

PARAIBA. Secretaria de Estado da Educação e Cultura. Coordenação de Ensino Fundamental. **Referenciais Curriculares do Ensino Fundamental da Paraíba**. João Pessoa: Grafset, 2010.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**: Polêmicas do nosso tempo. 32ª edição. Campinas – SP: Editora autores associados, 1999.

## **DISCOGRAFIA**

**Fábrica** (Renato Russo), Legião Urbana. CD/Vinil/Digital, EMI, 1986.

## **O USO DE JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Joalisson Jeronimo da Silva

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB - I)

Joalissonhisto2017@gmail.com

Joabe Barbosa Aguiar

Universidade Federal de Campina Grande (UFCG - I)

joabe-historia@hotmail.com

## **RESUMO**

Esse artigo tem como objetivo apresentar a importância do uso dos jogos como recurso didático inovador no ensino de história para alunos do 7º ano do fundamental II. Com o conteúdo de feudalismo, pretendemos por meio do uso dos jogos tornar a aula de História mais dinâmica e participativa para os alunos do 7º ano por meio do uso dos jogos no ensino de história a aula deixa de aula teórica que na visão dos alunos são monótonas, para se torna uma aula prática e dinâmica, pela qual o aluno vai estudar o conteúdo de feudalismo nas mais variadas fontes históricas, para conseguir responder as questões e avançar de nível, desta forma o aluno compreendera o assunto de feudalismo de uma forma mais clara, objetiva, dinâmica e divertida além de criar sua própria visão deste período pois este vai buscar em fontes históricas mediado pelo professor o conhecimento deste conteúdo para responder as questões e avançar de nível.

**Palavras chave:** Jogos; Dinâmica; Ganhos-educacionais.

## **INTRODUÇÃO**

A temática que iremos abordar por meio deste artigo, foi trabalhada pelos residentes do curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Estadual da Paraíba em salas de aulas da escola municipal Judith Barbosa de Paula Rego para alunos do 7º ano do município de Queimadas. Esse artigo objetiva apresentar os ganhos educacionais que o uso recursos didáticos como o uso de jogos de trilhas proporcionam ao ensino de história, ganhos esse como o de torna o ensino de história mais dinâmico, e claro o de tornar o aluno mais criticopois este vai buscar em fontes históricas o conhecimento para responder as questões.

Lecionar aulas de História para o ensino fundamental tem sido um desafio muito grande para os professores de História. Como fazer para que as aulas de história se tornem mais interessantes para os educandos do ensino fundamental? Essa é uma pergunta que vem sendo muito discutida no meio acadêmico. Uma das estratégias adotadas pelos Residentes de História foi o uso do jogo de trilhar da História por avaliarmos que a criança aprende melhor brincando, desta forma o recurso didático que utilizamos foi o jogo criado por nos residentes.

Constantemente vemos alunos reclamando do ensino de História, atribuindo a aula e a matéria como algo que não sirva para sua vida, falando o porquê de se estudar conteúdos que é longe de sua realidade, dando ênfase as matérias de exata e desprezo total a matéria de história, todas estas visões que o aluno do ensino fundamental tem do ensino de história ocorre por conta da falta de inovação no ensino de história onde o professor ainda segue o modelo de ensino jesuítico no qual o aluno é uma folha de papel em branco sem conhecimento e o professor é o dono do saber, onde o professor quer que através da transmissão do conteúdo por via oral o aluno aprenda sobre o conteúdo para ele passado.

Está nas mãos dos docentes e dos discentes acadêmicos de história fazer com que a aula de história seja mais dinâmica de interesse do aluno, usando a ferramenta

primordial que o aluno do ensino fundamental tem que é o desejo de agir, e a curiosidade.

Quando a gente pensa em aula de História nas escolas para alunos do ensino fundamental, logo nos vem na cabeça aulas no modelo tradicional (quadro+ livro didático), onde todo conhecimento que é passado pelo professor ao aluno pela via da oralidade caracterizado nesse padrão. Por fim seguindo o modelo tradicional, a forma que o professor avalia os alunos é pelo método da avaliação escrita ou pela avaliação de alternativas, onde esse modelo de avaliação não leva ao aluno a pensar, problematizar e ter sua própria visão daquele período histórico. O grande problema do uso desse modelo de avaliação é que o aluno ele apenas memoriza o conteúdo e vomita na avaliação, sem que haja nenhum entendimento daquele período.

Docentes e discentes do curso de história se perguntam o porquê do continuo da pratica das aulas de História continuar no modelo tradicional mesmo com tantos recursos didáticos inovadores na atualidade, com base na experiência que tivemos com outros colegas professores de História na escola Judith enumeramos em três as possíveis causas que leva o docente História a continuar em pleno século XXI a continuar com esse modelo, a primeira causa seria, a falta de tempo visto que muito professores de História dão aulas em mais de uma escola e nesse quadro o professor dar aula em mais de uma turma. A segunda possível causa que leva o docente de história a seguir com o modelo tradicional pode ser dividida em dois fatores: primeiro os alunos não tem recursos para que comprem material para uma aula inovadora, onde nesses casos a escola também não recurso material para ceder ao professor e este levar para seus alunos uma aula inovadora. Por fim a pior das possíveis causas é quando, o professor ou a escolar não que inovação no ensino, onde estes querem seguir apenas o modelo tradicional teórico. Todos esses possíveis fatores acarretam em uma aprendizagem ineficaz.

A utilização apenas do modelo de aula no estilo tradicional apresenta para o ensino algumas imperfeição, pois o ensino apenas por via oral, mais quadro e livro didático torna o aluno passivo ao ensino de História, o aluno é apenas um mero receptor de informações sem que leve o aluno a pensar e ter sua própria visão daquele período.

Pesquisadores vêm trabalhando nesses últimos tempos tentando buscar soluções para que sejam superado esse modelo tradicional nas aulas de História, a partir das discussões nos congressos os pesquisadores passaram a analisar novas práticas que se adequem a atual realidade escolar brasileira usando novas formas de aulas com o uso do recurso didático para um ensino mais eficaz.

O sucesso do recurso didático como os jogos nas aulas de História, acontece porque essa estratégia educacional transforma uma aula teórica em uma aula teórica-prática que em geral os alunos que são ainda crianças ou pré-adolescentes aprendem o conteúdo em uma forma de brincadeira e de passa tempo. Desse modo, Costoldi e Polinarkevai afirma que:

Os recursos didático-pedagógicos surtem maior efeito nas aulas apresentadas aos alunos do ensino fundamental (séries iniciais), por serem ainda crianças e se interessarem muito mais por aulas diferentes torna-se mais fácil para uma criança se envolver mais durante a aula com recurso pelo “espírito de brincadeira” que ela ainda possui. (COSTOLDI apud POLINARSKI, 2009, p. 4)

Recursos didáticos são todas as ferramentas que o docente utiliza para que haja uma melhor aula e uma melhor compreensão do conteúdo por parte dos alunos. Nos dias atuais se torna-se difícil dar aulas sem o uso de recurso didáticos, pois na medida que a sociedade avança o docente tem que seguir os mesmos caminhos caso contrário suas aulas se torna ultrapassada, gerando o desinteresse dos alunos por esse motivo o professor deve seguir sempre avançando junto com a modernidade.

[...] o professor deve ter formação e competência para utilizar os recursos didático-pedagógicos que estão ao seu alcance e muita criatividade, ou até mesmo construir juntamente com os alunos, pois, ao manipular esses objetos a criança tem a possibilidade de assimilar melhor o conteúdo. Os recursos didáticos não devem ser utilizados de qualquer jeito, deve haver um planejamento por parte do professor, que deverá saber como utilizá-lo para alcançar o objetivo proposto por sua disciplina. (SOUZA, 2007, p. 111)

O docente deve escolher previamente que recurso didático se encaixa melhor em sua sala de aula, para os residentes de história a escolha se deu pelo o uso de jogos, pois

com base em experiências em turmas passada quando o preceptor responsável pelos residentes levava para seus alunos o uso de jogos, e nesse ponto via uma eficácia no ensino.

O uso dos jogos no ensino de História se mostra eficaz, pois:

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, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação. [...] jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula. (GIACOMONI; PEREIRA, 2013, p.19)

Quando utilizamos nas aulas de História o uso dos jogos para alunos do fundamental II nos permite levar o conteúdo de uma forma dinâmica e divertida, trazendo para o ensino ganhos educacionais que vão além do entendimento do conteúdo por parte dos alunos. O uso dos jogos no ensino de História condiciona nos alunos ganhos educacionais como o de raciocinar mais rápido para responder as questões e deter sua própria visão daquele período.

Diante do que aqui foi discutido, esse artigo vai apresentar um jogo que foi construído e aplicado na escola Judith de Paula Rego em sala de aula do 7º ano C pelos os residentes de História, Esse jogo tem como objetivo levar para alunos do 7º ano um ensino sobre o período medieval de forma mais dinâmica, divertida e claro eficaz.

## **METODOLOGIA**

A partir do momento que houve a definição por parte dos residentes e do preceptora escolha de qual recurso didático inovador seria escolhido, que nesse caso foi o “jogo de trilha” por conta de experiências positivas da utilização dos jogos no ensino de história em turmas de anos anteriores, quando o preceptor Joabe Aguiar levou para seus alunos do 7º ano, 8º ano e 9º ano esse recurso inovador, o grupo de residentes começou a se pensar como deveria ser usado esse jogo na prática. Ficou assim definido que a utilização desse jogo se daria pela a divisão da sala em duas equipes, equipe “os cruzados” vs equipe “ Os bellatores”. Foram escolhidos também os capitães para que

fossem responsáveis por escolher seus colegas de equipe, desta forma quando divididos os alunos em duas equipes esses alunos foram levados para a quadra da escola onde lá começava a disputa.

Na quadra onde aconteceria a disputa entre a equipe “Os cruzados” vs equipe “Os bellatores” foi feito duas trilhas dos numerais 1 ao 30, onde seria passado para as equipes perguntas sobre a temática do medievo, perguntas essas relacionadas com o presente, perguntas de alternativas dentre outras. Objetivo da equipe para se sair vencedora da disputa é bem simples chegar ao numeral 30 primeiro que a outra equipe, para isso a equipe teria que responder as questões passadas pelos os residentes de história.

Nas regras do jogo Trilha da História também estava incluído que os capitães só poderiam responder três perguntas isso para que todos os alunos participassem do jogo, também estava incluso que os capitães, apesar de só responderem três perguntas, poderiam dá dicas para seus demais colegas de equipe, nas regras do jogo trilha da História estava também inserido que a cada questão errada a equipe voltaria uma casa. Por fim, o jogo trilha da história continha também questões extras e que a equipe respondesse andaria a duas casa a mais.

Para a confecção do jogo trilha da História cada equipe recebeu dos residentes, 15 pedaços de folha de ofício que serviria para eles fazerem os números 1 a 30, giz de cera para que os alunos pintassem os números da forma que eles quisessem, por fim o durex era para que eles colassem os numerais no chão da quadra. Todos esses procedimentos eram acompanhado de perto pelos os residentes.

Antes que os alunos partissem para a aula pratica-teórica com a utilização do lúdico, os alunos primeiro tiveram uma série 6 aulas teóricas para compreender melhor o que foi aquele período da História. Nas duas primeiras aulas foi passado para os alunos do 7º ano, a herança cultural que o povo que viveu no período medieval herdou dos povos germanos e romanos, herança é essa como o “comitatus” herdado dos povos germanos que mais tarde se tornaria a relação de Suserania e Vassalagem e o “Colonato” que depois se tornaria no período medieval o processo de servidão entre o senhor feudal proprietário e o camponês que trabalharia nessa terra para seus sustento e claro para o sustento de toda sociedade feudal. Nas terceiras e quartas aulas foi apresentado para os alunos como se

dividia a sociedade feudal (clero, guerreiros, camponês) e a importância que cada tinha sobre a outra, além disso foi mostrado ao aluno como a economia se dava a economia daquela sociedade, nas duas aulas restante foi passado para os alunos qual era a diferença entre manso servil e manso senhorial e o que era as terras comunais. Por fim, os residentes apresentaram para eles a proposta do uso dos jogos na aula de história, como se desenvolveria os jogos e quais fontes pesquisassem para conseguir responder as questões.

Dentro das aulas foi trabalhado também o conteúdo sobre “O papel da mulher na idade média” para levarmos ao nossos alunos que a mulher também é participativa da história ao longo dos períodos históricos. Para uma melhor compreensão desta temática pelos os alunos, aliado com a falta de tempo que se tinha para concluir essa primeira fase do trabalho e a deficiência que o livro didáticos usado na escola Judith tem com temática, pois o livro coloca esse tema com secundário e com um conteúdo extremamente raso, foi preciso o auxílio de outro recurso didático o uso do Data show para a utilização de trechos de vídeos tirados da internet.

Pós aulas teóricas, os alunos tiveram contato o lúdico no ensino de história e ficaram bastante felizardos, pois acostumados com ensino altamente teórico quando se depararam com o uso do lúdico na aula de história viram um aula diferente, dinâmica e com ensino eficaz.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados que buscávamos por meio do jogo Trilha da História foram alcançados visto que conseguiram compreender o conteúdo de forma coesacriaram sua própria visão daquele período, e além do mais puderam ver que aula de história pode se dinâmica e divertida e rica em conhecimento. Fica claro por meio deste artigo que o docente que utiliza o lúdico no ensino de história suas aulas vão apresentar um salto educacional gigantesco, visto que o lúdico torna uma aula mais dinâmica e prazerosa proporcionando a participação do aluno.

*Figura 2: Alunos do 7º ano da equipe Bellatores discutindo resposta de uma determinada questão do jogo trilha da História.*



Fonte: JoalissonJeronimo (2019)

*Figura 3: Alunos do 7º ano da escola Judith de Paula Rego elaborando o jogo trilha da História*



Fonte: Joalisson Jeronimo (2019)

*Figura 4: Residentes observando a resposta da Aluna Sarah Santos para saber se a resposta estava correta e se a equipe Bellatores avançaria na trilha da História.*



Fonte: Joalisson Jeronimo (2019)

Neste artigo, apresentamos de forma clara a importância de se trabalhar com recursos didáticos como o lúdico no ensino de História para alunos do fundamental II, visto que ao utilizarmos esse recurso no ensino de História os alunos podem observar que o ensino de História não está só restrito a narrar fatos do passado que na visão deles de nada interfere no presente. Diante do que aqui debatido é de extrema importância que os docentes de História utilizem recursos didáticos para auxiliar na aprendizagem dos seus alunos. Vale salientar que este artigo não tem como objetivo acabar com o modelo tradicional de ensino, pois reconhecemos a importância do ensino teórico, porém o grande objetivo deste artigo é mostrar o grande salto educacional que se unirmos o modelo teórico e prático pode se ter no ensino de História para alunos do fundamental II.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A experiência que o programa Residência pedagógica proporciona aos discentes acadêmicos é algo de imenso valor para as futuras carreiras profissionais destes, visto que o Residente ao ser inserido na escola pode fazer dela um laboratório de pesquisas onde ele pode testar juntos com seus coordenadores estratégias educacionais para um melhor ensino escola. Desta forma quando o Discente acadêmico se forma ele já tem a experiência no ensino escolar e ademais já sabe quais estratégias educacionais utilizar para uma determinada turma, pois já teve uma rica experiência em sala de aula graças ao programa residência pedagógica.

Além dos benefícios que a Residência pedagógica proporciona aos seus residentes, o programa também vai beneficiar as escolas que acolhem seus residentes visto que estes vão levar para escolas que acolheram o programa Residência pedagógica como é o caso da escola Judith de Paula Rego inovações para ensino escolar, graças as reuniões que acontecem entre residentes, coordenadores e preceptores.

## **REFERÊNCIAS**

SOUZA, S. E. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. ArqMudi. 2007. Disponível em: . Acesso em: 6 mar. 2017.

CASTOLDI, R; POLINARSKI, C. A. **A utilização de Recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem**. In: II SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE CIENCIA E TECNOLOGIA. Ponta Grossa, PR, 2009.

Disponível em: <[http://www.pg.utfpr.edu.br/sinect/anais/artigos/8%20Ensinodecienciasnasseriestiniciais/Ensinodecienciasnasseriestinicias\\_Artigo2.pdf](http://www.pg.utfpr.edu.br/sinect/anais/artigos/8%20Ensinodecienciasnasseriestiniciais/Ensinodecienciasnasseriestinicias_Artigo2.pdf)>. Acesso

ESCOLANO, A. C. M; MARQUES, E. de. M; BRITO, R.R. de. **Utilização de recursos didáticos facilitadores do processo ensino aprendizagem em ciências e biologia nas**

**escolas públicas da cidade de Ilha Solteira/SP.** In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO: EDUCAÇÃO, TRABALHO E CONHECIMENTO: DESAFIO DOS NOVOS TEMPOS. Pota Grossa, PR, 2010.

Disponível em:<[www.isapg.com.br/2010/ciepg/download.php?id=90](http://www.isapg.com.br/2010/ciepg/download.php?id=90)>.

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. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 147-167.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar é aprender.** In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 63-99.

MEINERZ, Carla Beatriz. **Jogar com a História na sala de aula.** In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 99-177.

## **A LITERATURA DE CORDEL NO ENSINO DE HISTÓRIA: UM RECURSO PARA ALÉM DO LIVRO DIDÁTICO**

Roberto Ferreira

Graduado em História pela Universidade Federal de Campina Grande UFCG CFP/  
Cajazeiras PB

[robertoferreirarf@hotmail.com](mailto:robertoferreirarf@hotmail.com)

### **RESUMO**

A Literatura de Cordel tem assumido finalidades diversas e significativas. Entre as quais, o poder de emocionar, trazer humor, e de uma maneira que daremos mais destaque, a função de narrar fatos e eventos importantes para a História, e que por sua vez, tiveram suas narrativas transmitidas em versos nos folhetos. Essas narrativas constroem um rico