

## **PIBID DE HISTÓRIA DA FURG: O USO DE JOGOS NO ENSINO – RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**PIRES, Desirée de Oliveira  
JESUS, Thais Tomaz do Carmo  
SCHIAVON, Carmem G. Burgert (orientadora)  
desiree.pires@hotmail.com**

**Evento: X Seminário de Pesquisa  
Área do conhecimento: Ciências Humanas**

**Palavras-chave:** PIBID; jogos; ensino de História.

### **1 INTRODUÇÃO**

O presente trabalho visa apresentar um relato de experiência acerca de duas aulas em que se trabalhou com os alunos, de uma turma de sexto ano, da Escola Emílio Luiz Mallet, por meio do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do Subprojeto de História da FURG. As aulas desenvolvidas abarcavam dois conteúdos da disciplina de História por meio do uso de jogos que estimulassem a imaginação e a aprendizagem dos discentes. Nesta direção, o primeiro jogo aplicado, foi um “Pife da Mitologia Egípcia” desenvolvido pela professora Gabriela Correa da Silva e o outro foi um “Jogo da Força”, relacionado ao conteúdo Hebreus, ocasião em que para pontuar, os alunos precisavam explicar o que significava a palavra descoberta.

### **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

A iniciativa de usar jogos para ensino da disciplina de História surgiu com o intuito de estimular o gosto dos alunos pelos conteúdos históricos, bem como facilitar o entendimento dos mesmos, no que diz respeito a algumas sociedades antigas (já referidas acima). Segundo a professora Gabriela Correa da Silva, a qual desenvolveu o jogo de pife sobre a mitologia egípcia, a ideia surgiu com o objetivo de trazer um outro viés para o trabalho com as sociedades antigas, algo que estivesse mais próximo da realidade e do interesse dos alunos, pois:

(...) seria oportuno desenvolver um instrumento que pudesse dar conta de uma proposta de história ensinada mais atenta às representações e às manifestações culturais das sociedades passadas, no caso aqui da egípcia, de forma diversa das abordagens de grande parte dos livros didáticos, que frequentemente privilegiam temas relativos à política e à sucessão das dinastias e faraós (SILVA, 2015, p. 330-331).

Além disso, o uso de jogos em sala de aula rompe com o modelo de aula estratificada e demarcada pelas regras e avaliações escolares, tendo em vista que exige um deslocamento de espaço, desobrigando-se a ordem da sala de aula. Para Pereira e Giacomoni, jogar nas aulas de História indica que “(...) os estudantes estão

na origem dos conceitos, pois que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, dos antigos presentes” (PEREIRA & GIACOMONI, 2014, p. 18).

### **3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)**

O uso dos jogos, tanto o de pife quanto o da força, ocorreu após a realização de uma aula explicativa sobre os conceitos gerais de cada conteúdo, momento em que os alunos puderam observar imagens e vídeos relacionados ao modo de vida destas sociedades antigas. Destaca-se que, em nenhuma das aulas, o jogo aconteceu de modo desligado dos conteúdos.

Com relação à dinâmica do jogo de pife da mitologia egípcia aponta-se que o seu funcionamento ocorre do seguinte modo: é um simples jogo de pife, composto por cinquenta e seis cartas, sendo que cada baralho possui nove divindades egípcias e estas têm três pares – e o par é composto pela figura da divindade e sua explicação. Inicialmente, cada jogador recebe seis cartas e em cada rodada ele deve comprar e descartar uma carta, podendo comprar uma carta do “lixo”, mas deve continuar com todas as suas cartas anteriores na mão. No final, vence quem formar três pares de cada divindade primeiro.

Por fim, cabe mencionar que o entusiasmo dos alunos originou a ideia de se trabalhar com outro jogo, mais simples e mais conhecido, o jogo da força. Assim, se os alunos haviam compreendido a aula expositiva e dialogada acerca do povo hebreu, eles iriam explicar/relacionar o jogo ao conteúdo sobre estes.

### **4 RESULTADOS e DISCUSSÃO**

Por meio do uso dos jogos nas aulas de História, os alunos passaram a se interessar mais pela disciplina, assim como participaram mais nas aulas. Desta forma, foi possível perceber melhor qual é o perfil da turma e o que é possível ou não de se trabalhar com eles. Além disso, verificou-se também, quais os temas que mais os interessam aos educandos de modo a tornar a dinâmica da aula mais atrativa para eles.

Desse modo, para as próximas aulas, pretende-se continuar trabalhando com jogos desenvolvendo-se um jogo sobre cultura afro-brasileira, um tema tão pertinente e pouco conhecido pelos alunos.

### **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em linhas gerais, o objetivo deste trabalho consistiu em demonstrar que é possível aprender História através do ato de “brincar” em sala de aula, mesmo que os alunos já estejam entrando na adolescência, afinal, o uso do jogo nesta disciplina, estimula a imaginação e a aprendizagem dos alunos de um jeito divertido e natural, tendo em vista que a História não está tão distante da realidade dos educandos quanto se tem em mente.

### **REFERÊNCIAS**

- 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, pp. 9-24.
- SILVA, Gabriela Correa da. Uma abordagem sobre jogos e ensino de História: a proposta do pife da mitologia egípcia. In: *Revista do Corpo Discente do PPGH da UFRGS*. Aedos: Porto Alegre, v. 7, n. 16, pp. 330-347, Jul. 2015.