



RESSIGNIFICANDO O PASSADO: ENTRELAÇANDO HISTÓRIA E JOGABILIDADE NO CONTEXTO DA SEGUNDA GUERRA

Autores: Madsonara Antunes Andrade e Jainy Barbosa Teixeira
Orientador: Prof. Ana Cristina Pereira Lima

INTRODUÇÃO

A integração de métodos lúdicos no ensino tem se mostrado uma abordagem promissora para cativar o interesse dos alunos e promover um aprendizado mais significativo em diversas disciplinas. No contexto específico da disciplina de História, onde a complexidade dos eventos históricos muitas vezes desafia a imaginação dos estudantes, a utilização de jogos educacionais emerge como uma alternativa enriquecedora e eficaz. Vigotski (2014) afirmou que "todo ato imaginativo compõe-se de elementos tomados da realidade e extraídos da experiência em uma nova combinação, ou seja, [...] a fantasia se constrói sempre a partir dos materiais captados do mundo real" (p. 11). Desse modo, é imprescindível que, no âmbito educacional, sejam exploradas estratégias que estimulem a imaginação e a criatividade dos alunos, conectando os conteúdos históricos com situações vivenciadas e possibilitando uma compreensão mais profunda e contextualizada. Os jogos educacionais, ao proporcionarem um ambiente lúdico e interativo, permitem que os estudantes se envolvam de maneira ativa no processo de aprendizagem, experimentando na prática as dinâmicas e os desafios enfrentados pelas sociedades do passado.

METODOLOGIA

No âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Pesquisa (PIBID) do curso de Licenciatura em Educação do Campo do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, campus Canguaretama, foi realizada uma pesquisa de aprofundamento teórico-metodológico e acompanhamento das aulas de História da turma do 9º Ano do Ensino Fundamental da EETI Felipe Ferreira. Percebeu-se que o lúdico pode ser uma ferramenta poderosa para engajar e educar sobre eventos históricos. Assim, a proposta foi a construção de um jogo de tabuleiro com a temática da Segunda Guerra, a partir dos princípios básicos da Aprendizagem Criativa. Utilizando jogos já existentes, debates e observações sobre as potencialidades didáticas de outros jogos constituíram o percurso metodológico do projeto. Posteriormente, trabalhamos na confecção das peças, cartas e diagramação do jogo e de seu manual. Para Piaget, o jogo corresponde à assimilação que sobressai à acomodação, sendo algo que vai acontecendo desde os estágios iniciais do desenvolvimento da criança, através da relação sujeito/objeto. Dessa forma, entendemos que o jogo é um processo em que o sujeito consegue muito mais apropriar-se de vários atributos (assimilação) do objeto para sua estrutura cognitiva, para posteriormente ser possível relacionar esses atributos e modificar sua estrutura para criar novos significados (acomodação).

DESENVOLVIMENTO

O ensino da história é um direito fundamental e um pilar essencial para o desenvolvimento humano e social, assim como as outras disciplinas de ciências humanas. No entanto, em muitas escolas no Brasil, existe um déficit de qualidade na aprendizagem. Diante desse desafio, o projeto de extensão "Laboratório de Jogos: Ferramentas para o Ensino de História" desenvolveu o jogo "História e Conflitos: Segunda Guerra" que buscou construir um outro caminho dentro das aulas da disciplina de História, tentando seguir o que recomenda a Base Nacional Comum Curricular, onde diz que "espera-se que o conhecimento histórico seja tratado como uma forma de pensar, entre várias; uma forma de indagar sobre as coisas do passado e do presente, de construir explicações, desvendar significados, compor e decompor interpretações, em movimento contínuo ao longo do tempo e do espaço. Trata-se de transformar a história em ferramenta a serviço de um discernimento maior sobre as experiências humanas e as sociedades em que se vive." Dessa forma, pensar em história no ensino fundamental é mais do que saber interpretar acontecimentos e fatos, e sim descobrir o nosso eu autônomo e eu crítico com capacidade de pensar e reconhecer que existe uma grande diversidade de sujeitos e narrativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A combinação de pesquisa, adaptação criativa de jogos existentes e aplicação prática em um contexto educacional realça a importância de abordagens inovadoras na educação, no âmbito da iniciação à docência. Ao longo do processo formativo percebemos que a elaboração de materiais didáticos e lúdicos contribuiu para ampliar nosso repertório pedagógico. Em conclusão, o jogo "História e Conflitos: Segunda Guerra" marca uma busca por métodos de ensino mais dinâmicos que podem transformar a maneira como os alunos aprendem História na sala de aula.

REFERÊNCIAS