

O JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA: EXPERIÊNCIA DO PIBID COM O JOGO DE DAMAS.

Beatriz Dos Santos Batista ¹

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

E-mail: beatrizbatistas2@outlook.com

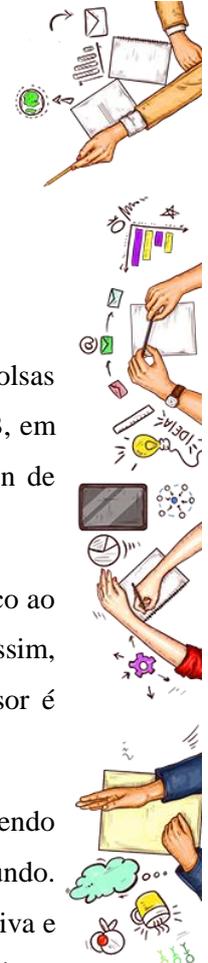
Auricélia Lopes Pereira²

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

E-mail: auricelialpereira@yahoo.com.br

Resumo: Os jogos didáticos surgiram como um auxílio ao professor, despertando nos alunos o interesse em aprender. No ensino de História vários conteúdos podem ser explorados com o uso deste recurso didático. O aprendizado do jogo de damas incrementa a imaginação, educa a atenção e a concentração, contribuindo para formar o espírito de investigação, além de promover o desenvolvimento da criatividade e da memória. O jogo de damas não é apenas uma distração. É, além disso, um importante exercício intelectual, com todos os tipos de combinações de uma complexidade incomparável. Ele constitui uma distração sadia, que leva ao treinamento da memória, à reflexão, melhorando a aplicação nos estudos. É uma prática que prende a atenção, obriga a concentrar-se, a refletir muito e ter mais rapidez de raciocínio. Muitos alunos encontram neste jogo um meio de desenvolver sua criatividade, ou pelo menos, desenvolvem seu potencial intelectual, que às vezes, demoraria muito para se desenvolver pela falta de estímulos adequados. Assim, ficou evidente que a utilização de jogos didáticos contribui para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos em sala de aula, promove uma maior interação com os assuntos abordados, com os colegas e com o professor. O objetivo do presente trabalho foi verificar a contribuição do jogo didático “Jogo de Damas” para o aprendizado de alunos de turmas de 2º ano do Ensino Médio. A atividade foi realizada pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) - subprojeto História da Universidade Estadual da Paraíba – Campus de Campina Grande.

Palavras-chave: Jogo de Damas; Ensino de História; PIBID



1- INTRODUÇÃO

O presente trabalho nasceu das práticas realizadas por intermédio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto de História, da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, em uma turma de 2º ano D do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Solon de Lucena em Campina Grande- PB.

Os jogos didáticos são ferramentas para dinamizar a aula, e funcionam como um apoio pedagógico ao professor a fim de promover motivação, interação e participação dos alunos nas discussões. Tornando, assim, a sala de aula um ambiente prazeroso e atrativo, fugindo dos parâmetros de que somente o professor é detentor do conteúdo.

A importância da aprendizagem e da prática do jogo de damas na infância e adolescência vem sendo comprovada por inúmeras pesquisas, tanto nos países desenvolvidos quanto nos países de terceiro mundo. Esta atividade favorece o desenvolvimento mental das crianças, além de lhes impor uma disciplina atrativa e agradável, aumentando suas capacidades de cálculo, raciocínio, também de concentração. Além disso, quando este jogo é introduzido nas classes de baixo rendimento escolar, auxilia o desenvolvimento no sentido da auto confiança, visto que apresenta uma situação na qual os alunos têm a oportunidade de descobrir uma atividade onde podem se destacar e, paralelamente, progredir em outras disciplinas acadêmicas. O imenso mérito deste jogo é que ele responde a uma das preocupações fundamentais do ensino moderno, ou seja, o de propiciar a possibilidade a cada aluno de progredir segundo seu próprio ritmo, valorizando assim, a motivação pessoal.

A palavra jogo vem do latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento (FERREIRA, 2001). Os jogos didáticos fazem parte do ensino que hoje é conhecido como lúdico. Uma atividade lúdica segundo Ferreira (2001, p. 439) “é todo movimento que vai ter como objetivo produzir prazer quando executado”. Para Pessoa (2012, p. 9) “a utilização do lúdico nas aulas evidencia-se como uma atividade que rompe com barreiras disciplinares”, e assim, possibilita aos alunos uma aprendizagem mais prazerosa. A utilização de jogos permite ao aluno mais desenvoltura e maior participação em sala de aula, contribuindo assim para sua autonomia, permitindo também a interação do aluno com os seus colegas, sendo assim, um meio de saber lidar com vitórias e derrotas, então “o jogo permite uma maior socialização do grupo escolar, sendo positivo para a aprendizagem” (PINTO, 2009, p. 16).

Diante da era tecnológica, lecionar o conteúdo que foi programado durante o período de planejamento pedagógico em sala de aula tornou-se uma prática que requer muitos esforços por parte do professor, pois existem muitas distrações no âmbito escolar que acabam prejudicando o processo de ensino e aprendizagem do aluno. Com isso, o professor deve utilizar de métodos que diversifiquem e dinamizem suas aulas, para





que desperte o interesse e a atenção dos alunos. Cunha (2012, p. 1) destaca que “é nesse contexto que o jogo didático ganha espaço como instrumento motivador para a aprendizagem, à medida que propõe estímulo ao interesse do estudante.”

O tema trabalhado no jogo de damas foi a Fundação de Campina Grande, nas turmas de 2º ano não houve a dificuldade no tema, mas tinham a curiosidade por saber acontecimentos e fatos históricos de sua cidade, dessa maneira a partir desses motivos estimulou a construção de um jogo de tabuleiro, pois os alunos, mesmo após a aula teórica, tinham o desejo de saber mais sobre sua cidade e com o jogo de damas mais as perguntas possibilitou um efeito positivo.

Com este foco, o presente artigo tem como preocupação analisar e discutir a função do jogo de damas como recurso didático no ensino de história, tendo o dinamismo, raciocínio e conhecimento como eixos norteadores. Este artigo não tem a pretensão de corrigir os problemas e distorções pertinentes ao ensino de História, mas de apontar elementos que possam servir ao debate cada dia mais necessário em torno de novas formas didáticas e metodológicas para o ensino de História. Neste sentido, instiga de certa maneira a que tomemos como aportes importantes para o fazer histórico as contribuições de novas formas didático-metodológicas.

2-METODOLOGIA

No âmbito do programa Institucional de bolsa de iniciação à docência- PIBID/CAPES de História da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, desenvolveu-se entre as diversas atividades, uma relacionada ao jogo de damas. Isso se deu com alunos do 2º ano "D", do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Solon de Lucena em Campina Grande- PB, com a ajuda do professor supervisor, Rafael da Silva Abreu atuante no subprojeto História. O objetivo foi mobilizar os alunos a jogarem algo prazeroso e atrativo, desde que a função do projeto é desenvolver ferramentas pedagógicas mais atrativa nos ensino de história na escola.

Os alunos foram instigados a utilizar a criatividade e o raciocínio, o jogo que foi aplicado teve a mesma estrutura do jogo de damas normal, sendo que o vencedor ganha 20 pontos, mas foram feitas perguntas ao final do jogo onde cada pergunta tem peso 10 pontos o que fará um vencedor final a partir das perguntas, essas perguntas seriam relacionadas ao tema: Fundação de Campina Grande, que teria sido explicado em aulas anteriores pelo professor supervisor, foi aplicado em um grupo. A ideia de trabalhar com eles o jogo de damas, surgiu devido a eles ter mais habilidade e um certo encantamento pelos jogos de



tabuleiro. A elaboração do jogo também não é difícil de se fazer, foi usado folhas guache e tampinhas, o professor consegue elaborar facilmente em um pouco de tempo.

O assunto trabalhado pelo professor anteriormente ajudou muito com a aplicação do jogo, pois os alunos tinham uma certa curiosidade a respeito da história de sua cidade, pegando como o eixo o tema trabalhado mais o jogo de damas, colaborou para que durante o jogo também fosse tirado suas dúvidas a respeito. O jogo de damas estimulou o desenvolvimento do aprender do aluno ajudando na aprendizagem de maneira mais fácil e eficiente, como também a imaginação, educando a atenção e a concentração, contribuindo para formar o espírito de investigação, além de promover o desenvolvimento da criatividade e da memória.

3-RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo de damas conseguiu trazer para aquela turma, a interação, a valorização do raciocínio, incentivando os participantes a desenvolverem o espírito de grupo e de cooperação. Desse modo, o ensino requer essas estratégias, porque se torna necessário dinamizar a aprendizagem, inventando métodos que conduzam o educando a expressar sua criatividade, fortalecendo -lhe o interesse para aprender. O jogo de damas demonstra essa capacidade de levar o aluno a trabalhar mais seu raciocínio.

Os resultados foram favoráveis e comprovaram que o uso do lúdico como auxílio nas aulas de História se configuram uma metodologia pedagógica de caráter importante tanto para o professor como para equipes como PIBID que estão em processo de formação inicial e buscam levar às escolas inovações de ensino. Ficou evidente que o uso dos jogos como ferramentas pedagógicas tem um importante papel na formação tanto continuada como inicial dos professores.

Durante a aplicação do jogo foi possível analisar a interação do grupo, segue abaixo as fotos:



Figura

ra: Pibid História

Para Anjos (2013, p.15) “as atividades de jogos devem ser prazerosas para a criança e permitir a ela experimentar a situação proporcionada pelo jogo. O jogo lúdico deve ser prazeroso para que as possibilidades de aprendizagem sejam alcançadas”. Acredita-se que o jogo Tabuleiro de damas sobre a fundação de Campina Grande proporcionou aos alunos uma desenvoltura maior no aprendizado e isso pode ser observado pelo envolvimento dos mesmos no momento da aplicação da atividade.

Dessa maneira a utilização de jogos didáticos em salas de aula tem inúmeras vantagens, seja pela maior compreensão dos alunos, seja no auxílio ao professor em sala de aula. Notou-se que a atribuição do jogo didático de Damas, teve contribuição significativa para a aprendizagem dos alunos, pois obteve maior participação do grupo durante a aplicação do jogo.

Vale mencionar que muitas vezes o professor traz algo diferente para sua sala de aula, mas é encarado como se fosse algo para "enrolar a aula", e isso de certa forma atrapalha muito para que ele continue com novas metodologias, porém não observamos esse fato quando levamos o projeto do PIBID para dentro da sala de aula, percebemos a grande interação e desejo deles de aprender a partir desses recursos didáticos. E o PIBID consegue suprir muito algumas necessidades dos alunos em questão do ensino de História.

A prática educativa só tem sentido se possibilita a compreensão do diferencial: no ensinar não há transferência de conhecimento, mas a criação de possibilidades para a sua produção ou a sua construção. A escola nesse contexto passou a ser um lugar de importância fundamental, pois pode integrar os jogos à



aprendizagem e propiciar prazer aos alunos, além do acesso ao conhecimento significativo. Os jogos no cotidiano escolar de sala de aula em turma de alfabetização vêm ganhando mais espaço, uma vez que percebemos seu caráter criativo, imaginário, inovador e sociabilizado.

Destacamos que, para o profissional da área de educação, a compreensão sobre os jogos é de fundamental importância, pois implica uma reflexão sobre o real valor dessas ferramentas como mediadoras da aprendizagem lúdica. Além disso, os jogos contribuem em muito para a formação do eu crítico, pensante, solidário, cooperativo, com iniciativa, participativo e responsável pela iniciativa pessoal e grupal.

Os impactos e as influências que o professor exerce sobre os alunos vão além dos conhecimentos e habilidades que se ensinam. Implicam valores, atitudes, hábitos que se adquirem no decorrer da relação professor-aluno que extrapola a sala de aula no processo de construção da personalidade individual e de percepção de mundo.

O ambiente escolar no qual se trabalha, tem características típicas da cultura e dos hábitos tanto dos alunos como dos professores que a integram. Isto faz com que não seja possível criar um “modelo de ensino” que possa ser aplicado a qualquer ambiente escolar. Portanto, torna-se essencial a criação de Projetos de Ensino que contemplem as peculiaridades presente na escola e que em mesma instância proponham uma forma de aprendizado inovadora e eficaz.

No entanto, a utilização de jogos didáticos como meio de ensino e aprendizagem contribuem no desenvolvimento dos alunos em sala de aula, fazendo com que os mesmos tenham uma maior interação com os assuntos abordados, com os colegas e com o próprio professor. O jogo possibilita também que os alunos consigam desenvolver suas habilidades cognitivas uma vez que exige dos mesmos uma maior dedicação e concentração, assim como, contribuí para que todos os componentes trabalhem coletivamente de modo a compartilhar e integrar seus conhecimentos. A aprendizagem dos alunos através do jogo, permitiu uma maior comunicação entre as equipes, companheirismo no desenvolvimento das tarefas e cooperação no desenvolvimento e execução do trabalho. A conduta do professor supervisor em sala de aula foi de fundamental importância para o desenvolvimento das atividades, uma vez que os jogos como método inovador de ensino, permite o conhecimento dos conteúdos e fortalece as atividades práticas dos futuros professores em formação.

4-CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto neste artigo, é importante ressaltar que o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental do aluno, auxiliando na construção do seu conhecimento e na sua socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. O lúdico também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a auto-estima e aumentar os conhecimentos da criança, quando





utilizados com objetivos definidos. O ensino utilizando meios lúdicos cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Assim, é importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre o lúdico e que utilize com mais frequência técnicas que envolvam jogos, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos.

Ademais, um aspecto relevante nos jogos é o desafio que eles provocam no aluno, o que gera interesse e prazer. Por isso é importante que a criança explore livremente o jogo, mesmo que o resultado não seja a que esperávamos. Não nos cabe interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização do que está fazendo. Devemos nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor nossa forma de agir para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação. Ao professor, cabe analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos, permitindo assim um trabalho pedagógico mais envolvente. Por último, é importante notar que os jogos são considerados excelentes auxiliares para fornecer limites, estabelecer liberdade, conviver com regras.

REFERÊNCIA

- ANJOS, J. A. dos. A Importância das Atividades Lúdicas nas Aulas de Educação Física no Processo Ensino Aprendizagem. Dissertação - Faculdade de Educação Física Educação a Distância. Ariquemes – RO, 2013.
- CUNHA, M. B. da. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, p. 92-98, Maio, 2012.
- FERREIRA, A. B. H. Aurélio século XXI: o minidicionário da língua portuguesa. 5. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- PINTO, L. T. O Uso dos Jogos didáticos no Ensino de Ciências no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental da rede Municipal Pública de Duque de Caxias. Dissertação - Instituto Federal de Educação, ciências e Tecnologia. Neópolis - RJ, 2009.
- PIAGET, Jean. Seis Estudos de Psicologia. 1. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987. 146 p.
- MATTHIESEN, S. Q. et al. O jogo de Damas Como um Recurso Didático-Pedagógico para o Ensino do Atletismo na Escola. Coleção Pesquisa em Educação Física, v.10, n.4, 2011.

