

O LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO MÉDIO

MARCELO MÁRCIO DA SILVA*

LÍGIA MARIANE COSTA SOARES**

LUCÉLIA DA SILVA SOUZA***

JAILMA MARIA DE LIMA¹ ****

RESUMO

Esta comunicação tem como objetivo relatar experiências desenvolvidas em salas de aulas de escolas públicas, a partir de inovações metodológicas propostas pelo PIBID de História do CERES/UFRN. As experiências apresentadas foram desenvolvidas com o Ensino Médio em duas escolas estaduais localizadas na cidade de Caicó/RN: Escola Estadual Calpúrnica Caldas

* Graduando do curso de História Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Bolsista do Programa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) de História do Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES) e Licenciando (a) em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

** Graduada do curso de História Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Graduanda em História Bacharelado pela mesma instituição. Bolsista do Programa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) de História do Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES) e Graduada em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte entre os anos de 2010 a 2012.

*** Graduada do curso de História Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Bolsista do Programa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) de História do Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES) e Graduada em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte entre os anos de 2010 a 2012.

**** Doutora em História pela Universidade Federal Fluminense, Coordenadora de área do PIBID/CAPES de História e professora do Departamento de História do CERES/UFRN.

Amorim (ECCAM) e Centro Educacional José Augusto (CEJA). Aplicamos as nossas atividades nas referidas escolas durante os anos de 2011 e 2012, confeccionando e aplicando jogos didáticos com temas históricos. Explorando novas metodologias que motivam, divertem e ensinam tanto os alunos, como os licenciados e professores da rede envolvidos, atingimos os nossos objetivos e motivamos alunos que participaram das nossas atividades a cursarem a graduação em História no CERES/UFRN.

PALAVRAS- CHAVE: JOGOS, ENSINO, PIBID

DIÁLOGO BIBLIOGRÁFICO

Podemos começar esse texto com um questionamento: seria possível trabalhar a disciplina História com alunos do Ensino Médio de forma lúdica? Podemos responder que sim, e alguns relatos de experiência apoiados em teorias e práticas podem nos comprovar isso.

Ao longo das décadas e das transformações do Ensino de História no Brasil, percebemos as variantes nos método de ensino, que vão de uma história positivista e elitista, a uma que discute os métodos pedagógicos na abordagem de seus conteúdos. Baseados no PCNEM², temos a proposta de estimular debates sobre História, levando educadores a refletirem sobre essa disciplina no currículo escolar e sua contribuição na formação dos estudantes, além de valorizar professor e aluno como agentes críticos da realidade social e como sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem.

Podemos dialogar mais com esses documentos, mas o que se faz necessário aqui nesse artigo é saber que assim como o ensino histórico permaneceu (e ainda permanece) em constante mudança perante seus conteúdos e a tentativa de dialogar com a história ensinada

² Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.

nas academias, os seus métodos também persistem, buscando melhorar a qualidade no ensino, a valorização da disciplina e do seu respectivo professor por meio de um ensino atraente e motivador.

O tempo de debate e estudo sobre essa temática no país é extenso, e tem início ainda no século XIX com a criação do Colégio Pedro II e com a inserção do Ensino de História no currículo escolar, mas é nas décadas de 1980- 90, onde novos debates são estabelecidos a cerca da disciplina no país, criando-se estratégias pedagógicas e questionando os modelos de ensino tradicionais, além de ser esse o momento em que o ensino passa a ser visto em constante transformação e mudança em seus métodos, objetivos e conteúdo.

Apoiados nos pensamentos de Fernando Seffner, temos que o conjunto de conceitos e de orientações teórico- metodológicos são tidos como uma caixa de ferramentas importantes para a construção do saber contemporâneo e das reflexões e relações que essas matem com o passado.

Assim, percebemos que o aprendizado dos professores em formação tido nas universidades não chega a uma prática consistente nas salas de aula do ensino básico no Brasil. As ciências humanas tem um papel fundamental em passar o conhecimento dessa área, e no caso dos professores de História, seu papel na formação do aluno vai muito além do exercício memorialístico de datas e fatos. Ele deve ser “alguém que coloca o aluno em contato com os processos de construção/ reconstrução do passado” (SEFFNER, 2000: 260), o que não significa tornar o aluno apenas um receptor de informações, mas um agente que reflete, opina e socializa suas conclusões e reflexões. Quanto às metodologias, elas se refazem a cada novo perfil cultural dos estudantes, tornando-a algo que se distancia da neutralidade e da eternidade. Assim como o conhecimento histórico é um artefato cultural, as metodologias também o são.

Portanto, o *conhecimento significativo* se dá a partir do que os alunos já dominam em questão de conhecimento, amadurecendo esse conhecimento com outras questões densas e atreladas a outros instrumentos de conhecimento (mídia, imprensa, e os próprios jogos didáticos desenvolvidos especialmente para alunos do Ensino Médio, seguindo principalmente as necessidades de cada faixa etária, para tornar a metodologia atraente e produtiva.).

Diante dessa discussão, percebemos que a inovação nos métodos de ensino é fundamental, principalmente no que se refere a uma população estudantil que há tempos rotula o Ensino de História como sendo cansativo decorativo e pouco atraente, dando lugar à preferência por áreas exatas que estimulam o exercício da mente. Nesse aspecto, brincar, se divertir ou espairecer se fazem possíveis na ludopedagogia, que quando usada com fins de avaliação mostra resultados surpreendentes na disciplina de História, uma vez que ela permite discutir a História de maneira acessível aos estudantes, simplificando conceito e possibilitando a visualização da História ao nosso redor, compreendendo seus fatos passados, suas relações com o presente e possibilitando a aproximação acadêmica com o ensino básico no tangente aos seus conteúdos. Além disso, são estreitadas relações entre os próprios alunos de uma sala de aula, por vezes divididos em grupos e que quando convidados ao trabalho com outros colegas, se sentem oprimidos, envergonhados, tornando difícil a ampliação de suas relações e o trabalho em grupo. Como diz Celso Antunes:

As técnicas de Dinâmica de Grupo, em qualquer de suas especificações, não devem ser aplicadas apenas para criar um modelo novo ou diferenciado de ensino. Devem ser aplicadas quando se busca estabelecer em bases definitivas uma filosofia formativa que se pretende imprimir na escola ou empresa; quando se descobre, nas pessoas envolvidas no processo, um estado de espírito para aceitarem uma inovação como resposta a necessidade e ao desejo de se conhecerem melhor; e finalmente, quando se acredita que uma técnica, seja ela qual for, não representa uma “opção mágica” capaz de educar e alterar comportamentos, mas somente de estratégia educacional válida na medida em que se insere em todo o processo, com uma filosofia amplamente discutida e objetivos claramente delineados (ANTUNES, 2002: 17).

Nesse sentido o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência, alicerçado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais e teorias que tratam sobre o Ensino de História, mostra através de suas ações resultados alcançados no âmbito educacional, em intervenções que se utilizam de Jogos Didáticos na produção do conhecimento. No mais, esse artigo não tem por objetivos mostrar o lúdico como único e absoluto no processo educativo, mas assim como tantas outras estratégias, deve ser encarado como um complemento ao exercício do conhecimento do educando, transformando a brincadeira em conhecimento.

A CRIAÇÃO DE METODOLOGIAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Tendo em vista o preparo teórico sobre novas metodologias e possibilidades de ensino, foi possível montar opções de jogos didáticos que ensinam de forma descontraída, incentivadora e motivadora. Assim, alguns resultados foram extraídos e relatados aqui como sendo o trabalho em sala de aula possível e exequível com alguns poucos esforços, melhorando a qualidade na transmissão e aprendizagem do conteúdo, ao mesmo tempo em que desmistifica os estereótipos criados em torno da disciplina no âmbito escolar.

Assim, alguns dos jogos mais significativos que foram produzidos por parte dos bolsistas do PIBID³ e escolhidos para a produção desse relato são: o jogo da Cronologia, o Boliche Histórico, a Trilha Histórica, e o Dominó de História. A praticidade dessa metodologia possibilita atrair a atenção dos alunos ao conteúdo ensinado, uma vez que, a priori os estudantes tem de exercitar os temas estudados e selecionados para atividade com os jogos, através de debates, questionamentos e conclusões tiradas. Assim para se dá bem no jogo os alunos terão que dominar o conteúdo para responder as perguntas nele contidas.

Um detalhe importante na utilização dessa metodologia é a exploração das relações entre os estudantes, uma vez os jogos podem ser trabalhados com disputas entre equipes, ou mesmo na formação de um grande grupo com um objetivo em comum: todos os alunos ajudando o para desvendar as interrogações trazidas nas brincadeiras.

Assim o uso de jogos didáticos no Ensino de História é uma estratégia de ensino pertinente no que se refere ao aprendizado dos alunos, se apropriando dessa metodologia onde “se aprende, brincando”, promovendo a procura do saber a partir de uma metodologia na qual o aluno pode brincar e ao mesmo tempo aprender, sem se dar conta de que o faz. Com esse intuito foram criados os jogos didáticos, com conteúdos abordados nos livros de história dos alunos das referidas escolas. Assim os alunos que participavam das atividades do PIBID tinham o contato com essas novas formas de aprendizado, avaliadas com bons resultados no que se referem ao entendimento dos conteúdos históricos, promovendo a curiosidade, debate,

³ O projeto contava (no período de produção do jogos) com 30 bolsistas, subdivididos em grupos, cada um responsável pelo desenvolvimento práticas educativas diferenciadas. Nessa lógica é que se desenvolve o trabalho com jogos didáticos.

questionamentos, observações, colocações, enfim, a participação ativa do aluno nessas propostas.

Após esse pequeno debate, passemos agora para o relato prático sobre a utilização desses jogos no Ensino de História, analisando as atividades desenvolvidas a priori na Escola Estadual Calpúrnia Caldas de Amorim (EECCAM), e posteriormente no Centro Educacional José Augusto (CEJA), evidenciando o processo de criação dessas metodologias, as possibilidades de adaptação pelos professores e a receptividade dessas nas salas de aula.

Para o desenvolvimento desse material, foi preciso a realização de um diagnóstico em ambas as escolas a fim de levantar dados referentes aos alunos do ensino médio em seus aspectos sociais e econômicos. A partir deste momento foram identificados problemas de caráter privado dos alunos e que repercutiam na sua vida estudantil, impulsionando ações, que se moviam sob as dificuldades de leitura e interpretação de textos, por exemplo, fundamentais para o entendimento da disciplina/matéria.

Outro ponto identificado com os questionários foi à dificuldade que os alunos encontravam em lidar com as datas, levando-os por vezes ao anacronismo. Com a intenção de amenizar essa falha é que foi criado o Jogo da Cronologia, onde os alunos podiam se situar perante os acontecimentos históricos. Nesse jogo eles puderam se localizar em relação ao tempo e espaço do acontecimento dos fatos históricos, estimulando o entendimento e a temporalização dos eventos. O próprio jogo funcionou como um diagnóstico, pois, após a exposição do conteúdo, os alunos divididos em equipes podiam pegar palavras (pré-selecionadas pelos bolsistas) que caracterizam algum dos tempos históricos, colocando em sacos marcados com a localização temporal correta. Nesse jogo, foi perceptível que os estudantes confundiam acontecimentos em sua ordem cronológica de forma grave. Sabemos que alguns eventos aconteciam concomitantes a outros, e essa questão também foi levada ao conhecimento dos alunos. No entanto, erros graves, como por exemplo, a descoberta do fogo, localizado pelos alunos (ao menos durante o jogo) como ocorrido no medievo. Assim, outras possibilidades foram sendo possíveis e necessárias tanto na abordagem quanto na produção de novos jogos.

O jogo do Boliche também propôs melhoras no que se refere a conhecimento histórico. Este tem sua montagem com garrafas pets em forma de pinos de boliche e tendo em seu interior perguntas referentes ao tema estudado. Assim, após as reflexões feitas sobre os

conteúdos, as garrafas eram alinhadas (desmontando a ideia real de boliche) e um aluno por vez jogava uma bola para acertar uma das garrafas por ele escolhida ou acertada acidentalmente, tendo a partir daí, que responder a pergunta nela contida. A partir deste jogo foi possível perceber que uma boa relação foi estabelecida com os alunos, criando um ambiente de diálogo entre os bolsistas e os alunos. Fez-se perceptível também a ânsia de vencer o jogo pelos alunos, tendo para isso, que responder as perguntas corretamente, fazendo com que o conteúdo fosse compreendido no ato da brincadeira sem que se percebesse.

No CEJA outro jogo foi criado, chamado de Dominó Histórico. Neste as peças são divididas em duas partes, sendo de um lado a imagem e do outro uma pequena contextualização sobre ela. Assim os alunos teriam que relacionar o texto à figura, estimulando a interpretação de imagens Históricas. Sua realização consiste na formação de grupos, e com as peças do jogo misturadas e viradas para baixo. Em seguida, os alunos escolhem e apanham uma peça, dando seguimento a com a interpretação feita sobre elas. Dessa forma, uma turma 1º ano foi dividida em dois lados: “A” e “B”. Cada grupo elegeu um representante que relacionaria a imagem (com a ajuda dos colegas) ao texto e ao período histórico trabalhado, conseguindo assim ganhar o jogo. Essa atividade proporcionou uma maior interação entre os bolsistas e os alunos, que apesar de despertar a disputa entre os grupos, os alunos se respeitaram e aprenderam juntos, contribuindo para o sucesso do trabalho.

Por fim, percebemos que a utilização dos jogos didáticos é pertinente aos alunos do ensino médio, possibilitando que esses também “aprendam brincando”. No entanto, para que essa metodologia seja eficaz se faz necessário elaborar um diagnostico, e partir deste entender o contexto socioeconômico no qual os alunos estão inseridos, favorecendo a criação de jogos didáticos sob as carências intelectuais identificadas, de forma a contribuir no processo de ensino aprendizagem dos alunos tanto do CEJA e da EECCAM (focos do nosso trabalho), quanto de outras instituições.

A utilização do lúdico como forma de aprendizado, se faz necessária para tornar o ensino mais dinâmico e também para que os alunos prestem atenção e participem mais da aula. Isso tem algumas implicações: não ver o professor como sendo o único portador do conhecimento, mas pensar o alunado como agente que tem conhecimento também, ou seja, que este conhecimento seja produzido a partir do processo de troca de experiências. Além disso, temos

no Ensino Médio um teor de aprendizado relacionado às metodologias considerável, possibilitando resultados mais significativos em outras esferas (como trabalho em grupo), e na absorção de conhecimento, o que em níveis menores pode ser tido pelos alunos apenas como mera brincadeira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alguns questionamentos são levantados sobre a utilização dessa metodologia para aluno do Ensino Médio, uma vez que isso ocorre de forma comum em alunos que cursam o ensino fundamental ou fase de letramento. Nas experiências expostas nesse artigo notamos ser possível estimular o conhecimento através do lúdico com alunos em faixa etária maior. Claro que isso exprime alguns cuidados como: pensar atividades que de fato estimulem a participação e manter o cuidado em não levar algo que ridicularize o aluno ou cause constrangimento. Isso se faz possível com o conhecimento prévio do campo de trabalho do bolsista de iniciação a docência ou de qualquer outro professor que por ventura se interesse em levar atividades desse cunho para dentro da sala de aula.

Outro ponto é o de não ver os jogos como uma saída permanente para o planejamento. Assim como tantas outras, essa é uma metodologia que complementa as aulas, levando novidades que estimulem o conhecimento do estudante e que permite estreitar as barreiras entre a academia e o ensino básico. Portanto, se faz possível trabalhar metodologias diferenciadas em sala de aula com alunos de diversas faixas etárias, sendo exigido apenas à desenvoltura, interesse, preocupação e compromisso do professor para isso se faça possível e exequível.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. *Manual de Técnicas, de dinâmicas de grupo, de sensibilização de ludopedagogia*. 22ª ed. Petrópolis, Vozes, 2001.

FONSECA, Thais Nivia de Lima e. *História e Ensino de História*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

FORTUNA, Cláudia Regina Alves Prado. *O Ensino de História- Uma narrativa aberta: uma possibilidade teórico- metodológica para a construção do conhecimento histórico escolar*. Campinas, 2001.

ROMÃO, Maria Claudia Severino. *Encontros com a liberdade, temas e dinâmicas para encontros de jovens*. 2ª ed. São Paulo, Paulinas, 2007

ZASLAVSKY, Susana Schwartz. *Dificuldade aprendizagem em história e a construção do conhecimento histórico*, v. 1, n. 2, p. 01- 09, abril. 2006.