



O LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA EXPERIÊNCIA COM O BOLICHE

Arthur Rodrigues de Lima¹
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
Email: arthur.rlima@hotmail.com

Auricélia Lopes Pereira²
Universidade Estadual da Paraíba.
Email: auricelialpereira@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

Atualmente inúmeros questionamentos têm sido feitos entorno da prática docente e do ensino de história. Os professores cada vez mais são chamados a repensarem sua identidade docente e suas metodologias, movidos pela problematização de suas práticas, pelo desenvolvimento de atividades interdisciplinares como também por uma constante tentativa e procura por novos recursos didáticos que venham favorecer a constituição de uma relação pedagógica salutar, construída pelo professor em conjunto com seus alunos. Há uma clara necessidade de uma melhor relação entre a teoria e a prática, tendo em vista, que a história tradicionalmente é vista pelos alunos como um saber ultrapassado, que não é útil a vida, chato e enfadonho, logo no confronto com esta realidade o saber histórico deve, a partir da profissão docente, responder aos anseios das novas gerações por meio de conteúdos inovadores e de uma reformulação de métodos e materiais didáticos como também das próprias finalidades educacionais e sociais do saber histórico escolar.

Partindo destes pressupostos e das atividades desenvolvidas pelo PIBID/HISTÓRIA UEPB, na Escola Estadual de Ensino Fundamental de Aplicação na cidade de Campina Grande-PB, no 6º ano é que nos propomos a

¹ Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

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



analisar como as atividades lúdicas no ensino de história podem contribuir para uma melhor relação entre o professor e seus alunos, como também para o processo de transposição didática, no que diz respeito às implicações entre a teoria e a prática. Como também favorecer de acordo com os PCN's o desenvolvimento das habilidades e competências através do contato dos alunos com diferentes formas de linguagens.

Portanto, tendo em vista que a sociedade de consumo atualmente estabelecida, foi responsável por transformações sobre as características da infância e dos objetos consumidos pelas crianças para brincadeiras, estando estas ligadas de forma geral a games, jogos eletrônicos que requerem pouca construção imaginativa (ANDRADE, 2007) que resolvemos aplicar em sala um jogo intitulado por nós como *boliche histórico*. Sabendo que o jogo enquanto linguagem é um dispositivo privilegiado, porque como elemento de cultura está presente na sociedade em diferentes formas, nos programas de televisão, como jogos esportivos disputados entre clubes e nações, como mercadoria nas lojas, como instrumento pedagógico na escola ou ainda como lazer ilícito no caso do jogo de azar.

Para Huizinga no jogo há beleza, harmonia, ritmos que inspiram fascínio, tensão, alegria e divertimento, mas há também ordem e as regras estabelecidas devem ser seguidas por todos, uma vez que, quebradas as regras, destrói-se a ilusão dos jogos. (HUIZINGA, 1998) Através de sua aplicação em sala podemos sintetizar analisar e manipular conceitos e saberes necessários à construção do conhecimento histórico. Por meio do jogo os alunos são incentivados a superarem obstáculos cognitivos e emocionais. (KISHIMORO, 2005) Todavia as práticas docentes e as novas estratégias utilizadas devem ser planejadas e adequadas às possibilidades e limitações da escola e da comunidade em que está inserida como também desenvolvidas de acordo com a faixa etária dos alunos. Através do bom emprego da atividade lúdica podemos realizar uma aproximação entre as discussões acadêmicas e o Ensino Básico ao mesmo tempo em que nossos alunos podem transformar a brincadeira em conhecimento.



Foi partindo de tais implicações e das observações realizadas em sala que resolvemos recorrer ao desenvolvimento de atividades lúdicas como uma forma de facilitar os debates das temáticas então trabalhadas e discutidas, tendo em vista que os alunos apresentavam sérias dificuldades no que diz respeito à prática da leitura como também pela limitação de que não haviam livros didáticos suficientes para os alunos. Logo o jogo seria uma forma de contornarmos a insuficiência do material didático apresentada, como também tornar-se um incentivo a leitura. No intuito de que os alunos demonstrassem um maior interesse pelo debate histórico, e que se compreendessem enquanto sujeitos históricos.

METODOLOGIA

O jogo *boliche histórico* foi produzido a partir de uma adaptação do jogo de boliche tradicional. No nosso caso compramos dois conjuntos de seis pinos de plástico e duas bolas, também de plástico, para realizarmos a experiência com os alunos, todavia uma proposta mais interessante e sustentável seria a produção dos pinos com garrafas pets. Após os debates sobre o conteúdo de *Civilizações Antigas A Mesopotâmia*, produzimos uma lista com 20 questões relativas ao conteúdo presente no livro didático e aos apontamentos feitos pelo professor em sala. As questões buscavam contextualizar o conteúdo demonstrado a importância que tal civilização exerce sobre nós nos dias atuais através da sistematização da escrita, de um código de leis ou até das técnicas de irrigação. Procurando deixar claro que a Mesopotâmia se faz presente nos nossos dias.

Diante da dificuldade quanto ao acesso ao livro didático a sala foi dividida em quatro grupos, onde os alunos eram incentivados a realizarem uma leitura coletiva. Com a conclusão dos assuntos referentes ao capítulo sobre Mesopotâmia, aplicamos o boliche em sala. Estando os 12 pinos organizados cada grupo tinha direito a duas jogadas para derrubar os pinos, após as jogadas e contagem de quanto pinos havia sido derrubados, sendo um pino equivalente a 1 ponto, era apresentada ao grupo uma questão sobre o conteúdo até então trabalhado, em caso de resposta certa o grupo computava



a quantidade de pontos presentes nos pinos derrubados, funcionando como um gincana de integração da turma. Cada equipe tinha um tempo de 2 minutos para pesquisar e apresentar uma possível resposta, todavia, durante a aplicação da atividade este tempo pode variar de acordo com a realidade e faixa etária da turma em que for realizada.

RESULTADOS ALCANÇADOS

Através da realização da oficina com o *boliche histórico* podemos perceber que o relacionamento entre a turma melhorou, alunos considerados tímidos passaram a se integrar mais, e as rivalidades entre meninos e meninas que eram bastante comuns também foram diminuídas através do incentivo ao trabalho em equipe. O Jogo se tornou uma oportunidade ímpar para um diálogo maior entre professor e alunos, tendo em vista que durante o desenvolvimento da atividade pelos pibidianos o professor supervisor permanecia dando assistência aos grupos. A concepção do ensino tradicional de história associado ao decoreba foi quebrada, muitos alunos perguntando se na próxima aula realizaríamos novamente a oficina, o que se configurou em uma oportunidade em que eles aprenderam brincando. Todavia, a atividade também gerou certa rivalidade entre os grupos, no entanto algo que foi contornado pela intervenção do professor, o que revelou a necessidade do docente estar atento no processo de direção da atividade, para que esta contribua para o desenvolvimento da visão de alteridade e da cidadania.

CONCLUSÃO

De maneira geral, consideramos que a utilização dos jogos nas aulas de história pode trazer resultados muito satisfatórios. Ao imitar o cotidiano, mas dissociar-se inteiramente dele, o jogo cria espaços para a criatividade, para a imaginação e para a comparação com outras realidades históricas e modos de vida de outros povos. É uma atividade que requer a destreza, a concentração, a intuição, a cooperação, estimula a competição criando a sensação de um espaço livre de regras e de imposições. Ao sentir-se livre da avaliação dos adultos, e da punição no caso do fracasso, os alunos aderem seriamente ao jogo e a suas regras com o propósito e a expectativa de cumprir as metas. Esta



adesão torna a ação pedagógica possível, faz com que professores e alunos envolvidos no mesmo projeto, na mesma sintonia falem a mesma linguagem, aquela estabelecida pelas regras do jogo. Dessa forma, os alunos passam a ter um maior interesse sobre as discussões relacionadas ao campo do saber histórico, não no intuito de se tornarem pequenos historiadores, mas de se enxergarem enquanto sujeitos históricos.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Débora El-Jaick. **O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história.** História e Ensino de História. Londrina, v.13, set./2007 (p.91-106)

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens. O jogo como elemento de cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 8ª ed, São Paulo: Cortez, 2005.

PARAMETROS CURRICULARES NACIONAIS - História. 5ª a 8ª série. Secretaria de Ensino Fundamental, Brasília, Mec, SEF, 1998.