



POSSIBILIDADES DE TRABALHO COM JOGOS NO COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA DO ENSINO FUNDAMENTAL

Alexandre José Krul

Rubia Emmel

RESUMO

Este estudo tem por objetivo refletir acerca do trabalho com jogos no ensino de História. O jogo é utilizado pelo professor como recurso, para a mediação do ensino de conteúdos, tendo por base a teoria de Vygotsky (2008), em que todo o aprendizado é necessariamente mediado e acontece pela interação com o ambiente social. Apresentamos a descrição de um jogo desenvolvido, por um grupo de alunos da 8ª série do Ensino Fundamental, com o título “Sobreviva da Segunda Guerra Mundial”. A partir das análises e descrições sobre o jogo, percebemos que este é melhor compreendido quando surge das necessidades do grupo, de suas dúvidas e inquietações. Desse modo, torna-se construção, autoria, tempo e espaço de produção de sentidos e significados.

Palavras-Chave: Jogo; Ensino de História; Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa em educação apresenta reflexões acerca do jogo como recurso didático para o ensino de História. Neste estudo assumimos a ideia de que o jogo se torna um recurso didático, quando trabalha com os conteúdos, mobilizando e gerando os conhecimentos dos alunos e dos professores, por meio da pesquisa.

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.

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. Cabe então refletir sobre o ensino neste componente curricular: que alternativas podem ser utilizadas para superar a dinâmica “ping-pong” de perguntas e respostas no ensino de História?

O JOGO COMO POSSIBILIDADE...

O jogo é utilizado pelo professor como recurso, para a mediação do ensino de conteúdos, tendo por base a teoria de Vygotsky (2008), em que todo o aprendizado é necessariamente mediado e acontece pela interação com o ambiente social. Nesta dinâmica o professor com base em conteúdos e temas desenvolvidos, propõe aos alunos a construção de jogos em equipes.

Na pesquisa sobre o tema do jogo, professor e alunos – alunos e alunos pautam-se pelo diálogo, fazendo leituras e reflexões, elaborando estratégias, regras, esquemas de construção, seriação e sequência lógica. Posterior a construção do jogo, há o momento em que cada equipe é ouvida por toda a turma, apresentando o jogo, como este foi elaborado, os materiais utilizados, fontes de pesquisa, e ainda uma apresentação sobre o tema do jogo, contextualizando os conteúdos trabalhados. São proporcionados vários momentos, em que as equipes tem a oportunidade de jogar, o seu jogo e o jogo dos colegas, neste momento o professor também se torna um jogador, é importante que todos tenham a oportunidade de jogar.

Para melhor explicitar o trabalho com jogos, o que segue é uma descrição de um jogo desenvolvido, por um grupo de alunos da 8ª série do Ensino Fundamental, com o título “Sobreviva da Segunda Guerra Mundial” (Figura 1).

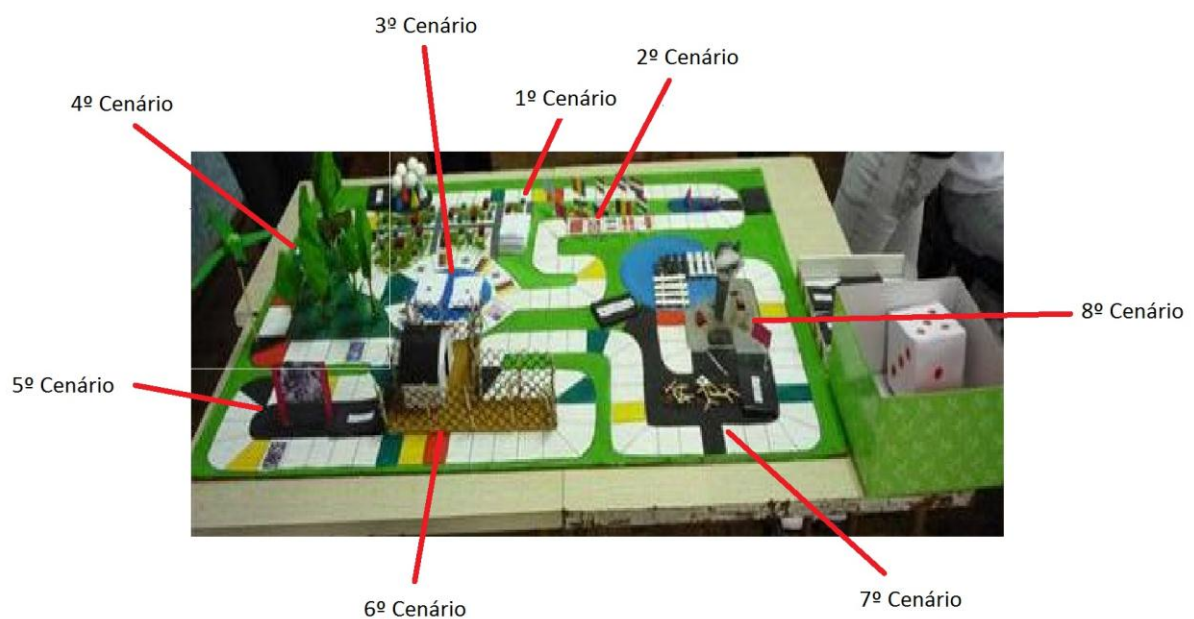


Figura 1: Sobreviva na Segunda Guerra Mundial

Na figura podemos observar a existência de uma trilha com casas de diferentes cores, que correspondiam às respectivas cartas com perguntas e alternativas de respostas: verdes, amarelas, vermelhas e pretas. As cartas pretas correspondiam às perguntas mais difíceis do jogo, caso o jogador respondesse incorretamente teria que voltar ao início do jogo. As cartas verdes constavam de perguntas fáceis (temas básicos desta Guerra: anos de acontecimento, países envolvidos e principais fatos); as cartas amarelas tinham perguntas de dificuldade média (pontos específicos de determinados fatos, mas de um aspecto mais geral, conceitualização de fatos: holocausto, bombardeios, alianças); as cartas vermelhas com perguntas difíceis (nomes de líderes, generais, conhecimentos sobre os locais de batalhas, número de mortos, detalhes sobre os principais fatos ocorridos).

A trilha constitui-se de cenários que seguem descritos:

- Cenário 1 - a trilha inicia questionando sobre o período denominado “entre guerras”: a formação do Regimes Totalitários (Alemanha, Itália e Japão), ascensão dos Estados Unidos como potência Mundial; formação da URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas); o desenvolvimento industrial e tecnológico e projeto expansionista da Alemanha; desenvolvimento industrial na França e na Inglaterra; crise na Região dos Balcãs.
- Cenário 2 - está representado com as bandeiras dos principais países que se envolveram no conflito; nessas casas são questionados: a situação cultural, política e econômica dos principais países que se envolveram no conflito e a formação de alianças e tratado.
- Cenário 3 – a trilha está dividida em duas ramificações. Uma das ramificações está representada por bandeiras da Alemanha (principal país do "Eixo") e a Suástica (símbolo da nazismo). As casas com o símbolo do Nazismo contêm perguntas sobre os principais líderes, a formação, características e objetivos do bloco do "Eixo". A outra ramificação está representada por bandeiras dos Estados Unidos da América (principal país dos "Aliados") e o símbolo da Águia. As casas com o símbolo da Águia contêm perguntas sobre principais líderes, a formação, características e objetivos do bloco "Aliados". No final desse cenário há um questionamento obrigatório sobre os dois blocos, e forma-se um entroncamento juntando as duas trilhas.
- Cenário 4 - essa parte tratada do assunto "principais batalhas" (Invasão da Polônia, Batalha do Atlântico, Batalha da França, Batalha da Bretanha, Operação Barbarossa, Batalha de Moscou, Batalha de Pearl Habor, Batalha de El Alamein, Batalha de Gualdacanal,

Batalha de Stalingrado, Batalha de Monte Cassino, Batalha da Normândia, Batalha da Floresta de Hurtgen, Batalha de Iwo Jima, Batalha de Berlin).

- Cenário 5 - faz alusão à Guerra Civil Espanhola, por meio da pintura Guernica, de Pablo Picasso; esse acontecimento ocorreu no período "entre-guerras", e quer salientar a importância da *Luftwaffe*.

- Cenário 6 - representa o episódio denominado Holocausto, no qual milhares de judeus foram perseguidos, escravizados, serviram como cobaias para experiências científicas e exterminados pelas forças Nazistas.

- Cenário 7 - representa os vários conflitos entre o Japão e os Estados Unidos. As perguntas tratam de fatos do período "entre-guerras", quando ambas potências vivem um período de expansionismo imperialista, até os conflitos no Pacífico.

- Cenário 8 - representa os bombardeios atômicos às cidades de Hiroxima e Nagasaki, bem como suas consequências.

O jogo inicia-se com 2 a 5 jogadores, representados por peões de cores diferentes (azul, amarelo, verde, vermelho e branco), cada jogador escolhe um peão. Os jogadores são desafiados a percorrer um trajeto, no qual teriam que responder perguntas sobre os principais acontecimentos que envolveram a Segunda Guerra Mundial, principalmente episódios dos países membros do “Eixo” (Alemanha, Itália e Japão) e dos “Aliados” (Inglaterra, Estados Unidos, França, URSS).

Através do uso de conhecimentos adquiridos na pesquisa, o jogo será construído com elementos da história, usando a criatividade e a fantasia. Ao passar pelas diversas etapas de construção do jogo e elaboração de regras, o aluno vai se constituindo como autor, com criatividade, aprendendo História de maneira lúdica unindo a seriedade ao jogo. Permitindo que o aluno embarque em aventura pela História!

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 didática para a construção 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).

Entendemos a escola como o ambiente em que o aluno constrói conhecimentos, assim o jogo pode ser um aliado nesta construção que, conforme Vygotsky (2008) para aprender um conceito é necessário, além das informações recebidas do exterior, uma intensa atividade mental por parte do sujeito.

Cabe lembrar ainda que, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) salientam que:

“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).

Para que o professor passe a assumir as orientações colocadas nos PCNs, é importante que desempenhe um papel diferenciado e abandone a ação simplista de transmissão do conhecimento, para assumir-se mediador, e assim criar espaços de diálogo, participação e reflexão. 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.

No trabalho com jogos, a avaliação feita pelo professor passa a ser “avaliação mediadora”, ou seja, “desvincula-se da concepção de verificação de respostas certas/erradas, encaminhando-a num sistema investigativo e reflexivo do professor sobre as manifestações dos alunos” (HOFFMANN, 2009, p.57). Nesta concepção, está presente a investigação, a troca de ideias, os questionamentos, a formulação de hipóteses, o desafio e a pesquisa. Para Hoffmann (2009) a ação avaliativa, como mediação, se faria presente, justamente, no interstício entre uma etapa de construção de conhecimento do aluno e a etapa possível de produção, por ele, de um saber enriquecido, complementado.

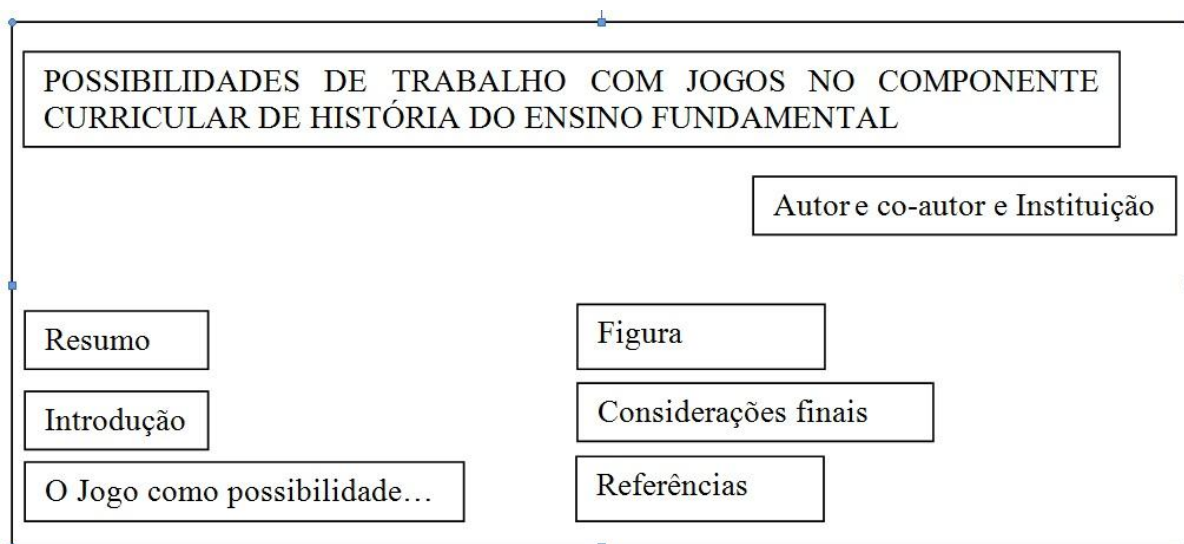
CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor que ensina História tem o jogo como uma possibilidade de trabalho. Com ênfase, podemos dizer que o jogo nas dimensões teóricas abordadas neste estudo, terá intencionalidades: didáticas e pedagógicas. Desse modo, o jogo é melhor compreendido quando surge das necessidades do grupo, de suas dúvidas e inquietações, pois é uma construção.

Portanto, ao trabalhar com a elaboração de jogos no ensino de História, temos a possibilidade de que este passe a ser desenvolvido como um projeto de abordagem interdisciplinar, desenvolvendo diversas habilidades e saberes que contemplam os demais componentes curriculares trabalhados na escola.

Assim sendo, o jogo pode ser uma possibilidade de: ensino, aprendizagem, pesquisa, leitura, reflexão, autonomia, criatividade, mediação, diálogo, trabalho em equipe, cooperação, novos conhecimentos, discussão de conceitos, autoria, tempo e espaço de produção de sentidos e significados.

ESQUEMA DO PÔSTER



REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação: mito e desafio, uma perspectiva construtivista**. Porto Alegre: Mediação, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

VIGOTSKI, Lev S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.