

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COMO RECURSO DE MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Hyrvinn Edward Conceição Ormond¹, Jéssica Luisa Melo do Monte², Ketylen Karyne Santos da Silva¹

¹Escola Estadual Carlos de Castro Brasil – Corumbá-Mato Grosso do Sul

hyrvinnormond@outlook.com, jessicamonte@outlook.com, ketylenk@hotmail.com

Resumo

Este projeto tem por finalidade incentivar os alunos do 6º ano A na criação de jogos lúdicos a fim de estimular o aprendizado e assimilação dos conteúdos da disciplina de História. Com a realização do projeto, podemos perceber a importância do uso de recursos diversificados, como também incentivá-los a ensinar outros alunos sobre temas que já aprenderam e utilizando jogos que eles mesmos criaram. Dentre os jogos criados, podemos destacar: Jogo da memória, de percurso, forca, quebra-cabeça, joga de encontrar erros e etc. Como a execução do projeto, podemos perceber um crescimento nas notas, que pode estar relacionado diretamente a isso ou a outros fatores. Como também um melhor relacionamento e estímulo de troca de conhecimento entre os colegas.

Palavras-chave: Jogos, conhecimento, brincadeira, cruzada.

Introdução

Este projeto foi realizado pelos alunos do 6º ano “A” do Ensino Fundamental da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil - EECCB, durante a disciplina de História. Muitas vezes aprender sobre o passado é algo cansativo e de difícil assimilação devido se tratar de uma história extensa e complexa. Com isso, sob iniciativa da professora, os alunos foram estimulados a criarem diferentes jogos sobre o conteúdo que estavam estudando.

Segundo Giacomoni (2013), os jogos permitem que o aluno sintam-se inserido no contexto histórico, ou seja, ele se “transporta” para o espaço-tempo da temática do jogo, possibilitando-lhe, assim, uma melhor compreensão do tempo histórico e de parte de sua complexa forma de organização. Em cada tema estudado, como Índia, China e Grécia, os alunos do 6º ano A, criaram jogos que auxiliaram na assimilação do conhecimento aprendido. E com o passar do tempo vários jogos foram sendo criados e colocados em práticas pelos próprios alunos. Diante da análise das notas do primeiro e segundo semestre, podemos perceber um crescimento, o que pode possivelmente estar relacionado a inserção dos jogos lúdicos na prática do ensino de História. Após tal atividade ter se consolidado como prática no final do ensino de cada conteúdo, os alunos do 6º ano “A”, desenvolveram os jogos com os alunos do vespertino do 6º ano “B”. O professor de História do 6º ano “B” (vespertino) transmitia o conteúdo e no final da aula os alunos do 6º ano

“A” (matutino) desenvolviam os jogos com eles. O ato de desenvolver os jogos com os alunos do vespertino permitiu que os alunos do matutino se desenvolvessem e aprimorassem mais o seu conhecimento. É importante estabelecer uma boa relação na comunicação; pois, ele deve pensar numa forma de registrar a conversa e os acontecimentos sobre a atividade realizada. Uma vez que esses podem ser realizados de forma oral, desenhos ou produção textual. As brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da oralidade, na escrita e ainda permitem a criança relacionar o conhecimento prévio com os novos aprendidos através da brincadeira (Almeida, 2011). “Toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem” (RAU, 2007).

Metodologia

Para a execução do projeto foi necessário inicialmente introduzir o conteúdo ao qual estava sendo estudado na aula, conforme a ementa curricular. Conforme ilustrada (na Fig. 1) em seguida:

- 1º Os alunos foram divididos em grupo;
- 2º Criaram jogos pensando na temática estudada;
- 3º Os alunos do 6º ano A, jogavam os jogos criados pelos diferentes grupos da sua sala;
- 4º Os alunos do 6º ano “A” (matutino), realizaram os jogos criados com os alunos do 6º ano “B” (vespertino);



Figura 1. Alunos divididos em grupos para criar o jogo de percurso. **Fonte:** Silva (2018).

¹ aluno do 6º ano A do Ensino Fundamental da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.

² aluna do 6º ano A do Ensino Fundamental da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.

¹ professora de História do 6º ano A, da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.

Segundo Almeida (2011) conceitua-os de forma diferente, visto que “O jogo é, pois, um “quebra-cabeça” [...] mas uma atividade real para aquele que brinca”. Percebe-se que eles completam a ideia um do outro justificando o desenvolvimento em vários aspectos como: cognitivo, motores, afetivo e social no processo educativo.

O jogo de percurso sobre conteúdos de História, consiste na criação de um percurso, os jogadores lançam os dados e avançam com os peões conforme o participante responder corretamente a pergunta, como pode ser observado na figura 2.

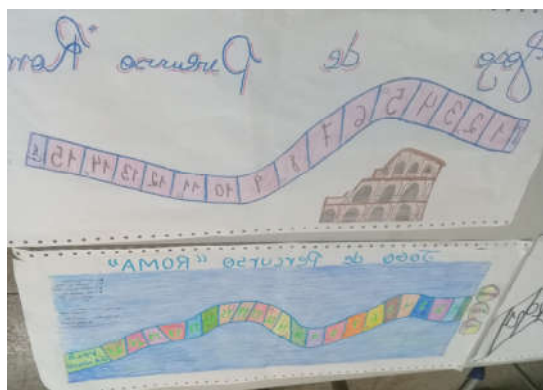


Figura 2. Jogo de percurso “Roma”.
Fonte: Silva (2018).

Segundo Rau (2007), o processo de construção do saber através do jogo como recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento”. Essas ações são imprescindíveis para que ocorra, de fato, a aprendizagem.

Resultados e Discussão

O projeto buscou incentivar os alunos do 6º ano “A” na criação de jogos lúdicos a fim de estimular o aprendizado e assimilação dos conteúdos da disciplina de História. Com isso, pudemos observar que aprender sobre a história do passado é visto de forma cansativo, porém a inserção dos jogos, permitiu um novo olhar sobre a disciplina. Além de dar autonomia para os alunos. Como o desenvolvimento dos jogos, podemos perceber um aprendizado maior, como também uma interação e uma troca de aprendizado entre eles. O fato de criar jogo para ser jogado por uma outra série, permitiu que os alunos se tornassem transmissores de conhecimento e não somente ouvintes.

Considerações Finais

Com o desenvolvimento do projeto intitulado “A utilização dos jogos como recurso de motivação e aprendizagem para o ensino de História”, foi possível identificar que muita mais que trazer jogos para ser jogado pelos alunos, o fato de permitir que eles criem esses jogos conforme seus interesses

e ideias é possível obter um resultado mais profundo. Aonde o conhecimento, não vem somente do professor para o aluno, mas também do aluno para o professor. E com isso, passa a ser mais significativo e marcante.

Agradecimentos

Agradecemos aos alunos do 6º ano “A” e “B”, pela participação do projeto da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.

Referências

- GIACOMONI, M. P; PEREIRA, N. M. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.
- DE ALMEIDA, S. R. B. **Os Jogos e a Brincadeira no Desenvolvimento da Aprendizagem**. 2011. Disponível em: <http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa/OS_JOGOS_E_A_BRINCADEIRA_NO_DESENVOLVIMENTO_DA_APRENDIZAGEM_%20SÓLANGE%20BARBOSA.pdf>. Acesso em: 15.Ago.2018.

THE USE OF GAMES AS A RESOURCE OF MOTIVATION AND LEARNING FOR HISTORY TEACHING

Abstract: *The purpose of this project is to encourage 6th grade students to create playful games in order to stimulate the learning and assimilation of the contents of the History course. With the realization of the project, we can realize the importance of using diversified resources, as well as encouraging them to teach other students about topics they have already learned and using games that they have created themselves. Among the games created, we can highlight: Memory game, of course, forca, puzzle, play to find errors and etc. As the execution of the project, we can perceive a growth in the grades, which may be directly related to this or to other factors. As well as a better relationship and stimulation of knowledge exchange among colleagues.*

Keywords: Games, knowledge, Just kidding, crusade.

¹ aluno do 6º ano A do Ensino Fundamental da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.

² aluna do 6º ano A do Ensino Fundamental da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.

¹ professora de História do 6º ano A, da Escola Estadual Carlos de Castro Brasil.