

A IMPORTÂNCIA DO PAPEL DO DOCENTE E DOS JOGOS DIDÁTICOS NA FORMAÇÃO DO ALUNO EM AULAS DE HISTÓRIA

Maria Fernanda Martins da Silva¹ (AC mariamartins0304@gmail.com) *, Maria Izabel Malaquias Luciano (AC)¹, Ordália Cristina Gonçalves Araújo¹ (PO).

¹ Universidade Estadual de Goiás, Campus Sudoeste – Sede Quirinópolis. Avenida Brasil, nº 435, Conjunto Hélio Leão, CEP: 75860-000, Quirinópolis, Goiás;

Resumo: Apresentamos, por meio deste relato, as experiências que obtivemos durante todo 3º bimestre de aulas em um colégio de rede estadual de ensino, nas aulas de regência ministradas nas séries de 1º e 2º séries dos anos finais do ensino médio a partir do trabalho com os jogos didáticos dentro do ensino de História. A escolha desse tema veio ao lidar com a realidade da escola, que nos surpreendeu perante o que nós esperávamos e que ainda não havia sido vivenciado. Foram usados textos de 2 livros importantíssimos para toda a nossa construção e fundamentação teórica. O primeiro foi “Jogos e ensino de História” dos autores Marcelo Paniz Giacomoni e Nilton Mullet Pereira (2018) e o segundo foi “Didática e prática de ensino de História” da autora Selva Guimarães (2023). Ambos os textos trabalham de diferentes maneiras como os jogos didáticos e o ensino de História podem andar juntos na construção de uma aprendizagem significativa. Selva Guimarães cita em seu texto sobre a dificuldade que a escola enfrenta perante as mudanças sociais que implicam no desenvolvimento do ensino. É muito interessante pensarmos que o trabalho da escola é árduo e muito cansativo. Esse papel, quando desenvolvido de acordo com a realidade encontrada naquele meio, passa a ser ainda mais desafiador. Tivemos um desafio muito grande em entender qual é o papel do professor dentro da prática pedagógica e concluímos que hoje o professor, além de ter um papel importantíssimo na formação intelectual, também necessita de uma formação contínua para participação na construção social da vida escolar.

Palavras-chave: Experiências. Ensino de História. Formação.

Introdução

Este relato tem como objetivo expor e analisar detalhadamente a vivência das aulas de Regência, e a necessidade que essas aulas têm de novas metodologias de ensino, para a melhor vivência em um ambiente escolar. Pudemos observar, em grande medida, a falta de jogos didáticos na prática docente. Essa observação foi feita durante as aulas de Regência praticadas no período de estágio em um colégio de rede pública e estadual de ensino, situado na cidade de Quirinópolis, frequentado no período do terceiro e quarto bimestre de 2023, nas séries dos anos finais de 1º e 2º “E” do ensino médio. A metodologia escolhida foi, primeiramente, uma reunião preparatória com a professora regente, que nos apresentou a metodologia escolhida por ela para a dinamização das aulas recorrentes. A escolha desta temática para a escrita desse relato foi a vivência e o estudo que tivemos em relação a disciplina de Didática e Metodologia do Ensino de História IV e o Estágio Supervisionado IV e a vivência do estágio na escola, dito que observamos a mudança e a realidade diferente do que estávamos estudando.

Selva Guimarães cita em seu texto sobre a dificuldade que a escola enfrenta perante as mudanças sociais que implicam no desenvolvimento do ensino. É muito interessante pensarmos que o trabalho da escola é árduo e muito cansativo. Esse papel, quando desenvolvido de acordo com a realidade encontrada naquele meio, passa a ser ainda mais desafiador. Selva diz que

Todos nós sabemos que a formação do ser humano não é uma tarefa exclusiva da escola, nem do processo de ensino. Entretanto, as mudanças sociais políticas e econômicas ocorridas ao longo do século XX passaram a exigir da escola uma participação cada vez mais efetiva na educação de novas gerações (GUIMARÃES, 2023, p. 161).

Claramente essa realidade mencionada pela Selva Guimarães foi o que mais nos impactou ao encontrar com a realidade da escola. Observamos que ao passar do tempo a escola assumiu também o papel de formadora social, algo que antes era apenas de prática profissional e de formação educativa. Hoje a escola tem além do papel profissional e formativo, também move o mundo social e todos os campos da educação.

Pensar essas questões implica na nossa capacidade de entender e agir sobre o mundo social, pois é sustentando essa crença, de forma implícita ou explícita, que damos sentido e ressignificamos nossa prática profissional. Para nós a escola tem a responsabilidade não só de ampliar a compreensão do mundo, mas de formar indivíduos aptos a participar e intervir na realidade. Portanto, a educação é vital na busca da felicidade, do bem comum, nas relações humanas, na promoção do humanismo. Educar é um ato de liberação, socialização, formação e transformações dos homens. É um direito do cidadão para o exercício da cidadania. (GUIMARÃES, p. 173, 2023).

Carla Beatriz, autora do capítulo 5 do texto de Marcello Paniz Giacconi, escreveu claramente sobre a necessidade do jogo didático para o ensino de história.

O que pode ser jogar com a História em sala de aula? Brincamos com as palavras para destacar o duplo sentido com que abordamos a expressão jogar com a História: por um lado

o jogo no aspecto experimental e concreto da ludicidade, como modo de fazer uma aula de História e, por outro lado, o jogo em sua face metafórica, enquanto relação epistemológica com o pensar científico, no campo da História e da Educação. Ensinar ou estudar é simbolicamente jogar com o conhecimento, mesmo que a ludicidade esteja ausente das nossas proposições pedagógicas, uma vez que sempre nos vinculamos epistemologicamente ao escolher a forma e o conteúdo de nossas aulas.” (MEINERZ, 2018, p. 73, 2018).

Marcello Paniz cita em seu capítulo “Construindo jogos para o ensino de história” sobre a objetividade que precisa ser imposta pelos docentes na construção de um jogo didático. Podemos compreender que não só é necessário criatividade. Nem sempre o professor precisa apenas pesquisar na internet um jogo que possa falar sobre história. Isso fica bem explicado neste trecho por Marcello. Necessita de vários processos construtivos para tal feito.

Os objetivos pedagógicos são aqueles que, no tocante à disciplina de História, o professor deseja desenvolver: fixação de conceitos, desenvolvimento de habilidades como compreensão da simultaneidade de processos históricos, revisão ou avaliação de conteúdos trabalhados, dentre outros. Vale lembrar que um jogo extrapola os objetivos simplesmente didatizantes. Podemos ainda dividir os objetivos pedagógicos atinentes ao conhecimento histórico em dois gêneros: específicos ou generalistas.” (GIACOMONI p. 108, 2018).

A visão de Marcello pode ser aplicada em diferentes momentos usados para metodologias diferentes, associamos assim que precisa se ter cautela ao trazer novas pedagogias para dentro de sala de aula. Um jogo didático pode ser usado a favor, mas também não necessariamente irá funcionar, é preciso observar todas as características do campo em que se irá trabalhar, pois é necessário criatividade e empatia para organizar e compreender as necessidades de cada sala e de cada aluno. Quando o trabalho ou projeto se é pensado em favor de todas essas áreas a probabilidade de dar certo é alta e garantida.

Considerações Metodológicas

Inicialmente tivemos algumas aulas para a discussão, elaboração e preparação do jogo que levaríamos para a sala de aula, qual seria a temática, e a forma que realizaríamos este novo projeto, de forma que fosse aprovado e que continuasse sendo executado pela sua eficiência. O tema abordado no jogo são as três principais Revoltas Afro-brasileiras, o qual temos uma aula preparatória (introdução do conteúdo) para só após ser realizado o jogo, utilizamos a metodologia tecnológica à nosso favor, onde pudemos inserir imagens, vídeos, e canções para a melhor compreensão dos alunos com o conteúdo.

Dividimos a turma em dois grupos onde cada equipe escolhe um representante para ir a frente, são desenhadas ao chão duas fileiras, onde haveriam 7 quadrados em cada fileira, posicionando 1 jogador representante em cada fileira. O início do jogo, de qual equipe dará o início, poderá ser decidido de diversas maneiras, pode ser tirado no dado (onde aquele que tirar o maior número inicia), ou um simples imper ou par. O jogo se tratando de um Verdadeiro ou Falso, é apresentado em forma de slides, onde haverá informações sobre as Revoltas Afro-brasileiras, e caberá ao grupo discutir e chegar a uma conclusão, se está informação é verdadeira ou falsa. Conforme a equipe que responde vai acertando, avançará uma casa, e a equipe que primeiro chegar a reta final, será o vencedor. A principal regra do jogo é, a equipe que está na vez terá 30 segundos para chegar a um acordo e dizer se é verdadeiro ou falsa a informação que está sendo apresentada, caso não consigam chegar a uma conclusão mútua, após os 30 segundos, a pergunta será passada a equipe rival.

Resultados e Discussão

O jogo didático desenvolvido em sala de aula, ainda será trabalhado com uma turma do curso preparatório para vestibular que será desenvolvido na universidade que visa revisar conteúdos junto com os vestibulandos. Essa iniciativa se tornou ainda mais significativa o que para nós é muito satisfatório poder ajudar por meio de uma metodologia ativa e didática como o jogo e assim proporcionar uma aprendizagem mais concreta.

Quando chegamos na realidade escolar pudemos observar que vários desafios poderiam ser encontrados quando o nosso objetivo era uma aula dinamizada com o uso de jogos didáticos. E a partir daí o que poderíamos fazer para o

enfrentamento desses desafios, quais seriam os objetivos enfrentados e que queríamos passar com o nosso jogo? Que ensinamentos e aprendizagem gostaríamos de passar dentro de sala de aula? Tudo isso foi um processo. Precisou-se pensar primeiro nos objetivos para depois desenvolver o projeto fisicamente com o foco principal na didática, na metodologia e na vivência do aluno com o jogo didático. Não é só apresentar um material didático diferente, é necessário que façamos um trabalho bem-feito abordando tudo o que seja necessário para desenvolvimento do projeto. Analisar se a realidade do campo escolar, as características da sala de aula, do comportamento dos alunos, a sua interação para com atividade proposta. Tudo isso precisa ser levado em consideração para que o objetivo do trabalho, que é dinamizar e trazer uma metodologia diferente para as aulas de ensino de História, possam ser alcançados. Tivemos um resultado muito positivo em questão do material trabalhado com os alunos, em específico podemos citar a interatividade e o comprometimento que eles tiveram em relação à atividade proposta.

Considerações Finais

A principal conclusão que podemos tirar de toda essa experiência é que os desafios enfrentados são totalmente diferentes da realidade que encontramos no chão da escola. É lindo poder proporcionar para os alunos uma experiência diferente do que eles já estão acostumados dentro da aprendizagem. Poder entender as necessidades que eles têm dentro das maneiras de ensino e também ter a sensibilidade de entender que sim, na atual conjuntura do ensino e aprendizagem das escolas, não está fácil para os docentes exercerem as suas funções profissionais. Mas devemos entender que para os alunos também é difícil principalmente dentro da realidade em que estão inseridos, a precariedade do ensino oferecido, a falta de materiais que possam lhes ajudar a compreender melhor conteúdos pragmáticos, enfim, essa empatia nos leva a compreender que ambos estão ali em busca de ensinar e aprender em conjunto, não só o professor ensina e nem só o aluno aprende, ambos podem fazer isso juntos.

Trabalhar os jogos didáticos pode nos mostrar que metodologias diferentes proporcionam caminhos para um ensino e aprendizagem de mais qualidade, a qual

essa pode ser observada ao término da aula pois a interatividade dos alunos e o seu interesse nos mostrou que eles gostaram dessa metodologia diferente.

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente a Deus, e secundamente a nossa docente Profa. Dra. Ordália Cristina Gonçalves Araújo pelo grande incentivo, atenção e nos atender a todo instante. Agradecemos também a escola Dr. Onério Pereira Vieira que nos recebeu tão bem, foram super prestativos e nos atenderam a todo instante. Queremos aqui também agradecer a professora Iara por ter nos dado todo o suporte necessário para desenvolvermos esse trabalho em sala, por fim, mas não menos importante agradecer também os nossos companheiros de sala que se fizeram presentes e nos ajudaram o quanto puderam. Obrigada a todos!

Referências

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. Jogos e ensino de história [recurso eletrônico] / organizadores Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 73-86.

GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o Ensino de História In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. Jogos e ensino de história [recurso eletrônico] / organizadores Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 87-112.

GUIMARÃES, Selva. Interdisciplinaridade, transversalidade e ensino de História. In: Didática e prática de ensino de história. 1. ed. Campinas: Papyrus, 2023. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 15 nov. 2023, p. 161-176.