JOGOS DIDÁTICOS E O ENSINO DE HISTÓRIA: NARRAÇÃO DE UMA EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA

Juliana Karol de Oliveira Falcão[1]
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
E-mail: julianakarol-16@hotmail.com

Arthur Rodrigues de Lima[2]
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
E-mail: arthur.rlima@hotmail.com

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

INTRODUÇÃO

Muitas vezes pensamos que os alunos inseridos no sistema de educação do Ensino Médio não se interessam por jogos didáticos, devido encontrar-se em uma idade mais "avançada", onde os objetos que mais os seduzem pertencem ao universo menos infantil, entretanto, os jogos não são sinônimos de infantilidade, pelo contrário, alguns deles exigem uma capacidade cognitiva mais elevada, onde características como perspicácia, conhecimento prévio e agilidade física e mental são fundamentais para orquestrar as demandas exigidas pelo jogo.

Tendo em vista que não existe tempo fixo de aprendizagem e que a mesma depende da experiência singular de cada um (HOFFMANN, 2010), os jogos funcionam como um material direcionador de um caminho que torna a aprendizagem sedutora ao ponto de aguçar a curiosidade do aluno. Ao mesmo tempo, o jogo é um dispositivo formado por regras que não podem ser quebradas, auxiliando na formação da disciplina do discente, deste modo, percebemos que:

> "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.l4).

[1] Graduanda do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID/CAPES. Sob a orientação da profa. Dra Auricélia Lopes Pereira.
[2] Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID/CAPES. Sob a orientação da profa. Dra Auricélia Lopes Pereira.

Por conseguinte, os jogos emergem evidenciando que é possível aprender e se divertir ao mesmo tempo, sendo notável que, em dias onde serão aplicadas as atividades mais lúdicas, existe uma menor evasão da sala de aula. No entanto, devemos nos atentar que, as atividades lúdicas, não devem tomar os espaços da explanação do conteúdo, das leituras de sala, e das provas, até mesmo porque é necessário que os alunos adquiram todo conhecimento possível sobre o conteúdo, para que possamos aplicar os jogos didáticos a fim de alicerçar, ainda mais, o que foi aprendido. Por isso, é importante a noção do equilíbrio das atividades e da subjetividade na qual a mesma irá se emoldurar, quero dizer, os ensinamentos éticos trazidos durante a realização do jogo lúdico como a preparação para o exercício da cidadania, o respeito ao outro e ao diferente, e a busca de justiça (FORTUNA, 2000).

Então, nosso projeto é baseado nos pressupostos dos Parâmetros Curriculares Nacionais, que é um 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, entretanto, porque não criar também uma “máquina do tempo” que leve o mesmo a participar dos acontecimentos de outrora. No mais, este trabalho tem por objetivo demostrar como é possível fazer com que os alunos, por meio da imaginação, possam conquistar vários objetos de saber.

METODOLOGIA

Pensamos em construir um jogo em que fosse necessário o conhecimento histórico do aluno para que ele fosse realizado, tendo em vista essa expectativa, decidimos criar o FOR WEST, este por sua vez trataria sobre a jornada da conquista do oeste dos Estados Unidos da América (EUA). Planejamos montar o jogo em uma estrutura de isopor e a cobrimos com papel emborrachado. O papel iria formar a imagem do mapa dos EUA. Em cima do mapa iria haver uma estrada na qual seria aplicada toda a ação do jogo. A estrada era dividida em várias casas e em algumas delas havia perguntas e dificuldades referente ao tema proposto, estas eram marcadas com uma cor diferente das casas que não tinham questionamentos ou obstáculos.

Este mecanismo de aprendizagem foi pensando pelos bolsistas tomando três pontos como fundamento, primeiro as aulas explanadas em sala de aula, segundo o livro didático e por último o livro *Enterrem Meu Coração na Curva do Rio,* do historiador e escritor norte americano Dorris Alexander Brown, mais conhecido como Dee Brown. O livro relata, por meio de registros oficiais, depoimentos, entre outras fontes históricas, a destruição sistemática dos "índios" da América do Norte. Dando luz a algumas "tribos", entre elas, Dakota, Soiux e Ute. Nessa perspectiva, Brown narra todo processo, na segunda metade do século XIX, e muda a forma do mundo enxergar a conquista do Velho Oeste frisando o extermínio de uma cultura, a cultura dos peles vermelha. Mostrando, nesta história, que os mocinhos não têm pele branca e que só entraram em guerra para defender um território que por direito os pertencia.

O jogo For West teve dois momentos, no primeiro jogamos em sala de aula, com um tabuleiro com estrutura de menor porte, dividimos a sala de aula de doze alunos em quatro grupo de três pessoas. Jogaram, primeiramente, dois grupos e na próxima rodada jogaram os outros dois. Já o segundo momento consistia em que os próprios alunos reproduzissem o jogo apresentado a eles em um tamanho maior para que o mesmo fosse aplicado com as turmas do 3º A e B do turno da manhã, possuindo como mediadores os alunos do 3º ano C da tarde. Este último foi realizado em uma culminância, onde diversas atividades realizadas pelos alunos do 3º ano A, B, e C, com a mediação do PIBID, foi apresentada para toda a comunidade acadêmica que estivesse interessada em prestigiar os discentes e de fato foi privilegiada por diversos professores de outras disciplinas.

O jogo produzido pelos alunos do 3º C seguiu a mesma lógica do primeiro apresentado a eles. Então, para dar início ao jogo deveria ser lançado o dado, o jogador deveria respeitar o número atingido e andar a quantidade de casas que assim fosse determinada, entrementes os alunos, nesse momento, construíram um dado bastante maior, quando comparado ao dado utilizado na primeira vez que o jogo foi aplicado em sala de aula, logo está nova versão do dado facilitou a visibilidade de todos os alunos que estavam presentes no momento dessa nova da partida.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes do acesso do 3º ano C ao PIBID de história, os alunos desta turma eram contornados por diversos signos de inferioridade, isto é, eram vistos como os piores alunos do colégio, ninguém acreditava neles ou em qualquer produto que eles viessem tentar concretizar. No entanto, a turma demostrou bastante capacidade física, emocional e intelectual para enfrentar essa tarefa imposta a eles de maneira um tanto nova, já que antes eles não costumavam instrumentalizar esse tipo de atividade.

Desse modo, as premissas antes impostas aos alunos perderam sua força e os mesmos foram reconfigurados, acreditados e valorizados, ganhando inclusive ênfase aos olhos da coordenadora de área do subprojeto de história, pelo belo trabalho realizado por eles.

Podemos notar que após esse trabalho os alunos tiveram mais confiança de arriscar, de afirmar e de se impor, ainda, tiveram destemor de ir ao encontro de uma afirmativa dada por uma das pessoas que presenciaram a sua apresentação, ela afirmou que um dos estados estava posicionado no lugar inverídico e os alunos por meio de argumentos sólidos defenderam a sua tarefa relatando o porquê do opositor estar com uma visão errônea em relação ao posicionamento do estado no mapa.

Não obstante, constamos que houve um aumento considerável na nota dos alunos e na sua empregabilidade em sala de aula. O que resultou na eventualidade de evitar a final para a maioria dos alunos da sala, pois a turma possuía péssimas notas no inicio do semestre escolar. Nesse contexto, não foi notado nenhuma debilidade ou desvantagem gritante, pelo contrário, foi uma experiência prazerosa que acredito nunca será esquecida pelos bolsistas, supervisor e alunos que fizeram parte dessa empreitada. Segue abaixo: Foto da apresentação dos alunos do 3º C.

CONCLUSÃO

No emprego dessa atividade, podemos 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 um aumento na autoestima intelectual dos educados, proporcionando a perda do medo de responder as indagações feitas durante as aulas pelo professor.

Durante a atividade os alunos demostraram querer participar a todo o momento, logo também demostraram uma preocupação sobre o andamento da realização da apresentação, pois queriam que a mesma fosse perfeita e quando aparecia algum aluno querendo “atrapalhar” o seu desenvolvimento eles ficavam levemente irritados.

Em suma, a aplicação do jogo For West foi um sucesso em vários âmbitos de conhecimento educacional, pois além de produzir saber, ele também foi à 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: a autoestima.

REFERÊNCIAS

BROWN, DEE. *Enterrem meu coração na curva do rio.* Tradução de Geraldo Galvão Ferraz. São Paulo: Companhia Melhoramentos de São Paulo, 1970. 464 p.

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. (Cadernos de Educação Básica, 6).

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.

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