



# 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

## UM REPENSAR METODOLÓGICO: OS JOGOS E A DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Juliana Karol de Oliveira Falcão<sup>1</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)  
E-mail: julianakarol-16@hotmail.com

Arthur Rodrigues de Lima<sup>2</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)  
E-mail: arthur.rlima@hotmail.com

Juliana Nascimento de Almeida<sup>3</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba  
E-mail: julianan.allmeida@gmail.com

Alex Pereira da Silva<sup>4</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)  
E-mail: aleks1928@hotmail.com

Auricélia Lopes Pereira<sup>5</sup>  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)  
E-mail: auricelialpereira@yahoo.com.br  
Orientadora

### INTRODUÇÃO

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

(Celso Antunes)

Desde os primórdios do tempo os jogos existem e um dos seus principais objetivos é preparar o indivíduo para alguma situação. Eles estão intimamente ligados a algo, além do próprio jogo, apesar de passarem, no senso comum, apenas a ideia de divertimento. Entretanto, nessa característica podemos encontrar seriedade, pois ele tem uma função social, cultural e é fundado em regras e lógica.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).

<sup>2</sup> Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).

<sup>3</sup> Graduanda do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).

<sup>4</sup> Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES).

<sup>5</sup> Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (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

Não obstante, “A seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (HUIZINGA, 2000, p.35).

No contexto escolar e, principalmente, na prática docente o jogo fornece uma nova ramificação de saber que propicia o aprender. Esse dispositivo funciona como um mediador entre o aluno e o conhecimento, aptidão esta de extrema importância, pois, de acordo com Vygotsky (2008), é necessário que o sujeito tenha o hábito de intensa atividade cerebral sobre determinado conceito para que haja aprendizado. Os Parâmetros Curriculares Nacionais, também, defendem que devem ser implantadas em sala de aula escolhas didático-pedagógicas que frise o desenvolvimento da capacidade reflexiva do educando, e onde o processo de conhecimento seja construído coletivamente. Desse modo, o jogo é um instrumento que possibilita a eclosão de todas as características citadas.

Portanto, este artigo tem a finalidade de trazer uma narrativa de experiência, onde o personagem principal – lê-se o principal compositor de produção de saber com a mediação dos bolsistas – é o jogo pensado e produzido pelo PIBID/História e suas contribuições para o aprendizado dos alunos que participaram dessa atividade em sala de aula. Onde houve uma estratégia objetivando a investigação dos ângulos, das conjunturas de cada sujeito que compõem a turma em questão, suas expectativas e os resultados que obtiveram após a prática realizada.

## **O ATO DE PLANEJAR**

O planejamento é uma ação que faz parte do homem e da mulher desde sempre. Todos nós ao acordarmos iniciamos o processo de planejamento do que iremos fazer no dia-a-dia a fim de que nosso tempo seja o mais bem aproveitado, ou seja, vivemos em um eterno “devir” que nos incita a estar pensando sempre no futuro e no que vamos fazer dele (MENEGOLLA; SANT’ANNA, 2010). Portanto, o ato de planejar esta, intimamente, relacionado com a realidade.

Dessa maneira, os professores devem ter como pressuposto que cada sala de aula tem seus encantos e suas cicatrizes, visto que, é um infinito mar de diversidades, pluralidades, e estranhezas, então, se cada turma age de uma maneira diferente diante de uma dada metodologia, dentro dela ainda existem diversos indivíduos que carregam consigo tantas experiências, verdades e realidades, o professor deve saber que os métodos são eficazes somente quando estão de alguma forma, coordenados com os modos de pensar do aluno com isso:



# 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

“o ato de planejar sempre parte da necessidade e urgências que surgem a partir de uma sonda sobre a realidade. Esta sondagem da realidade é a primeira etapa do processo de planejamento. É através do conhecimento da realidade que se pode estabelecer, com mais precisão, quais são as mais importantes urgências e necessidades que devam ser enfocadas, analisadas e estudadas durante o ato de planejar” (idem, 2010. p. 17).

Logo, agregar os jogos ao ambiente escolar não foge da necessidade de planejamento e orientação. Por conseguinte, devemos nos preocupar em reeducar os alunos, pois a maioria na qual eles estão acostumados a usar os jogos é apenas para se divertir, para entretenimento. Lançando novas configurações e novos signos os alunos terão um novo olhar e perceberam outras formas de utilizar essas ferramentas. Tudo isso, mantendo a preocupação direcionada para que não ocorra a total abdicação do livro didático. Em meio a tantos avanços tecnológicos a utilização dos livros ainda é bastante importante, só não deve ser o único meio de educar. Deixar o livro em desuso seria um método errôneo, porque eles também têm um papel fundamental dentro do ensino.

## **METODOLOGIA**

O jogo foi fundamentado na ideia de que existiam três mercadores que teriam que atravessar vários territórios onde hoje se encontra a atual França, Inglaterra, Alemanha, entre outros, durante a época da Idade Moderna. Desse modo, a história da aventura começa com três rapazes: Dimitri, Henry e Peter (nomes dados às peças que simbolizavam os indivíduos). Na longa jornada eles se depararam com diversas culturas diferentes das deles, principalmente, ao que se refere às variações religiosas, já que estamos em pleno século XVI, período no qual estavam ocorrendo as Reformas Protestantes.

O jogo foi montado em uma plataforma onde possuía como cenário o mapa da Europa com as demarcações territoriais. Nela existia uma estrada formada por várias casas, nas quais os participantes do jogo deveriam caminhar (com a ajuda dos valores numéricos alcançados pelos dados) a fim de concluir o objetivo do jogo: chegar até Dublin. O caminho não era fácil tendo em vista a grande diversidade religiosa que existia naquela espacialidade e temporalidade e, por isso os alunos eram questionados quando o seu personagem se posicionava em uma casa que possuíam quesitos, como por exemplo: “Sua jornada esta perto do fim. Seja bem



# 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

vindo a Londres! Aqui predomina o anglicanismo, este se deu graças ao rompimento do Rei Henrique VIII com o papa, você sabe dizer o porquê deste rompimento?”. O jogo foi chamado de “A Jornada”.

Esta atividade foi realizada na turma do 7º ano “E” do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Senador Argemiro de Figueiredo, localizado na cidade de Campina Grande na Paraíba, através do Programa de Bolsa de Iniciação a Docência – PIBID – pertencente à Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) Campus I, também localizado na cidade de Campina Grande.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES: POR UMA EDUCAÇÃO REFLEXIVA E ACOLHEDORA**

Tendo em vista a observação da turma durante seis meses percebemos que a didática baseada em jogos didáticos funcionava na apreensão do conteúdo já explanado durante as aulas, pois quando havia aplicação de jogos a evasão da sala era menor e os alunos participavam com mais frequência e, o mais importante, com mais qualidade das discussões levantadas na sala de aula. Por isso, pensamos na construção do mesmo para trabalhar o tema Reforma Protestante e todas as ramificações aplicadas em seu orbe.

O jogo é completamente aceito pelos alunos, o que de fato facilita bastante no desenvolvimento da atividade, pois apesar de ser composto por regras, pode ser notado que eles o recebem com toda espontaneidade. Nessa aplicação é imposto todo um conjunto de desafios e dúvidas, entretanto o jogo se evidencia como uma oportunidade de demonstrar poder e esse é o desejo mais íntimo dos alunos: mostrar que pode e que é forte para os outros (BRENALLI, 1996). De todo modo, devemos tomar cuidado para que a incorporação das novas linguagens não se transforme em uma panacéia para salvar o ensino de história (NAPOLITANO, 2002).

De maneira geral, o uso do jogo para administração do aprendizado foi bastante satisfatório e nosso grupo pretende continuar utilizando-se dessa estratégia metodológica, tendo em vista que, esta arte se apresenta como um objeto bastante promissor no que diz respeito ao aprender a apreender, sendo eficaz na preparação do indivíduo ético que respeita o outro, sua vez e as regras imposta de maneira séria



# 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

e comprometida, isto é, o jogo produz competição, mas ao mesmo tempo também transformam os sujeitos em pessoas que sabem competir.

## CONCLUSÃO

O jogo lúdico propicia um maior envolvimento do aluno por meio de atividades divertidas que não perdem, de maneira nenhuma, seu comprometimento com a ética, a moral e com uma maior qualidade educativa. Dentre tantas características positivas podemos destacar que o uso dos jogos propicia o desenvolvimento da criatividade, a participação ativa, melhora a relação dos alunos na sala de aula, reforça os conteúdos, melhora a concentração e a autoconfiança.

Evidentemente, trabalhar com jogos na disciplina de História no Ensino Fundamental, ou em qualquer outra disciplina ou nível de escolaridades, ainda tem bastantes limitações, por isso é necessário que aja pesquisa nessa vertente de estudo para que nossas perspectivas ultrapassem o horizonte. Principalmente com a criação de mais jogos que sejam disponibilizados e utilizados pelo professor. Também devemos tomar cuidado no sentido de não ficarmos presos a didatização do lúdico em sala de aula, fazendo com que uma experiência que deveria despertar prazer promova frustrações. As experiências de aprendizagem, o ensino de história, devem acima de tudo dialogar com a vida dos alunos.

O processo de ensinar e aprender, visto como unidade parece, de fato, constituir um desafio à permanência da mesmice. Logo, o professor não deve ser visto unicamente como mero elo de mediação da relação pedagógica, após o contato dialógico, o professor e os alunos, não são mais os mesmos. Desta forma, os jogos e a atividade lúdica em sala podem favorecer no desvendamento das inúmeras facetas do processo de ensino e aprendizagem ajudando na exigência da compreensão da pessoa no processo de ensinar e aprender.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MENEGOLA, Maximiliano; SANT'ANNA, Ilza Martins. O ato de planejar. In: **Por que planejar? Como planejar?** Ed. 19º. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. 13-16 p.



# 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

NAPOLITANO, Marcos. A televisão como documento. In: BITTENCOURT, Circe (org.) **O saber histórico na sala de aula**. 7 ed. São Paulo: Contexto, 2002 – (Repensando do Ensino). 175p.

RENELLI, Rosely Palermo. O jogo como espaço para pensar. Campinas: Papyrus, 1996. 208p.

VIGOTSKI, Lev S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.