**JOGOS: FORMAS ALTERNATIVAS DE INSTRUIR E EDUCAR NO ENSINO REMOTO**

**ANDRADE,** **Adrinny Eduarda Oliveira (IC)\* [1];**

**FRANCO,** **Olavo Henrique Dias (IC) [2];**

**PASSUELO, Victor (PQ) [3];**

**ALVES, Vinicius Borges (FM) [4];**

Avenida Brasil, 435 Conj - St. Helio Leao, Quirinópolis - GO, 75860-000

Av. Rui Barbosa, 522 - Centro, Quirinópolis - GO, 75860-000

**RESUMO -** Neste presente trabalho vamos falar do progresso que fizemos até aqui no Projeto de PIBID da UEG (2021-2022), subprojeto de História do Campus Sudoeste de Quirinópolis. Nosso mais elaborado trabalho feito até agora foram os Jogos Narrativos desenvolvidos sob dois temas e para duas séries diferentes, 6º e 9º anos do Colégio Estadual Juscelino Kubitschek de Quirinópolis. Vamos destacar neste trabalho a importância das tecnologias da informação (TIC’s) e atividades alternativas, necessárias para o ensino remoto, pois a pandemia da Covid-19 nos obrigou a trabalhar de forma não presencial. A ludicidade empregada em nossos jogos foi pensada para prender a atenção e interesse de jovens num momento ímpar da história sobre alguns conteúdos históricos que, aparentemente, estão distantes da realidade social e histórica dos alunos do Colégio Estadual JK de Quirinópolis.

Palavras-chave: Ensino remoto. Ludicidade. Pandemia.

**1 INTRODUÇÃO**

A pandemia da covid-19 exigiu mudanças, adaptações e concessões de todas as áreas de atuações profissionais, sem fazer exceções. A educação precisou ser completamente remodelada nesse período. Fomos obrigados a inserir tecnologias da informação em todas as facetas do nosso ensino, inclusive em nossas formas de avaliação e registro das presenças e conhecimentos dos nossos estudantes.

Com isso em mente, desenvolvemos novas formas de trabalho e exercícios que tiveram a intenção de fixar os conteúdos históricos trabalhados pelo professor tutor no Colégio estadual JK de Quirinópolis. Ficamos com as turmas de sextos e nonos anos e elaboramos quatro jogos, dois para cada turma, referentes a alguns dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Os sextos estudaram a Antiguidade Clássica: Grécia e Roma. Dividimos os jogos entre as duas culturas escolhendo fazer um sobre Roma especificamente na forma de Quiz elaborado no *PowerPoint* e outro sobre a Grécia, por meio de um jogo narrativo no *Google Forms*. Já os nonos trabalharam com um Quiz sobre Revolução Russa e um jogo narrativo sobre A Grande Depressão, ou Crise de 1929 elaborados por meio do *Google Forms*.

O objetivo de termos escolhido esse material para trabalho se deveu a pandemia, pois não tínhamos contato presencial. Além disso, os jogos podiam ser aplicados nos grupos de whatsapp das turmas que o professor tutor estava usando para dar aula durante o período de isolamento social. Vamos concentrar a nossa atenção em como esses jogos foram elaborados, pois ainda não foi possível aplicarmos os jogos em sala de aula e obter o retorno previstos.

**2 METODOLOGIA**

Nossos trabalhos no PIBID tem sempre o intuito de ajudar o professor em sua trajetória em sala de aula. Por isso, ao projetar nossos jogos, baseamos todo o esboço em atividades aplicadas pelo professor de história e relacionado aos temas estudados na escola.

O Quiz “Antiguidade Clássica – Roma” foi totalmente desenvolvido com base em uma atividade já respondida com questões em forma de cruzadinha, aproveitando o fato de que os alunos já tinham estudado o conteúdo sobre a Roma Antiga. A nossa intenção é que esses jogos auxiliem o desenvolvimento cognitivo dos alunos do colégio JK. Tentamos extrair respostas para fatos básicos da história da criação de Roma até os importantes acontecimentos que marcaram essa cidade, até a Queda do Império Romano do Ocidente, em 395 depois de Cristo.

Esse jogo foi desenvolvido no programa *Power Point*, portanto em formato de slides, de forma interativa. A cada slide, uma questão surge com quatro alternativas, sendo apenas uma correta, e o clique no balão de sua escolha revelará um slide de aprovação ou reprovação da questão. Todo o jogo tem temática colorida e visual chamativo e o feedback é em formato de *gifs*.

Para os demais jogos preferimos utilizar o *Google Forms*, já que era a ferramenta mais usada pela escola e com a qual os estudantes já estavam acostumados.

Ainda para as turmas de sextos anos, elaboramos um jogo narrativo, dessa vez sobre a Grécia Antiga (XIV - IX a.C.), ainda sobre o tema Antiguidade Clássica.

O jogo narrativo difere totalmente de um Quiz. Ele é um jogo de imersão onde o jogador assume um personagem histórico e se insere no jogo, tomando decisões que definem o rumo dos acontecimentos e aprendendo sobre quais foram as reais atitudes dos personagens que viveram a história que estamos contando ali. Apresentamos os fatos com o decorrer do jogo e deixamos a imaginação guiar conforme escrevíamos o roteiro.

O resultado foi um jogo dividido entre ‘dois peões’: um *estratego* (general) e um arconte, abarcando os setores bélico e político das Guerras Médicas (499 a.C. - 449 a.C.) e oferecendo um contexto e panorama geral desse período. Ao escolher um peão, seu jogo segue um caminhos diferente do outro, mas que se entrelaçam no final. Suas decisões refletem-se no desfecho desse conflito armado e são baseadas em uma lógica que exige do aluno uma reflexão construtiva que amplia seus conhecimentos sobre as responsabilidades do general que tem milhares de vidas nas mãos e a importância política num conflito bélico, além de toda uma gama de contemplações em diversas áreas do senso crítico.

Para os nonos anos os temas eram Revolução Russa e a Crise de 1929. O quiz da Revolução Russa foi elaborado em um segmento direto de questões que buscavam induzir o aluno a se lembrar das aulas assistidas e atividades respondidas. Essa forma de jogo não é tão funcional, já que no ensino remoto, o interesse dos alunos, e, por conseguinte, a compreensão da fala do professor, foi reduzida significativamente. Acreditamos que se tivéssemos tido a oportunidade de oferecer esse Quiz presencialmente teríamos uma devolutiva satisfatória dos estudantes

Já o jogo narrativo “A Grande Depressão” foi construído em relação a um personagem histórico específico. O personagem histórico é Harry Lloyd, um assistente social americano, Secretário de Comércio dos Estados Unidos e um dos conselheiros mais próximos do Presidente Franklin Delano Roosevelt. O estudante tomaria frente na elaboração do plano de recuperação econômica dos Estados Unidos. Esse personagem foi baseado e adaptado da história verídica de Harry Lloyd Hopkins, um dos arquitetos do plano *New Deal*, em 1929.

Nessa aventura o jogador é induzido a tomar decisões que refletirão no modo como os EUA lidaria com a crise, então. ou retiramos o país do vermelho ou o mergulhamos na crise ainda mais. Com base em uma análise minuciosa do verdadeiro plano *New Deal* fizemos uma dedução da idealização por trás de cada passo estabelecido pelo governo e introduzimos uma lógica um pouco mais avançada de raciocínio de acordo com a capacidade cognitiva dos alunos do nono ano. Caso contrário os alunos poderiam julgar o nosso trabalho fácil demais e, assim, eles poderiam ficar frustrados.

Por conta da pandemia e da modalidade remota do ensino nos anos de 2020 e 2021 não pudemos ainda oferecer os jogos para os estudantes em nenhuma das séries. Mas esperamos que essa situação mude, pois o colégio já voltou as aulas presenciais.

**3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

No começo dos nossos trabalhos com o PIBID lemos um texto de Jean Chesneaux onde ele frisa que o ensino da história está em constante movimento, e que por isso necessitamos de inovações frequentes.

Precisamos nos reinventar a cada instante e nessa pandemia todos fomos obrigados a concretizar essas mudanças.

O uso de jogos em sala de aula está presente em diversas discussões a respeito da necessidade de modernizar o ensino de história e aproximar nosso aluno de épocas passadas ao ensinar usando o presente de ponto de partida.

No estudo sobre o jogo de Johan Huizinga quando usamos “um domínio lúdico, abrimos caminho para uma compreensão mais direta e mais geral de sua natureza, de maneira mais eficaz do que se recorrêssemos a uma meticulosa análise psicológica ou sociológica” (2000, p. 39). Assim, com a ludicidade do jogo trabalhado será possível fixar o conteúdo na mente do aluno de uma forma mais agradável.

Huizinga confere ao jogo uma importância ainda maior:

“o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.” (HUIZINGA, 1990, p. 5)

Para ele, o termo ludicidade é “um elemento da cultura humana e se manifesta nas diversas atividades dos agrupamentos sociais, das artes às manifestações bélicas.”

    Huizinga destaca ainda algumas características essenciais do jogo: elas são

“uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não - séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras(HUIZINGA, 2007, p. 16).

Mesmo em tempos tão confusos como os atuais, precisamos manter a educação funcionando da forma mais normal possível, e, assim, adotamos o jogo para deixar o nosso ensino mais interessante e ajudando, ao mesmo tempo, a manter a atenção dos estudantes em relação ao conteúdo estudado. Tarefa mais difícil dentro de um contexto de educação remota. Se não conseguirmos nos refazer e renovar as nossas estratégias, o ramo da educação ficará estagnado no tempo enquanto tudo ao nosso redor está em constante mutação.

**4 CONCLUSÃO**

Construímos materiais variados no decorrer desse projeto, acreditamos no potencial dos jogos que desenvolvemos. Eles foram elaborados especificamente para a realidade escolar que nos foi atribuída, uma didática mais infantil para os alunos de 10, 11 anos dos sextos anos, enquanto as atividades dos nonos oferecem problemas mais elaborados adequado às suas idades. Acreditamos alcançar assim uma compreensão e fixação mais profunda dos temas, além de esperançosamente despertar um interesse nos conteúdos históricos trabalhados aqui.

Foi motivo de grande frustração a impossibilidade de aplicarmos nosso trabalho, mas esperamos colher os resultados em um futuro próximo.

A necessidade de inovação que a pandemia impôs será de grande impulso para uma modernização muito necessária. O campo educacional não poderá de forma alguma retroceder onde paramos no pós-pandemia. Aguardamos ansiosamente por participar dessa nova realidade.

**5 REFERÊNCIAS**

CHEASNAUX, Jean. Devemos fazer tábula rasa do passado? São Paulo: Ática, 1994.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva. 2000

LIBÂNEO, José Carlos. O dualismo perverso da escola pública brasileira: escola do conhecimento para os ricos, escola do acolhimento social para os pobres. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 38, n. 1, p. 13-28, 2012.

MANIERI, Martha Dagmar, VIEIRA, Victor e CÉSAR, Thiago Groh de Mello (Orgs). **Narrativas históricas, ensino e práticas docentes.** Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2021.

**6- ANEXOS**

Jogo Antiguidade Clássica – Roma:

<https://docs.google.com/presentation/d/1YWIMUTRgtkXFoVMbU2MqXqMU89Qj4ybF/edit?usp=sharing&ouid=112851546683332045993&rtpof=true&sd=true>

Jogo Antiguidade Clássica – Grécia:

<https://forms.gle/qzdFWdwwWLqCt9ig8>

Jogo Revolução Russa:

<https://forms.gle/q3SQTAmCMUyimzjY6>

Jogo A Grande Depressão:

<https://forms.gle/j6BteJLEFqienVA56>