

JOGOS DIDÁTICOS: UMA NOVA PERSPECTIVA NO ENSINO DA HISTÓRIA

Paulo Célio Soares

*Doutorando em História pela UFRRJ
Coord. do Curso de História e Docente do UGB/FERP*

Gabriela Adler Lopes

Discente do Curso de História do UGB/FERP

Dados de Identificação

Curso: História

Disciplina: Metodologia do Ensino de História

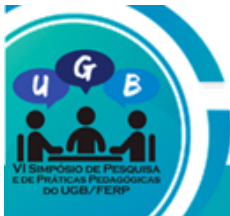
Período: 6º p.

Conteúdos Trabalhados

História do Brasil: Período Joanino, o Primeiro Reinado e o Período Regencial

Objetivos

- a) Tornar o ensino de história mais dinâmico, atrativo e inteligível pelos aluno para que seja com olhos investigativos, curiosos e atentos.
- b) Utilizar uma metodologia complementar àquela usualmente aplicada em sala de aula
- c) Tornar as aulas de História mais atrativas, aguçando o olhar dos jovens educandos, para que resinifiquem que está sendo ministrado,



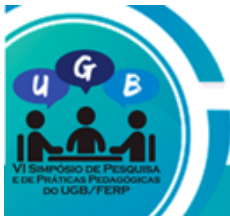
Procedimentos

Este trabalho apresenta os resultados obtidos por uma das atividades produzidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), subprojeto História, realizada no Colégio Estadual Presidente Roosevelt, em Volta Redonda. O ensino de História, por vezes associado às aulas monótonas e conteudistas, limitadas ao caráter meramente disciplinar, toma outra forma ao inserirmos dinâmicas lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. O jogo didático por si só, é dotado do intuito criativo, enérgico, competitivo e motivador, que instiga a produção de saberes e uma melhor apreensão do conteúdo ministrado e, através dele é possível ver de forma clara uma interação de troca mútua de conhecimentos, onde os alunos se ajudam de modo a reforçar o que já havia sido trabalhado em aulas expositivas-dialogadas ou por meio dos exercícios do livro didático.

Ministrar aulas de História para o público discente que detém intenso contato com o turbilhão de atrativos tecnológicos da contemporaneidade, se tornou um grande desafio. É preciso a atuação de um professor iniciativo e inventivo, que se proponha a romper com o tradicional “cuspe e giz” a bem de efetivar sua ação no processo de ensino aprendizagem e tornar os conteúdos programáticos algo significativo.

É essencial que o professor saiba que: “quanto mais o aluno sentir a história como algo próximo dele, mais terá vontade de interagir com ela, não como uma coisa externa, distante, mas como uma prática que ele se sentirá qualificado e inclinado a exercer” (KARNAL, 2008, p. 28). Esse é o papel que o jogo didático vem exercer nas aulas, atua no diálogo mais suave e aberto a questionamentos acerca dos componentes do currículo escolar, fluindo de forma descontraída, pois percorre o terreno do “interesse” ao passo que reforça e ancora a matéria trabalhada tendo em vista a ferramenta lúdica.

Esse trabalho surgiu tendo em vista assessorar o ensino de História na educação básica por meio de um jogo didático que mescle recreação a formação escolar. O jogo é composto por sessenta e oito cartinhas, as quais contêm perguntas de múltipla escolha com três alternativas de resposta, sendo apenas uma correta, sua temática circunda três grandes temas dentro da História do Brasil: o



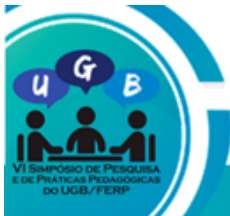
Período Joanino, o Primeiro Reinado e o Período Regencial. No formato deste jogo, os alunos são divididos em equipes a fim de duelarem entre si, respondendo as perguntas alternadamente ou repassando caso não seja sabido de primeira. É bem dinâmico e interativo, apresenta uma aceitação louvável, os alunos ficam muito empolgados e aprendem no coletivo, expondo suas potencialidades e se ajudando nas debilidades. Foi pensado e elaborado visando atender o conteúdo que abrange tanto o oitavo ano do ensino fundamental II, como também o segundo ano do ensino médio.

O presente projeto foi desenvolvido embasado no conteúdo ditado pelo currículo mínimo da turma do primeiro ano do ensino médio do Colégio Presidente Roosevelt, nele constaram quatro quebra-cabeças diferentes, contendo 48 peças cada, os jogadores são divididos em quatro grupos, sendo que cada grupo fica com uma imagem a ser montada. Cada jogo vem com uma imagem modelo para eles terem uma noção da imagem a ser montada e no verso de cada modelo uma contextualização da obra para que após a montagem possam expor aos demais grupos a ideia da obra e seu contexto histórico. As imagens selecionadas foram: “O nascimento de Vênus” (Sandro Botticelli), “Mona Lisa” (Leonardo Da Vinci), “A criação de Adão” (Michelangelo Buonarotti) e “A escola de Atenas” (Rafael Sanzio). A recepção foi enérgica em todos os momentos.

Essa metodologia de ensino é muito produtiva como um reforço e revisão da matéria, tendo em vista uma avaliação com função diagnóstica, que permite identificar progressos e dificuldades no processo de transmissão e assimilação dos conteúdos ao longo do bimestre, por exemplo.

Resultados

O resultado alcançado foi plenamente satisfatório. Os alunos, estimulados com a dinâmica reforçaram os saberes, além de agregar sentido à temática proposta. Atestamos que a matéria foi assimilada de uma forma interativa e divertida e vê-los interessados desperta no docente a energia vital para encarar novos desafios e se propor às novidades, tendo em vista os bons resultados que podem surgir para a melhoria no processo de ensino-aprendizagem.



Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Brasília: MEC/SEF, 1999.

CAIMI, Flávia Eloisa. **Por que os alunos (não) aprendem História?** – Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. UFF. 2006. Disponível em: <http://www.historia.uff.br/tempo/artigos_dossie/v11n21a03.pdf> Acesso em: 08 ago. 2017.

COTRIM, Gilberto. **História Global: Brasil e Geral**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2010.
KARNAL, Leandro. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2008.

MENDONÇA. João Guilherme Rodrigues. **Formação de professores: A dimensão lúdica em questão**. Cadernos da Pedagogia - Ano 2, Vol.2. Rondônia: UNIR, 2008. Disponível em: <<http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/viewFile/55/48>> Acesso em: 10 ago. 2017.