



CONEDU

Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

ARTEDÓ: TECENDO O SABER HISTÓRICO DE FORMA DINÂMICA

Vanuza de Oliveira Barbosa¹
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB
vanuzadeoliveira1989@hotmail.com

Auricélia Lopes Pereira²
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB
auricelialpereira@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O atual cenário escolar oferece aos docentes novos desafios no ofício de ensinar, dentro de um contexto onde a tecnologia faz de todos os lugares possíveis e imagináveis ambientes mais atrativos do que a sala de aula. A disciplina de História, por sua vez, freqüentemente tida como arte chata e enfadonha de decorar datas e nomes, necessita de metodologias que deem suporte à tradicional – embora, extremamente necessária – aula do tipo expositivo-dialogada.

Assim, o presente artigo procura abordar a questão do uso de jogos didáticos no âmbito escolar e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem. Aqui, apresentaremos um jogo criado por cinco bolsistas do PIBID³, aplicado a uma turma de sétima série da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Senador Argemiro de Figueiredo (Polivalente), localizado no bairro do Catolé, na cidade de Campina Grande.

METODOLOGIA

¹ Graduanda 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.

³ Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência.



CONEDU

Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

No esforço de nos libertar das garras de um ensino absolutamente positivista⁴, que oferece dados prontos e verdades tidas como absolutas, enxergando o aluno como mero agente passivo, uma “folha em branco” na qual o professor escreve o seu conhecimento, e atentando-nos à fala do historiador francês Michel de Certeau (2002), que nos recorda o fato de que não devemos tomar os outros por idiotas, uma vez que, este sempre poderá nos surpreender com suas astúcias, optamos por incluir a turma que estamos acompanhando na supracitada escola na aventura de participar, efetivamente, do processo de aprendizagem.

Segundo Antunes (2002), as técnicas de dinâmica de grupo não devem ser pensadas como “fórmulas mágicas” capazes de resolver, de uma hora para a outra, os problemas de uma escola ou empresa, mas sim, como estratégias educacionais válidas, na medida em que foram conscientemente formuladas, delineando objetivos claros.

Assim, ao abordar o capítulo do livro didático referente ao Renascimento e Humanismo e após debater acerca dos mesmos em sala de aula, pensamos na possibilidade de criar um jogo que pudesse complementar a discussão, imprimindo na mesma um tom de leveza que tornasse o aprendizado mais atrativo. De acordo com Fortuna:

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com o desejo do aluno. Para isto, é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender – e psicológicas – contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo – na moldura do desempenho das funções sociais – preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca de justiça social e da igualdade com respeito à diferença. (FORTUNA, 2000. p.09)

⁴Positivismo é o termo utilizado pelo francês August Comte (1798-1857) para denominar uma linha teórica da sociologia.



Assim, formulamos um jogo de dominó “renascentista” ao qual denominamos “Artedó”. Tal jogo é formado por peças que contem imagens de pintores renascentistas e suas respectivas obras. A “brincadeira” – que serviu como parte da avaliação do segundo bimestre – se deu da seguinte forma: divididos em dois grupos, os alunos tiveram que ligar o artista à obra e, tal qual acontece no jogo de dominó oficial – com a diferença de tratar-se de grupos – o grupo que ligou a última peça venceu o jogo, que aconteceu em três rodadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando pensamos na utilização de jogos em sala de aula, estávamos preocupados não apenas em atrair o alunado para a disciplina de História. Dentre nossos objetivos, estavam questões de âmbito mais subjetivo, como por exemplo, trabalhar o companheirismo entre os alunos, incentivá-los a um tipo de competição saudável e melhorar o contato entre eles e o professor.

Contudo, antes de propor uma atividade com o uso de jogos, faz-se extremamente necessário analisar a turma, percebendo suas características, limites e necessidades, de modo que se possa formular adequadamente as atividades pensadas – inclusive no que se refere a questões financeiras, evitando constranger algum membro do alunado.

Durante a aplicação do jogo, constatamos que aqueles alunos mais tímidos estavam melhores preparados para a avaliação e, se num primeiro momento atuaram apenas auxiliando os colegas de grupo com as respostas – na maioria das vezes certas, diga-se de passagem – depois, tiveram a ousadia de se dirigir ao centro do jogo, encaixando, eles mesmos, as peças corretas, participando da brincadeira de modo mais efetivo e aproximando-se um tanto mais dos alunos mais comunicativos, formando assim, uma relação entre iguais.

Após a aplicação do “Artedó”, percebemos que alguns dos objetivos estão sendo atingidos, dentre eles, a supracitada interação entres os alunos e



o professor, bem como um maior entusiasmo nas aulas de História. Fora o “Artedó”, utilizamos outro jogo didático e temos notado os efeitos positivos que esses momentos de entretenimento construtivo têm surtido, assim como a boa receptividade por parte do alunado.

Esses resultados positivos tem nos encorajado a passar para um próximo nível. Nesse segundo momento, a formulação dos jogos será realizada em conjunto com os alunos. Aqui, a aprendizagem se dará ao longo do “caminho”, por assim dizer, tendo em vista o fato de que, planejar e desenvolver um jogo histórico requer uma boa dose de dedicação e estudo.

CONCLUSÃO

Essas experiências dentro do âmbito escolar, tanto educou, quanto sensibilizou o nosso olhar para enxergar a necessidade de novas abordagens metodológicas no ensino de História. Em contrapartida, percebemos o lugar de importância da aula expositivo-dialogada que, para ser proveitosa depende, em grande parte, da postura do professor em sala de aula; do seu compromisso de – não formar robôs que apenas obedecem a comandos – estimular o pensamento crítico do aluno, problematizar sua própria fala, instigando o estudante a discutir e – efetivamente – participar da aula.

Assim, percebemos que uma metodologia deve complementar a outra. Se num primeiro momento, o jogo serviu de atrativo para que o aluno apreendesse o conteúdo do livro didático; num segundo momento, teremos um movimento inverso dentro do qual este aluno sentirá a necessidade de abastecer-se das informações contidas no livro para desenvolver o seu próprio jogo.

Em síntese, a aplicabilidade do Artedó nos possibilitou uma rica experiência dentro da sala de aula. Assim, a turma que acompanhamos não foi a única a beneficiar-se nessa história, de modo que, também nós, bolsistas do projeto PIBID de História, demos o primeiro passo, de uma longa caminhada



rumo à docência, ofício que escolhemos por compreender a educação como a ferramenta mais correta na formação do ser humano, não apenas como cidadão, mas como pessoa capaz de olhar o mundo ao ser redor e perceber a si mesmo como agente ativo do mesmo e, como tal, não aceitar passivamente as imposições que lhe são oferecidas, mas questioná-las, com o tom de criticidade necessário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANTUNES, Celso. **Manual de Técnicas, de dinâmicas de grupo, de sensibilização de ludopedagogia.** 22 ed. Petrópolis, Vozes, 2001.

CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*:1. artes de fazer. 8ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais.** Porto Alegre: Mediação, 2000. (Caderno de Educação Básica, 6) p. 147-164