< h t t p : / / p o r t a l . m e c . g o v . b r / i n d e x . p h p ? o p t i o n = c o m _ docman&view=download&ali as=6678-multi plaslinguagens&Itemid=30192>, acesso em: 19/10/2020

TREVISAN, Rita - O que são os campos de experiência da educação infantil, disponível em: https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/58/o-que-sao-os-campos-de- experiencia-da-educacao-infantil, acesso em: 20/10/2020

O PAPEL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE CONTEÚDO HISTÓRICO NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

INACIO JOSE CHAVES DE FARIA

RESUMO

Pretende-se com este artigo mostrar, sob a perspectiva pedagógica, a relevância do uso de jogos nas aulas de História dos anos finais do Ensino Fundamental. O jogo não é a solução para todos os problemas educacionais, mas não se pode negligenciar a sua contribuição para que se tenham aulas mais interativas e, com minucioso planejamento, mais significativas para os estudantes. O presente artigo traz informações ao professor de como produzir jogos e de como usá-los como ferramenta em seu trabalho pedagógico, incluindo-os na rotina das aulas, coadunando os objetivos de aprendizagem e as habilidades que podem, com ele, serem desenvolvidas. Em suma, o presente trabalho enfatiza a relevância do uso de jogos de conteúdo histórico, assim como o papel a ser desempenhado tanto por professores como pelos alunos nestes processos educativos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Ludicidade; História; Pedagógico.

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras estão implícitos no desenvolvimento físico, social e cognitivo do ser humano e fazem parte da rotina, na Educação Infantil e nos anos iniciais da Educação Fundamental. A ludicidade favorece o conhecimento e o entendimento de regras sociais:

O brincar favorece à criança o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, o emocional e o corpo da criança (SOUZA, 2018, p. 4).

Os jogos podem acompanhar o desenvolvimento do raciocínio lógico e da parte motora da criança, através de brincadeiras propostas com objetividade pelo professor. Eles socializam, estimulam o raciocínio e contribuem para a formação da personalidade da criança:

É na brincadeira que as crianças aprendem como os outros pensam e agem, descobrindo assim uma forma mais rápida para a troca de ideias e o respeito pelo outro. Enquanto aprendem brincando, também ensinam algo de sua vivência, resultando na interação do aprender, do ensinar e do dividir com os outros (HUIZINGA, 1999, apud SOUZA, 2018, p. 5).

No processo de formação educacional, os professores de Educação Infantil já usam o jogo associado às possibilidades pedagógicas.

(KISHIMOTO, 2003), traz uma reflexão sobre a associação do jogo ao exercício de aprender e ensinar:

Jogar é uma atividade paradoxal: ao mesmo tempo livre, espontânea e regrada. Por meio do jogo, a criança dirige seu comportamento, não pela percepção imediata

dos objetos, mas pelo significado da situação, havendo uma exigência de interpretação constante. Assim, o jogo, mesmo não pretendendo explicitamente ensinar nada, ensina a interpretar regras, papéis, argumentos e ordens. Por isso, a associação do jogo à aprendizagem talvez traga consigo o problema do direcionamento da brincadeira em termos de intencionalidade e produtividade. No jogo pedagógico, a intenção torna-se explícita, chegando a constituir o objetivo principal da interação. Desta forma, é importante que ele busque o equilíbrio entre a função lúdica e pedagógica, conciliando a liberdade típica dos jogos e a orientação própria dos processos educativos. (KISHIMOTO, 2003)

Nas etapas posteriores da Educação - séries finais do Ensino Fundamental e Médio -, o que vemos é a prevalência do caráter meramente instrucional e o abandono das atividades interativas por parte dos educadores. As experiências nesse segmento secundarizam o caráter lúdico e de regramento social oferecido pelos jogos.

Nos anos finais do Ensino Fundamental há uma diminuição de ações pedagógicas envolvendo jogos e brincadeiras, secundarizando o caráter lúdico e de regramento social oferecido pelos mesmos.. É uma fase delicada na vida desse estudante. Ele é apresentado a um formato de ensino com tempos curtos de aula e muitas pedagogias sendo aplicadas pelos vários professores especialistas. Trata-se de uma nova vida, que desperta curiosidade, mas que também coloca em situações de estranhamento. Uma dessas situações é o fato de os jogos não serem uma constância nas ações pedagógicas preparadas para o aluno nas aulas de História. Roloff reforça a importância do lúdico em sala de aula:

As instituições de ensino ainda têm explorado pouquíssimo o jogo, considerando que já faz algum tempo que as investigações relacionadas ao tema vêm atribuindo valor destacado ao lúdico como alavanca de aprendizagem. Temos que acabar com esse conceito inútil, de que depois que crescemos não podemos mais brincar, e aproveitar cada nova situação para aprendermos algo. E, se isso puder ser feito através da ludicidade, melhor ainda.

Ir ao encontro dessa aprendizagem significativa e reflexiva promove aos educadores um leque de possibilidades didático-pedagógicas que cada vez mais os distanciam da educação conteudista e bancária (FREIRE, 1999).

A aprendizagem mais significativa produzida pelo ensino de História, na escola fundamental, é fazer com que o aluno se capacite a realizar uma reflexão de natureza histórica acerca de si e do mundo que o rodeia. Este conhecimento acerca do mundo, que a reflexão histórica produz, é fundamental para a vida do homem em sociedade e, também, pressuposto para qualquer outro raciocínio de natureza crítica e emancipatória (SEFFNER, 2013, p. 33).

Professores que seguem programas extensos, a partir de livros didáticos, certamente não encontram espaço para produção de aprendizagens significativas, pois “em educação, a qualidade na abordagem dos conteúdos sempre será preferível à quantidade” (SEFFNER, 2013, p. 33).

Que espaço dentro do fazer pedagógico pode-se reservar à aprendizagem prazerosa, lúdica, sem distanciar-se da aquisição do conhecimento que é significativo para os alunos? O objetivo deste trabalho é evidenciar a importância dos jogos e das atividades lúdicas, nas escolas, por meio de exemplos práticos.

DESENVOLVIMENTO

Vygotsky (1991) destaca as contribuições da cultura, da interação social e da dimensão histórica do desenvolvimento mental. A imaginação, nessa perspectiva, é constituída pela experiência concreta e, a partir dela, se recria o real, tornando concretas as fantasias humanas. Nesse sentido, o ato de jogar fornece meios de interações que são situações motivadoras da aprendizagem e do desenvolvimento.

Já para Meinerz (2013, p. 108), ao trazer o jogo para o ato educativo escolar, elenca uma série de objetivos distintos que vão "desde uma sondagem ou revisão de conteúdos formais e de saberes informais, [...] e ainda o diagnóstico avaliativo do conhecimento dos alunos".

Não se pode falar em processo de ensino-aprendizagem, sem se ater ao planejamento, etapa em que será considerada a interação entre o jogo e o conteúdo, contemplando de forma equilibrada esse vínculo. É o momento de estabelecer os recortes apropriados e as estratégias de envolvimento de professores e alunos com a atividade. Oferecer uma educação significativa no ensino de História requer que sejam feitos recortes que atendam às especificidades dos objetivos a serem alcançados. O que inclui a temática abordada. A interatividade proporcionada por jogos e brincadeiras é citada por Fortuna (2013, p. 72): "tanto jogo quanto brincadeira contêm a ideia de laço, relação, vínculo, colocando indivíduos em relação consigo mesmos, com os outros, com o mundo, enfim".

Para a efetivação dessa prática pedagógica, é importante que os jogos estimulem o diálogo intelectual e afetivo. É o momento do professor usar da sua criatividade e de realizar pesquisa, fazendo as adaptações necessárias dos conteúdos e a formatação do jogo. A proposta de professor e alunos construírem jogos, promovem o protagonismo juvenil e a figura do professor-pesquisador, que a atual realidade educacional demanda.

> O jogo [...] não se encerra em si mesmo. Faz parte de um processo de planejamento que pode prever desde exposições argumentativas do professor sobre o conteúdo do jogo, até pesquisas dos estudantes, sempre com o pressuposto de que a intervenção do professor como mediador é fundamental. [...] Professores e estudantes de História, ao aceitarem a tarefa de construir um jogo na escola, estão dispostos a aprimorar sua capacidade de escolher, demonstrando aprendizados nessa ciência de viver (MEINERZ, 2013, p. 106-108).

O ensino de História é desafiador. Ter que conscientizar os alunos da relevância da disciplina para a sua formação intelectual, cidadã e ética não é tarefa fácil, mesmo constando que as ciências humanas já tenham sido trabalhadas de forma contextualizada pelos profissionais das séries iniciais do Ensino Fundamental. A forma como esse conteúdo é apresentado pode ressignificar a importância dos temas abordados e deixar marcas positivas na memória afetivo-cognitiva de nossos alunos.

Meinerz (2013) observa resistências às práticas do jogo tanto nos professores estagiários quanto nos que estão no exercício diário da docência e destaca, entre as variáveis que podem explicar tal resistência, o fato de que o ato de ensinar, na cultura ocidental, tem sido tradicionalmente marcado pelo uso da retórica, isto é, a palavra falada é central nessa ação interativa

Giacomoni (2013) indica que após a escolha da temática, o professor deverá pautar a experimentação do jogo em dois objetivos: os pedagógicos e os do jogo. Sobre os objetivos pedagógicos, ele propõe a divisão dos objetivos pedagógicos em específicos

ou generalistas. Como exemplos dos específicos: o processo português das Grandes Navegações, os desdobramentos da Segunda Guerra Mundial, a crise da República Romana, etc. Já os objetivos generalistas são aqueles que simulam largos processos genéricos de uma determinada época, sem ater a sua dinâmica a fatos pontuais, exemplo: o nascimento das cidades, a guerra feudal, a economia mercantilista, etc.

Fermiano (2005) apresenta também o conceito de habilidades subjacentes desenvolvidas, como classificar, seriar, sintetizar, comparar, observar, imaginar, criar, analizar, levantar hipóteses, buscar dados, aplicar princípios do que se estudou em outras situações, planejar e/ou discutir, englobando essas atividades em um genérico conceito denominado “ensinar a pensar”.

Os objetivos do jogo e suas regras de funcionamento e finalidade não devem estar dissociados dos objetivos pedagógicos e devem trazer motivação para os seus participantes. durante a dinâmica “Ou o aluno é ‘transportado’ para o tempo histórico, [...] ou reflete sobre o conhecimento histórico, respondendo a questões ou articulando conceitos (GIACOMONI, 2013, p. 144).

Quanto às regras, Giacomoni estabelece uma relação intrínseca aos objetivos pedagógicos do jogo, que não se pode quebrar.

“Jogos possuem a capacidade de nos transportar para realidades diversas às nossas com facilidade, construindo representações que proporcionam uma apropriação ativa da realidade, a partir de uma ambientação construída pelas regras do jogo”. (GIACOMONI, 2013, p. 145-146).

O respeito às regras é essencial para o desenrolar do jogo. Faz-se necessário estabelecer com os alunos critérios claros de todas as etapas da atividade lúdica, inclusive como se dará a avaliação. Inventar a todo momento critérios novos e modificar as regras do jogo comprometem a relação do professor com a turma. Muitas vezes o que o aluno leva para a vida não é propriamente o conteúdo ensinado, mas a forma como seu aprendizado foi organizado. É o que observa Fortuna (2013):

Comportamentos vivenciados na brincadeira, como o de cooperar, competir, ganhar, perder, comandar, subordinar-se, prever, antecipar, colocar-se no lugar do outro, imaginar, planejar e realizar são aspectos fundamentais à aprendizagem em geral, presentes também na aprendizagem de conteúdos escolares. Como se pode depreender, é por isso que a aprendizagem escolar beneficia-se da brincadeira, e não porque se pretendeu ensinar um conteúdo específico do currículo escolar por meio de um jogo (FORTUNA, 2013, p. 81-82).

A qualidade gráfica dos jogos, são centrais para a criação de um ambiente de vivência. Giacomoni (2013) assinala que:

A qualidade visual do jogo não deve ser relegada a segundo plano. À medida que desejamos transportar nossos alunos para outra realidade histórica, a ambientação criada pelos elementos gráficos é muito importante. Tabuleiro, peças e cartas devem ser produzidos de forma que construam uma ambientação do momento histórico desenvolvido, mobilizando imagens, fontes e qualidade na montagem das peças. Imagens e signos são

importantes: em um jogo com cartas, procure ilustrá-las com imagens ou marcas do jogo (GIACOMONI, 2013, p. 146).

Alguns programas como o Corel Draw (gratuito durante 30 dias), o Inkscape e o Canva (gratuitos, disponibilizado na Internet), ou mesmo o Paint (ou outro programa

similar) que, apesar de limitado, pode trazer contribuição para a elaboração do layout do jogo. Sites como o Word Wall, disponibilizam recursos para os professores produzirem vários tipos de jogos , inclusive fornecendo um banco de imagens. Seguem dois exemplos de jogos produzidos através deste site. O primeiro exemplo (Figura 1) é a imagem de uma pergunta de um quiz de revisão de conteúdo (6º ano).

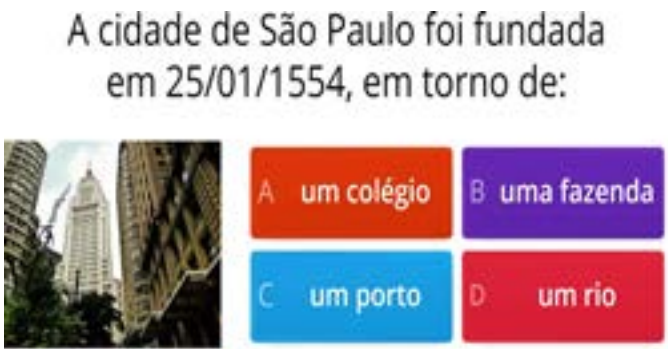


Figura 1- exemplo sobre um jogo em formato de quiz, retirado da plataforma Wordwall

O segundo exemplo (Figura 2) é uma imagem captada de um jogo sobre a Pré-História (6º ano) também elaborado pelo Wordwall, o “estouro do balão”.



Figura nº 2 - Jogo “estoura balões” sobre os períodos da Pré-História

Meinerz (2013) dividiu, quanto ao modo de jogar, os jogos para o ensino de história, em quatro grandes grupos: jogos de tabuleiro, de dinâmica, de expressividade grupal e jogos digitais. Destaca também os jogos Role-Playing Games (RPG), pouco conhecidos, sendo preciso cuidado ao apresentá-los aos alunos. “O jogo de RPG merece um olhar cuidadoso por parte dos educadores devido a sua atitude dinâmica e atraente na expectativa de construção prazerosa de uma história” (TEIXEIRA; SILVA; MORAIS II, 2012, p. 5).

Trata-se de um jogo cooperativo, onde “Os jogadores desenvolvem sua criatividade no desenrolar da história ao resolverem como os seus personagens reagem e decidem os obstáculos das histórias” (PARLANGELI, 2018, p. 2).

Trata-se de um jogo que pode ser utilizado nas aulas de História, contemplando os objetivos didáticos de forma lúdica e cooperativa. Por ser um jogo de representação e pouco conhecido, é preciso cuidado ao apresentar o jogo aos alunos e ao motivá-los a vivenciarem essa experiência.

Mais conhecidos e utilizados no ambiente escolar são os jogos de tabuleiro, cujos recursos exigidos são de mais fácil alcance da comunidade escolar. Há maior facilidade de se construírem seus próprios jogos, por parte de professor e/ou aluno. Jogos tradicionais como memória, trilha, baralho, dominó, entre outros, podem ser adaptados e cumprir o seu objetivo pedagógico (MEINERZ, 2013, p. 109).

Por outro lado, cresce a tradição dos jogos digitais na contemporaneidade, sejam eles eletrônicos ou virtuais, praticados por muitas crianças e jovens. Neste momento de pandemia, em que se estabeleceu o ensino remoto, os professores se desdobram, diante da necessidade de estimular os estudos dos alunos.

A adoção do ensino remoto durante a pandemia do coronavírus (COVID-19) trouxe à tona dificuldades dos atores do sistema de educação pública com a prática. Secretarias

de educação tiveram de se adaptar para oferecer aulas pela internet, pela TV, por aplicativos, por mensagens e por redes sociais. Escolas e professores tentam manter contato com os alunos. Estudantes e familiares reclamam da falta de acesso à internet, da falta de local adequado para estudos em casa e da falta de contato com os educadores. Fernanda Nogueira em seu artigo sobre o assunto relata que:

A adoção do ensino remoto durante a pandemia do coronavírus trouxe à tona dificuldades dos atores do sistema de educação público com a prática. Secretarias de educação tiveram de se adaptar para oferecer aulas pela internet, pela TV, por aplicativos, por mensagens e por redes sociais. Escolas e professores tentam manter contato com os alunos. Estudantes e familiares reclamam da falta de acesso à internet, da falta de local adequado para estudos em casa e da falta de contato com os educadores.

A elaboração de jogos eletrônicos e o uso de jogos comerciais sobre a temática estudada na História, é um recurso que pode ser utilizado durante as aulas. Tais jogos, para muitos dos alunos, fazem parte da sua rotina, principalmente no que toca ao lazer :

Além de jogos produzidos pelo professor com fins pedagógicos, utilizam-se os jogos eletrônicos comerciais, com alto apelo de gráficos e jogabilidade. Desde os clássicos Age of Empires, que se ambientam da Antiguidade à Idade Moderna, até o moderno Assassin's Creed, cuja narrativa tem como pano de fundo a Terceira Cruzada, o Renascimento e a Revolução Americana (MEINERZ, 2013, p. 115).

Os conteúdos procedimentais, atitudinais e conceituais, como cumprir regras, ser solidário, trabalhar conceitos que constam no currículo formal das escolas, podem ser contemplados através de jogos e experiências pedagógicas lúdicas.

Antoni e Zalla (2013, p. 156) afirmam que "o patrimônio e o conhecimento históricos, nas sociedades contemporâneas, são conteúdos indispensáveis para o pleno exercício da cidadania'', sendo um saber cognitivamente instrumental, pois desenvolve ferramentas de leitura e de compreensão do mundo, aplicáveis a contextos diferenciados. Aprender História é, portanto, além do conhecimento adquirido, um direito ao acesso a procedimentos e instrumentos necessários para agir consciente e criticamente em sociedade.

Os jogos vão além dos conteúdos conceituais. Eles agregam, além do conhecimento adquirido sobre o tema, o desenvolvimento de habilidades e competências, permitindo que o aluno possa ter um envolvimento e uma ação efetiva na elaboração das regras e objetivos, na confecção de peças e na testagem, exercendo assim o papel de protagonista, no processo.

Quanto à avaliação do referido processo educativo, Antoni e Zalla (2013, p. 161) discorrem sobre a possibilidade de "que o jogo se apresente como uma atividade de revisão, devido a sua metodologia, permitindo uma série de reflexões e considerações que extrapolam o conhecimento prévio".

Antoni e Zalla (2013) citam, além das manifestações orais, a possibilidade de registro e desenvolvimento do aprendizado por meio da escrita, privilegiando a argumentação e a justificativa das ideias. Através de textos escritos, os alunos podem reconstituir e detalhar as discussões por eles levantadas, podem elaborar um portfólio com registros de sua participação, e até mesmo fazer uma autoavaliação.

Ao professor cabe, segundo Antoni e Zalla (2013, p. 164), "registrar cada etapa

de construção e de execução da atividade, o que permite não somente uma avaliação adequada e precisa do aprendizado do aluno, como também a reflexão sobre sua própria prática docente". Antoni e Zalla (2013) sugerem a elaboração de caderno de campo com anotações de falas dos alunos, que podem ser acrescidas de registro fotográfico ou gravação em vídeo.

Quando se fala que os profissionais da Educação devem ser sempre pesquisadores, não se trata somente de uma apologia ao senso investigativo, tão necessário para o pleno exercício da cidadania no mundo contemporâneo. Procura-se tomar a prática docente e a dinâmica da sala de aula como objetos e campos de estudo. A ação docente, o que permite que o professor seja autor consciente e autônomo do currículo escolar e que possa transformar e melhorar a atuação continuamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos e atividades lúdicas nas aulas de História, nos anos finais do Ensino Fundamental, é considerada um recurso inestimável para os profissionais de educação. As experiências de sucesso na utilização desses recursos, no ensino remoto, reforçam a necessidade de uma reavaliação da práxis educativa, no sentido de incluir os jogos, tanto os produzidos por professores e alunos sob a orientação destes, quanto os jogos eletrônicos, nas rotinas de sala de aula.

O uso dos recursos tecnológicos disponíveis favorece o desenvolvimento desses jogos, principalmente no que se refere ao layout. O caráter lúdico dessas dinâmicas, quando bem planejado, traz interatividade, socialização, mudanças de comportamento, além de atingir os objetivos pedagógicos estabelecidos em planejamento e de promover a autorreflexão e a ampliação na visão de mundo.

Trata-se de um eficaz mecanismo de avaliação ou auto avaliação no qual, além da oralidade, podem-se utilizar registros próprios e dos alunos e estimular a produção textual.

O atual cenário educacional requer mudanças de paradigma, com o abandono da educação bancária - tão combatida pela pedagogia freireana - e da educação conteudista, e com a proposição de recortes históricos com significação para os nossos alunos. Como preconiza Freire (2005, p. 71) "os homens [...] podem, cedo ou tarde, perceber a contradição em que a 'educação bancária' pretende mantê-los e engajar-se na luta por sua libertação".

Que os profissionais docentes tornem-se professores-pesquisadores, que se promova o protagonismo entre os alunos, e que a História sirva ao advento de uma sociedade mais igualitária, fraterna, participativa, sensível aos problemas do planeta. Uma História ressignificada pelos anseios democráticos e de justiça social.

REFERÊNCIAS

ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz;

PEREIRA, Nilton Mullet (Org.). Jogos e ensino de História. 1. ed. 2, reimpr. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 147-166.

BARROS, Alessandra; JESUS, Adriana Santos de; BARBOSA, Aurenivea Garcia. O uso de jogos pedagógicos e recreativos com pacientes pediátricos do Hospital

Universitário Professor Edgard Santos. Salvador: 2012.