

RELATO SOBRE O DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO IMERSOS NA HISTÓRIA: VIVENDO NA DITADURA EM ESCOLAS PÚBLICAS DE PELOTAS

**PEDRO M. RIBEIRO PIRES¹; ALICE ROSINHA N. BARCELOS²; EDUARDA WILLE
ZARNOTT³; LUIZ ANDRÉ PAGOTO⁴; SIMONE LIMA CASTRO⁵; ALESSANDRA
GASPAROTTO⁶**

¹Universidade Federal de Pelotas – pedroxr@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – alicernbarcelos@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – zarnottduda@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas - p12gasparetto@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas - siimonecastro@hotmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas - sanagasparotto@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O jogo *Imersos na História: vivendo na ditadura*, construído e organizado pelos *pibidianos* do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal de Pelotas, com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES), tem como proposta principal levar o debate acerca da ditadura civil-militar brasileira (1964-1985) para dentro das salas de aula das escolas públicas na cidade de Pelotas.

Entendemos que, em tempos difíceis, em que a democracia encontra-se ameaçada, tratar sobre assuntos sensíveis torna-se necessário para oportunizar reflexões acerca de nossa história recente. A temática ditadura civil-militar brasileira configura um assunto sensível e polêmico, o que não é de hoje, mas resultado de políticas de esquecimento e apagamento desde o final da ditadura. De acordo com Gasparotto e Padrós (2010):

É no sentido de reverter esse desconhecimento, que afeta especialmente as gerações mais jovens, que a escola ganha maior importância estratégica, enquanto local privilegiado para compensar e, talvez, reverter esse quadro geral ainda predominante (GASPAROTTO; PADRÓS. 2010, p. 1)

Nesse sentido, o jogo consiste em dividir os participantes em grupos e, nestes grupos, serão distribuídas cartas com a especificação das personagens as quais se apresentam como: Uma estudante secundarista do Rio de Janeiro, uma professora residente em Porto Alegre e um operário morador da cidade de São Paulo. Aos participantes serão apresentadas situações que ocorreram durante o período ditatorial, e lhes serão dadas duas opções para prosseguir. Suas escolhas e, por conseguinte, suas personagens, percorrerão um caminho que os/as levará para quatro finais distintos.

Dessa forma, o jogo tem como objetivo transportar os alunos para a realidade das personagens durante os anos da ditadura civil-militar brasileira, estimulando-os a “entrar na personagem” por meio da ambientação construída e pela contextualização de diferentes momentos do período, mediante a utilização de documentos históricos (vídeo, música, imagens, etc), entendendo que os/as

alunos/as terão mais facilidade de apropriarem-se daquela realidade, como evidência GIACOMONI (2018, p. 107). Além disso, será feita uma sensibilização sobre o tema, anterior ao jogo, assim como um debate posterior a sua aplicação, com o objetivo de entender o que os/as estudantes sentiram enquanto jogavam e o que acharam da experiência.

2. METODOLOGIA

O desenvolvimento da oficina foi realizado mediante pesquisa prévia sobre a ditadura civil-militar brasileira. Nesse sentido, precisou-se fazer um recorte dos acontecimentos históricos de maiores impactos para a sociedade civil durante o período, por dois principais motivos: para facilitar a compreensão das/dos estudantes - tendo em vista que são alunos/as do Ensino Fundamental e Médio; e para trazer documentos pertinentes para integrar as nove rodadas do jogo.

A atividade foi pensada para funcionar em três momentos: o primeiro, de contextualização e sensibilização - abordando conceitos básicos para se trabalhar o período (democracia, golpe, etc) além de explicar, sucintamente, o funcionamento dos três poderes que compõem o Estado brasileiro (Executivo, Legislativo e Judiciário); o segundo consiste na dinâmica, por meio da utilização do jogo didático; o último momento será de reflexão sobre a dinâmica e a temática da oficina - um diálogo aberto com as/os estudantes em que deverão colocar seus apontamentos e aprendizados sobre o conteúdo apresentado.

O jogo didático pensado pelo grupo de pibidianos do curso de História da UFPel articulou-se na prerrogativa de levar o debate da história recente brasileira para dentro da sala de aula da rede pública da cidade de Pelotas de uma maneira mais leve, mas sem deixar de abordar temas sensíveis por meio de documentos e fontes históricas. Pode-se ir ao encontro do que diz Marcelo Giacomoni (2018) onde

O jogo é uma via de equilíbrio! Equilíbrio entre o sério e a brincadeira, entre as regras e o acaso, entre os objetivos pedagógicos e o desejo do aluno, entre a indução do professor e a liberdade dos alunos. (GIACOMONI, 2018, p. 107)

Para fazer com que o equilíbrio entre seriedade e diversão encontrasse em seu ponto de contato uma aprendizagem crítica sobre a temática, precisou-se desenvolver um mecanismo em que o conteúdo funcionasse de acordo. Assim, a estratégia pedagógica encontrada foi a de construir um jogo didático com a proposta de ambientar os jogadores no contexto histórico pretendido por meio de personagens, situações históricas e fontes históricas de diversas naturezas não precisa repetir. Para conduzir o conteúdo, foi desenvolvido um tabuleiro 8x9, onde as três personagens - uma professora de Porto Alegre, um operário de São Paulo e uma estudante secundarista do Rio de Janeiro; controladas pelos jogadores, irão vivenciar situações do período contendo duas opções de escolha (como por exemplo a *passeata dos 100 mil*) e que, de acordo com a preferência, deverá nortear a peça para um dos quatro finais possíveis: “fui preso na ditadura”, “o Brasil era muito pior na ditadura”, “minha vida não mudou durante a ditadura” e “me sentia mais seguro na ditadura”. Nesse sentido, o equilíbrio entre a seriedade, compreendido aqui como o objetivo específico em ambientar e historicizar a ditadura civil-militar brasileira, com a brincadeira, na essência de incentivar a liberdade de

fixação do jogador de acordo com sua percepção, reflete o objetivo geral do jogo. Ainda em acordo com Giacomoni (2018)

Além desses objetivos induzidos pelo professor, é interessante observar as habilidades subjacentes desenvolvidas, como as ações de “classificar, seriar, sintetizar, comparar, observar, imaginar, criar, analisar, levantar hipóteses, buscar dados, aplicar princípios do que se estudou em outras situações, planejar, discutir” (FERMIANO, 2005, p. 5), englobando tais atividades em um genérico conceito de “ensinar a pensar”. Conjuntamente aos objetivos pedagógicos devem ser desenvolvidos os objetivos do jogo, ou seja, a finalidade ou meta do conjunto de dinâmicas e regras de determinado jogo, e que dificilmente podem ser separados dos objetivos pedagógicos. Esses definem o funcionamento do jogo e seu objetivo, enquanto conjunto de dinâmicas e regras que caminham a um fim. (GIACOMONI, 2018, p.109)

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, o jogo foi elaborado para abordar o Ato Institucional nº 5 (AI-5), que no ano de 2018 completou 50 anos, porém, devido a dificuldades na elaboração do jogo, que precisou ser revisado diversas vezes, a oficina apenas foi aplicada no ano de 2019, mantendo-se o foco nos chamados *anos de chumbo* (1968-1975). Estas dificuldade deu-se por se tratar de um tema sensível na história recente da sociedade brasileira, havendo diferentes memórias ativas debatendo e projetando legitimidade no processo histórico. Nesse sentido, foi necessário ampla pesquisa acerca do período, procurando afastar a bipolaridade entre os “dois lados” e construir uma narrativa baseada em documentos históricos.

Duas escolas públicas vinculadas ao subprojeto História (PIBID/UFPEL), foram palco das primeiras aplicações, sendo elas, E. E. E. F. Joaquim Ferreira de Mello e E. T. E. Professora Sylvia Mello. Entretanto, a oficina já circulou em outros espaços, como o Desafio Pré-universitário e no *Universidade na Rua*, em junho de 2019. Ainda neste ano, espera-se mais aplicações que já estão agendadas na escola Professora Sylvia Mello e na Semana Acadêmica da História UFPEL 2019.

Até o momento, percebemos que a oficina está sendo bem recebida nos diferentes espaços de aplicação, conseguindo envolver os/as participantes por meio da realização das escolhas do jogo e da contextualização histórica por intermédio dos documentos escolhidos, fazendo assim com que o tema da ditadura civil-militar brasileira seja o foco da atenção e discussão de alunos e alunas de diferentes escolas públicas pelotenses.

No decorrer da aplicação da oficina, os *pibidianos* avaliaram ser necessário criar uma avaliação escrita para ser realizada pelo alunos, no sentido de entender mais precisamente as impressões de todos/as que participaram da oficina, que será aplicada no futuro.

4. CONCLUSÕES

O presente trabalho visa mostrar uma forma diferente de se trabalhar a temática da ditadura civil-militar (1964-1985), a fim de compreender os resultados de utilizar um jogo didático como metodologia do ensino de história, principalmente em escolas públicas da rede básica, a partir do trabalho do subprojeto História PIBID/UFPEL.

Assim, entendemos essa atuação nas escolas como fundamental no contexto em que vivemos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GASPAROTTO, Alessandra; PADRÓS, Enrique Serra. **A ditadura civil-militar em sala de aula: Desafios e compromissos com o resgate da História Recente e da memória.** In: BARROSO, Vera Lúcia; PEREIRA, Nilton Mullet; BERGAMASCHI, Maria Aparecida; GEDOZ, Sirlei; PADRÓS, Enrique Serra. (Org.). Ensino de História - Desafios Contemporâneos. Porto Alegre: EST, 2010, p. 183-201.

GIACOMONI, Marcello Paniz. **Construindo jogos para o Ensino de História.** In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (Org.). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018, p. 87-112.