



ENTRE TRINCHEIRAS E CANHÕES: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA LÚDICO PEDAGÓGICA

BETWEEN TRENCHES AND CANNONS: ACCOUNT OF PEDAGOGICAL PLAY EXPERIENCE

Aloísio Menezes
Andréia Christ
Filipe Ribeiro Coelho
Gilberto Ca Igor Ferreira Komarrneiro
Leonardo Lucas Silva da Silva

RESUMO

Uma dificuldade comum que os professores de história enfrentam, independentemente do seu campo de especialização, é como ajudar os alunos a encontrar respostas para as questões históricas, aquelas para as quais as fontes não estão disponíveis ou inacessíveis e ensiná-los a fazê-lo através de uma metodologia válida. Como objeto interativo os jogos de tabuleiro na sala de aula estão recebendo crescente reconhecimento, apropriando-se disso desenvolvemos uma atividade, direcionada às turmas de 3º ano do ensino médio da escola Caic Madezatti e elaborada pelo grupo do PIBID de História, consistiu em um jogo de caráter lúdico pedagógico ambientado no período da Primeira Guerra Mundial. Este jogo propiciou aos estudantes uma inserção na temática histórica previamente estudada pelos mesmos, onde os alunos divididos em equipes simularam uma batalha que reproduz alguns aspectos das ocorridas durante a Primeira Guerra. Os objetivos do presente artigo consistem em demonstrar a) a relevância da aplicação de jogos de tabuleiro como uma alternativa metodológica relevante para se trabalhar os conteúdos da disciplina de História; b) avaliar o grau de adaptabilidade e dinamicidade do conteúdo de História a novos formatos metodológicos e c) Analisar o jogo “Batalha de Madezatti” como ferramenta pedagógica nas aulas de História

PALAVRAS-CHAVE: História; Jogos; PIBID; Aprendizagem

ABSTRACT

A common difficulty that History teachers face regardless their field of expertise is how to help students to find answers to historical questions, those which the sources are not available or accessible, and teach them to go through a valid methodology. As an interactive object, the board games in the classroom are receiving increasing recognition, so we developed an activity directed to the Caic Madezatti High School 3rd year classes. They were elaborated by the PIBID group, and it consisted in a game of pedagogical playful character, set in the period of the First World War. This game led the students to a historical theme introduction previously studied by them, and then the students, divided into teams, simulated a battle that reproduces some of First World War events aspects that occurred then. The objectives of this article are to demonstrate a) the relevance of the application of board games as a relevant methodological alternative to work the History Course contents; b) evaluate the degree of adaptability and dynamicity of History content to new methodological formats and c) Analyze the game "Battle of Madezatti" as a pedagogical tool in History classes



KEYWORDS: History; Games; PIBID; Learning

INTRODUÇÃO

Atentando para os percalços enfrentados por parte dos docentes no que diz respeito ao ensino de História em âmbito escolar (aqui o foco sendo o ensino médio por ter sido onde o experimento foi realizado) entre eles o desinteresse por parte dos alunos, constata-se a necessidade de uma busca por novas formas de ensino que aproximem o conteúdo estudado de forma mais prática e dinâmica à classe discente.

Desde sempre buscamos inovações com o propósito de contribuir para a evolução da humanidade. No universo de nossas salas de aulas, nos defrontamos com diferenças relacionadas a níveis sociais, culturais, religiosos, etc. Diante de tanta tecnologia, a tarefa de repensar aulas e metodologias de ensino que fazem uso apenas de verbalismo e questionários é uma tarefa urgente pelo distanciamento que este gera entre o aluno e o conteúdo por apenas apresentá-lo como algo distante da realidade do educando, e no caso do ensino de história, muitas vezes inalcançável. Faz-se necessário, então, diversificarmos nossas metodologias de ensino, sempre em busca de resgatarmos o interesse e o gosto de nossos alunos pelo aprender.

Há de se levar em consideração o desafio que é para o professor de História sair do “convencional” pois se tornou comum um ensino de história longe da realidade, oposta daquela que os alunos fazem e experimentam, sem proporcionar ao discente oportunidade à crítica ou as suas próprias investigações e pesquisas. Se observa situações em que a boa vontade do professor de história esbarra tanto em hábitos tradicionais como na resistência da escola em acolher uma nova forma de abordar o conhecimento oferecido pelo ensino de história.

(...) compreendendo as variações dos métodos e modelos de ensino pode-se ajudar os alunos em sua construção do conhecimento; e estando abertos para revisar seus objetivos, planos e procedimentos na medida em que se desenvolve a interação com os alunos. Esse tipo de compreensão não é exclusivamente técnica, nem somente reflexiva. Não é apenas o conhecimento do conteúdo, nem o domínio genérico de métodos de



ensino. É uma mistura de tudo isso e é, principalmente pedagógico (...) (SCHULMAN, 1992, p. 12).

Em frente a este cenário, os jogos de caráter lúdico-pedagógico tem sua importância ao promoverem situações de ensino-aprendizagem que alteram a perspectiva histórica para esta ocorrer a partir do aluno e potencializam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, auxiliando no desenvolvimento da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...” (MOYLES, 2002, p.21)

O grupo acredita ser de caráter fundamental que todas as pessoas tenham acesso não apenas à tecnologias, mas ao conhecimento em si, sendo que a educação é a força mais poderosa para uma transformação social. Optamos por utilizar o método lúdico por entendermos que:

As transformações da sociedade contemporânea, bem como as novas perspectivas historiográficas, como as relações entre história e memória, tem estimulado o debate sobre a necessidade de novos conteúdos e novos métodos de ensino de história. (SCHMIDT & CAINELLI, 2004, p.24)

Desta maneira, o aspecto lúdico presente no jogo “Batalha de Madezatti” poderá aumentar o interesse dos educandos para a disciplina de História, afim de possibilitar, novas temáticas e novas abordagens, além de propiciar aos acadêmicos novas experiências didático pedagógicas.

BATALHA DE MADEZATTI

Durante nossa trajetória acadêmica, vivenciamos um tempo em que a formação dos professores tem sido pauta frequente de inúmeras discussões. Diante desse contexto de preocupação com a qualidade profissional o que em maior ou menor grau, acaba por se refletir na eficácia do ensino que se tem atualmente e, conseqüentemente, com a situação real da educação básica pública, surge o Programa Institucional de Bolsa de



Iniciação à Docência (PIBID), o qual busca promover a interação entre o ensino superior e a educação básica, nos ambientes de ensino-aprendizagem.

“O Programa Institucional de bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) surgiu como uma nova proposta, que tem como um dos objetivos valorizar e incentivar o magistério e possibilitar aos acadêmicos dos cursos de licenciatura a participação em experiências metodológicas e práticas docentes inovadoras.” (Loreiro, 2011, p.2)

Vivenciar a prática do professor de História e como se dá a aprendizagem dos alunos, torna-se, então, uma necessidade ímpar para que se possa ao menos minimizar as dificuldades enfrentadas nos anos iniciais da docência.

Apresentamos, então, o jogo Batalha de Madezatti, como uma estratégia que possibilita pontos de vista e coordenação de ações individuais e coletivas, tão necessárias para a compreensão e ação no mundo que nos cerca, seja ele passado, presente ou futuro. A atividade descrita foi realizada na Escola Estadual de Ensino Médio Caic Madezatti, localizada na cidade de São Leopoldo, no Rio Grande do Sul. O grupo desenvolveu e adaptou jogos dentro dos mais variados temas e mecânicas, neste caso o exemplo é um jogo autoral que busca articular e conectar os conhecimentos desenvolvidos em aula com os saberes individuais de cada aluno através da dinâmica proporcionada por este projeto. Isto permitiu aos alunos desenvolver relações entre os conceitos pertinentes ao assunto, trabalho em equipe e noções sobre a guerra como um evento bélico, econômico e político.

A atividade se deu por meio da aplicação do jogo na sala de aula, em dois momentos, um para a aprendizagem do jogo e das regras do mesmo por parte dos alunos e outro onde os alunos, já familiarizados com a dinâmica da atividade, desfrutaram plenamente do jogo. É muito importante que haja uma relação com a aprendizagem, de forma que seja marcado por um envolvimento, tanto do professor, quanto do aluno. E neste envolvimento, tanto o professor quanto o discente, à sua maneira, inseridos no processo ensino/aprendizagem, e experimentando o prazer das apropriações e da construção do conhecimento.



A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16).

O jogo consiste em uma simulação de uma batalha fictícia da Primeira Guerra Mundial, implementando elementos históricos em todas as instâncias do jogo. Os alunos são divididos em duas equipes, uma representando a Alemanha e outra representando o Reino Unido. Apenas em virtude de jogá-los os jogos de tabuleiro podem despertar valiosas habilidades sociais, tais como se comunicar verbalmente, compartilhar, esperar, se revezar e desfrutar a interação com os outros jogadores.

Jogos de tabuleiro podem fomentar a capacidade de se concentrar e alongar a atenção, além disso estimulam em alguns casos competição saudável (mesmo quando se perde, normalmente se aprecia o jogo por ele mesmo) e relações de coletividade onde muitas vezes é necessário o sacrifício individual, além de serem divertidos, o que é extremamente importante, pois podem ajudar a tornar alunos, antes apáticos, mais participativos ao se relacionarem com o conteúdo de forma mais dinâmica.

O que nós, como futuros profissionais da educação, devemos estar atento é que a sala de aula é um objeto de constante investigação e reflexão para o professor. Se ele estiver com o olhar atento à dinâmica do ambiente, pode fazer uma análise mais profunda para entender o que precisa ser modificado ou reelaborado.

“Podemos voltar nosso olhar para os participantes: estão envolvidos, dispersos ou confusos? Quem está alheio? Quais os alunos que mais contribuem? Quais os alunos cuja atitude favorece a participação da classe? Em contraposição quais os alunos que dominam a discussão? Quem teve sua participação inibida? Todos falaram ninguém ouviu ninguém?” (GARRIDO, 2002).

Uma parte fundamental é onde cada equipe define um aluno que será o General (sua função no jogo é de responder perguntas referentes ao conteúdo estudado, angariando recursos para sua equipe ao acertar as perguntas), dois ou três alunos que cumprem função como Estrategistas (a função destes alunos no jogo é utilizar os recursos ganhos pelo general para treinar tropas, produzir mantimentos e suprir os campos de



batalha) e de cinco a dez alunos como Comandantes (estes alunos tinham a função de comandar as tropas em campos de batalhas, utilizando uma mecânica de cartas e dados para mover e dar ordens a suas peças de tropas em um tabuleiro quadriculado).

A quantidade de educandos divididos por funções variava de acordo com o tamanho da turma. A partida era definida nos “campos de batalha”, onde duplas de alunos, cada um de uma das duas equipes, disputavam uma batalha de estratégia movendo e atacando com tropas (estas tropas são representações de soldados ou armas utilizadas pelos países participantes da Primeira Guerra Mundial), onde a vitória era definida pela conquista do “campo de batalha” por um dos jogadores. A equipe que conquistasse mais campos de batalha até o término da partida tornava-se a vencedora do jogo, essa conquista consistia no maior avanço no campo inimigo.

RESULTADOS

Percebemos, através da aplicação do jogo “Batalha de Madezatti”, que o aspecto lúdico apenas tem validade se usado na hora certa, quando há interesse do aluno pelo seu caráter desafiador. A atividade lúdico pedagógica jamais deve ser introduzido antes que o discente revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando revelar cansaço pela atividade.

O jogo, principalmente em ambiente escolar, é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

O grupo considera que a utilização de jogos na sala de aula para o ensino de história traz resultados muito satisfatórios. Ao refletir o cotidiano, mas dissociar-se inteiramente dele, o jogo proporciona espaços para a criatividade, para a imaginação e para a comparação com outras realidades históricas e modos de vida de outros povos, no



caso da experiência relatada, o cotidiano dos campos de batalha da Primeira Guerra Mundial.

É uma atividade que requer destreza, foco, intuição, cooperação, estimula a competição criando a sensação de um espaço livre de regras e de imposições. Ao sentir-se livre da avaliação dos adultos, e da punição no caso do fracasso, os alunos aderem seriamente ao jogo e a suas regras com o propósito e a expectativa de atingir as metas. Esta tomada de decisão em aderir o jogo torna a ação pedagógica possível, faz com que discentes e docentes, comprometidos no mesmo projeto, na mesma sintonia falem a mesma linguagem, aquela estabelecida previamente pelas regras do jogo.

A percepção dos alunos sobre a história é provocada através do imaginário da que se cria sobre a mesma através dos jogos torna-se perceptível através alguns comentários que surgem posteriormente onde os discentes questionaram a realidade apresentada, não apenas dúvidas sobre o passado mas como este se relaciona com o presente (um dos principais objetivos nas aulas de história, a própria estrutura do jogo permite o estabelecimento dessas relações, por exemplo: esse jogo tem suprimentos limitados que são conquistados por uma pessoa (general), distribuídos por outra (estrategistas) e utilizados por uma terceira (comandantes) o que ajuda a entender uma cadeia de distribuição de uma outra perspectiva.

Portanto cabe ao professor criar alternativas para modificar sua prática. Para Masetto, (1997, p.35) “a sala de aula deve ser vista como espaço de vivência”.

Quando o aluno percebe que pode estudar nas aulas, discutir e encontrar pistas e encaminhamentos para questões de sua vida e das pessoas que constituem seu grupo vivencial, quando seu dia-a-dia de estudos é invadido e atravessado pela vida, quando ele pode sair da sala de aula com as mãos cheias de dados, com contribuições significativas para os problemas que são vividos “lá fora”, este espaço se torna espaço de vida, a sala de aula assume um interesse peculiar para ele e para seu grupo de referência.

Ficou evidente, ao longo da realização da atividade, que o fator lúdico executa um papel de suma importância no processo de aprendizagem e para nós, como futuros professores, é fundamental reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. No



contexto da sala de aula precisamos ter em mente que há momentos tanto de uso do livro didático, como de tecnologias da informação, jogos e dinâmicas, entre outros elementos que facilitem o processo de ensino e aprendizagem. Principalmente no mundo pós-moderno, o qual o docente encara desafios diários de transformar as práticas de ensino atrativas e estimuladoras, para então se chegar ao conhecimento científico.

Através da atividade, o grupo percebeu e vivenciou que a sala de aula além de ser um lugar de pesquisa para o professor, é também um espaço formador para o aluno, onde ele pode, por via de experiências lúdico-pedagógicas, aprender a refletir melhor as idéias e a ressignificar suas concepções, além de despertar o interesse do aluno, para que se torne sujeito ativo de suas ações, participando de construções coletivas, resgatando sua autoestima, valorizando suas estratégias e pensando na coletividade da turma como uma maneira de somar ao seu crescimento interior, além de facilitar sua aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, da imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação”. (PEREIRA, Nilton Mullet e GIACOMONI, Marcello Paniz, 2013, p.18)

A expressão “modernização do ensino”, por diversas vezes é carregada de equívocos e temos a tendência em acreditar que são necessários equipamentos como projetores, computadores, entre outros instrumentos tecnológicos para termos aulas dinâmicas e nesse interím não nos preocupamos se a mensagem que nos propormos a apresentar tem validade.

O grupo percebe que as novas tecnologias podem ser usadas como ferramentas para ajudar a desenvolver aulas mais dinâmicas, mas o que motiva os alunos é a percepção deles como sujeitos históricos ativos, não apenas como receptores de um



conhecimento mas como construtores deste, capazes de tomar decisões e arcar com as consequências de sua escolha.

Não é o uso dessas novas tecnologias que vai formar o conhecimento, mais sim a integração do aluno com o mundo. “O acesso a grande quantidade de informação não assegura a possibilidade de transformá-la em conhecimento. O conhecimento não viaja pela internet. Construí-lo é uma tarefa complexa, para a qual não basta criar condições de acesso à informação.” (MARTÍNEZ. In:TEDESCO,2004,96)

Aliás, a consciência da fantasia, de “só fazer de conta” no jogo, conforme destaca Johan Huizinga, “não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento. [...] Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (HUIZINGA, 1990, p. 11). Desta forma, o jogo “captura” os jogadores para a “existência dentro de um outro plano” e, assim, convoca a imaginação de seus participantes, exigindo o exercício da criatividade. É necessário fabular, seguindo sempre as regras estabelecidas de criação compartilhada de ilusões.

Além disso, foi interessante e recompensador perceber que, embora os alunos ainda estejam em ambiente escolar e devam seguir as normas de conduta, o uso do jogo criou um ambiente levemente mais informal que auxilia na construção de laços entre a turma e o professor, laço esse que não terminou naquela aula mas se expandiu para o restante do cotidiano escolar.

O que nós, como grupo do PIBID verificamos, é a necessidade de repensar constantemente o ensino de História. Procuramos uma prática docente que se afaste da forma tradicional do “professor-enciclopédia” e se aproxime do “professor-consultor” que auxilie os discentes a construir o conhecimento no ambiente escolar. É uma experiência enriquecedora oferecer, junto ao professor, subsídios para a construção do conhecimento e ensinar o aluno a raciocinar de forma questionadora e problematizadora, o leva à busca de soluções, levando-o a participarem ativamente das aulas, colocando de lado a figura do aluno como exectador passivo e o tornando um ator ativo do conteúdo proposto, construindo e aprendendo de forma autônoma e ativa.



A utilização do jogo “Batalha de Madezatti” como ferramenta pedagógica não fez milagres em sala de aula- devemos desconfiar de soluções milagrosas na educação- também não é solução para todos os problemas de aprendizagem de conteúdos e de atitudes. No entanto, observamos que pela experiência de aplicação do jogo que ele pode ser uma ferramenta valiosa em sala de aula, visto que o discente decide suas jogadas e assume responsabilidade por elas. Além de desenvolver a capacidade de autonomia, o aluno desenvolve seu senso crítico, aprende a importância de ações coletivas e aceita o valor de seguir regras.

Todo processo de aprendizagem que foi mobilizado, tanto pelos membros do PIBID quanto pelo professor, permitiu esclarecer as estratégias construídas pelos alunos para a resolução de problemas, porque tornou evidente os conceitos utilizados, o que colaborou para o esclarecimento de conteúdos e para a superação de concepções equivocadas.

Consideramos urgente a tarefa de reformular o papel da escola, com a finalidade de adaptar-se às mudanças de caráter sociais e tecnológicas e às necessidades de adequação da educação para o século XXI. Por meio da nossa experiência, acrescentamos que o uso da ferramenta lúdico-pedagógica causou mudanças positivas na rotina da sala de aula, superando o “decorar nomes, datas e fatos” e colaborando para resolver graves problemas pedagógicos como a indisciplina, a apatia e a exclusão.

Jogando em sala de aula, o aluno aprende a fazer escolhas e a aceitar as consequências destas, tornando-se um ser mais completo e capaz de produzir conhecimentos e estratégias, e não simplesmente de apenas reproduzir o que lhe é fornecido.(TEIXEIRA, Ricardo Roberto Plaza; APRESENTAÇÃO, Katia Regina dos Santos da, 2014)

Definimos como enriquecedora e desafiadora a experiência com jogos em sala de aula. Desafiador na medida em que o ambiente da sala de aula foi o mais estimulante possível para proporcionar a construção do conhecimento e a busca pelo saber e enriquecedor pois nos sentimos parte do desenvolvimento do educando, fornecendo os meios para progredirem na vida dentro e fora da sala de aula.



REFERÊNCIAS

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

GARRIDO, Elsa. Sala de aula: Espaço de construção do conhecimento para o aluno e de pesquisa e desenvolvimento profissional para o professor. In: CASTRO, Amélia Domingues de; CARVALHO, Anna Maria Pessoa de .(org.). **Ensinar a ensinar: Didática para a escola fundamental e médio**. São Paulo: Pioneira, Thomson Learning , 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LOUREIRO, D. Z.; OLIVEIRA, F. T. O. **PIBID - Uma Interseção de Conhecimentos Entre a Realidade Escolar e a Universidade**. Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas. Cascavel: UEOP, 2011.

MARTÍNEZ, Jorge H. Gutiérrez, **Novas tecnologias e o desafio da educação**. In: TEDESCO, Juan Carlos (org.) **Educação e novas tecnologias: esperança ou incertezas?** São Paulo: Cortez, 2004.

MASSETTO, Marcos T.. Didática: **A aula como centro**. São Paulo: FTD, 1997.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PEREIRA, N.M. & GIACOMONI, M. "Flertando com o caos: os jogos no ensino de história". In: **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre, Evangraf, 2013, p. 9-24.

SCHIMIDT, Mário Furley. **Nova história crítica da América**. São Paulo: Nova Geração, 1998.

SCHULMAN, L. **Renewing the Pedagogy of Teacher Education: The Impact of Subject Specific Conceptions of Teaching**. Paper apresentado no Simpósio sobre Didáticas Específicas en la Formación de Profesores, Santiago de Compostela, 1992.

ISSN: 2359-1064

V. 4 ED.1
2017



TEIXEIRA, Ricardo Roberto Plaza; APRESENTAÇÃO, Katia Regina dos Santos da.
Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática.
Revista Linhas, Florianópolis, v. 15, n. 28, p. 302-323, jan./jun. 2014.