



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF
II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

JOGANDO COM A HISTÓRIA: UMA EXPERIÊNCIA DO PIBID NA E.E.F.M. PROFESSOR RAUL CÓRDULA

Jéssica Salvino Mendes¹

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

e-mail: jessicasalvinom@gmail.com

Auricélia Lopes Pereira²

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

e-mail: auricelialpereira@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O desinteresse de alunos e alunas pela História, não é nem de longe uma novidade para os docentes. Quantas vezes ao entrarem em sala de aula escutam em tom de incômodo a clássica pergunta “Por que estudar história?” Porém, por mais intrigante que seja ouvir repetidas vezes a tal pergunta, muito pior é não ouvir nada. O silenciamento de uma classe diante da exposição de uma aula de história é sintoma preocupante e por vezes desaminador. Mas qual seria o motivo da pergunta incomoda com ar enfadonho, e dos silêncios inquietantes para com a História? A partir de nossa observação levantamos a problemática de que o desinteresse pelas aulas de História são uma constante, justamente pelo grande abismo existente entre as vivências/ experiências dos alunos e os conteúdos expostos em sala.

Partindo da problemática acima, apostar no jogo enquanto recurso didático que aproxime as experiências dos alunos do conhecimento histórico e despertem nestes o interesse pela história parece ser uma interessante alternativa. O jogo como ferramenta pedagógica vem sendo utilizado nas aulas de história já há algum tempo. Seu aspecto voltado para o lúdico, ao encantamento

¹ Graduanda do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. PIBID/CAPES.

² Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. PIBID/CAPES.



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

ao “fator cultural da vida” (HIUZINGA, 2000, p. 8) e de interação social e discursiva permite um olhar diferenciado sob a exposição dos conteúdos e saberes históricos e a possibilidade de deixar a história fazer parte ou torna-se mais íntima das vivências de alunos e alunas.

Desta forma, buscaremos por meio deste artigo narrar como se deu a experiência com o uso do jogo didático “Índícios da história/ Islamismo” com os alunos do 7º ano “f” da E.E.E.F.M. Professor Raul Córdoba, localizada na cidade de Campina Grande, PB.

METODOLOGIA

Como método de análise utilizaremos as considerações bibliográficas e metodológicas dos historiadores Johan Huizinga, Marcelo Paniz Giacomoni, Nilto Mullet Pereira e Leandro Karnal, respectivamente a partir das obras *Homo Ludens* (2000) e das coletânea de artigos reunidas nos livros *Jogos e Ensino de História* (2013) e *História na sala de Aula* (2007).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo na categoria didática pedagógica a que nos dispomos discutir está envolto na problemática de chamar a atenção de alunos e alunas para o conhecimento histórico. Desta forma:

Compreendemos o jogo como prática cultural que pressupõe a interação social, e exploramos essa temática a partir do reconhecimento do potencial presente na apropriação do lúdico em experimentações pedagógicas de construção do conhecimento histórico na escola, juntamente pela capacidade de criar vínculos entre os pares (jovens estudantes), dos pares com os mestres (adultos professores) e de ambos com os saberes e fazeres que circulam dentro e fora da sala de aula. (MEINERZ, 2013, p. 103)

Por estar mais perto do universo dos alunos, esta possibilidade de aprender com a história jogando, traz o lúdico, a interação social e uma troca de saberes, que permite:

Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

provas, numa palavra, da obrigação. (GIACOMONI, PEREIRA, 2013, p.19)

As consideráveis mudanças ocorridas nas abordagens historiográficas e no ensino de história trouxeram a possibilidade do jogo, o que é bastante significativa, pois:

o 'fazer histórico' mutável no tempo, seu exercício pedagógico também o é. Eu diria que ensinar história é uma atividade submetida a duas transformações permaneces: do objeto em si e da ação pedagógica (KARNAL, 2007, 8).

Porém, não devemos nos esquecer que mais importante que uma “nova” didática é a forma como esta vem sendo desenvolvida e como os conteúdos históricos vem sendo trabalhados. Não adianta inovar apenas na forma das questões didáticas é preciso trazer a diferença também para o recorte daquilo que desejamos abordar. Sendo assim:

A aula de história deve ser compreendida como espaço de interação e experimentação, lugar pensado e organizado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens, em que o jogar é admitido e valorizado. (MEINERZ, 2013, p. 104)

Além das propostas expostas, conseguimos também construir um eixo interdisciplinar durante a aplicação do jogo, com o auxílio da Geografia no que se refere aos aspectos físicos e naturais da península arábica, bem como sua localização, semelhanças e particularidades com o lugar e espaço habitados por alunos e alunas. Pois, “uma boa atividade de ensino de história deve prever um relacionamento com outras disciplinas.” (SEFFNER, 2013, p. 35)

O Jogo “Indícios da história/Islamismo” foi realizado através da iniciativa do PIBID de História (UEPB Campus I) na E.E.E.F.M. Professor Raul Córdula na turma do 7º ano “f” tarde, situado no Bairro do Cruzeiro, Campina Grande Paraíba.

A partir da aula expositiva, por parte da professora supervisora sobre os árabes e o Islamismo, este jogo foi pensando e elaborado. Em primeiro momento, fora da sala de aula realizamos um levantamento bibliográfico,



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

acompanhada de uma pesquisa teórica e metodológica e uma pesquisa mais aprofundada sobre a cultura Islâmica. Decidimos que para o jogo um recorte sobre o contexto de expansão do Islamismo, a disseminação da religião pela península arábica e os aspectos culturais que envolvem tal região estariam de bom grado para o propósito de nossa abordagem, bem como nos aponta MEINERZ (2013):

O professor é convidado a desenvolver a habilidade de construir jogos em que as práticas de diálogo intelectual e afetiva são fundamentais. Neste processo o professor faz escolhas, adapta, cria, recorta, tanto formas de jogar, quanto conteúdos para o jogo, convencido da ideia de que a pesquisa e docência podem alimentar-se mutuamente. (p.106)

Feitas as devidas pesquisas decidimos que o jogo seria da categoria jogo de tabuleiro e contaria com a presença de um mapa referente à Península Arábica³ como base principal para o desenrolar da brincadeira. A próxima etapa de elaboração do jogo, contou com uso dos materiais: um tabuleiro de madeira compensada, cartolina branca, papel cartão nas cores (azul, amarelo, verde e laranja), cola, tesoura e caneta. Primeiramente cobrimos o compensado com cartolina branca, posteriormente a partir de cada cor contida no mapa de referencia montamos a península arábica, o Oceano Indico (azul), o deserto (amarelo), os Oasis (verde) e as estepes (laranja).

A dinâmica do jogo funciona com o objetivo de chegar à cidade de Meca e tocar na pedra negra localizada na Caaba, quem conseguir chegar primeiro lá é vencedor do jogo. Porém, para se alcançar o objetivo desejado é preciso passar por alguns desafios, é necessário que os alunos desvendem os indícios que estão distribuídos entre as cidades localizadas nas regiões de deserto, estepe e Oasis que respectivamente possuem o nível de dificuldade, alto, médio e baixo de dificuldade. Os alunos ainda contam com um dado que orienta que direção eles devem seguir, se voltam duas cidades, se avançam uma, se ficam na cidade em que estão. Finalizada a elaboração do jogo tivemos no dia 05 de Junho de 2014 a oportunidade de aplicá-lo com a turma do 7º ano “f”. Dividimos a turma em dois grupos “A” e “B”, onde cada um

³ Mapa da Península Arábica. Disponível em: http://issuu.com/ed_moderna/docs/estudar-historia7ano/39. Acesso em: 20 de Outubro de 2014.



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

escolheu um representante para encarar a aventura pelos caminhos que o levaria a Meca, fazendo um dos grupos vencedor. Na disputa o grupo “B” saiu na frente e conseguiu realizar aquilo que está contido como um dos cinco pilares da religião muçulmana: ir a Meca ao menos uma vez na vida.

Mesmo antes da aplicação do jogo notamos a curiosidade em saber o que a equipe do PIBID estava trazendo. Durante a aplicação mesmo aqueles que se mostraram acanhados em participar, ao longo da dinâmica se entusiasmaram e colaboraram em ajudar o colega representante no desvendar do indício. Todos se mostraram bastante animados e participativos.

Não podemos negar que encontramos certa dificuldade por parte de um dos grupos no momento de desvendar os mistérios, onde mesmo diante de perguntas de nível fácil estes sentiam dificuldade de se expressar ajudando o colega a responder. O que não nos desmotivou, pelo contrario acabou nos dando a oportunidade de aperfeiçoar a dinâmica do jogo.

CONCLUSÃO

Ao concluirmos este artigo, pudemos perceber o quanto é importante que a disciplina de História acompanhe as mudanças teóricas e metodológicas ocorridas no seu ensino. Uma ferramenta pedagógica como um jogo didático resulta em muita empolgação, animação e competitividade por parte dos alunos, que de certa forma contribui para o (re) descobrir do encantamento pela História.

Observamos também, como eles puderem compreender aspetos do islamismo, e de certa forma não fazer do Oriente e seus costumes um sujeito estranho avesso às praticas culturais, além dos aspectos interdisciplinares culturais.

REFERÊNCIAS

GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (Org.). Flertando com o Caos: os jogos no ensino de história. In: _____ **Jogo e ensino de história**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2013, p. 19.



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

HIUZINGA, Jhoan. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In: **Homo Ludens**. 4 ed. São Paulo, 2000, p. 8.

KARNAL, Leandro. Introdução. In: **História na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007, p. 8.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a história em sala de aula. In: GIACOMONI, M; PEREIRA, N. M. **Jogo e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf. 2013, p. 103- 106.

SEFFNER, Fernando. Aprender e ensinar e história: como jogar isso? In: GIACOMONI, M; PEREIRA, N. M. **Jogo e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf. 2013, p. 35.