

A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO POR MEIO DE JOGOS DIDÁTICOS PRATICADOS EM SALA DE AULA

Viviane Maria da Silva Pimentel Amorim Rabello¹

Lucas Paes do Amaral²

Liliane Débora Oliveira Barro³

RESUMO

A construção deste artigo visa demonstrar experiências de novas formas didáticas, onde foi desenvolvido um plano de aula com jogos didáticos para dinamizar e rever os conteúdos que foram dialogados em sala de aula. O jogo utilizado foi o quebra-cabeça, e os conteúdos foram as Revoltas durante o período regencial para o segundo ano do ensino médio e a história da África para as turmas do primeiro ano. Desta forma, o trabalho realizado contemplou discussões sobre práticas educativas na instituição de ensino, buscando retratar metodologias e especificidades educacionais, com o intuito de problematizar o ensino e as suas pluralidades educacionais voltados para a prática de ensino e aprendizagem da disciplina de História. As leituras que sustentaram o embasamento teórico-metodológico foram SILVEIRA, 1998, FRIEDMANN, 1996, KENSKI, 2007, PAVINI e FONTANA, 2009, BATISTA; DIAS, 2012, entre outros. Os

jogos didáticos são um grande exemplo de formação do conhecimento, através desse mecanismo novos saberes podem surgir, e agregá-los ao posicionamento cognitivo sobre diversos conteúdos que foram aprendidos. A metodologia deste trabalho utilizou a pesquisa descritiva que possui o intuito de gerar discussões sobre a importância da construção do conhecimento por meio dos jogos didáticos praticados em sala de aula. Nos resultados destacamos as dimensões sensoriais como visual que possibilitaram inovação na abordagem do conteúdo que buscou ir além de habilidades como a cooperação, interação e dinâmica entre pares.

Palavras-chaves: Jogos; experiência; quebra-cabeça, didática, inovação.

¹Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE- PE, Secretaria de Educação Prefeitura de Recife, vivi.rabello@prof.educ.rec.br

² Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE-PE, lucaspaes123@gmail.com

³Graduando do Curso de ¹ Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE-PE/ Universidade daBeira Interior- UBI, lilian.deborab@ufrpe.br

Introdução

A importância do jogo nas instituições de ensino

Os jogos nas instituições de ensino podem trazer novas maneiras de interações sociais e cognitivas, tanto por parte dos alunos, como também dos professores. Buscando assim, os educadores devem desenvolver ou buscar novos métodos para que possam ser explorados novos paradigmas e consolidar a construção do conhecimento cognitivo e social. Em que na maioria das vezes, os estudantes em grupos têm grande influência nas respostas que são obtidos juntos. E é por meio de alguns jogos, que a participação e interação dos grupos para responder as perguntas, surgem às interações e problemáticas do convívio coletivo, fazendo com que o indivíduo reflita sobre si mesmo e a convivência social

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998, p.02)

Os jogos são importantes mecanismos para a consolidação e construção do conhecimento, onde novas perspectivas podem surgir ou até serem fortalecidas. Por isso, a importância dos jogos didáticos em sala de aula, pois cria uma nova concepção sobre os conteúdos direcionados aos alunos. Permitindo, com que as pessoas possam se sentir, interagir e perceber que o processo de aprendizagem, não só está atrelado ao conhecimento pelos livros, e sim empírico, onde a construção pessoal também faz parte dessa construção cognitiva de cada ser humano.

Os jogos didáticos são um grande exemplo de formação do conhecimento, pois é através desse mecanismo que novos saberes podem surgir, e agregá-los ao posicionamento cognitivo sobre diversos conteúdos que foram aprendidos. De certa forma, todos possuem conhecimento que é o famoso senso comum, onde o conhecimento empírico acaba trazendo novas perspectivas para a sociedade, e para o científico. De fato, é necessário reconhecer os diversos modos de aprendizagem e trabalhá-la em sala de aula, ao qual muitas vezes, o professor tem um papel importante nessa formação que é trabalhar novos métodos, de uma forma mais prática e que a interação aconteça, ou seja, trazer e trabalhar novas formas do processo de aprendizagem seja para as instituições de ensino ou um plano de aula.



Fato é que novas maneiras pedagógicas requerem tempo e conhecimento, pois tudo está atrelado a fatores como o tempo, conteúdo, interação, disciplina e entre outros fatores que muito bem conectados podem transformar a realidade de muitos conhecimentos. Sobretudo, faz-se necessário essas atividades dinâmicas nas instituições de ensino e na sala de aula, pois a sociedade atual acaba trazendo novos formatos que necessitam serem utilizados, como tecnologia com os celulares de bolso, tablet, computadores e etc. Mas, nem toda estrutura é adequada para esses novos parâmetros que são a tecnologia, mas é necessário mostrar atividades que fujam da rotina escolar que é o quadro, piloto e professor. Existe uma pluralidade de conhecimentos que podem ser utilizados de forma simples, mas que podem favorecer bastante no desenvolvimento dos indivíduos como ressalta Friedmann (1996, p.67)

O jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para o jogo são fundamentais na motivação de diferentes tipos de jogos motores. A introdução de jogos estruturados para o estímulo ao desempenho físico-motor nunca foi tão importante quanto hoje em dia, em que o tempo para o jogo infantil se vê comprometido por atividades sedentárias, como assistir televisão e brincar com jogos no computador.

Por conseguinte a construção do conhecimento, muitas vezes, pode está atrelada aos formatos existentes das didáticas que estão sendo utilizadas para o ensino. Por isso, ao longo dos anos, novos formatos foram sendo atualizados para ajudar no desenvolvimento educativo, tanto pessoal, como também coletivo. Fato é que os jogos didáticos podem proporcionar maneiras diferentes de trazer a pluralidade cultural, histórica, científica e entre diversos conhecimentos de forma diferente e divertida.

Metodologia:

A construção de novas metodologias acaba proporcionando novos olhares para o processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, a realização desta atividade trouxe como resultado uma nova visão sobre o processo de ensino, e possibilitou o reconhecimento e a utilização dos conteúdos que eram aplicados em sala de aula. Fato é que foram alcançados objetivos como participação e interação dos alunos com o jogo, onde possibilitou aos alunos uma maneira de descontração, interação, aprimoramento e interação com os conteúdos que foram utilizados durante o processo de aplicação do jogo “quebra-cabeça histórico”.

A metodologia deste trabalho utiliza a pesquisa descritiva que possui o intuito de gerar discussões sobre a importância da construção do conhecimento por meio dos jogos didáticos,

praticados em sala de aula, sendo um mecanismo que pode influenciar no desenvolvimento da sociedade e nas ideias. Ao qual, foi realizada uma pesquisa descritiva com a perspectiva de problematizar, analisar e refletir sobre as instituições de ensino que a todo o momento vão ganhando novas vertentes e conhecimentos sobre essa diversidade que está atrelado às escolas. Sendo assim, para realizar as descrições foram feitas atividades realizadas em dois momentos com os alunos, com a finalidade de passar mais clareza e demonstrar novos caminhos do saber. Onde houve os conhecimentos científicos e as interações entre os alunos, buscando uma modalidade que inova no processo de ensino e aprendizagem. É importante lembrar que as atividades realizadas com os alunos, foram baseadas nos conteúdos que eram dados, onde os conhecimentos foram sendo explorados e tendo uma interação maior dos alunos que eram do primeiro e segundo ano do ensino médio, sendo essa dinâmica, realizada em duas turmas, mostrando que essa metodologia pode se adaptar aos diversos conteúdos, como revela Salette Cristina Arfelli Martini Higa (2012, p.18)

A escola é um lugar onde ocorre a apropriação e a sistematização do conhecimento e onde a aprendizagem deve estar sempre presente interagindo com atividades lúdicas. A sala de aula é o local no qual ocorre o processo de alfabetização, onde o aluno aprende a se conhecer e conhecer os conteúdos apresentados de maneira problematizadora. É neste momento que se tornam essenciais as estratégias ludopedagógicas.

As etapas para a concretização das atividades foram divididas em dois momentos. No primeiro momento da realização da atividade foram feitas revisões com os conteúdos para as duas turmas, cada uma com o seu devido conteúdo, com o intuito de fortalecer o conhecimento, sendo essas revisões realizadas em torno de cinquenta minutos, onde possui pontos para as possíveis respostas do jogo. Já no segundo momento da atividade com os alunos, ocorreu o jogo que foi realizado com perguntas e respostas. Ao qual foram feitos grupos com alunos, é válido salientar que na turma do primeiro ano tinha trinta e seis alunos e na turma do segundo ano tinha quarenta e um alunos, em seguida houve uma separação dos alunos das turmas em quatro equipes, e foi dito que cada resposta certa o grupo ganharia uma peça do quebra-cabeça que tinha imagens com o tema dos assuntos abordados em sala de aula, sendo o quantitativo de dez peças do quebra-cabeça.

Os assuntos abordados para a construção do jogo do primeiro ano foram voltados para o continente africano, revendo algumas localidades, buscando construir e desconstruir conhecimentos sobre a geografia da África, Gana, Mali, escravidão na África, Hauçás, iorubás, África ocidental. Já para o segundo ano foram abordados os conteúdos sobre as

revoltas durante o período no Brasil que foi dos anos de 1831 e 1840, e as revoltas nesse período foram cabanagem, sabinada, Balaiada, preto cosme, farroupilha, carrancas, malês, Mangel Congo e revolução praieira. As perguntas foram feitas quarenta, algumas questões tinham múltipla escolha para escolher entre a, b ou c, questões abertas com respostas enxutas e charadas. É importante relatar que as quantidades de perguntas produzidas foram a quantidade de peças que se tinham. E para marcar as respostas, cada grupo escolheu um nome para representá-los, foi escrito no quadro os nomes, e a cada resposta certa era marcado um traço no quadro com o grupo que respondeu.

É importante salientar que os quebra-cabeças que foram confeccionados para o jogo, foram imagens pesquisadas na internet que tinha sentido com o tema, como por exemplo, para o segundo ano do ensino médio foi impressas em um papel de A4, quatro imagens envolvendo as belezas do continente africano, após isso é recortada às imagens em dez pedaços, os recortes tem que ser com cuidado para não misturar os pedaços das imagens.

O principal objetivo deste trabalho é demonstrar metodologias que possam fazer a união entre os jogos didáticos e os conteúdos que são aplicados em sala de aula. De fato a construção de novas maneiras pedagógicas pode contribuir para o crescimento e ampliação do processo de aprendizagem, construindo assim até novas metodologias de ensino para sair da rotina escolar que é o conteúdo, piloto, quadro e professor. Desenvolvendo assim, metodologias que façam os educadores refletirem sobre suas atividades, e que possam reconhecê-las e aproximá-las dos saberes e práticas que o ensino e a aprendizagem possuem.

Por conseguinte, esses resultados trouxeram novos horizontes para o aprendizado de todos os alunos, pois buscou não só o assunto, mas também o envolvimento social, onde o poder em grupo, cada aluno pode ter vez e voz, e que juntos podem construir conhecimentos sólidos para que assim possam alcançar seus objetivos juntos de forma que consigam fazer interação entre o grupo. Pois são na maioria das vezes pequenos atos como uma dica, interação, discussão sobre o assunto que podem contribuir para uma possível oportunidade de crescimento tanto coletivo como social. Sendo assim, trabalhar essas interações pode trazer benefícios na construção dos saberes tanto empírico como coletivo.



Desenvolvimento e demonstração dos resultados:

A construção do conhecimento através dos jogos didáticos praticados em sala de aula

A construção deste artigo se deu através da observação e realização do jogo “quebra-cabeça histórico”, buscando assim visar à importância do jogo didático através dos conhecimentos que juntos puderam fazer uma construção cognitiva maior, e que não só favoreceu a uma dinâmica, mas uma maneira diferente de construção cognitiva. Ao qual poderá ajudar na construção de outros saberes, pois o conhecimento de certa forma acaba sendo uma construção onde diversos fatores podem favorecer no conhecimento científico e social.

A escola que foi realizada o jogo “quebra-cabeça histórico” foi na Escola Técnica Estadual Almirante Soares Dutra (ETEASD) que fica localizado perto da Praça General Abreu e Lima, na cidade do Recife no estado de Pernambuco. O jogo foi realizado em duas turmas, a primeira turma foi o primeiro ano do ensino médio e a segunda foi o segundo ano do ensino médio. Tivemos o quantitativo de alunos na primeira turma trinta e seis alunos e na segunda turma quarenta e um alunos. O objetivo da realização do jogo foi construído para alcançar novos caminhos para o processo de ensino e aprendizagem, onde teve pontos que tinha como foco melhorar a interação da turma com os assuntos, construir mais interações sociais e cognitivas com os outros alunos da classe e a percepção da competitividade que não só está atrelado a uma pessoa, mas a equipe que precisava se juntar e interagir juntas, para poder alcançar o mesmo objetivo.

A articulação entre teoria e prática é sempre um desafio, não apenas na área da educação. Entre pensar e fazer algo, há uma grande distância que, no entanto, pode ser vencida. Um dos caminhos possíveis para a superação dessa situação é a construção de estratégias de integração entre pressupostos teóricos e práticas[...] (PAVINI e FONTANA, 2009, p.78)

A aplicabilidade do jogo possibilitou construir interações e perceber o quando jogos didáticos podem não só ser dinâmicos, mas construir novos meios de aprendizagem. De fato a construção destes mecanismos requer tempo, mas atualmente com ajuda da tecnologia tudo fica mais simples. Sendo assim a construção deste trabalho foi idealizado através da elaboração de um jogo que é o quebra-cabeça que traz em sua forma completa imagens sobre os conteúdos que podem ser incluídos na organização do projeto. Desta forma, trabalhar com

recursos didáticos é trazer novas formas de mostrar aos alunos que não é só leitura e questões. É trazer aos alunos maneiras de se questionar e refletir sobre os conteúdos que foram estudados, demonstrando a importância do contexto histórico e que todos estão presentes nessa construção, onde a história ela é feita por diversos acontecimentos e que se faz necessário entendê-lo, pois reconhecer as diversidades históricas, já é um grande passo para o processo de aprendizagem. Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, desenvolvendo níveis diferentes de experiências pessoais e sociais, ajudando ao aluno, a construir suas novas descobertas, desenvolvendo e enriquece sua personalidade dos seres humanos, simbolizando um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem e das práticas escolares.(BATISTA; DIAS, 2012, p.980).

A construção do jogo "quebra-cabeça histórico", se deu através do Programa de Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), onde houve grandes reflexões sobre trazer uma nova maneira de trabalhar os conteúdos e após diversas pesquisas, foi percebida de interessante a construção sobre os conteúdos dos alunos um quebra-cabeça, onde o aluno iria responder perguntas e se acertasse ganharia a peça do quebra-cabeça. Mas vale salientar que a sala em que foi trabalhado esse jogo, foram formados grupos para que a interação ocorresse entre eles e de certa forma era estabelecido um tempo para que fossem respondidas as perguntas, e ao completar o quebra-cabeça era passado informações complementares sobre os quadros onde foi utilizado vídeos, sons, imagens e o conhecimento tanto do professor e também como os dos estagiários.

É através do jogo/ brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o jogo/ brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção (VYGOTSKY,1988, p.35).

O PIBID é um programa que é uma forma de trazer o aluno da graduação para dentro da sala de aula, a perceberem as diversas situações que estão atreladas ao futuro de alguns alunos, mostrando novas vertentes e práticas de situações que são as salas de aula. Desta forma, o PIBID sempre apoia inovações sobre mecanismo de conhecimento que podem ir muito além de uma simples aula com piloto e quadro. É fazer perceber que o profissional que está em formação, reconhece as diversas vertentes em que deverá se familiarizar com a sala de aula e trazer novos objetos de ensino e aprendizagem.

Para a realização da atividade que deu suporte a este artigo, foi pedido aos alunos que realizassem uma apresentação sobre o assunto que seria utilizado no jogo “quebra-cabeça histórico”. Sendo assim, foi dada autonomia aos alunos para estudar os conteúdos e repassar em uma forma de aula expositiva para os colegas, elevando assim uma construção coletiva, onde a interação dos alunos é bastante presente e principalmente a forma de linguagem do seu tempo, facilitando a maneira de como compreendem certos conteúdos, pois em diversos tempos, novas fontes de linguagens, comunicações e informações podem ser passadas de formas de diferentes, onde o conhecimento pode ser o mesmo, mas as maneiras são diferentes, podendo variar. É como basicamente os idiomas, onde existem diversos dialetos e idiomas, mas que precisam ser traduzidos para serem compreendidos. É válido salientar que o professor/supervisor deu uma rápida revisão dos conteúdos que seriam abordados no jogo, como é demonstrado na fotografia 1. Desta forma, o jogo faz essa interligação do conhecimento, onde o conhecimento foi realizado pelos alunos e a maneira de aprendizagem pode surgir através do jogo, proporcionando experiências inovadoras.

Fotografia 1 - Revisão do conteúdo com a turma do primeiro ano do ensino médio.



Fonte: Lucas Paes do Amaral, 2019.

As perguntas que eram realizadas no jogo, foram feitas sobre o conteúdo que os alunos apresentaram a pesquisa na sala de aula. Sendo assim, as perguntas eram direcionadas para o conteúdo apresentado, e as confecções das perguntas foram realizadas pelo professor e os estágios, onde foram realizadas perguntas enxutas e reflexivas para dar mais agilidade na hora

das respostas. Outro ponto importante é a dinâmica do jogo, que requer dos alunos a interação entre os grupos formados para responder as perguntas e conseguirem completar o quebra-cabeça, como demonstra na fotografia 2. Vale salientar que a dinâmica do jogo tinha a mistura de todos que apresentaram o trabalho, onde cada grupo teve um reforço sobre o conteúdo, pois eram vários alunos para responderem as perguntas, sendo uma construção de resposta no coletivo, como demonstra Salete Cristina Arfelli Martini Higa (2012, p.19) “[...]o conhecimento tanto prévio dos alunos quanto aquele adquirido durante o desenvolvimento da atividade é socializado entre os alunos e a possibilidade de aprender praticando com o lúdico promove melhor fixação dos conteúdos e facilita o processo ensino-aprendizagem.”

É importante ressaltar que foram realizadas em duas turmas, ao qual a primeira a realizar o jogo foi o segundo ano do ensino médio e a segunda turma os alunos do primeiro ano do ensino médio. Os assuntos abordados para a construção do jogo para o primeiro ano conteúdos voltados para sobre o continente africano, revendo algumas localidades, conhecimentos sobre a geografia da África, Gana, Mali, escravidão na África, Hauçás, iorubás, África ocidental. Já para o segundo ano foram abordados conteúdos sobre as revoltas durante o período do Brasil nos anos de 1831 e 1840 e os assuntos foram cabanagem, sabinada, Balaiada, preto cosme, farroupilha, carrancas, malês, Mangel Congo e revolução praieira.

Fotografia 2 - Discussão sobre a resposta certa com a turma do primeiro ano do ensino médio.



Fonte: Lucas Paes do Amaral, 2019.

Os quebra-cabeças eram quadros de principais imagens dos assuntos abordados em sala, sendo cada quadro de quebra-cabeça dividido em dez peças. Desta forma, com o decorrer do jogo a peça era dada para os alunos montarem seus quadros, mas teriam que responder certa as perguntas que eram feitas durante a dinâmica do jogo, e as perguntas eram feitas em rodadas e se errasse a pergunta, essa mesma pergunta era feita ao outro grupo. Os grupos formados nas duas salas foram divididos em quatro grupos para dar mais agilidade à dinâmica do jogo. Outro fator era as respostas, era dado certo tempo para que fossem respondidas, sendo mais ou menos dois minutos para responder a pergunta. Portanto, podemos transformar os jogos como um recurso pedagógico agindo como uma ferramenta auxiliadora, onde a aprendizagem se caracteriza através do desejo e do prazer. Na visão de Macedo, Petty e Passos (2005, p.7) “[...] ao jogar, uma criança dá muitas informações e comunica através da ação, sua forma de pensar.”(BATISTA; DIAS, 2012, p.980).

É importante refletir sobre o processo de aprendizagem nas instituições de ensino, onde a construção do conhecimento pode ser através de mecanismos simples, mas que impactam nas mudanças pedagógicas, havendo uma relação com diversas dimensões sensoriais como visual que era as imagens e interação que se tinha com as respostas que eram dadas pelos alunos, audição que são avaliações e mudanças que podemos realizar ao escutar a opinião dos alunos, tato que pode estreitar a relação dos professores e alunos e entre outros sentidos que podem ajudar ao educador e ao aluno, como demonstra na fotografia 2 que retrata os alunos refletindo sobre a resposta certa. Sendo essas interações essenciais para uma dinâmica que pode se abranger e não só ficar nas mesmas continuidades de ensino que se tem sobre aprendizagem, mas que vai além buscando a cooperação, interação e dinâmica, como retrata Drielly Adrean Batista e Carmen Lúcia Dias (2012, p.979) “É importante ressaltar que os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino transformando numa disputa divertida para o caminho do aprender.”

É perceptível como a reação dos jovens diante de novos mecanismos de aprendizagem, acaba formando uma dinâmica social diferente na própria turma, onde os alunos começam a perceber a amizade, solidariedade, compreensão e ao mesmo tempo o espírito de competitividade sadio nesse processo de construção do conhecimento coletivo. Vale salientar que o estímulo e a resposta que estão atrelados ao conhecimento behaviorista que busca através de mecanismos de estímulo, despertar as respostas dos alunos e deixá-las mais divertidas, atribuindo assim o estímulo como, por exemplo, doces que será uma forma

de conduzir a concentração e solidificar a perseverança de continuar tentando. Para a construção deste trabalho foi utilizado três caixas de bombons para os primeiros grupos vencedores e uma pipoca para o último grupo, ou seja, no total foram seis caixas e dois pacotes de pipocas, pois foram em duas turmas. E esse estímulo foi bem recebido pelos alunos, o que desencadeou um espírito maior de competitividade e concentração entre os grupos, pois eles precisavam se juntar para responder em conjunto a resposta certa. Sendo assim, durante as observações foram percebidos maiores laços de afetividade, interação social, escuta e compreensão de outros pensamentos do próprio grupo, em que juntos puderam alcançar o que foi tão desejado, responder certo e receber o prêmio.

Fatores como a interação social são mecanismos que ajuda no desenvolvimento das relações sociais, não só pela competição, mas também para fortalecer o pensamento de viver em sociedade, reforçando a percepção sobre o outro, pois cada um possui sua forma de pensar, agir e interagir, como retrata Drielly Adrean Batista e Carmen Lúcia Dias (2012, p.975)

Fazendo alusão à epistemologia genética de Piaget, Friedmann (1996) aponta o desenvolvimento cognitivo que se dá pela passagem de um processo espontâneo relacionado com o processo de embriogênese em relação ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais. O desenvolvimento é marcado pela interação da formação dos conhecimentos entre o sujeito e o meio.

Desta forma, esses fatores podem contribuir para as convivências da vida em sociedade, e demonstrar o quando o processo de competição, não só favorece no crescimento e compartilhamento das aprendizagens, mas demonstra o quanto a pluralidade está atribuída a diversidade que a sociedade possui.

Os grupos debatiam as respostas em som baixo para que os outros grupos não escutassem o debate, caso eles errassem as respostas, o outro grupo poderia utilizar o debate para responder certo. É interessante perceber essa “conexão” de respeito ao colega em tornar a resposta acessível para todos, buscando o consenso se é certa ou errada para ser respondida, como relata Drielly Adrean Batista e Carmen Lúcia Dias (2012, p.979)

Nesse sentido, um ponto importante é a maneira com que os jogos influenciam no desenvolvimento da agilidade, concentração e do raciocínio, contribuindo para que haja um desenvolvimento intelectual. Para isto necessita de ações como o pensar, tomar decisões, criar, inventar, aprender a arriscar e experimentar, estabelecendo um bom comportamento em grupo e também nas relações pessoais com o meio cultural na qual o sujeito está inserido.

O interessante que houve nas duas turmas na hora de realizar o jogo foi a interação dos alunos, ao qual foi bastante semelhante nas duas turmas, sendo que a turma do primeiro ano do ensino médio da instituição era mais agitada, enquanto a turma do segundo ano do ensino médio era mais concentrada, mas era também animada e sabia agitar nos momentos necessários. Fato é que essas interações são frutos da estimulação cognitiva do pensamento sobre o processo de acertos e erros das respostas, onde a aprendizagem e a realização de atividades em grupo, buscou um alinhamento do pensamento e o consenso dos colegas, como demonstra Drielly Adrean Batista e Carmen Lúcia Dias (2012, p.977)

Os jogos em grupos têm um papel muito importante para esse fator porque estabelece a cooperação entre os indivíduos. “Para Piaget, os jogos são importantes para o desenvolvimento moral, ou seja, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana.”

Ao decorrer da atividade nas duas turmas, o que durou cinquenta minutos para as duas salas, foi percebido que a construção do pensamento ficou mais consolidado, atento e favoreceu a interação do conhecimento e os jogos didáticos. Demonstrando assim, que a instituição de ensino é um local que vai muito além de uma simples sala de aula, percebesse que há interação acontecendo com os conhecimentos empíricos e científicos, sendo uma construção que se forma coletivamente, tendo diversas realidades de vidas, principalmente nessas instituições que são de período integral, ou seja, os alunos entram na escola às sete horas da manhã, e saem às cinco horas da tarde, de segunda a sexta, utilizando algumas vezes os sábados para atividades extracurriculares. E que na maioria das vezes, os alunos passam três anos com as mesmas pessoas, onde essa interação cotidiana vai construindo valores e sabedorias de vivências, como retrata Salete Cristina Arfelli Martini Higa (2012, p.21)

[...] destacar de um conjunto (objetos, pessoas, animais, etc.) algo especificamente, prestando, por exemplo, atenção em suas características (cor, tamanho etc.). Observar um fenômeno social significa, em primeiro lugar, que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular, seja estudado em seus atos, atividades, significados, relações etc. Individualizam-se ou agrupam-se os fenômenos dentro de uma realidade que é indivisível, essencialmente para descobrir seus aspectos aparentes e mais profundos, até captar, se for possível, sua essência numa perspectiva específica e ampla, ao mesmo tempo, de contradições, dinamismo, de relações [...].

O jogo didático realizado nessa instituição de ensino foi algo que acabou fugindo um pouco das atividades que se tinha durante a semana e principalmente em uma segunda-feira, pois os alunos começaram a perceber que a aula de história poderia ter novas maneiras de aprendê-la com outros olhares e não só com aula, sendo o jogo didático um completo para consolidação do conhecimento. Fato é que o professor que auxiliou nesse processo de construção também dava todo o apoio a essas diversidades de conhecimentos que são construídos de formas diferentes, sendo assim o professor David Borges Matos (2020) da disciplina de história da instituição falou sobre a importância dos jogos didáticos

[...]os jogos didáticos nas instituições de ensino, é um instrumento válido, sim, eu acho que toda ferramenta que vem para facilitar a aprendizagem atrelar o aluno para a instituição faz com que ele participe da aula e nesta participação possa aprender o assunto com maior facilidade. Pois uma das grandes dificuldades hoje em ser docente é atrair a atenção do aluno para a aula, onde somente nos grandes centros urbanos os atrativos externos são muito maiores e mais diversos. Fazer com que a escola seja um lugar agradável e um centro de aprendizagem, um centro de acolhimento é extremamente necessário para que a educação alcance outro patamar e saia do estado de precariedade onde se encontra. Quando ela (educação) se encontra, então acredito que os jogos de didáticos, com a sala de aula nas instituições de ensino é algo positivo. Concordo com a metodologia e acho que é bastante válido trabalhar com isso(jogos didáticos), inclusive não levando o jogo pronto para o aluno, mas pedindo para que o aluno que ela crie os jogos e que traga suas ideias para que a aula comece a fluir com a maior facilidade, com maior tranquilidade, com o maior prazer. Trazer o aluno para o jogo e construir na sala de aula a aprendizagem. Essa é a grande ferramenta é também a grande saída para que a educação finalmente possa alavancar-se e a gente continuar no processo tão duro, mas tão justo e que é o processo da educação. Demonstrando assim, um aprofundamento sobre essas ferramentas que fez e faz toda diferença no processo de aprendizagem. Principalmente da disciplina de história que existe diversos materiais e riquezas para que haja uma inovação sobre esse papel do ensino juntamente as multipluridades que é o mecanismo de aprendizagem.

Outro fator que é perceptível quando é realizado o jogo, é o projeto político-pedagógico (PPP) da instituição que não possui uma visão sobre essa diversidade de ensino. Os pais e alunos na maioria das vezes, não compareceram para realizar juntamente com a instituição esse grande mecanismo que é o PPP, podendo assim trazer mais confiança tanto para os alunos que vão ter mais sabedoria para escolher suas formas de aprendizagem, como também os pais que podem perceber essa dinâmica e que existe a necessidade de ser reconhecida dentro e fora da instituição. Sendo assim, a dinâmica realizada que foi o jogo, pode favorecer o surgimento de discussões para que sejam aplicados na sala de aula, sendo dialogado com outras matérias. Fato é que muitas problemáticas ainda surgem sobre a formação desse documento, mas que o jogo, por exemplo, uma vez implementado na grade curricular pode

dar mais visibilidade na maneira como coordenação, professores, alunos e pais percebem essa pluralidade pedagógica que é o ensino, como demonstra Salete Cristina Arfelli Martini Higa (2012, p.17)

Com as pesquisas e estudos realizados sobre o tema, já não há mais dúvida de que os jogos têm importância fundamental para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do conhecimento e na socialização, englobando, portanto, aspectos cognitivos e afetivos.

Durante a preparação do jogo, houve a observação dos conteúdos e a forma como seria abordada em sala de aula e na dinâmica com os conteúdos científicos. Tanto o professor, como a coordenação da escola e o PIBID teve envolvimento para que esse jogo saísse do papel e fosse realizado com bastante cuidado, por causa do tempo que era necessário a observação e o cuidado na forma de abordagem e construção de uma nova abordagem metodológica de ensino, como ressalta o professor da instituição David Borges Matos (2020) que retrata que

[...]os jogos na disciplina de História, faz todo o sentido, pois é importante e a participação do aluno para que traga suas experiências externas para escola, onde suas ideias poderá facilitar o processo criativo e a aprendizagem. A aula pode ser enriquecer o conteúdo necessário, em que ele pode trazer tanto, os jogos que ele mesmo criou em outros momentos e que ele possa Criar e Inovar ou adaptações, acho que tudo é válido principalmente no ensino de história, que trazer isso para entender a história não é algo distante, mas é algo que está intrínseco ao ser humano em que cada um de nós produzimos a própria história e colabora com a produção da história na sociedade, é algo que faz com que a história tem um sentido a mais na cabeça do aluno para ir além daquela questão pragmática da ideia de decorar a data dos fatos, grandes momentos de Marcos. É entender que as pessoas que estão envolvidas nesses fatos que deram Marcos as pessoas estão vindo como os grandes heróis digamos assim acontecimentos que eles fez grandes coisas, Todas aquelas histórias como grandes atores da história das pessoas como qualquer um de nós pessoas que usaram as suas vidas para escrever e se basear nas grandes pessoas históricas, sendo assim como nós também impactam história das pessoas em sociedade é uma grande enorme e linha de interesses em relações. Eu acho que o jogo, facilita esse processo de trabalhar a criatividade, trabalhar a união, trabalhar a cooperação, trabalhar a relação em que você tem uma participação. Mas a participação depende da participação do outro, você começa a se ver necessário e vê a necessidade do outro ao seu lado para produzir aquilo que você quer, então um jogo traz isso para a história que faz com que aula fique rica em conhecimento e vivências.

Por conseguinte, este artigo apresenta uma perspectiva sobre o jogo “quebra-cabeça histórico” como um mecanismo que desenvolve conhecimentos, ao qual possui um papel importante no processo de ensino e aprendizagem, refletindo sobre as instituições de ensino e educadores, pois é através dessas metodologias que novos conceitos podem ser mostrados à

população diferentes maneiras de aprender, entretanto, grandes fatores influenciam na forma de vida das pessoas e que podem ou não favorecer ao seu desenvolvimento cognitivo e social. Sendo a formação do conhecimento, seja empírico ou científico são importantes para a humanidade, pois valores, conceitos e entre outras perspectivas são formas conscientemente e inconscientemente na mente humana, onde são criando novos conhecimentos de abordagens de aprendizagem que aos poucos novas percepções são adquiridas sobre esse campo que cresce e educadores se apropriam desse material para tornar a aula diversificada. De fato, a escola e os educadores possuem um papel importante para o processo de evolução da aprendizagem na sociedade e que novos caminhos podem ser trilhados, desenvolvendo assim novos métodos, conhecimentos, perspectivas de aprendizagens.

Conclusão:

A construção deste trabalho teve o intuito demonstrar a importância dos jogos didáticos dentro da sala de aula, sendo realizada juntamente com o projeto de iniciação à docência. Ao qual foi realizado na escola Almirante Soares Dutra com a perspectiva de demonstrar novas metodologias para o ensino de história, onde o conteúdo foi criativo e teve uma abordagem de cunho reflexivo, sendo uma construção coletiva e pessoal. Demonstrando uma nova abordagem sobre o processo de ensino e aprendizado, como demonstra Vygotsky (1988, p. 47)

A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária.

A atividade lúdica passou a dar contribuições importantes na área de aquisição do conhecimento. Assim, auxilia no processo de aprendizagem e deixa de ser uma prática somente da realidade da educação infantil, podendo ser utilizada durante todos os níveis de ensino. Nesse caso, pode-se afirmar que é riquíssima a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico, pois como diria ALVES (2003), o brinquedo desperta interesse e curiosidade, aspectos que contribuem na aprendizagem. (HIGA, 2012, p.13). Desta forma, trazer novas oportunidades para o ensino e aprendizagem através dos jogos didáticos pode possibilitar um novo contraste para o processo de educação e que de fato foi evidenciado na realização do jogo “quebra-cabeça histórico”. Ao qual foi percebido uma interação maior



entre os alunos da mesma sala e que juntos puderam alcançar o objetivo que era responder as perguntas, mas em grupo, onde a construção das respostas não só foi uma pessoa que construiu, mas sim o coletivo, pois foi demonstrado o valor de conviver em sociedade, sendo uma construção coletiva.

De fato, grandes medos se tinham na construção do “quebra-cabeça histórico”, pois as grandes perguntas que eram questionadas eram: será que teriam a capacidade de responder as perguntas?, Será que dará tempo sobre o jogo?, A instituição aceitará o jogo? e entre outras diversas perguntas, mas o jogo ocorreu de forma positiva e que teve uma construção de grande valia, tanto para os alunos que puderam ter uma nova forma de aprendizagem, como também para o professor que ajudou na composição e solidificação do projeto.

Por conseguinte, o ensino e a aprendizagem são caminhos que necessitam de rumos diferentes para alcançar uma nova forma de pensamento e sabedoria. Sendo assim, o jogo e o projeto alcançaram muitos caminhos e conseguiram dinamizar a aula com conhecimento, interação e competitividade, onde por diversos momentos as interações foram essenciais para o ser humano que sempre está em fase de desenvolvimento e evolução, em que o conhecimento nunca é parado no tempo, e que é construído com novas visões que o mundo necessita para que haja uma interação maior entre os seres humanos e suas contribuições cognitivas podendo melhorar o ensino e a aprendizagem. Demonstrando, que o jogo e o projeto realizado podem abrir novos caminhos do saber.



Referências Bibliográficas

BATISTA, D. A.; DIAS, C. L. **O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental.** Colloquium Humanarum, vol. 9, n. Especial, jul–dez, 2012.

CARDOSO, Frederico Assis; AMORIM, Marina Alves. **A História a um clique: as tecnologias da informação e da comunicação, os documentos em suporte não convencionais e o ensino de História.** Cadernos de História, Belo Horizonte, v.12, n. 17, 2º sem. 2011.

HIGA, S. C. A. M. **Jogo pedagógico: Facilitador do processo de ensino e de aprendizagem na alfabetização do 1º ano do ensino fundamental I.** Disponível

em:

http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2329/1/MD_EDUMTE_VI_2012_21.pdf. Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

LOPES, R. C. S. **A relação professor aluno e o processo ensino aprendizagem.** Disponível

em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1534-8.pdf>. Acesso em: 24 de janeiro de 2020.

PAVIANI, N. M. S.; FONTANA, N. M. **Oficinas pedagógicas: relato de uma experiência.** Conjectura, Caxias do Sul, v. 14, n. 2, p. 77-88, 2009.

VYGOTSKY, L. L. - **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** SP, Icone, 1988.