

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

JOGOS E ENSINO: A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DE NOVAS METODOLOGIAS NO ENSINO DE HISTÓRIA¹

COELHO, Sarah Souza²

SOUSA, Tércia Zaquêo de³

SOUZA, Wellington Carvalho⁴

VALE, Luis Fernando Santos⁵

SALAZAR, Júlia Fernanda⁶

BATALHA, Rafaella Marie Mendes⁷

FREITAS, Charliane Silva⁸

BRITO, Rafael Frasso Pereira⁹

OLIVEIRA, Maria Izabel B. M.¹⁰

INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos o uso de novas metodologias de ensino se tornaram cada vez mais essenciais na prática docente para acompanhar as necessidades das novas gerações,

¹ Este trabalho é fruto das experiências vivenciadas no Programa PIBID da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), na área de História no Centro de Ensino João Evangelista Serra dos Santos, com o apoio da CAPES.

² Licencianda em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: sarah.souza@discente.ufma.br.

³ Licencianda em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: zaqueo.tarcia@discente.ufma.br.

⁴ Licenciando em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: wellcarvs@gmail.com.

⁵ Licenciando em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: luis.vale1200@gmail.com.

⁶ Licencianda em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: julia.salazar@discente.ufma.br.

⁷ Licencianda em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: rafaella.batalha@discente.ufma.br.

⁸ Licencianda em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: charliane.silva@discente.ufma.br.

⁹ Licenciando em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no C.E. João Evangelista Serra dos Santos; E-mail: brito.rafael@discente.ufma.br.

¹⁰ Professora Dra. que atua como Docente Orientadora/Coordenadora de Área no subprojeto de Programa de Iniciação a Docência no Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), campus São Luís; E-mail: iza.barboza@outlook.com.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

tendo isso em vista, o ensino de história se modificou para atender às novas demandas que resultaram em uma melhora significativa da aprendizagem dos estudantes da educação básica.

Essas mudanças no ensino de história representam uma saída do ensino tradicional baseado em uma sala de aula onde o professor era o único detentor de conhecimento, e passa a ser um local onde não apenas o docente, mas também os alunos, compartilham o entendimento a respeito do conteúdo. (DE SOUZA CÉFALO, Matheus Luiz. 2021).

O Programa de Iniciação a Docência (PIBID) tem como objetivo principal inserir os graduandos dos cursos de licenciatura no ambiente escolar para proporcionar uma experiência no âmbito escolar antes do estágio obrigatório, que consta na grade curricular. A atividade proposta pelos pibidianos de História da Universidade Federal do Maranhão na escola C.E. João Evangelista Serra dos Santos foi de mostrar uma nova forma de ensino, mesclando o conhecimento da temática abordada em sala de aula com uma atividade de metodologia interativa, estimulando o pensamento crítico e o trabalho em equipe.

Tendo isso em vista, o conteúdo da Primeira Guerra Mundial, que se configurou em um conflito armado que ocorreu na primeira metade do século XX, despertou o interesse dos estudantes e foi escolhido como momento histórico a ser abordado na atividade proposta pelos pibidianos.

METODOLOGIA

O presente resumo se trata de um relato de experiência, sobre o ensino de História com metodologias ativas, com o objetivo de proporcionar uma atividade lúdica e educativa para os alunos do 3º ano do Ensino Médio, Turma C, da Escola C.E. João Evangelista, realizado pela professora titular da turma, Adriana Dias, e por um grupo de bolsistas do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), visando reforçar o conteúdo estudado sobre a Primeira Guerra Mundial e estimular a cooperação entre as equipes.

O trabalho foi desenvolvido na quadra da escola por meio da gamificação, que é um conjunto de técnicas que incorpora os elementos dos jogos (mecânicas, estratégias, pensamentos), desafios e recompensas, mas, o enfoque destes recursos é motivar os alunos e

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

promover aprendizagem no contexto educacional (FARDO, 2013). Ou seja, utilizando um jogo, uma gincana, no caso, para o ensino com o objetivo didático de interação e diversificação da apreensão do conteúdo.

A atividade foi realizada com a participação de todos os estudantes, exceto duas alunas. Previamente à gincana, foram formadas quatro equipes com os nomes escolhidos pelos próprios alunos: Versalhes, Power Rangers, Ômega e Trincheiras. Cada equipe foi composta por 7 a 8 alunos, totalizando 29 participantes.

A construção da gincana foi formulado a partir da ideia de um tabuleiro em tamanho real, em que foram utilizados grandes tatames em EVA para a estrutura do tabuleiro, papéis que indicavam as casas do tabuleiro e suas respectivas orientações como “pule uma casa”, “volte duas casas”, “pague uma prenda”. A partir da montagem do tabuleiro, feita em colaboração com os alunos, o jogo se deu início.

Figura 1: Montagem do tabuleiro com os alunos da Turma 302 na quadra da escola.



Fonte: Arquivo pessoal.

A gincana foi dividida em três rodadas, e cada rodada consistiu em responder a um conjunto de perguntas sobre o tema da Primeira Guerra Mundial. Nas duas primeiras rodadas, foram apresentadas 10 perguntas cada, e na última rodada, foram apresentadas 5 perguntas, que determinaram o vencedor da gincana.

A dinâmica de respostas se dava da seguinte forma: um membro de cada equipe tinha a tarefa de correr até a trave de futebol e pegar uma corda amarrada a ela, e ato de pegar a corda dava o direito de resposta para a equipe. Cada resposta correta valia 10 pontos,

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

enquanto as respostas incorretas davam a oportunidade para as outras equipes responderem, valendo 5 pontos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A equipe vencedora da gincana foi a equipe Versalhes, e os membros da equipe receberam a nota máxima, 10. Todos os participantes da gincana receberam a nota 8,0, demonstrando reconhecimento pela participação. Além das notas, os participantes também receberam brindes de bombons e chocolates como recompensas.

Durante o desenrolar da atividade, foi possível observar um elevado interesse por parte dos alunos, demonstrando um engajamento significativo e uma disposição palpável para participar ativamente da competição.

Embora duas alunas decidiram não participar da atividade, a presença expressiva dos demais estudantes e os resultados obtidos sugerem que a gincana foi bem recebida e aceita pela maioria dos alunos. Estes relataram se sentirem mais motivados em estudar o assunto Primeira Guerra Mundial, já que teriam a possibilidade de colocar seus conhecimentos em prática e de ganharem o jogo.

A gincana, além de promover a competição saudável entre as equipes, também fomentou a união e o trabalho em equipe, destacando a importância da colaboração e cooperação para alcançar objetivos comuns. Este aspecto contribuiu para fortalecer os laços entre os alunos e criar um ambiente propício ao aprendizado colaborativo.

Os resultados obtidos após a realização da gincana indicam um impacto positivo e significativo no interesse e cooperação dos alunos. Houve uma melhoria perceptível na colaboração entre os estudantes e um aumento no interesse pelo conteúdo de História, evidenciando o potencial das atividades lúdicas e participativas como ferramentas eficazes de aprendizado e engajamento.

Além disso, a gincana realizada foi a primeira de uma série de outras atividades semelhantes que ocorreram posteriormente, não só na mesma turma, mas também em outras turmas da escola, em razão do interesse despertado na aplicação da atividade.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência no período de 2022-2024 foi excepcional para o desenvolvimento de diversas atividades dentro da escola, dentre elas, o presente resumo destaca uma atividade interativa realizada pelos estagiários da escola CE João Evangelista que buscou mostrar outras possibilidades de ensino que fogem do cotidiano escolar. Com a realização dessa atividade foi possível correlacionar aprendizagem formal dentro da universidade com toda a real experiência e realidade das escolas públicas, pois, apesar das limitações com relação aos materiais, a atividade pode ser desenvolvida perfeitamente.

Podemos observar, a partir do desenvolvimento da dinâmica, a importância da inserção de novas metodologias de ensino que estimulem a participação dos estudantes com o conteúdo apresentado em sala de aula, realizando uma relação entre a prática e a teoria. A aprendizagem passa por aquilo que nos toca, que nos faz sentir. Assim, o primeiro desafio de um professor de História, parece ser “atribuir sentido” para o aluno.

Os jogos são um meio alternativo que desenvolve diversas habilidades nos alunos, como o interesse pelo conteúdo, o trabalho em equipe e a competitividade, além de uma interação mútua entre os colegas, com o professor e com o tema que está sendo proposto.

Atribuir sentido a algo vai muito além do que apenas uma aula expositiva ou meramente teórica, cada vez menos tem importado quem descobriu o Brasil, quem proclamou a República, ou quem venceu a guerra, mas tem importância pensar o que esses atos significaram em termos de direitos adquiridos à sociedade, à importância de saber, conhecer e viver tais conquistas.

Tendo isso em vista, pensar a sala de aula na atualidade é pensar que cada indivíduo é único e possui sua forma e tempo para compreender determinados conteúdos, o papel do professor não é meramente o de passar a informação, mas também de se fazer compreender e buscar novas metodologias que se adaptem a realidade dos discentes. (SANTOS SOARES JÚNIOR, Azemar, 2019).

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

Portanto, o jogo como uma ferramenta de ensino contribuiu para uma melhor compreensão do conteúdo trabalhado em sala de aula, proporcionando um momento de descontração e, ao mesmo tempo, aprendizagem. Para nós, estagiários, essa atividade foi extremamente importante no sentido de entender as diversas possibilidades metodológicas de ensino e como aplicá-las em uma turma, algo que contribui bastante para nós, futuros professores de história.

REFERÊNCIAS

FARDO, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de Ensino e aprendizagem. Disponível em:

<https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457>. Acesso: 21 de maio de 2024.

NIKITIUK, Sônia (org). Repensando o ensino de História .6ed. São Paulo, Cortez, 2007, p.63.

DE SOUZA CÉFALO, Matheus Luiz. **O processo de ensino-aprendizagem de História e o professor mediador**. Caderno Intersaberes, v. 10, n. 27, p. 170-183, 2021.

História & Ensino, Londrina, v. 25, n. 02, p. 167-190, jul./dez. 2019

Palavras-chave: PIBID. Jogos. Metodologia