



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

PIBID E UM RELATO DE EXPERIÊNCIA A PARTIR DA INTRODUÇÃO DO LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Autor: Jailson Cavalcante de Andrade¹
E-mail: jailson.cavalcante16@gmail.com
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Orientadora: Auricélia Lopes Pereira²
E-mail: auricelialpereira@yahoo.com.br
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

RESUMO

O presente artigo vem relatar a experiência desenvolvida na turma do 6º ano “D” neste ano letivo de 2015, na Escola Estadual de Ensino Fundamental de Aplicação, situada no bairro Catolé na cidade de Campina Grande-PB, por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID/CAPES/UEPB. Subprojeto de História. Tendo como objetivo geral desenvolver uma reflexão e aprimoramento dos educandos em relação aos povos sumérios que existiram na Mesopotâmia há muitos anos atrás, povos esses que deram um grande salto evolutivo em relação às formas de produção e cultivo na época. A metodologia utilizada partiu da aplicação de um jogo onde os alunos teriam que responder perguntas referentes a cada etapa percorrida no tabuleiro sumério, perguntas referentes, por exemplo, à forma de irrigação predominante, com questões que os levam também a problematizar quem é o agente da História nos dias atuais. Inicialmente, os alunos foram orientados a estudarem sobre a temática através do livro didático para discussão em sala e para o prévio conhecimento do assunto e ao término ~~da experiência, verificou-se~~ que os mesmos obtiveram um forte êxito em relação às

¹Jailson Cavalcante de Andrade, Graduando do 2º período de História, Universidade Estadual da Paraíba, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência: PIBID/CAPES/UEPB. E-mail: Jailson.cavalcante.16@gmail.com

²Prof.Drª Auricélia Lopes Pereira, Departamento de História, Universidade Estadual da Paraíba, Orientadora do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência: PIBID/CAPES/UEPB. E-mail: auricelialpereira@yahoo.com.br



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

idéias de fixação apresentadas pelo jogo. A introdução do lúdico como recurso pedagógico não só teve um bom desenrolar durante a aplicação, mas também passa a possibilitar como fator secundário, habilidades de percepção e comparação. É através do lúdico que os alunos se interessam mais para aprender o tema ministrado. A curiosidade do novo é um fator positivo para conseguirmos a atenção dos mesmos, e com o lúdico surge o despertar de algo diferente, prazeroso e atraente aos olhos das crianças.

PALAVRA-CHAVE: Ensino de História, Jogo didático, Metodologia, PIBID.

INTRODUÇÃO

O artigo pretende relatar uma nova experiência realizada na turma do 6º ano “D” da Escola Estadual de Ensino Fundamental de Aplicação, situada no bairro Catolé na cidade de Campina Grande-PB, partindo no âmbito do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) por meio da Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, subprojeto de História. Tendo a oportunidade de desenvolver uma metodologia por meio do lúdico: Aplicação de um jogo didático, este com o intuito de desenvolver uma reflexão e aprimoramento dos educandos ao apresentar-lhes os fatores principais dos povos sumérios que contribuíram como legado para a sociedade atual e que, de certa forma, permanecem vivos na contemporaneidade. Pretendemos então, a partir do lúdico, levar o conhecimento de forma diferenciada aos alunos do colégio, repassar o que sabemos de forma diferenciada e pelo que pode-se notar esse é um fator que dá certo na maioria das vezes, pois eles tendem a pensar aquilo como uma forma de “diversão” e ela realmente diverte, forma essa que leva a fixação do conteúdo ministrado durante sua elaboração com muito mais facilidade, pois estimula o lado criativo não só da criança mas também como de qualquer pessoa que participe. Com mais essa forma de ensino aplicada em sala de aula contribuimos para a formação de um ser social e tornamos o trabalho de relação entre aluno e professor agradável.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Partindo do pressuposto que atualmente a aula expositiva se torna pouco atrativa para o aluno², o lúdico vem em prol da educação não só de ensino médio mas principalmente do infantil já que os alunos com os quais trabalhamos na maioria possui uma faixa-etária entre 10 a 13 anos. Entretanto, sabe-se que o mundo imaginário ainda está presente em seus dias, o gosto por brincadeiras e jogos ainda tem uma forte influência nos mesmos. Tendo em vista essas considerações, trazemos os jogos didáticos de uma forma que o mesmo se torne atrativa e prazerosa ao educando, tocando em seu ponto de desejo, esses são alguns dos benefícios colhidos ao semearmos o lúdico na educação,

Os jogos lúdicos ajudam a aprofundar os temas e despertar o interesse dos educandos pelas aulas ministradas. É perceptível que em algumas salas a produção do saber através do lúdico torna-se essencial para que os alunos venham a interessar-se pelo conteúdo abordado pelo professor através do livro didático.

A partir da elaboração e aplicação em sala de aula dos jogos didáticos, percebemos que a aplicação do lúdico ajuda a suprir a evasão e a ociosidade que vem ocorrendo com os alunos, referentes ao desempenho na disciplina de história. Claro que não preciso afirmar que todo esse processo não é fácil. Apenas deve-se entender que tudo parte da postura e confiabilidade para com os alunos, que são pré-adolescentes e em sua maioria tímidos diante do desconhecido. Todo esse processo ajuda também a quebrar, de certa forma, o “gelo” em sala de aula, tornando-se também um novo método de comunicação.

Como foi visto, “[...] a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”(RIZZO,2001, p.40). Pois no processo de ensino aprendizagem pode-se passar por algumas etapas que contribuirão para um resultado satisfatório. Sabemos que a cada dia o professor do Ensino Fundamental tem enfrentado

² O que, de forma alguma, implica dizer do ocaso da aula expositiva ou de sua menor importância, pois a qualidade de uma aula não está na sua forma, mas na problematização, na co-moção e no nível de reflexão que a mesma promove. Uma aula dita inovadora, com vários recursos e estratégias didáticas podem ser extremamente tradicionais, caso use o conhecimento de forma-reflexiva e de forma que não venha instaurar a problematização diante do que é ensinado.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

desafios, e nesse sentido o mesmo carece de tempo e aprimoramento para conseguir dar conta das demandas exigidas na sua disciplina e no cotidiano na aplicação do currículo.

Desde que iniciei meu primeiro contato com a aplicação de um projeto pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) do curso de História da Universidade Estadual da Paraíba – Campus I pude perceber que, através da aplicação de jogos didáticos, os alunos passaram a se interessar cada vez mais pelo tema ministrado pelo professor em sala de aula e passaram a gostar de nossa presença em seu convívio, além de passarem a estudar o tema, pois mesmo que estudem apenas para se destacarem na aplicação do jogo, esse não deixa de ser um fator de menos importância. Uma vez que o assunto ministrado passa a ser realmente fixado, levando o aluno a assimilar melhor o conteúdo com a ajuda de ferramentas específicas de transmissão (especificamente neste contexto os Jogos Lúdicos).

Sabe-se que alguns dos jogos exigem uma capacidade cognitiva mais elevada, conhecimento prévio e agilidade física e mental, porém percebemos através dessas experiências o quanto os alunos se empolgam ao chegarmos com algo que contribuirá de forma divertida para seu conhecimento, claro que partindo das aulas do professor e com a utilização do livro didático.

Tendo por vista que todo jogo possui regras que também possibilitam um nível de disciplina e aprendizado involuntário, pois todos ao jogarem submetem-se a regras como afirma Johan Huizinga:

No jogo há beleza, harmonia, ritmo, que inspiram fascínio, tensão, alegria e divertimento, mas há também ordem e as regras estabelecidas devem ser seguidas por todos. Uma vez quebradas as regras, destrói-se a ilusão do jogo. (HUIZINGA, 1998, p.14).

Portanto, os jogos emergem evidenciando que é possível aprender e se divertir ao mesmo tempo. Percebemos que, durante o horário em que são aplicadas as atividades lúdicas, existe uma maior interação dos alunos em sala de aula e uma busca maior em



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

entender e aprender o conteúdo e obter o domínio das características marcantes dos povos sumérios, a exemplo da utilização da escrita cuneiforme.

No entanto, devemos atentar que, as atividades lúdicas não devem tomar os espaços da explanação do conteúdo, das leituras de sala e das provas. Por isso, em conjunto com o professor supervisor, procuramos aplicar as atividades lúdicas após os alunos adquirirem todo conhecimento possível sobre o conteúdo a partir da aula. O jogo vinha com um suporte a mais no sentido de alicerçar o que o fora aprendido.

O projeto é baseado nos pressupostos dos Parâmetros Curriculares Nacionais, ponto de referência para todos que seguem a carreira docente direta ou indiretamente. Pois eles indicam que se criem pontes entre o conhecimento e a realidade do aluno por isso, construímos um jogo que fosse visualmente atrativo e que o mesmo também trouxesse durante sua aplicação a assimilação de história passada em relação a características referentes ao cotidiano.

METODOLOGIA

Inicialmente tivemos uma reunião para discutir qual jogo se destacaria melhor no contexto presenciado. Desenvolve-se algo que fosse de fácil aplicação e entendimento. Para isso, usamos uma folha de papel madeira e diversas folhas coloridas para elaborarmos algo bem atrativo. Nisto, procuramos antes saber qual o nível de conhecimento que os alunos já tinham adquirido a cerca do tema, pois uma das maiores preocupações era que eles pudessem ter o entendimento sobre o assunto, para poderem conseguir avançar e finalizar o jogo de tabuleiro “corrida suméria”.

Neste jogo procuramos aplicar com algumas regras que visavam á obtenção da resposta sobre a pergunta. A resposta certa geraria um ponto para o grupo se o mesmo a acertasse. Nossas regras foram: Primeiramente, a sala de aula teria que ser dividida em dois grandes grupos, neste grupo um aluno era escolhido para ser representante naquela rodada, na próxima o representante mudaria. Dessa forma, teríamos um rodízio; o segundo passo era ou a volta para o início se a pergunta fosse respondida errada ou se ao jogar o dado o personagem caísse na casa perigo onde ele poderia ficar uma rodada



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

sem jogar ou voltar algumas casas, quem não acertasse não marcaria ponto e em cada etapa do jogo avançada teríamos brindes em cartas, exemplo: “Parabéns! Você já pode colher a cevada”, um dos cereais mais cultivados na Mesopotâmia.

O intuito também da construção do jogo é trazer para sala de aula um melhor convívio, pois a aplicação de jogos didáticos ajuda os alunos a desenvolver a sensibilidade de produzir em grupo, ter unidade, amizade e respeito ao outro. Considerando isso, Friedman afirma em uma de suas obras que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. (FRIEDMAN, 1996, p. 41).

Assim, foi perceptível na execução do projeto o desenvolvimento e o envolvimento dos alunos com o conteúdo ministrado em sala de acordo com a nova metodologia implantada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante dos recursos e conteúdos aplicados em sala de aula, a turma demonstrou enorme desempenho. Constatamos que os alunos participaram bem do jogo aplicado, como também aprenderam o conteúdo acerca da mesopotâmia e mais especificamente dos sumérios. Sabemos também que as classes dispõem de uma turma de faixa etária que está em desenvolvimento das suas funções intelectuais, onde a timidez é um grande obstáculo para participar dos desafios e nosso processo educacional ajuda também a quebrar essas barreiras.

Aos poucos os alunos perceberam a importância de participar de forma dinâmica, mas segundo as regras. Com isso, eles construíam dentro de si os domínios necessários para enfrentar os desafios. (KISHIMOTO, 1993, p.110) nos diz que:



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade.

Aos poucos a classe foi se envolvendo. Com esse resultado percebemos que o nosso objetivo foi alcançado, na medida em que cada representante respondeu na maioria das vezes corretamente o questionamento lançado. Sabemos que a leitura é bastante importante, pois não haveria resultado na prática sem a aquisição do conhecimento, por isso além das aulas expositivas do professor, aplicamos várias explicações com diferentes abordagens sobre a temática Mesopotâmia e os povos sumérios, bem como utilizamos slide em Power Point para fixar mais ainda o assunto com fidelidade.

Sabe-se que o ensino Fundamental tem as aplicações dos conteúdos para que o desempenho do aluno seja projetado com resultados reais na caderneta de notas. Com a aplicação do conteúdo e a prática dos jogos introduzidos pelo PIBID História UEPB – Campus I, os alunos tiveram um considerável aumento de notas, reflexo de uma aprendizagem dinâmica que busca aprender história e construir um sujeito reflexivo, pensante e que dialogue com fidelidade sobre qualquer tema aprendido durante esse ano letivo. Os alunos tiveram um aumento de desempenho, com notas cada vez melhores além de uma ótima disciplina e laços de amizade com os bolsistas. Segue abaixo as figuras 1, 2, 3 e 4 que demonstrarão a excursão do projeto na turma do 6º ano “D”.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO



Figura 1: Momento em que o aluno bolsista está apresentando o jogo.
Fonte: Acervo/PIBID História



Figura 2: Bolsistas realizando a explicação do tema.
Fonte: Acervo/PIBID História



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO



Figura 3: Jogo Didático produzido e idealizado pelos alunos bolsistas do PIBID.
Fonte: Acervo/PIBID História



Figura 4: Momento em que o aluno está executando o jogo.
Fonte: Acervo/PIBID História

CONCLUSÃO



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

No emprego dessa atividade, pode-se notar um maior interesse por parte dos alunos em conhecer o conteúdo e participar das aulas, além de uma melhor recepção da disciplina de História.

Foi percebido também um forte aumento na auto-estima intelectual dos educandos, proporcionando a perda do medo de responder as indagações feitas durante as aulas pelo professor.

Durante a atividade, os alunos demonstraram querer participar a todo o momento, logo também demonstraram uma preocupação sobre o andamento da realização do jogo, pois queriam que a mesma fosse finalizada com êxito.

Em suma, a aplicação do jogo foi um sucesso em vários âmbitos de conhecimento educacional, pois além de produzir saber, ele também foi a porta aberta para fazer com que os alunos pudessem ir mais longe, simplesmente, por uma característica adicionada a eles, após um trabalho bem feito e reconhecido. O prazer é indescritível, contribuindo, assim, para o ensino-aprendizagem também aprendemos cada vez mais.

REFERÊNCIAS

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. **História sociedade & cidadania**. Edição reformulada, 6º ano. 2º Edição. São Paulo: FTD, 2012. Pag. 10-25.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

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

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

HOFFMANN, Jussara. **Outra concepção de tempo em avaliação**. In: Avaliar para promover. 13 ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2010. 39 – 53 p.



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes 1993.