

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



“JOGO DA MEMÓRIA HISTÓRICO”: FERRAMENTA PEDAGÓGICA DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NA ESCOLA CENTENÁRIO

Ricardo da Silveira de Jesus¹
Clarice Marlene Rucks Megier²
Carmi Teresinha Wildner³

Instituição: Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo: Temático: Trabalho e Educação

Introdução

Atualmente a escola deve associar-se ao mundo do trabalho, à prática social dos indivíduos, assim será reconhecida como espaço de formação de cidadão permitindo-lhe a construção do conhecimento a partir das múltiplas realidades dos alunos. A disciplina de História desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das competências dos estudantes, proporcionando uma compreensão mais profunda dos eventos passados e suas repercussões no presente, direcionado ao conhecimento cognitivo e do ser como um todo.

Para que o aprendizado histórico seja efetivo, é necessário que o educador utilize estratégias educacionais inovadoras, que engajem os alunos, estimulem seu interesse e permitam-lhes gostar e se encantar nas aulas de História. Segundo Silva (2015) no ensino de história deve-se ter a intenção de trabalhar com os conhecimentos históricos, possibilitando aos alunos uma formação mais crítica perante o individualismo e o consumismo presentes na sociedade contemporânea.

Pensando neste modelo de educação, e mais precisamente, no ensino de História que se configura dentro dos espaços institucionais de educação, que neste trabalho será

¹ Professor na Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário. Licenciatura em História pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul- Unijuí, Pós-Graduado em Ensino Pela Pesquisa e Aprendizagem por Projetos pela Universidade Tuiuti do Paraná – Uníntese. Acadêmico de Geografia no Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi. E-mail: professor.hystory@gmail.com

² Pedagoga. Orientadora Educacional na Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário. Mestre em Políticas Públicas. Discente de Pós Graduação em nível Doutorado pelo Programa de Pós - Graduação em Educação/ PPGE/UFSM. claricerucks@gmail.com

³ Pedagoga. Supervisora Escolar na Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário. Especialista em Gestão Escolar - coordenação pedagógica pela universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. carmiwildner@gmail.com

apresentado o uso do “Jogo da Memória Histórico” como ferramenta de aprendizagem na disciplina de História na Escola Centenário. Considera-se como uma metodologia viável de trabalhar a disciplina com a diversidade existente nas sociedades, desse modo vem a contribuir para o processo de formação de uma sociedade mais justa para todas as pessoas.

De acordo com Piaget (2007), o jogo é essencial para o desenvolvimento do intelecto, exercitando a sensibilidade motora e o arquivamento de símbolos ou imagens do aluno. Para o autor, a atividade lúdica é uma maneira de tornar visível através das brincadeiras e jogos a construção do conhecimento, em suas grandes dimensões, que podem auxiliar no processo de desenvolvimento da aprendizagem.

Assim, promover uma prática pedagógica diferenciada requer conhecimento, esforço e disposição para superar tantos problemas que permeiam a educação. O jogo da memória é um método lúdico que contribui na construção de aprendizagens despertando o interesse dos alunos para o ensino de história.

Assim o ensino de História se torna atrativo, e que a disciplina é tão importante como qualquer outra disciplina, como um jogo digital, ensino com tecnologias digitais avançadas, já que estamos em uma época digital, onde celulares, tablets, notebook ou outro ganham a atenção dos alunos, possuindo aplicativos atraentes de vários conteúdos.

Nesse contexto, o presente trabalho desencadeou-se a partir da problemática: Como utilizar o jogo de memória de forma eficaz no ensino da História para alunos do Ensino Fundamental II a fim de promover a pesquisa e memorização de pensadores e fatos históricos? Diante da questão problema teve-se por objetivo: possibilitar vivências utilizando o jogo de memória no ensino da História para alunos do Ensino Fundamental II, a fim de promover a pesquisa e memorização de pensadores e fatos históricos.

Caminho Metodológico

O procedimento metodológico deste trabalho foi de relatar o desenvolvimento da oficina intitulada “Jogo da Memória Histórico”. Este, foi desenvolvido durante as atividades letivas no 1º semestre de 2023, envolvendo alunos do 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental II da Escola Estadual de Ensino Fundamental Centenário.

Para o desenvolvimento da oficina “Jogo da Memória Histórico” foram utilizadas cartas impressas em papel colorido com imagens de pensadores históricos e com um número da pontuação na carta. O jogo pode ter a variação de adaptar as regras de acordo com as necessidades e o nível de dificuldade desejado.

A oficina “Jogo da Memória Histórico”

A oficina “Jogo da Memória Histórico” teve como objetivo o avanço da aprendizagem a partir dos conhecimentos prévios de alunos, ampliando seus conhecimentos e a memorização de informações. Este foi desenvolvido com imagens de

pensadores históricos para os alunos do 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental II, totalizando 110 alunos e tinha como objetivo de encontrar pares de cartas correspondentes e acumular o maior número possível de pontos. Para o desenvolvimento do “Jogo da Memória Histórico”, foram organizadas as seguintes regras:

- **Preparação:**

- Embaralhe todas as cartas viradas para baixo. Organize as cartas em uma grade na mesa, com as imagens viradas para baixo.

- **Jogabilidade:**

- O primeiro jogador vira duas cartas de sua escolha, revelando suas imagens.
- Se as cartas viradas formarem um par correspondente, o jogador ganha pontos e retira essas cartas da mesa.
- Caso contrário, as cartas são viradas novamente para baixo, mantendo sua posição original.
- O próximo jogador repete o processo, virando duas cartas de sua escolha. O jogo continua até que todas as cartas tenham sido combinadas.

- **Pontuação:**

- Cada par de cartas correspondentes vale uma determinada quantidade de pontos. O jogador pode anotar sua pontuação após cada turno ou somar os pontos no final do jogo.

- **Vencedor:**

- O jogador com o maior número de pontos ao final do jogo é considerado o vencedor e ganha o benefício de poder escolher um “pensador” que encontra-se no verso de cada carta, posteriormente o vencedor realizará uma pesquisa com o objetivo de descobrir os principais feitos históricos do “pensador” que o jogador escolheu.
- O jogador com o menor número de pontos perde o poder de escolher o “pensador” e quem passa a ter o poder de escolha é o professor regente.

Desta forma, no primeiro momento o “Jogo de Memória Histórico” foi apresentado aos alunos (as), explicando a dinâmica do jogo e as regras para jogar, que tem por finalidade revisar e memorizar pensadores e fatos históricos. As cartas foram apresentadas aos alunos, sendo que o jogo de memória é encontrar pares de cartas correspondentes embaralhadas, contendo as imagens de pensadores históricos e número da pontuação da carta. Em grupos as cartas foram embaralhadas e dispostas sobre a mesa, com as imagens dos historiadores viradas para baixo.

No segundo momento, da jogabilidade, o primeiro jogador vira duas cartas de sua escolha, revelando suas imagens. Se as cartas viradas formarem um par

correspondente, o jogador ganha pontos e retira essas cartas da mesa. Caso contrário, as cartas são viradas novamente para baixo, mantendo sua posição original. O próximo jogador repete o processo, virando duas cartas de sua escolha.

O jogo, dessa forma, continuou até que todas as cartas tenham sido combinadas. E assim sucessivamente. Cada par de cartas corresponde a uma determinada quantidade de pontos. O jogador anotava sua pontuação após cada jogada e venceu aquele que ao final quem somar mais pontos e ganha o benefício de poder escolher um “pensador” que encontra-se no verso de cada carta, posteriormente o vencedor realizará uma pesquisa com o objetivo de descobrir os principais feitos históricos do “pensador” que o jogador escolheu. O jogador com o menor número de pontos perde o poder de escolher o “pensador” e quem passa a ter o poder de escolha é o professor regente.

A partir do jogo da memória ocorreu maior aceitação dos alunos(as) as aulas por algo novo, das aulas teóricas sendo integradas a prática a partir de uma atividade lúdica “jogo de Memória de Pensadores Histórico”. Assim, através do desenvolvimento do jogo constatou-se:

- **Estímulo ao aprendizado ativo:** O jogo de memória envolve a participação ativa dos alunos, permitindo que eles se tornem protagonistas de seu próprio aprendizado. Ao interagirem com as cartas e buscar os pares correspondentes, os estudantes exercitam sua memória de trabalho e se envolvem de forma mais dinâmica com o conteúdo histórico apresentado.
- **Aprimoramento da memória:** A prática regular do jogo de memória contribui para o aprimoramento das habilidades mnemônicas dos alunos. Ao memorizarem imagens, datas, nomes e eventos históricos presentes nas cartas, eles desenvolvem sua capacidade de retenção e recuperação de informações, habilidades essenciais para o estudo da História.
- **Reforço do conhecimento histórico:** O jogo de memória oferece a oportunidade de revisar e consolidar conceitos históricos de maneira divertida. Os alunos são desafiados a encontrar correspondências entre cartas que retratam eventos, personagens e símbolos históricos, estimulando assim a conexão entre diferentes períodos e contextos históricos.
- **Estímulo à reflexão e discussão:** Após as partidas de jogo, é possível promover discussões em sala de aula para explorar os temas abordados. Os alunos podem compartilhar suas descobertas, discutir as relações entre os elementos do jogo e debater sobre as consequências dos eventos históricos representados. Esse processo estimula o pensamento crítico e o desenvolvimento de habilidades argumentativas.

Conclusão

Ao findar o presente trabalho, é possível concluir que o método utilizado foi totalmente coerente com o propósito inicial, visto que, além de processo de aprendizagem cognitivo, fez também que interações entre os alunos ocorressem, e até

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



mesmo os alunos mais tímidos tivessem sua participação efetivada. A partir dos relatos dos próprios alunos (as) pode-se constatar a construção do conhecimento por meio lúdico.

O uso do jogo de memória como ferramenta pedagógica educacional na disciplina de História apresenta inúmeros benefícios para os alunos do Ensino Fundamental II. Ao integrar essa estratégia pedagógica de forma adequada ao currículo, os educadores podem estimular o interesse dos alunos pela História, fortalecer suas habilidades cognitivas e promover uma aprendizagem mais significativa e duradoura.

Portanto, além de tornar o aprendizado mais envolvente e divertido, o jogo de memória contribui para o desenvolvimento da memória, a retenção de informações e o aprofundamento do conhecimento histórico.

Referências

PIAGET, Jean. Epistemologia Genética. Tradução: Álvaro Cabral. 3ª ed. Martins Fontes: São Paulo, 2007.

SILVA, Leila Silmar. Ensino de História nos anos finais do ensino fundamental: análise documental de seis estados brasileiros: Cadernos cenpec, São Paulo, v.5, n.2, p.255-283, jul./dez. 2015.