

HISTÓRIA EM AÇÃO: A GAMEFICAÇÃO DO ENSINO DE HISTÓRIA, EDIÇÃO – A HISTÓRIA DE SERGIPE DO SÉCULO XIX

Regiane Rodrigues Moura
Edna Maria Matos Antônio

Resumo

Este artigo apresenta uma reflexão acerca das atividades desenvolvidas no âmbito do PIBID UFS subprojeto de História. As atividades desenvolvidas giraram em torno do jogo “História em Ação”, que dispõe de uma relação direta com o jogo original, Imagem & Ação. Propondo uma ligação direta entre a história de Sergipe no século XIX, tendo como principais temas a independência da capitania e a província de Sergipe no contexto do primeiro e segundo reinado. O nome do jogo elucida justamente o que ele propõe, o termo “história”, que visa mostrar a relação do homem com o tempo e o termo “ação”, pois é justamente o objetivo do jogo: agir. Ou seja, acertar o maior número de mímicas para chegar ao final do caminho percorrido. O uso de jogos é muito mais aceito pelos alunos pela facilidade da interação e de reconhecimento de algo presente em seu cotidiano. Dessa maneira, o jogo foi adaptado ao ensino de história na tentativa de quebrar a monotonia das aulas tradicionais. Por assim dizer, dispõe do objetivo de mostrar outras formas de aplicabilidade de práticas pedagógicas e romper paradigmas pedagógicas. Sob essas prerrogativas apresenta um método ativo e de qualificação com resultados satisfatórios e elevação da compreensão do tema estudado.

Palavras-chave: Jogos - História Local - Metodologia ativa.

Currículum

Este artículo presenta una reflexión sobre las actividades desarrolladas en el ámbito del subproyecto PIBID UFS Historia. Las actividades desarrolladas giraron en torno al juego “History in Action”, que tiene una relación directa con el juego original, Image & Action. Propone un vínculo directo entre la historia de Sergipe en el siglo XIX, con la independencia de la capitania como su temas principales. y la provincia de Sergipe en el contexto del primer y segundo reinados. El nombre del juego dilucida exactamente lo que propone, el término "historia", que pretende mostrar la relación del hombre con el tiempo y el término "acción", porque es precisamente el objetivo del juego: actuar. Es decir, golpea la mayoría de los imitadores para llegar al final del camino. El uso de juegos es mucho más aceptado por los estudiantes debido a la facilidad de interacción y reconocimiento de algo presente en su vida diaria. De esta forma, el juego se adaptó a la enseñanza de la historia en un intento de romper la monotonía de las clases tradicionales. Por así decirlo, tiene el objetivo de mostrar otras formas de aplicabilidad de las prácticas pedagógicas y romper paradigmas pedagógicos. Bajo

estas prerrogativas, apresenta un método activo y calificativo con resultados satisfactorios y mayor comprensión del tema estudiado.

Palabras clave: Juegos - Historia local - Metodología Activa.

Resume

This article presents a reflection on the activities developed within the scope of the PIBID UFS History subproject. The activities developed revolved around the game “History in Action”, which has a direct relationship with the original game, Image & Action. It proposes a direct link between the history of Sergipe in the 19th century, with the independence of the captaincy as its main themes. and the province of Sergipe in the context of the first and second reigns. The name of the game elucidates exactly what it proposes, the term "history", which aims to show the relationship of man with time and the term "action", because it is precisely the objective of the game: to act. That is, hit the most mimics to reach the end of the path. The use of games is much more accepted by students due to the ease of interaction and recognition of something present in their daily lives. In this way, the game was adapted to the teaching of history in an attempt to break the monotony of traditional classes. So to speak, it has the objective of showing other forms of applicability of pedagogical practices and breaking pedagogical paradigms. Under these prerogatives, it presents an active and qualifying method with satisfactory results and increased understanding of the studied topic.

Keywords: Games - Local History - Active Methodology.

1. Introdução

Este artigo apresenta uma reflexão acerca das atividades desenvolvidas no âmbito do PIBID UFS subprojeto de História.

O Pibid (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) é uma ação promovida pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) que visa melhorar e valorizar a formação de docentes para o ensino da educação básica. A execução deste programa se consolida em um trabalho conjunto da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) com as universidades federais e as secretarias de educação, nos âmbitos estaduais e municipais. Essa parceria visa valorizar o docente no tocante a sua formação e o aperfeiçoamento da educação básica em suas diversas particularidades (estruturais, recursais, indicadores, entre outros).

Diz Selva Guimarães Fonseca que “*O exercício da docência consiste no domínio, na transmissão e na produção de um conjunto de saberes e valores por meio de processos educativos desenvolvidos no interior do sistema escolar.*” (FONSECA,2003, p.63). O PibidHistória é justamente isso, através dele, os estudantes de licenciatura em história, são inseridos em escolas públicas, a fim de que desenvolvam atividades didático-pedagógicas, sob a orientação de um docente licenciado.

Diante disso, o objetivo principal do programa é promover a interação entre educação superior e básica, auxiliando assim na melhoria do ensino básico. No programa, os estudantes

têm acesso direto com o futuro ambiente de trabalho e, isso contribui para a melhoria na formação desses futuros professores.

Dentro dessa perspectiva, os alunos da graduação são inseridos na educação básica com o intuito de desde o início perceberem como podem/devem lidar com o futuro ambiente de trabalho. Entendendo quais as ferramentas para realizar essa mediação. Desta maneira, o itinerário do PIBID História UFS/ 2018 foi dividido em três eixos. São eles: História e novas tecnologias, História local e produção de material didático e o último, Ensino de História e Direitos Humanos.

O eixo abordado neste artigo diz respeito ao ensino de História Local e a produção de material didático. Por assim dizer, um grande desafio uma vez que se trata de um tema que, infelizmente, no ensino básico não é muito valorizado pelo público discente. Para muitos alunos ainda paira o seguinte questionamento: Para que se estudar/ensinar História Local? E uma possível resposta para esse questionamento diz respeito a forma como era/é ensinada a disciplina de História na perspectiva do método tradicional.

Antes de 1980 a História Local era muito desvalorizada pelo fato de existir uma exagerada preocupação com a universalidade dos fatos, ou seja, com os “grandes feitos” e os “grandes homens”. As fontes históricas eram apenas as que estavam contidas nos documentos oficiais. Então, a história de “Sr. Zé e Dona Maria” não tinha importância para os estudos históricos.

Entretanto, como advento da Nova História proposta por historiadores da Escola dos Annales, o que antes era desprezado e não poderia ser passível de estudo, agora é tratado com importância. Diz Peter Burke que “*a nova história começou a se interessar por virtualmente toda a atividade humana*” (BURKE, 1992, p. 11). Ou seja, além da universalidade histórica e da predominância de se estudar fatos oficiais, a História começa a se interessar por feitos locais, por fatos particulares, mais voltado ao micro, ou seja, o local.

E, com a perspectiva da Nova História o segundo eixo do programa buscou a valorização e preservação da História Local.

Pois tendo em vista os meses já decorridos do projeto na escola, ficou perceptível que os conteúdos de História estudados na educação básica são em sua grande maioria mecânicos, generalizante e focados nos grandes eixos sejam eles mundiais ou nacionais. Ou seja, se estuda a política do “café-com-leite”, mas desprezam por exemplo, o embate entre Bole-Bole e Saramandaia na cidade de Lagarto, em Sergipe. Se estuda o processo modernizador da Eupora na Bellè Epouque, mas desprezam o processo de urbanização da cidade de Aracaju no século XX.

Com o intuito de sanar algumas dessas problemáticas como também dar uma maior visibilidade a disciplina de Sociedade e Cultura. Foi proposto a elaboração de um jogo de tabuleiro dentro do ensino básico. Neste jogo foi destacado temas referentes ao processo modernizador de Aracaju, no século XX, mas para além disso, a base do jogo permitiu adaptações para qualquer assunto que se desejar trabalhar.

Sendo assim, a ideia foi elaborar um jogo de tabuleiro, (História em Ação) relacionado a História de Sergipe. Esse jogo teve como base outro jogo já conhecido e apreciado por muitos, o *Imagem & Ação*. A proposta da elaboração foi tornar o ensino de História Local mais lúdico, para atrair o desejo dos alunos em estudar sua própria História. Uma vez que no segundo eixo, intitulado: História Local e produção de material didático, ficamos encarregados de desenvolver atividades na escola voltadas para elucidar a importância de se conhecer a história do espaço ao qual se faz parte, ou seja, História Local.

O primeiro jogo foi um jogo de tabuleiro voltado para a mímica. Um componente da equipe teve que fazer mímicas que expressem a palavra sorteada no baralho a fim de que os componentes da sua equipe descobrissem o que tratava a mímica realizada.

A exposição do jogo à turma visou explorar dos alunos a memorização, conhecimentos específicos sobre História de Sergipe, além da interação com os outros colegas da classe. Para assim promover não apenas os conhecimentos acerca do assunto, mas também noção de respeito, limite de competitividade, controle emocional, entre outros aspectos.

Os trabalhos foram iniciados em um novo ano letivo, com uma nova disciplina (Sociedade e Cultura) e uma nova turma. Ou seja, mesmo já acostumados com a estrutura do programa tivemos que nos adaptar a essa nova realidade. A mudança de disciplina facilitou muito na produção do material didático, visto que, Sociedade e Cultura, é uma disciplina que trabalha justamente com o ensino de história local.

Por consequência, o assunto abordado no semestre, foi Sergipe no século XIX. Nesse contexto, foi trabalhado com os últimos capitães-mores, a participação de Sergipe na Revolução Pernambucana, A dependência política e econômica à capitania da Bahia e a luta pela Independência.

Portanto, foi através da partilha sobre esses conteúdos que surgiu a ideia de construirmos o jogo. As oficinas propuseram levar o aluno a perceber a importância de se estudar História Local para a construção de uma identidade regional que, por muitas vezes é esquecida. Tendo como meta fazer os alunos perceberem que iniciar e consolidar a busca dessa identidade perpassa pelo conhecimento da sua cultura, costumes, e história de sua cidade e por consequência, do seu estado. Mas, muito mais que conhecer, percepção e análise. E, fazê-los refletir sobre a importância e responsabilidade que eles possuem dentro desse contexto local.

Dessa forma, a proposta do jogo buscou facilitar a aprendizagem, pois o jogo os coloca dentro do contexto ao qual estão estudando.

2. Os jogos na aprendizagem x o papel do professor

Os jogos tem ganhado destaque no âmbito educacional. Uma vez que, combinado com outras práticas pedagógicas, proporciona contextos de aprendizagem significativos, permeados pelo divertimento.

Essa ferramenta tem auxiliado na formação dos estudantes pois contribui para que o aluno seja o centro do seu próprio conhecimento, fomentando assim o aprendizado.

Desta forma, a gamificação é instrumento importante de aprendizagem, tendo vista ser um recurso que permite o desenvolvimento do ser humano em vários aspectos, entre eles: criativo, social, emocional e cognitivo. De acordo com as Diretrizes Curriculares (2008, p. 66) *“os trabalhos com os jogos e a brincadeiras são de relevância para o desenvolvimento do ser humano, pois atuam como maneiras de representação do real através de situações imaginárias”*.

Segundo Piaget (1976) os jogos são instrumentos que potencializam a aprendizagem e o desenvolvimento intelectual das crianças. Ele afirma:

"O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil" (Piaget 1976, p.160)

É importante salientar que os jogos têm inúmeras especificações. Para Machado (1986, p. 85), os jogos se classificam-se em:

Grande jogo ou desporto realizado com as equipes e com regras. Pequeno jogo de curta duração e de poucas regras. São jogos motores ativos a todas as crianças menores. Jogos dirigidos são educativos, orientados pelo professor. São submetidos a regras e cumprimentos, havendo mais respeito aos direitos do companheiro, obedecendo à sequência normal do seu processo do desenvolvimento e crescimento; Jogos livres escolhidos livremente pelo interesse do grupo; Jogos individuais agem sem companheiros. Jogos coletivos presença do companheiro é de fundamental importância.

Logo é necessário ajustar o jogo para a intenção que deve ser empregado. Por exemplo, se o alvo for os sentidos, usa-se os jogos sensoriais, ou os que desenvolvem o raciocínio lógico do aluno. Já se o objetivo for trabalhar a coordenação motora é importante utilizar jogos ao ar livre, a fim de proporcionar atenção e concentração dos envolvidos. É importante também observar as faixas etárias e os objetivos e de cada jogo levando em consideração o cumprimento das regras e o respeito mútuo. Deve também atentar para que os alunos consigam interagir, pensar e agir melhor e em conjunto.

O papel do professor na aplicação dessa metodologia é imprescindível. De acordo com a BNCC, a função do professor é valer-se de novas técnicas e meios de comunicação para propiciar um ambiente em que os discentes desenvolvam cada vez mais a autonomia – tanto na sua atuação na sociedade quanto nos próprios estudos. A quinta competência geral diz:

Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Para Fonseca (2003, p.72):

A estruturação disciplinar fixa os limites e as regras do “conhecer”, esquadrinha os espaços de saber e poder, inclui e exclui sujeitos, separa rigidamente os domínios do conhecimento, sua produção e sua aplicação. Teoria e prática, sujeito e objeto localizam-se em pólos distintos.

Assim, é necessário desfixar os limites e as regras do saber, pois o saber se encontra no processo de busca do conhecimento. Assim, conforme a necessidade faz-se necessário fugir das regras e adequar a estrutura didática de acordo com as experiências práticas. Desse modo, a função do professor se dá em mediar o conflito entre teoria e prática, levando o aluno a desbravar os caminhos que trarão maiores conquistas.

Para tal faceta, ou seja, conseguir fazer essa mediação de conflito. O professor precisa ir além de uma mera aplicação de teoria dentro da sala de aula. É necessário unir seus conhecimentos teóricos adquiridos no seu processo de graduação com as suas vivências práticas no convívio com os alunos, para assim, usar da criatividade e dinamicidade no processo de ensino-aprendizagem.

Ou seja, a função do professor, é mais do que transmitir informações. Ele deve se envolver na elaboração da proposta pedagógica de ensino juntamente com a comunidade escolar, além de traçar metas e objetivos, de acordo com o modelo de aluno que se objetiva alcançar com vistas ao desenvolvimento de uma educação cidadã.

Dessa forma, falar do papel do professor no processo ensino-aprendizagem [...], é mostrar como deve ser permeada sua prática: não como um mero transmissor de informações, mas como um gerenciador do conhecimento, valorizando a experiência

e o conhecimento internalizado de seu aluno na busca de sua formação como pessoa capaz de pensar, criar e vivenciar o novo, assim como da formação de sua cidadania (OLIVEIRA, 2014, p. 3).

4. O Jogo *História e Ação*

Para exemplificar de maneira mais elucidativa como de fato acontece o jogo, segue as instruções:

Instruções:

- **Idade:** Alunos a partir de 10 anos
- **Participantes:** 4 ou mais divididos em 2,3 ou 4 equipes
- **Componentes:** 1 tabuleiro - 1 ampulheta ou cronometro - 1 baralho com cartas diversas - 4 peões - 1 dado
- **Objetivo:** Levar o peão até a última casa e ganhar uma rodada
- **Cartas:** São 6 baralhos com diferentes categorias

- *Ação:* verbos que designem uma ação

- *Objeto:* coisas que possam ser vistas ou tocadas e desempenhe função histórica

- *Pessoa:* personalidades históricas sergipanas que desempenharam importantes funcionalidades dentro do seu contexto social.

Lugar: local que aconteceu/acontece coisas importantes

Revisão: o aluno tem direito a pedir revisão ao professor de algum assunto que ele esteja com dificuldade. O professor tem 6 minutos para realizar essa revisão.

Difícil: não tem categoria definida, pode ser qualquer uma das 5 já citadas ou qualquer outra palavra, o único pré-requisito é ser uma palavra difícil.



Logo do jogo: História em Ação

5. Acompanhamento e avaliação

Durante todo semestre, além do processo de criação e aplicação do jogo *História & Ação*, algumas atividades precisaram ser ministradas em sala para que ao final, a aplicação do jogo surtisse efeito positivo para os alunos. Dessa maneira, foi utilizado os horários disponíveis para ministrar conteúdo em sala com o auxílio da professora titular. Conteúdo

estes, sempre voltados a Sergipe no século XIX. Na primeira aula foi comentado com os alunos sobre os antecedentes da Independência de Sergipe, ou seja, quem estava a favor? quem estava contra? como essas ideias chegaram até aqui? entre tantas outras questões. Além disso, foi apresentado também a proposta de criação de material didático para turma, a fim de perceber o interesse ou desinteresse deles para com o jogo, e, a partir dessa percepção começar o processo de construção dele.

Nas aulas seguintes o assunto continuou como previsto, utilizamos como bibliografia base o livro *Sergipe Nosso Estado*, pois possui uma linguagem mais didática, de simples entendimento e um conteúdo mais curto, o que facilita a leitura para o aluno do ensino fundamental. Mas, para ter um embasamento teórico mais aprofundado utilizamos também o livro da professora Edna Maria Matos Antônio, intitulado *A independência do solo que habitamos: poder, autonomia e cultura política na construção do Império brasileiro – Sergipe (1750-1831)*, nele a autora traz todo o contexto de antes, durante e depois da independência, além da conexão direta entre a independência do Brasil e de Sergipe. Traz também as figuras de grande importância para o desfecho dessa história como Pedro Labatut, D. Pedro I, D. João VI e os grandes criadores de gado desse território.

Ainda nesse processo, passamos para turma uma atividade. Eles deveriam pesquisar o Hino de Sergipe e o Hino da Bahia para que na aula anterior desenvolvêssemos um debate acerca de ambos. A maioria dos alunos trouxeram, e, para deixar o momento um pouco menos enfadonho propomos a escutar o hino antes de analisarmos. É certo que a melodia, o ritmo e toda a harmonia que compõe a parte melódica do hino não atraem muitos os alunos. Mas eles acabaram se interessando e participando do debate. Trouxeram as palavras que chamaram atenção, sublinharam as partes que acharam importante e promoveram uma discussão acerca da ênfase que o hino dá a conquista da independência.

Ao passar por esse período mais teórico, levamos o jogo para os alunos. Dividimos a turma em duas grandes equipes, passamos todas as instruções e antes de começarem a jogar de fato a professora titular informa que a equipe vencedora ganhará ponto. Por consequência dessa informação a competitividade entre os alunos já começou a ser aguçada. Cada equipe dando seu “sangue” para conseguir realizar a mímica com maestria, até os mais tímidos se esforçando para ajudar os amigos. O jogo ficou tão envolvente que o sinal tocou e eles queriam continuar jogando para desempatar (o próximo horário era vago). Continuamos o jogo, mas nas partidas finais o clima começou a ficar um pouco hostil, a competitividade virou rivalidade e tudo era motivo para discussão. Afinal, eram muitos pontos em jogo. Ao final, ambas as equipes ganharam a mesma pontuação, pois de acordo com a análise da professora responsável pela turma, mais que a pontuação o importante era a participação de todos, o envolvimento deles com o assunto e com o projeto.

Assim, ao final, foi perceptível uma boa recepção do assunto, ou seja, os alunos acabaram por se envolver mais nas aulas, participando de maneira ativa ao tirar dúvidas, responder as atividades. Além proporcionar uma maior interação entre eles por meio da competição.

Obs: Todas as datas referentes as atividades desenvolvidas estão no tópico III.

6. Metodologia

a. Diagnóstico em sala

Nesta etapa foi observado a realidade da turma e a partir daí elaborado o projeto de acordo com a idade dos alunos, o nível de conhecimento e o assunto a ser trabalho na unidade vigente.

b. Reunião de planejamento

A reunião de planejamento foi realizada com todos os bolsistas supervisionados pela professora Regiane. Sempre acontecia logo no início do eixo temático. A fim de programar prazos para entrega dos projetos, datas para a realização de atividades. Como também uma organização para a realização de possíveis viagens. Visto que, para a retirada de alunos da escola, faz-se necessário uma maior burocracia.

c. Aulas expositiva

As aulas foram realizadas em comum acordo com a supervisora, para que juntos proporcionássemos maior dinamicidade na transmissão dos assuntos. Estas aulas visaram apresentar ao aluno o tema a ser trabalho na unidade, ou seja, a Modernização em Aracaju no século XX – seus antecedentes, particularidades, contexto social, político e cultural. Para que assim, os alunos tenham os requisitos básicos para realizar a atividade lúdica proposta.

d. Visitação em Museus

A visita buscou estimular o reconhecimento da cultura e da identidade do povo sergipano, além de fornecer aos alunos espaço de ensino e aprendizado não formal e criativo.

e. Quiz sobre o assunto

O quis foi aplicado após as aulas expositivas, cujo objetivo foi revisar aquilo que foi passado para fixar de maneira mais consolidada o assunto transmitido. Para isso a turma foi dividida em equipes, as perguntas foram de caráter objetivo, com alternativas de “A a E”. Ao fim do Quiz, a equipe que somou maior quantidade de acertos foi recompensada.

f. Apresentação e utilização do jogo

Após percorrer todo esse itinerário de aprendizagem estaremos muito próximas da aplicação da avaliação referente a II unidade. E para verificar o que o aluno aprendeu e se os objetivos propostos foram atingidos e se as atividades foram conduzidas de forma adequada, os educandos produziram textos apresentando os pontos que foram compreendidos e o que foi absorvido por meio do Jogo História em ação. Com a intenção de não classificar, mas observar se está ocorrendo avanços durante o processo.

7.1 . Atividades desenvolvivas (2019)

10 de abril	Reunião de Planejamento do 2º eixo na escola
25 e 26 de abril	Observação da turma e do conteúdo ministrado
02 de maio	Troca de turma em virtude dos horários
03 de maio	Observação da nova turma e do novo conteúdo
09 de maio	Reunião com a dupla e supervisora para planejamento do projeto
10 de maio	Ministração de aula: Antecedentes para a Independência de Sergipe + Apresentação do projeto para a turma
16 de maio	Planejamento do Projeto: Elaboração do texto inicial + objetivos.
17 de maio	Auxílio na ministração de aula sobre a atuação de Sergipe na Revolução Pernambucana.
23 de maio	Planejamento do projeto: Criação da logo do jogo
24 de maio	Ministração de aula sobre a Dependência de Sergipe à Província Maior (Bahia)
30 de maio	Planejamento do projeto: criação do tabuleiro
31 de maio	Proposta de atividade prática: Procurar na internet o Hino de Sergipe e da Bahia e copiar no caderno
06 de junho	Planejamento do projeto: criação das instruções do jogo
07 de junho	Aula: Análise e comparação dos Hinos de Sergipe e da Bahia.

	Quais as palavras chaves, o que eles têm em comum e quais as suas diferenças.
13 de junho	Planejamento do projeto: elaboração dos cartões do jogo.
14 de junho	Aula: A ligação entre a independência do Brasil e a de Sergipe
20 de junho	<i>Corpus Christi</i>
21 de junho	Recesso junino
27 de junho	Recesso de São Pedro
28 de junho	Recesso de São Pedro
04 de julho	Finalização do Projeto
05 de julho	Aula: Independência política vs Dependência econômica.
11 de julho	Ajustes finais do jogo
12 de julho	Apresentação do jogo para a turma
16 de julho	1º Encontro PIBID da UFS (Exposição de Material didático)
17 de julho	1º Encontro PIBID UFS (Roda de conversa – ouvinte)
19 de julho	Encerramento: Momento lúdico com aplicação do jogo para revisar o assunto + avaliação do 2º eixo.

8. Resultados

As atividades desenvolvidas giraram em torno da montagem do jogo e da explanação do assunto em sala de aula para os alunos, pois era pré-requisito para conseguir jogar.

Dessa maneira, foi percebido que os resultados obtidos foram além das expectativas, pois os alunos se envolveram no assunto, fizeram as atividades voltadas a pesquisa, participaram dos debates a cerca no hino de Sergipe e a importância dele para a construção da identidade sergipana.

E, para além disso, no dia da aplicação do jogo a competitividade entre os alunos foi extremamente aguçada, pois eles sabiam que a participação valeria nota e além de nota a equipe que ganhasse receberia alguns pontos extras.

Dessa forma, até aqueles que não tinham prestado muita atenção nas aulas ou até mesmo os que não tinham revisado o assunto previamente, ficavam extremamente atentos a qualquer dica que fosse necessária para realizar e acertar a mímica dentro do tempo estimado. O jogo foi muito aceito pelos alunos e com a proposta de pontuá-los pela participação até os mais tímidos jogavam com garra.

9. Considerações finais

O segundo eixo do subprojeto PIBID História UFS trouxe uma proposta muito desafiadora. Tratar de História Local e produzir um material didático que tenha uma aplicabilidade no ensino básico não é tarefa fácil. Primeiro porque, na nossa formação básica o contato com a temática história local é muito pequeno e superficial. Segundo porque, mesmo dentro de um curso de licenciatura os licenciados não são ensinados a ser professores, mas, na maior parte das vezes a ser pesquisadores, o que dificulta muito quando ocorre intervenções em sala de aula. O PIBID proporciona ao aluno do ensino superior esse equilíbrio entre o ambiente acadêmico e o ensino básico. E, é dentro desse equilíbrio que o professor precisa trabalhar.

Mesmo não sendo uma tarefa simples falar de história local e produzir um material didático, todo o processo desenvolveu muitos aprendizados. Um deles é de que o aluno precisa se sentir parte da História para entender a importância dela. É necessário trazer os conteúdos para a realidade em que ele está inserido, ou seja, mesmo tratando de Sergipe no século XIX, perceber como essa conjuntura política de grandes latifundiários ainda está vigente. Perceber que o bairro em que a cidade em que ele mora, o bairro ao qual reside tem uma história, e para que ela tenha importância precisa ser conhecida e passada.

Para além de tudo isso, estas atividades revelaram como a utilização de games facilita o aprendizado. Pois os alunos percebem como é simples trazer a História para mais perto do cotidiano deles.

Sendo assim, por meio desse artigo científico, espera-se contribuir com outras pesquisas e investigações a respeito do conteúdo Jogos e história local.

Referências bibliográficas

ANTONIO, Edna Maria Matos. A independência do solo que habitamos: poder, autonomia e cultura política na construção do império brasileiro - Sergipe (1750-1831). São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. (Coleção PROPG Digital - UNESP). ISBN 9788579833564. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/109237>>.

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2013.

FONSECA, Selva Guimarães. Didática e prática de ensino de história: Experiências, reflexões e aprendizados. Campinas, SP: Papyrus, 2003. 255p.

MACHADO, Nilce. A educação física e a recreação para o pré-escolar. Porto Alegre: Prodil, 1986.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SOUSA, Antônio Lidvaldo. Anos de Prosperidade e Mudança: a sociedade do açúcar e a necessidade de uma nova capital sergipana. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe/ CESAD, 2010, p.74-91.

OLIVEIRA, Wilândia Mendes de. Uma abordagem sobre o papel do professor no processo ensino/aprendizagem. Revista Eletrônica Inesul, Londrina, p. 01 - 12, 30 jan. 2014

WANDERLEY, Antônio; FERNANDO, Luiz; MARCOS, Vinícius. (Org.). Sergipe Nosso Estado. História geografia cultura. Sergipe Cultura. Aracaju.

_____. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular. Documento Oficial.* Versão final. Brasília: MEC, 2017.