



Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: 2011 JP - XVI Jornada de Pesquisa

REFLEXÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA¹

Alexandre José Krul², Rúbia Emmel³.

¹ Pesquisa realizada enquanto professores da Educação Básica

² Aluno do Curso de Mestrado em Educação nas Ciências da Unijuí.

³ Aluna do Curso de Mestrado em Educação nas Ciências da Unijuí.

Resumo

Este estudo realiza uma reflexão acerca da importância da construção de jogos de cartas e tabuleiros no componente curricular de história na Educação Básica. Nesta construção o professor é um mediador, orientando os alunos para a pesquisa e a sistematização das informações, construindo novos conhecimentos por meio da elaboração de jogos. Durante o processo de pesquisa e sistematização, os alunos são avaliados pelo professor. Portanto, o jogo não é uma ferramenta utilizada como ponto de partida para a aprendizagem, mas a sua criação é a própria aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo; Ensino de História; Educação Básica.

Introdução

Esta pesquisa em educação apresenta reflexões acerca do jogo como recurso didático para o ensino de história. O jogo se torna um recurso didático, quando trabalha com conteúdos, mobilizando os conhecimentos dos alunos e dos professores por meio da pesquisa. Ainda possibilita a construção de novos saberes, considerando que este desenvolve no aluno: a leitura, a interpretação, o estabelecimento de regras, o diálogo, a interrelação, esquemas mentais abstratos, a formação de conceitos.

O jogo se interliga com a pesquisa, pois sua construção passa por diversos passos que são projetados tanto pelo professor quanto pelo aluno. Mas tendo sempre o professor como mediador dos grupos, para que a atividade não perca o foco de ensinar e aprender.

A maioria das Escolas de Educação Básica esbarra no problema financeiro para adquirir recursos didáticos para o ensino. Uma vez que, para o ensino de história são poucos os recursos didáticos existentes, destacando-se os manuais didáticos, que muitas vezes tornam-se um instrumento que tacitamente aceito por professores e alunos. Mas é preciso ir além e refletir sobre este componente curricular: que alternativas podem ser utilizadas para agregar valores superando a dinâmica “ping-pong” de perguntas e respostas como ensino e avaliação?



Modalidade do trabalho: Ensaio teórico

Evento: 2011 JP - XVI Jornada de Pesquisa

Assim este estudo apresenta reflexões sobre o jogo como uma possibilidade de trabalho, dinâmica e envolvente, para professores e alunos. Ambos são agentes deste processo de pesquisa, na construção de jogos; juntos embarcam numa aventura!

Metodologia

Esta pesquisa origina-se de reflexões teóricas acerca do desenvolvimento de jogos, bem como da importância destes no componente curricular de história na Educação Básica. O jogo é usado como recurso pelo professor para mediar o ensino de conteúdos, tendo por base a teoria de Vigotski, cujo argumento é que a aprendizagem acontece pela interação com o ambiente social. Além disso, o jogo visa desenvolver a aprendizagem e avaliar o trabalho realizado nas equipes de pesquisa e criação.

Enquanto professores da educação básica que tem como metodologia de trabalho o jogo didático, urge a busca por referências teóricas e bibliográficas, lançando reflexões ao nosso trabalho com os alunos. Partindo de referências teóricas o jogo pode consolidar-se e produzir significados mais abrangentes.

Reflexões sobre a construção do jogo

Uma das potencialidades do ensino de história que o professor pode explorar é a manipulação de diversas fontes históricas, como cartas, mapas, imagens, objetos, documentos, dentre outros, facilitando assim uma educação pela pesquisa. Os conhecimentos resultantes dessa pesquisa podem ser usados pelo professor como dados para a elaboração de um jogo de tabuleiro ou de cartas. Essa construção dos alunos, com mediação do professor, poderá tornar-se um momento de diálogo e interação com o conteúdo.

Destacamos que muitas vezes, o jogo é visto na escola como uma atividade extra, de diversão e ausência de seriedade, embora com determinadas regras, ele pode ser usado como uma estratégia de sistematização de conhecimentos.

Segundo Huizinga (2000), na história do jogo, este se distanciou cada vez mais da seriedade. Na sociedade este termo está associado às ideias de despreocupação e alegria, frivolidade e futilidade. A seriedade é definida de maneira exaustiva pela negação do jogo, significa a ausência de jogo ou brincadeira e nada mais. Por outro lado, o significado de jogo de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. “A seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (HUIZINGA, 2000, p.35).

Através do uso de conhecimentos adquiridos na pesquisa, o jogo será construído com elementos da história, usando a criatividade e a fantasia, em uma mescla de estória e história. A elaboração de regras tornará este jogo, uma maneira de aprender e ensinar história de maneira lúdica unindo a seriedade ao jogo. Permitindo que o aluno embarque em aventura pela história.

Entendemos que no ambiente escolar, a participação do estudante na construção do conhecimento é chave para que o mesmo se responsabilize pelo seu próprio aprendizado. Logo, não basta ao professor ensinar conteúdos, é preciso assumir uma postura de mediador



Modalidade do trabalho: Ensaio teórico

Evento: 2011 JP - XVI Jornada de Pesquisa

na construção do conhecimento dos estudantes, auxiliar a aprendizagem e criar metodologias que levem a novos aprendizados (TARDIF, 2008; CARVALHO & GIL-PÉREZ, 1993; BASTOS & NARDI, 2008). Estas características definem o papel dos professores e, ao serem refletidas na graduação, “constituem novas capacidades profissionais”. (ARAÚJO, 2010.) Desta forma o professor estará superando o ensino tradicional baseado em perguntas e respostas que deverão ser decoradas, para uma prática de interação com o conteúdo.

Cabe lembrar ainda que, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) salientam: “faz parte da profissão docente reconhecer que o saber escolar é construído na interlocução. Incorpora a dimensão do diálogo interpessoal, da diversidade cultural, das significâncias múltiplas de seus interlocutores. Cada situação de sala de aula requer escolhas didáticas específicas e reflexões sobre o processo construído coletivamente” (1998, p.81).

Outra teoria muito importante para o desenvolvimento dos jogos é a contribuição que Vigotski traz com o conceito de "zona de desenvolvimento proximal" (ZDP). Vigotski reforça que a interação orientada favorece potencialmente o desenvolvimento cognitivo das crianças. Segundo Vigotsky (2007) em determinado momento percebeu-se que as crianças com iguais níveis mentais não possuíam uma mesma capacidade de aprender sob a orientação de um professor, tornado-se aí evidente que elas não possuíam a mesma idade mental. Logo, teriam um aprendizado diferente. Essa diferença é o que Vigotski (2007) chama de ZDP: “Distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes” (p. 97).

Os jogos também valorizam objetivos do ensino de história destacados pelo PCNs, como por exemplo: Motivar o aluno à pesquisa e à leitura; despertar a criatividade; desenvolver a intersubjetividade e o trabalho em equipe; envolver múltiplos saberes; valorizar a autoria e a originalidade; trabalhar a cooperação; elaborar conceitos; praticar os conhecimentos interdisciplinares; desenvolver lideranças e empreendedorismo.

Para atingir os fins que a educação escolar tende alcançar, é importante que os educadores desempenhem um papel diferenciado e sejam capazes de abandonar a simples transmissão do conhecimento, para tornarem-se mediadores, e assim criar espaços de participação e reflexão. Essa técnica de mediação visa o estimular os alunos a tomarem decisões na hora de produzir o jogo e sistematizar os conhecimentos.

Considerações finais

Os jogos de cartas e tabuleiros que serão construídos após a pesquisa, sob a mediação do professor são importantes porque favorecem a ampliação do conhecimento, das capacidades e das atitudes de autonomia dos estudantes. Por meio destas atividades os alunos são capazes de selecionar informações, elaborar novos conhecimentos e decidir com autonomia sobre a construção de um jogo didático.

Sendo assim, o jogo pode ser uma possibilidade de trabalho para o professor que ensina história na Educação Básica. Com ênfase, podemos dizer que o jogo nas dimensões





Modalidade do trabalho: Ensaio teórico

Evento: 2011 JP - XVI Jornada de Pesquisa

teóricas abordadas neste estudo, terá intencionalidades: didáticas e pedagógicas. Entretanto o jogo deveria surgir das necessidades do grupo, suas dúvidas, inquietações, pois é uma construção, em que parafraseando Huizinga (2000) pode ser frívolo e fútil, não obstante, o jogo inclui a seriedade.

O jogo é uma das alternativas didáticas que irá envolver outras, como a leitura e a pesquisa em livros, manuais didáticos, filmes, desenhos animados, histórias em quadrinho, noticiários, dentre outros, exercitando as diversas habilidades e saberes interdisciplinares. Durante o processo de pesquisa e sistematização dos alunos são avaliados pelo professor, portanto o jogo, neste caso, não é uma ferramenta utilizada como ponto de partida para a aprendizagem, mas a sua criação é a própria aprendizagem. Por meio da interação entre professor e alunos e alunos e alunos, as informações pesquisadas podem tornar-se novos conhecimentos, que por sua vez, tornam a prática em si, como um jogo de ensinar e de aprender.

Salientamos, portanto, que esta pesquisa não visa esgotar o assunto, mas sim, ser o ponto de partida para novas investigações acerca da função do jogo na Escola de Educação Básica, a partir de nossas práticas e diálogos com outros autores.

Referências

- ARAÚJO, Maria Cristina Pansera de. CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES DE LABORATÓRIO E DE CAMPO NA FORMAÇÃO DOS LICENCIANDOS EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS. Anais do III ENEBIO. Fortaleza: UFC, 2010.
- HUIZINGA, Johan. HOMO LUDENS. Ed. 4. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : história / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC / SEF, 1998.
- VIGOTSKI, Lev S. . A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE. São Paulo: Martins Fontes, 2007.