

PIBID - RECURSOS DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA ENSINAR APRENDER HISTÓRIA

Paulo Célio Soares¹

Luciano Alves Pereira, Flaviane Rezende De Almeida, Daniele Ouverney Francisco²

Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar as atividades executadas pelos bolsistas do projeto PIBID de História, que vem sendo desenvolvido pelos discentes do curso de História do UGB, no Colégio Estadual Presidente Roosevelt. O projeto baseia-se em atividades e ações voltadas para a dinamização do ensino de História no referido colégio, a partir da realização de atividades com jogos lúdicos para auxiliar no ensino e aprendizagem dos alunos e na fixação dos conteúdos curriculares da disciplina História no referido colégio. Utilizando-se de novas metodologias e práticas pedagógicas dinâmicas e criativas, esse projeto busca novas formas de ensinar História, apresentando resultados relevantes no seu aprendizado e na formação acadêmica e docente dos alunos-bolsistas.

Palavras-chave: Jogos Lúdicos. Metodologia do Ensino. História.

Introdução

O projeto PIBID de História iniciou suas atividades com o levantamento do diagnóstico da realidade local da escola, realizado por meio de entrevistas com gestores, alunos e professores além da observação do ambiente escolar. Analisando os dados levantados, propusemos ações e projetos de intervenções e ações específicas em sala sobre as novas possibilidades metodológicas do ensino de História, destacando-se a utilização de fontes diversas como a iconografia, audiovisuais (jogos, danças, filmes, músicas, cinema etc.) além de fontes virtuais (internet, blogs, redes sociais etc.) em sintonia com os currículos do Ensino Médio, suas habilidades e competências. Essas ações versavam sobre os diversos conteúdos do planejamento, orientados para aplicação de metodologias e tecnologias diferenciadas focadas em novas possibilidades do ensino de História em sala de aula.

¹ Docente/pesquisador do Curso de História do UGB, Doutorando em História pela UFRRJ e Coordenador do Subprojeto História PIBID/FERP

² Acadêmicos bolsistas do Subprojeto História do PIBID UGB/FERP.

Ressalta-se também que na realização desses projetos educacionais o bolsista atua como mediador de novas possibilidades de aprendizagem ligadas a temáticas relevantes da história, destacando-se as questões da africanidade, relações étnico-raciais e cidadania na contemporaneidade. Entre os projetos e possibilidades metodológicas do fazer docente, foram realizadas atividades que incluem a produção de jornais, mostras culturais e históricas. O projeto PIBID de História privilegiou em suas ações a experiência e o saber trazido pelo aluno e também os conteúdos ensinados em sala. Essa questão é abordada por Bittencourt como parte importante do fazer pedagógico:

“(...) no campo do ensino de História constata-se a presença quase constante dos conhecimentos prévios entre os estudantes sobre a temática a serem abordadas. A apresentação dos temas de estudo de História suscitará, em maior ou menor escala, dependendo do nível e da composição social da classe, uma avaliação por parte dos alunos, que possuem invariavelmente, um conhecimento prévio dos temas e conceitos propostos para estudos.” (BITTENCOURT, 2004, p. 24)

O projeto pretendeu por meio dessas ações dinamizar o ensino de História, melhorando o nível de aprendizado dos alunos e a formação docente dos bolsistas.

Metodologia

O método utilizado para desenvolver o trabalho com os alunos foi por meio de intervenções em sala de aula junto aos professores, aulas expositivas, amplo uso de materiais e recursos didáticos como audiovisuais, jogos lúdicos, jogos de perguntas e respostas etc. Sobre a questão da ludicidade, Santos comenta que:

“(...) é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação, expressão e construção do conhecimento.” (SANTOS 1997, p. 12)

Almeida (2011) reforça essa questão, afirmando que o jogo dentro do processo ensino-aprendizagem é uma ótima ferramenta, pois além da diversão ele pode consolidar aprendizagem. O professor precisa assumir a crença no poder de transformação que o lúdico pode trazer para a educação e o brincar deve ser visto

como um potencializador de desempenho do educador que sabe e gosta de brincar, que eleva e respeita o potencial de cada indivíduo (OLIVEIRA, 2007).

As atividades realizadas contaram com os aspectos destacados acima e foram realizados no Colégio Estadual Presidente Roosevelt com vistas a apresentar-lhes novas possibilidades no ensino de História. Focaram a utilização de novas tecnologias, práticas e metodologias no ensino dessa disciplina, oportunizando e abrindo uma discussão dos docentes da escola sobre essas questões e também sobre os caminhos para sua aplicabilidade em sala.

Análise e discussão dos resultados

As atividades realizadas pelo Pibid História incluíram projetos, práticas e metodologias inovadoras e apresentaram ótimos resultados, tanto na aceitação por parte dos alunos envolvidos quanto na melhoria dos níveis de aprendizado, como também na formação docente dos bolsistas envolvidos.

Como atividades iniciais do projeto foram realizadas oficinas e projetos em sala de aula, com reforço do conteúdo e dinâmicas pedagógicas, destacando-se o 'jogo das independências', 'facehistória', 'roleta russa', etc. Nessas atividades os alunos tiveram a oportunidade de colocar em prática, por meio de estratégias diversas, os conhecimentos adquiridos durante o período trabalhado. Outro ponto interessante das atividades realizadas pela equipe do PIBIB está centrado no desenvolvimento e aplicação de novas práticas lúdico-pedagógicas desenvolvidas para o trabalho com os discentes. Essas atividades incluem dinâmicas de jogos esportivos, gincanas e simulados específicos com questões de História.

A implementação do PIBID no Colégio Estadual Presidente Roosevelt, visa a capacitação dos alunos bolsistas em História, para que estes possam adquirir experiências reais no cotidiano escolar, bem como contribuir com a melhoria dos índices de aprendizado dos alunos. Esses resultados têm sido alcançados com sucesso e acreditamos que projetos como o PIBID podem ajudar a conquistar resultados cada vez mais satisfatórios na educação brasileira.

O projeto, em sintonia com os currículos do Ensino Médio, suas habilidades e competências, versou sobre os diversos conteúdos do planejamento, orientados para

aplicação de metodologias e tecnologias diferenciadas e focadas em novas possibilidades do ensino de História em sala de aula.

Desse modo, o desafio enfrentado no projeto, envolveu conhecimento, responsabilidade e a utilização de recursos didáticos diversificados, saindo do discurso para a prática, num processo de mudança do ato de aprender e ensinar, voltados para as necessidades dos alunos (OLIVEIRA, 2007).

Considerações finais

O trabalho desenvolvido teve como metas o aperfeiçoamento na formação profissional do estudante de História, sua capacitação à docência, visando também a melhoria dos níveis de aprendizado dos alunos do Colégio Estadual Presidente Roosevelt. Todas as atividades realizadas até o presente momento, incluindo atividades de jogos lúdicos e gincanas, atingiram esses objetivos e levaram os alunos envolvidos a pensar na importância do conhecimento e da criticidade em sua vida

Os resultados aferidos a partir de análises com os professores da escola, apontou para melhoria dos níveis de aprendizado na disciplina de História, além de resultados satisfatórios no comportamento e senso crítico dos alunos da escola.

Os bolsistas de iniciação à docência História, também adquiriram mais experiências, comportamento, confiança e liderança em sala de aula, além de amadurecimento profissional, conhecimento das práticas pedagógicas e rotinas da vida e comunidade escolar.

Para Vygotsky o processo de aprendizagem está relacionado ao desenvolvimento desde o início da vida humana, sendo "(...) um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas". (VYGOTSKY 1984, p.101). O desenvolvimento do ser humano é em parte definido pelos processos individuais, que fazem parte da vida humana, mas a aprendizagem que possibilita o despertar dos aspectos do desenvolvimento, ocorre quando o indivíduo entra em contato com um determinado ambiente cultural. Nessa perspectiva, a escola é o lugar, onde ocorre o processo de ensino e aprendizagem, ela é a instituição criada pela sociedade para transmitir determinados conhecimentos, fazendo intervenções que conduzam à

aprendizagem. O PIBID de História oportunizou o desenvolvido dessa ação de forma organizada, criativa, prazerosa e dinâmica.

Referências

ALMEIDA, C. R. S.; DIAS, M. J.; MARTINS, S. E. **Ludicidade na EJA**: uma forma diferente de romper desafios. Belo Horizonte. Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix, 2011.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

OLIVEIRA, E.; RODRIGUES, M. S.; SOUZA, R. S.; GUIMARÃES, A. R. **O lúdico na educação de jovens e adultos**. Macapá: Universidade Federal do Amapá. 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. Martins Fontes: São Paulo, 1984.

ANEXO



Alunos do Colégio Estadual Presidente Roosevelt realizando atividades com jogos lúdicos