



## **ATIVIDADES LÚDICAS E O ENSINO DE HISTÓRIA: BRINCANDO E APRENDENDO NA CONSTRUÇÃO DO SABER HISTÓRICO**

Autor: Sívylla Sauanny Araújo de Melo<sup>1</sup>

*Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)*

*Email: sivylla.araujo@gmail.com*

Orientadora: Auricélia Lopes Pereira<sup>2</sup>

*Universidade Estadual da Paraíba*

*E-mail: auricelialpereira@yahoo.com.br*

**RESUMO:** Este trabalho relata a experiência adquirida durante a atuação no Programa de Iniciação à Docência fornecido pela Universidade Estadual da Paraíba, tendo como propósito abordar a importância da incorporação de novas linguagens para o ensino de História com o intuito de renovar o processo de ensino-aprendizagem nesta área do saber. Assim, utilizamos dois jogos, “Roleta Pré-Histórica” cuja temática utilizada para desenvolvê-lo foi Pré-História; quanto ao segundo, um Jogo da Velha, usufruímos do assunto acerca dos Indígenas, para constatar a importância desse tipo de linguagem na construção do conhecimento histórico nos estudantes da Escola Estadual de Ensino Fundamental Aplicação, na cidade de Campina Grande - Paraíba. Percebemos que o jogo é uma ferramenta capaz de motivá-los, entretê-los e proporcionar reflexões sobre os conteúdos. Além de torná-los autoconfiantes, sociáveis dentro do ambiente da sala de aula.

**Palavras-chave:** Novas Linguagens; Ensino de História; Jogos; Ludicidade; Conhecimento.

### **INTRODUÇÃO**

Atualmente entendemos que a incorporação de novas linguagens para o ensino de História é necessário para renovar o processo de ensino-aprendizagem desta área do conhecimento. Dessa maneira, ao utilizarmos o jogo como recurso didático com esse objetivo, compreendemos igualmente a Oliveira (2012), que atividades lúdicas como jogos, devem ser vistas como um meio para instigar situações de aprendizado, e não o fim. Reconhecemos como objetivo final, o momento em que o estudante consegue

---

<sup>1</sup> Graduanda em História pela Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID/CAPES.

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



absorver, refletir, analisar sobre o que lhe foi proporcionado enquanto conteúdo, quando percebemos que o processo de ensino-aprendizagem foi recepcionado com eficiência. Portanto, o jogo é o meio que proporciona a um determinado tema ser problematizado e percebido (Oliveira, 2012).

Assim, através do jogo buscamos propor um caminho diferenciado para intervir no processo do desenvolvimento do aprendizado histórico e também do progresso no pensamento histórico. Ou seja, através da experiência dessa atividade conseguir possibilitar o crescimento da consciência histórica, que pode se manifestar a partir do já referido aprendizado (OLIVEIRA apud RUSEN, 2012). O que é uma brincadeira torna-se um instrumento capaz de estimular, construir e internalizar saberes, ao mesmo tempo, fazer com que os estudantes reflitam sobre os acontecimentos históricos. Logo, o jogo tanto entretém, entusiasma quanto ensina com maior eficácia, de uma forma não cansativa, facilitando o procedimento da relação ensino-aprendizagem.

Resolvemos trazer como recurso o jogo, porque acreditamos que a ludicidade torna o estudante apto a auto-expressar-se, e transforma-se em um ser autoconfiante, como também mais sociável entre os colegas. Porque segundo Falkemback (2006), jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos (Falkemback, 2006). Dessa forma, ele consegue saber respeitar os limites através do conhecimento das regras, conseqüentemente, auxilia na formação da disciplina do educando, e a perceber que é possível conviver com as diferentes pessoas, à medida que ele precisa do outro colega do grupo para articular as estratégias e vencer o jogo.

Contudo, é essencial depreendermos que o jogo não possui um valor pedagógico isoladamente. Então, é importante o professor fornecer um conteúdo para que o jogo possa seguir. E assim, conseguir transformar a sala de aula em um ambiente, onde aprender é prazeroso, divertido e atrativo.

## **METODOLOGIA**

Pensamos em produzir jogos capazes de interligarem os conhecimentos históricos prévios dos educandos em relação às temáticas de Pré-história e Indígenas. Buscando atender essa expectativa fabricamos o jogo, cujo nome é “Roleta Pré-Histórica”, e em outro momento, um Jogo da Velha com o assunto Indígena. Para o primeiro, montamos a estrutura do jogo sobre um papel cartão cortado no formato quadrado, sobre este colamos papeis coloridos no formato de uma circunferência. Sobre as cores amarela,



azul e vermelha inserimos os respectivos nomes: Neolítico, Paleolítico e Idade dos Metais. Para proporcionar o giro, e assim, o seguimento do jogo. No centro da circunferência foi posto metade de uma bola de isopor, nesta incorporamos um lápis, e este último no disco compacto.

Além disso, também foi posto o desenho de uma seta sobre o disco compacto que usamos como objeto girador da roleta, para no momento que os estudantes girassem a roleta a mesma indicasse sobre qual período “Pré-Histórico” ou a Idade trataria a pergunta presente em cartas. Foram fabricadas 19 cartas com 19 perguntas, das quais sete eram a respeito da Idade dos Metais, seis são correspondentes ao período Neolítico, seis sobre o Paleolítico.

Primeiramente, para iniciarmos a brincadeira com os estudantes, pedimos para que se dividissem em quatro grupos, em seguida explicamos as regras do jogo. A cada rodada um representante do grupo girava a roleta, a seta indicava de qual Período ou a Idade, o educando escolheria uma carta sobre uma mesa. Entre as cartas, umas representavam a cor que usamos para nos referirmos ao Período Neolítico, outras ao Período Paleolítico e a Idade dos Metais. Escolhida a carta, a pergunta era realizada ao representante por um dos bolsistas. Por exemplo, as cartas amarelas tinham o nome do Período Neolítico, e a pergunta era alusiva ao mesmo. Se acertassem a pergunta retirada no tempo de 30 segundos, o grupo pontuava.

Para o segundo jogo, utilizamos o mesmo estilo de tabuleiro da brincadeira tradicional, contudo, foi ampliado para um tamanho maior. Fabricamos seis peças que representam a letra “X” e outras seis que representam bolinhas. Dividimos a sala em três grupos. Na primeira partida disputaram dois times, cujo objetivo dos jogadores, então, era colocar três marcas numa das configurações válidas, enquanto evitavam que o grupo oponente conseguisse fazer as três marcas.

Na segunda rodada, o grupo que ganhasse a primeira, disputava com o outro grupo, que aguardava. À medida que acertassem as perguntas, tinham a chance de colocar uma peça - seja “X” ou uma bolinha, dependendo de qual grupo tenha acertado - e dessa maneira, também a oportunidade de fazer as três marcas e ganhar o jogo.

Esses mecanismos de aprendizagem foram pensados pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência baseando-se em três pontos



fundamentais. Primeiramente, as aulas explanadas na sala de aula, segundo o texto introdutório, e finalmente, o livro didático História Sociedade e Cidadania do 6º ano do autor Alfredo Boulos Júnior.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Durante a aplicação dos dois jogos, que ocorreram em ocasiões diferentes, pudemos perceber avanços com relação à interação dos estudantes uns com os outros, com o professor e com os bolsistas do PIBID, porque até mesmo os educandos mais tímidos conseguiam participar, ou mesmo, manifestar suas emoções. Seja no instante em que pontuavam, ou no momento em que havia a contagem regressiva do tempo do grupo adversário.

Conseguimos, portanto, contribuir para um dos objetivos dos Parâmetros Curriculares Nacionais, que é o desenvolvimento do sentimento de confiança em suas capacidades afetivas, de autoconfiança - pois o instante do jogo estimulou alguns a arriscarem respostas e dicas - e ao mesmo tempo, de inter-relação pessoal, aproximando-os uns aos outros e também acercando-nos aos estudantes. Surpreendemo-nos e ficamos extasiados com a união e a agitação dos grupos para encontrar as respostas. Alguns ficavam irritados quando os colegas conversam na leitura das perguntas, o que expõe interesse e atenção.

O interessante é que os estudantes conseguiram além de trabalhar em grupo - ajudando-se mutuamente - compreenderam os limites com o estabelecimento de regras pelo jogo, e dessa forma, auxiliando na formação da disciplina do discente. Trabalhar em grupo, também ensinando-os a lidar com as diferenças, onde cada integrante pensa diferente, e possui uma determinada e característica velocidade de compreensão e resposta. Os educandos conseguiram formar as respostas com uso de suas próprias palavras, sem se prender a linguagem do livro didático. Essa atitude demonstra o quanto o jogo permitiu-os refletir e analisar sobre determinado tema, que nas situações aqui apresentados foram Pré-História e Indígenas.

Depreendemos que houve dificuldades na formação de algumas respostas para as perguntas realizadas. Contudo, acreditamos que o erro ou a dúvida fazem parte do processo ensino-aprendizagem, ou seja, da construção do saber, onde os discentes podem aprender com o erro e as dúvidas. À medida que erravam, apontávamos e explicávamos porque estava errado, e o melhor caminho para articular as ideias e encontrar respostas sensatas.

**Figura 1 – Jogo Roda a Roda Pré-Histórica**



Arquivo PIBID HISTÓRIA (Universidade Estadual da Paraíba)

**Figura 2 – Jogo da Velha Temática Indígena**



Arquivo PIBID HISTÓRIA (Universidade Estadual da Paraíba)

**Figura 3 – (da esquerda para direita) Jogo da Velha e Jogo Roleta Pré-Histórica**



Arquivo PIBID HISTÓRIA (Universidade Estadual da Paraíba)

## CONCLUSÃO

A partir dessas atividades lúdicas unimos a criatividade à aprendizagem para estimular os discentes e desenvolver o processo de ensino-aprendizagem de uma maneira descontraída, tornando as aulas mais dinâmicas e divertidas. Mas também, buscamos favorecer o desenvolvimento tanto intelectual quanto social.

Portanto, ao contribuirmos para o desenvolvimento intelectual e cognitivo dos estudantes, enquanto mediadores do processo de aprendizado, também auxiliamos no desempenho das notas, haja vista que à medida que davam as respostas certas às perguntas do jogo, os pontos eram revertidos em nota para avaliação da unidade.

Percebemos que, apesar das dificuldades de alguns educandos, mesmo assim, conseguiram internalizar os conhecimentos, formulando análises e reflexões para chegar às respostas. Contudo, mesmo aqueles que não alcançavam uma resposta correta, explicávamos os caminhos possíveis para buscá-la, ou seja, demonstrando que apesar de cometerem erros, estes não são catástrofes, mas que podem ser aproveitados como possibilidades de chegar ao conhecimento (Cortella, 2001).

Estes jogos possibilitaram o aumento da autoconfiança dos estudantes a partir do momento que se sentiram capazes de ariscarem respostas, e fornecerem dicas aos colegas para atingir a vitória. Além disso, conforme nossas observações, os estudantes aprenderam a trabalhar em equipe, o que permitiu a interação da turma, e o sentimento de solidariedade.



**Figura 4 – Desenvolvimento do Jogo Roleta Pré-Histórica**



Arquivo PIBID HISTÓRIA (Universidade Estadual da Paraíba)

**Figura 5 - Desenvolvimento do Jogo da Velha com a temática Indígena**



Arquivo PIBID HISTÓRIA (Universidade Estadual da Paraíba)



## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Cortella, Mario Sergio. **A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos**. 4. ed. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2001.

Falkembach, Gilse .A.Morgental. **O Lúdico e os Jogos Educacionais**. In: CINTED - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS. Disponível em: <[http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf)> Acesso 14 de junho, 2015.

Oliveira, Núcia Alexandra Silva. **“Novas” e “Diferentes” Linguagens e o Ensino de História: construindo significados para a formação de professores**. In: Revista EntreVer, Florianópolis, Jan./Jun. 2012.

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