os materiais didáticos, antes simples objetos, passam a adquirir significados importantes na concretização e efetivação de novas propostas educacionais,



direcionando e definindo nossas visões sobre o que é ser um bom professor, o que é dar uma boa aula, o que é ser uma boa escola e o que é melhor utilizado em sala de aula [...] (FISCARELLI in SILVA, 2013, p.6).

Dessa forma, o Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), no curso de História, promove a possibilidade de aplicar as teorias aprendidas no curso de licenciatura da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e transformá-la em prática pedagógica dentro da realidade escolar do ensino público. A elaboração e aplicação desses jogos nos permitiu verificar se essas novas abordagens são pertinentes e se contribuem para o aprendizado.

Percebemos a importância da prática que chama a atenção dos discentes para os conteúdos. Dessa forma entendemos que: “O material didático para ter função significativa no aprendizado de história deve ser concebido através de uma ação conjunta entre o professor e o aluno” (LIZ; COSTA; MONTEIRO, 2013, p.4).

O enfoque nas guerras e revoluções se justifica pela necessidade de diversificar os temas dentro das propostas dos outros bolsistas do PIBID no período. Além disso, privilegiando a elaboração de um jogo que pudesse ser reciclado e utilizado para todos os conteúdos. A figura 3 se refere a um dos momentos de aplicação do jogo educativo, onde temos dispostas as imagens feitas em cartões plastificados. Os temas abordam a História Geral e História do Brasil no que se refere às Guerras e Revoluções em diversos momentos históricos.



Figura 3: Imagem dos cartões com imagens referentes ao jogo didático elaborado. *Acervo nosso.*

Após a oficina de jogos educativos oferecemos uma exposição dos mesmos durante o Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História (Enpeh) onde professores e pesquisadores de todo o Brasil tiveram acesso a esses materiais. Neste evento ocorreram debates construtivos e a partir desses diálogos foi feita a incorporação do eixo “Tecnologia” ao material elaborado.

Uma professora, em um determinado momento da exposição, sugeriu referenciar as imagens e fazer uma exposição sobre as mesmas. A partir dessa sugestão, foi feita uma modificação na dinâmica do jogo, onde após a aplicação em sala de aula os alunos deveriam levar as imagens para casa e a partir da pesquisa feita na internet incorporar o maior número de informações sobre elas e expor aos colegas.



CONCLUSÃO

A partir desta experiência do PIBID-HISTÓRIA, podemos desenvolver projetos com finalidades educativas e colocá-los em prática nas escolas, além da exposição em eventos acadêmicos que nos possibilitaram ampliar nossas percepções acerca do ensino de história. Além disso, percebemos as renovações que podem ser feitas na dinâmica de ensino-aprendizagem com o objetivo de fornecer subsídios que qualifiquem os docentes e tornem as aulas mais lúdicas, agregando conhecimento aos discentes de forma eficiente e significativa.

Faz parte da construção do conhecimento histórico a ampliação do conceito de fonte histórica e de que forma elas podem ser trabalhadas pelos alunos (BEZERRA, 2012). Neste caso, utilizamos as imagens onde o discente pode interagir a partir do conteúdo, questionar e pesquisar. Esse projeto possibilitou repensar nosso papel enquanto docentes, buscando sempre inovar e agregar novas metodologias em nossa disciplina que ultrapassem os limites do quadro e do giz, utilizando o máximo de recursos disponíveis a fim de proporcionar melhorias no ensino da educação pública.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Holien Gonçalves. Ensino de História: Conteúdos e conceitos básicos. In: Por uma história prazerosa e consequente. In: **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**/Leandro Karnal (org.) 6. Ed., 2º reimpressão.- São Paulo: Contexto, 2012, p. 37-48.

Elaboração de projetos: guia do cursista/ Maria Elisabette Brisola Brito Prado, Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (organizadoras). 1º ed.- Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação à distância, 2009.

LIA, Cristine Fortes; COSTA, Jéssica Pereira da; MONTEIRO, Katani Maria Nascimento. **A produção de material didático para o ensino de História.** Revista Latino-Americana de História Vol. 2, nº. 6 – Agosto de 2013 – Edição Especial, p. 40-51. Disponível em: projeto.unisinos.br/rla/index.php/rla/article/download/175/133. Acesso em 21 de setembro de 2016.

PINSKY, Jaime; PINSKY Carla Bassanezi. Por uma história prazerosa e consequente. In: **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas/** Leandro Karnal (org.)- 6. Ed., 2º reimpressão.- São Paulo: Contexto, 2012, p. 17-36.

SILVA, Elvis Roberto Lima da. **Materiais didáticos e as múltiplas linguagens no ensino de História dos anos iniciais.** In: XXVII Simpósio nacional de História: conhecimento histórico e diálogo social, Rio Grande do Norte, Anpuh, Anais, 2013, p. 1-16. Disponível em: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371147152_ARQUIVO_TEXTOANPUH2013MateriaisdidaticoseasmultiplaslinguagensnoensinodeHistoriadodosanosiniciais.pdf. Acesso em 21 de setembro de 2016.