



## JOGANDO ESTIMULAMOS O APRENDIZADO EM HUMANAS RELATO DE EXPERIÊNCIA NA OFICINA DO PIBID

**\*Diego Weimar dos Santos<sup>1</sup>**  
**Carlos Willian Schnavanz Salgado<sup>2</sup>**  
**Vera Lúcia dos Santos Schwarz<sup>3</sup>**

Eixos Temáticos: Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio

**Resumo: Introdução:** Este trabalho vem apresentar métodos lúdicos para uma melhor exploração do aprendizado quanto as disciplinas de ciências humanas no ensino médio. Ele trata de um jogo, elaborado por um grupo de bolsistas do PIBID-Ciências Sociais e está implantado na Escola estadual de ensino médio Antônio Leivas Leite, situada no bairro Cohab Tablada na cidade de Pelotas. Igualmente esta oficina será aplicada em outras escolas que participam do programa de iniciação à docência, onde, a ciências sociais tiver bolsistas. Além disso, temos o compromisso de despertar nos estudantes a motivação necessária, para que, eles tenham uma melhor compreensão das disciplinas, no que, tangem aos seus conteúdos e conceitos primordiais. De acordo com Freire (2015) para o educador “Uma de suas tarefas primordiais é trabalhar com os educandos a rigorosidade metódica com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis”. Por isso, nosso empenho em buscar ferramentas metodológicas que sirvam para auxiliar no ensino e aprendizagem, ao mesmo tempo que, despertamos o interesse que os alunos já não mais demonstram por nossas disciplinas.

### **Objetivos:**

Portanto, nosso objetivo geral é dinamizar as aulas de humanas, de forma que, o conteúdo não fique só na teoria e nos conceitos didáticos de um livro, mas sim, essas tenham a clareza e desenvoltura de aulas dinâmicas e participativas, onde, os alunos possam se apoderar dos conceitos e das teorias. Isto é, por uma imersão em uma viagem que os conduza a construção do seu próprio aprendizado. Segundo Pacheco (2013) Os professores devem servir como monitores e os alunos devem conduzir o processo de seu aprendizado de forma que os

<sup>1</sup> Acadêmico, UFPEL, Ciências Sociais, Capes, linux.weymar@gmail.com\*

<sup>2</sup> Acadêmico, UFPEL, Ciências Sociais, Capes, carloswillianschnavanz@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora Professora, UFPEL, vlsschwarz@gmail.com



educadores os guiem sempre que esses tiverem dificuldades. Buscamos, com isso que, o aluno atinja seus potenciais, e consiga desenvolver sua capacidade cognitiva para afixar os conteúdos com maior facilidade, através de confecção de mapas mentais.

### **Referencial Teórico:**

O jogo como atividade lúdica propõe que a sala de aula se torne um ambiente mais agradável facilitando o processo de ensino e aprendizagem. Assim também a criação, adaptação ou recriação de um jogo faz com que o docente avance para além de sua zona conforto, estabelecendo nova interação no ambiente escolar, deixando este mais agradável. Por isso, ainda que o trabalho se desenvolva com jogos já existentes é necessário ao professor a escolha sensível do que melhor trabalhe os conteúdos universais de base, convergindo com as necessidades, dificuldades e simpatia da turma. Segundo Campos e Macedo (2011) “Quando os jogos substituem os conteúdos disciplinares, consegue-se dar maior foco na forma de ação do professor, no como ele ensina, confrontando os educadores em formação com uma situação onde não é possível o ensino baseado na transmissão direta”. Igualmente as competências desenvolvidas na elaboração/adaptação do jogo “Ocupa Brasil” nos remetem a criatividade, responsabilidade com a função mediadora e expansão da cultura de cada indivíduo envolvido neste processo. Em outras palavras, foi a partir de elementos concretos (conteúdos e o jogo de tabuleiro) que o esforço se voltou em como situar historicamente e sociologicamente os discentes nas relações sociais e opressão que permeiam o Brasil. Além disso, o confronto travado na batalha do tabuleiro permite que o jogador viaje pela história e território brasileiro através de uma projeção do real e dessa forma crie alternativas para problemas do passado na elaboração de táticas que lhe permitam resistir afim de vencer o jogo. Podemos considerar também a importância dos jogos educacionais nesta citação:

Os jogos educacionais, de fato, estimulam o desenvolvimento cognitivo, auxiliando na criação de estratégias para a solução de problemas. Passada a fase inicial da brincadeira, o aluno demonstra pouco a pouco uma perspectiva bastante individual de atingir o objetivo proposto e isso implica em ganhos cognitivos que ocorrem de forma gradativa. (FALKEMBACH, 2009).

Do mesmo modo, um jogo que envolva conteúdos de história, geografia e sociologia permite mais do que conhecer o passado, tem como pretensão despertar as consciências para o presente, onde os conflitos tratados pelo jogo não se esvaziaram, os momentos atuais deixam evidente que não passa de retórica a aceitação da miscigenação como geradora da nação



brasileira. Assim também é latente a necessidade que as esferas responsáveis pela produção de conhecimento valorizem e analisem com criticidade a história nacional. Para Cunha (1988). “O jogo didático e pedagógico se trata daquele fabricado com o objetivo de proporcionar múltiplas e determinadas aprendizagens, diferencia-se do material pedagógico, por nele conter o aspecto lúdico”. Por isso, é utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES, 2001). Analisando de outro modo, o jogo não é considerado o fim, mas sim o eixo que conduzirá a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a sua compreensão e aquisição de mais informações (KISHIMOTO,1996).

### **Metodologia:**

Nossa metodologia foi aplicar dentro de um jogo de tabuleiro conteúdo histórico e geográfico nacional, aliando a isto, incluímos um conteúdo de sociologia onde visamos debater com os alunos as questões sociais como dominação, território, governo, estado, direitos civis, dentre outros. Nossa ideia central é trazer o aluno para dentro de uma máquina lúdica onde através de um tabuleiro ele possa viajar e materializar muitos dos conceitos vividos pelos personagens em uma espécie de jogo RPG. Este aluno deve se envolver de forma que entenda o conteúdo e aplique seus conceitos e faça o debate durante e posteriormente a aplicação da oficina. Para auxiliar alguns conceitos serão abordados em Datashow com slides.

### **Análise de dados:**

Durante a aplicação dos jogos observamos que os alunos questionaram mais sobre os personagens, muitos se identificaram com os movimentos de luta e também compararam as resistências do passado aos movimentos sociais dos dias atuais. Sobre a questão do território muitos questionaram a concentração de pessoas em poucos centros enquanto muitas das terras eram inabitadas. Debateram sobre a Amazônia e necessidade de protegermos.



Acreditamos que o jogo cumpriu o seu papel que era de iniciar uma discussão que seria mais difícil em 30 minutos de aula expositiva.

### **Resultados:**

Os alunos se tornaram mais ativos e começaram a querer saber mais sobre conteúdos de humanas. A leitura foi aprimorada e o senso crítico dos mesmos foi estimulado para que formulassem mais questionamentos sobre o que os cercam no dia-a-dia.

**Palavras-chaves:** Aprendizado. Lúdico. Ocupa Brasil. Pibid. Sociologia.

### **Referencias:**

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988. 1ª edição

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz&Terra, 2015.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia**. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

PACHECO, J. A escola da ponte e o eixo autonomia/responsabilidade. In: MOSÉ, V. **A escola e os desafios contemporâneos**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. p.287-310.

UFRGS. **O LÚDICO E OS JOGOS EDUCACIONAIS** (FALKEMBACH, Gilse A. Morgental, 2009). Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, 14 07. 2016. Artigos. Acessado em 14 jul. 2017. Online. Disponível em: [http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf)

SCIELO. **DESENVOLVIMENTO DA FUNÇÃO MEDIADORA DO PROFESSOR EM OFICINAS DE JOGOS** (CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta; MACEDO, Lino de, 2011). Artigos. Acessado em 14 jul. 2017. Online. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572011000200003&Ing=pt&tlng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572011000200003&Ing=pt&tlng=en)