

O uso de HQ's, Cordéis e jogos como recursos didáticos para o ensino de história: Desafios e possibilidades

Eduardo Bruno da Silva¹

RESUMO

Em meados da década de 1990, diversos foram os trabalhos de pesquisadores envolvendo a didática e as metodologias aplicadas pelos professores em suas práticas de ensino. Além disso, o debate entorno da educação bancária ganhou força, por ser quase que concordante que o modelo em questão junto as metodologias e recursos tradicionais de ensino não atendiam mais para a formação dos estudantes da educação básica, ainda mais com os educandos que se deparariam no início do século XXI. Nesse sentido, o presente estudo tem por objetivo analisar - com exemplos - novos recursos didáticos para o ensino de história na educação básica, levando em consideração que os recursos didáticos "defendidos" no bancarismo não atende mais as necessidades para os estudantes do século XXI necessitam. Nesse sentido, após a realização de pesquisa em diversos portais, como o Google acadêmico, o portal de periódicos da CAPES e a Scientific Eletronic Library Online (SciELO) - que por meio da filtração de resultados utilizando operadores booleanos encontraram-se autores como José Ferreira Júnior, Douglas Mota Xavier, Circe Maria Fernandes Bittencourt - é possível afirmar que a história enquanto disciplina escolar pode utilizar como recursos e/ou matérias didáticos: histórias em quadrinhos (HQ's); cordéis; jogos, como o RPG - entre outros - além do tradicional livro didático, e por intermédio de uma educação multidimensional a qual abordaria de maneira dinâmica o que será trabalhado com os discentes. Ademais, conclui-se que a utilização dos materiais anteriormente citados acabam por resultar em desafios para os professores da rede básica em razão de diversos fatores como, por exemplo, a estrutura escolar específica necessária para utilização dos novos recursos didáticos, a qual nem sempre é a mais adequada, mas também novas possibilidades para a história ensinada nas instituições escolares, em razão de ao serem usufruídos acabam por trabalhar uma educação que foge do bancarismo.

Palavras-chave: Ensino de história, Metodologias ativas, Recursos didáticos, jogos, Cordel.

¹ Graduando do curso de licenciatura em história da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG); Integrante Bolsista do Programa de Educação Tutorial em História (PET História); Membro do Grupo de Estudos e pesquisas em Políticas e Práxis da Educação (GEPPPE) vinculado ao CNPq; Monitor voluntário do componente curricular história e historiografia do ensino de história; e-mail eduardobrunodasilva56@gmail.com