



## **JOGOS NAS AULAS DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO PIBID: UMA POSSIBILIDADE DE CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO E DE INTERAÇÃO**

Rayssa Eutália Gurjão Coutinho Borges<sup>1</sup>

*Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)*

*E-mail: [rayssagurjao@hotmail.com](mailto:rayssagurjao@hotmail.com)*

Auricélia Lopes Pereira<sup>2</sup>

*Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)*

*E-mail: [auricelialpereira@yahoo.com.br](mailto:auricelialpereira@yahoo.com.br)*

**RESUMO:** Apesar do jogo ser bastante antigo em nossa sociedade, na educação ele é uma ferramenta relativamente nova e bastante interessante atualmente, visando prender a atenção dos alunos, visto que a pós-modernidade, e as novas tecnologias trouxeram consigo uma necessidade de renovação em diversos aspectos, e um deles que buscamos apresentar aqui é na educação. O presente trabalho tem por objetivo demonstrar a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem em História, como uma ferramenta que possibilita a construção de conhecimento e a interação, ressaltando outros aspectos proporcionados por essa atividade, como os relacionamentos dos alunos, seus comportamentos, o processo formativo do jogo e seu aspecto de auxílio através da interação no equilíbrio entre o mundo real e virtual. Este trabalho tem como objetivo relatar uma experiência realizada através do Subprojeto do PIBID de História/UEPB Campus I em uma turma de 9º ano de ensino fundamental na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula na cidade de Campina Grande, PB e os resultados obtidos.

**PALAVRAS CHAVE:** jogo, construção de conhecimento, interação.

---

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

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



## **INTRODUÇÃO**

Atualmente, diante da pós-modernidade e das suas expressões que percorrem todos os âmbitos da sociedade é perceptível o impacto causado na cultura. No nosso caso, tratando-se de educação é um impacto que se reflete não só na sala de aula, mas na forma de abordagem de conteúdos, do comportamento dos alunos e, principalmente, do trabalho com as identidades e subjetividades construídas pelo processo pós-moderno.

Diante disso, uma forma de trabalhar História que acompanhe as mudanças que vêm ocorrendo a cada dia, que integre os alunos em suas diferenças e construa conhecimentos, são os jogos inseridos nas aulas, uma prática que como veremos é nova na educação.

A inserção de jogos no ensino é algo relativamente novo, não só na área de História, mas em todas as áreas. No século XIX eles eram vistos como futilidades e só na transição do mesmo para o século XX é que eles começam a ser utilizados pelas elites e vistos de uma forma positiva. Mas sua inserção na educação só se deu em meados do final do século XX, principalmente a partir do avanço das novas tecnologias e da criação dos jogos digitais. A utilização desses jogos na educação é algo que começou na contemporaneidade abrindo novas possibilidades para o processo de ensino-aprendizagem diante dos processos de afirmação das identidades, buscando construir conhecimentos, pois devemos “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou sua construção” (Freire, 2014, p. 47).

Assim, entendendo a escola e o professor como agentes de uma possível construção, que precisam preocupar-se com o subjetivo de cada aluno em sala, principalmente na sociedade em que estamos inseridos, uma sociedade informatizada em que as mudanças ocorrem de forma muito acelerada, especialmente pelo capitalismo e o avanço das tecnologias.

A utilização de jogos nasce como uma possibilidade dessa construção que, se aplicada de uma forma didática, poderá não só ser um tipo de diversão, mas também uma forma de aprendizagem consciente e inconsciente, pois “enquanto forma de comunicação, o brincar abrange tanto a expressão de conteúdos inconscientes quanto a apreensão da realidade” (Fortuna, 2013, p.75), ou



seja, o jogo vai além de uma assimilação de conteúdos, ele é introduzido na vivência dos alunos, é uma linguagem aproximativa e muitas vezes de integração deles com os docentes, com eles mesmos e com as outras pessoas tanto na escola quanto fora da mesma.

Os jogos abordados nas aulas despertam “fenômenos tais como: cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade” (Miranda, 2001, p.64), aspectos essenciais para uma boa aula, assim como para uma boa integração entre os alunos através da socialização, pois esse é um aspecto fundamental da vida em sociedade, da vida dentro da família e da vida com qualquer grupo que se mantenha relacionamento.

Por isso, o jogo é de grande importância na escola não apenas enquanto socializador, mas também como criação de um bom ambiente e é também por meio dele que se “desenvolve a inteligência e a personalidade, fundamentais para a construção de conhecimento” (Miranda, 2001, p.64). Portanto, voltamos à palavra chave, construir, e para construir algo como o conhecimento é necessário a integração de diversos aspectos, assim como o comprometimento dos envolvidos, alunos, professores e demais. Visando construir a partir do jogo o conhecimento é necessário utilizar-se dos diversos aspectos já citados acima.

Partindo da inserção do jogo enquanto ferramenta de construção de conhecimento no ensino de História, o objetivo principal deste trabalho é, a partir da aplicação e observação de jogos didáticos em uma turma de 9º ano do ensino fundamental, demonstrar de forma concreta como se pode haver uma troca e uma construção de conhecimento tanto de educadores como de alunos de forma significativa.

## **METODOLOGIA**

O estudo ocorreu na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula, em uma turma do 9º ano “e” do ensino fundamental composta por 24 alunos.

Os jogos foram confeccionados como ferramenta de complementação do conteúdo do imperialismo, conteúdo este que é de fundamental importância para os estudantes entenderem um



dos fatores da Primeira Guerra Mundial, como os europeus partilharam tanto o continente africano quanto o continente asiático e a partir disso também entenderem a sociedade africana atual e alguns de seus problemas atuais que daí surgiram, assim como a Ásia e o que este período trouxe de negativo e de positivo. Eles intitulam-se “A Partilha da Ásia” e “A Partilha da África”.

Inicialmente realizou-se, alguns dias antes da aplicação dos jogos, a distribuição de um texto introdutório que faria junto com o conteúdo já visto em sala de aula, o suporte para a aplicação dos mesmos.

No dia da aplicação, no primeiro momento, explicamos como funcionaria e dividimos a turma em duas equipes, cada equipe ficou responsável por avançar casas em seu tabuleiro, mas a competição dava-se entre as duas equipes.

Os alunos deveriam inicialmente jogar o dado, em seguida responder questões a partir do que eles haviam estudado anteriormente e caso os mesmos acertassem avançariam de casas, em algumas dessas casas existiam também “?”, ou seja, quem caísse nessa casa deveria escolher uma carta que trazia quatro diferentes tipos de mímicas com valores diferentes, 1,2,3,4 que representava tanto a dificuldade como o número de casas que poderiam ser avançadas se a equipe decifrasse a mímica. Mímica essa que poderia ou não ser feita dependendo do aluno que caísse na casa, visto que, em cada rodada era um aluno diferente da equipe que participava.

Partindo das regras e do funcionamento dos jogos para vencer os mesmos, era necessário não só chegar ao final do tabuleiro, ou seja, das casas, mas também responder uma última questão que caso fosse errado a outra equipe permanecia com a chance de prosseguir desde que respondesse corretamente sua questão.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Durante a aplicação dos jogos nos deparamos com um envolvimento significativo da turma, visto que os alunos participaram em sua totalidade e se empolgaram com os jogos. Ao final questionamos os mesmos sobre o que acharam dos jogos e eles responderam que tinham sido



“ótimos” e que “poderia ter mais jogos como esses nas aulas”, além de que “eles acharam uma forma descontraída de aprender” e até os que se mostraram mais tímidos inicialmente, se entrosaram e participaram.

Portanto, a partir da própria visão dos estudantes, podemos afirmar que os jogos para eles foram uma forma de aprender mais interessante do que apenas os conteúdos abordados de forma teórica em sala de aula e que poderiam estar presentes de forma mais rotineira em suas aulas estreitando suas relações, ou seja, uma forma de interação. Como nos trazem (ANTONI; ZALLA, 2013):

Seu uso como recurso pedagógico acaba por agenciar, de um lado, elementos da memória afetiva do estudante, estabelecendo pontes entre a experiência socialmente adquirida e os saberes formais e, de outro, apela à suas sensibilidades corporais e expressivas, oportunizando espaços de ação e criação. (p. 151).

Assim sendo, o jogo é um recurso de comunicação e de aprendizagem, que possibilita aliando diversos fatores não só construir conhecimento, mas faz surgir diversas outras potencialidades que podem ser alcançadas e que interagindo transformam a aula de história como diz (MEINERZ, 2013):

Escolher, criar, pensar, fazer amigos e inimigos, cooperar, desenvolver habilidades, construir conceitos e conhecimentos, interagir socialmente e discursivamente, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos, manter tradições, são alguns motivos que nos fazem defender a criação de situações didáticas em que o jogo seja central no Ensino da História. (P.106).

É preciso considerar que todos esses fatores podem ser devidamente alcançados quando existe o comprometimento de todos os envolvidos nas atividades, como observamos nos jogos que



aplicamos.

Pois é perceptível que as relações sociais dos alunos envolvidos nessas atividades melhoram consideravelmente, assim como também a construção de conhecimentos, a troca e as demais potencialidades que podem ser alcançadas.

Contudo, enfocando o que mais foi visível por nós, que foi a interação entre alunos bastante tímidos com o restante da turma, o que acarreta uma construção de conhecimento pra eles de forma muito mais significativa, pois além de questionar e problematizar como a construção de conhecimento histórico, eles trocam seus conhecimentos e aprendem a construir também relacionamentos, pois essa inserção de jogos não só reflete no processo de aprendizagem da sala de aula, mas no aluno enquanto pessoa que se socializa e através de uma forma divertida de construção de conhecimento, entendendo que ele também constrói relações em sua vida, pois “tanto o jogo quanto a brincadeira contêm a ideia de laço, relação, vínculo: algo que põe o indivíduo em relação ele mesmo, com os outros, com o mundo, enfim.”(FORTUNA, 2013,p.72), e ele na educação ainda acarreta os diversos benefícios, entre eles o seu caráter formativo.

“O ato de brincar é fundamentalmente formativo” (FORTUNA,2013, p.79), ou seja, o jogo é uma possibilidade interessantíssima para a formação dos alunos, pois suas atitudes demonstradas no jogo poderá transformar suas atitudes frente a diversos outros aspectos de sua vida, principalmente na sala de aula.

Sala de aula de história ao qual enfocamos que têm a possibilidade de ser modificada tornando-se mais interessante com os jogos, visto que eles são uma forma de prender a atenção e aguçar a curiosidade dos alunos para uma nova forma de abordagem que acompanha as novas tecnologias.

Mas, que também, além disso, desenvolve a interação entre todos, pois devemos atentar nossa visão para que atualmente as tecnologias prendem a atenção dos alunos e os mesmos muitas vezes ficam imersos na tecnologia de uma forma tão intensa que deixam de lado suas relações reais para se dedicar às relações virtuais o que é pouco interessante, pois deve-se ter o equilíbrio entre as mesmas e os jogos em sala de aula possibilitando a interação entre os alunos, seja para discutirem



questões ou traçar estratégias, o que auxilia os mesmos a perceberem que precisa-se de equilíbrio entre os mundos real e virtual.

Nessa perspectiva a interação proporcionada pelos jogos didáticos é de extrema importância também para auxiliar os alunos nessas questões que permeiam todos os âmbitos de suas vidas, as quais necessitam serem abordadas para que eles percebam o seu entorno real e construam conhecimentos.

## **CONCLUSÃO**

Enfim, podemos observar que o jogo proporciona uma possibilidade de construção de conhecimento e de interação, e ainda não só isso: ele desenvolve habilidades, aguça a criatividade o senso crítico e o pensar, possui um caráter formativo e pode, a partir de sua efetiva utilização, trazer diversos benefícios para o aluno em aspectos diferenciados de sua vida, seja em suas relações tanto na escola com seus colegas, com os funcionários e professores quanto fora dela, seja em seu comportamento ou também em sua aprendizagem a partir de seu envolvimento com o jogo.

Também percebemos como os jogos são ferramentas interessantes para a nossa sociedade contemporânea e informatizada, visto que temos, enquanto professores, que ficar atentos(as) para as novas tecnologias e tentar acompanhá-las, pois elas são muito chamativas e tiram a atenção dos alunos, mas se as utilizarmos nas aulas, aqui especificamente nas aulas de história, podemos transformar essa atração ao nosso favor em forma de jogo, proporcionando assim em diversos aspectos pontos positivos para as nossas aulas e a interação unida com a construção do conhecimento, estreitando as relações e buscando trazer os alunos para a vivência equilibrada do mundo real com o mundo virtual.

Na experiência didática que realizamos através do PIBID, percebemos que nossos objetivos foram alcançados, pois os alunos reagiram de uma forma positiva e empolgada e os jogos auxiliaram os mesmos em sua aprendizagem de uma forma divertida, proporcionando uma maior interação entre a turma, principalmente entre os alunos que pareciam mais tímidos no início da



atividade, assim como também uma vontade de que essa metodologia fosse utilizada mais vezes e estendida para outras matérias.

Portanto, integrar de forma coerente conteúdo histórico e novas tecnologias em nossa experiência foi muito positivo e estimulante para novas experiências.

## **REFERÊNCIAS**

ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, M; PEREIRA, N. M. **Jogo e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf. 2013, p. 151.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire – 49º ed – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014. P. 47.

FORTUNA, Tânia Maria. Relações entre brincar, ensinar e aprender Expressão e compreensão em jogo. In: GIACOMONI, M; PEREIRA, N. M. **Jogo e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf. 2013, p.72;75;79.

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.106.

MIRANDA, S. de. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: Revista Ciência Hoje. V.28, n. 168. Jan/fev. 2002, p.64-66.