

O SER DA TERRA: JOGOS DIDÁTICOS DE TABULEIRO NO ENSINO DE HISTÓRIA.

SOFIA GIGLIO PIRES¹; LARISSA AZEVEDO DA SILVA²; LISIANE SIAS MANKE³

¹*Universidade Federal de Pelotas – s.giglio.pires@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – Larissalupa11@gmail.com*

³*Universidade de Pelotas – lisianemanke@yahoo.com.br*

1. INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos de tabuleiro têm se tornado uma prática cada vez mais comum às aulas voltadas para o ensino básico, por se apresentar como uma ferramenta multifacetada como instrumento pedagógico que são dotados de muitas potencialidades para o ensino de história (Lopes, 2012) e que, quando bem incorporados e planejados, com objetivos pedagógicos claros (Fermiano, 2005) tem a capacidade de serem utilizados para a transmissão crítica de conhecimentos. Outro motivo para o uso dessa ferramenta é que os jogos possuem a capacidade de envolver os discentes pela empolgação gerada pelo ato de jogar (Monteiro; 2021) assim a ludicidade aproxima os educandos da construção do conhecimento e de uma aprendizagem significativa (Antoni, Zalla; 2013).

O uso dos jogos não eletrônicos, entre eles os jogos de tabuleiro, possuem potência dentro das escolas (Lopes, Berlin; 2012) e demandam recursos ao alcance da comunidade escolar (Meinerz, 2013), propondo uma dinâmica de aula baseada na interação entre os estudantes e compartilhamento de conhecimentos, construção de conceitos e o conhecimento das regras, adequação da linguagem para os jogos de maneira a atuar como instrumento ativo no processo de ensino-aprendizagem carregado de potencialidades para o desenvolvimento da aprendizagem histórica (Rüsen; 2006).

Pensando nas possibilidades que englobam os jogos nas aulas de História e o compromisso com uma história plural, foi construído um material que combinasse as potencialidades dos jogos com o ensino sobre história, atendendo também às solicitações do professor, uma vez que o jogo “O Ser da Terra” foi construído para ser aplicado com os colegas na cadeira de “Seminário de História Geral” do curso de licenciatura em História da Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

Para a construção desse material, houve uma busca de narrativas não eurocêntricas, atendendo questões como a história das mulheres, luta de classes, lutas contra as ditaduras na América do Sul nas décadas de 1960 a 1980, história contemporânea de países considerados “subdesenvolvidos”, história e cultura afrobrasileira e Reinos africanos que, apesar das mudanças significativas que vem ocorrendo com a implementação da Lei 10.639/03 que torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana nas escolas de ensino básico, ainda é muito pouco discutida no ambiente escolar uma vez que alguns professores apresentam resistência ao trabalhar os conceitos que tratam a lei 10.639/2003 no ambiente escolar uma vez que desconhecem ou não se apropriam do conhecimento dessa lei (Cardoso; 2017).

Assim, o jogo “O Ser da Terra” ainda buscou narrativas que não ficassem presas a um sistema que desqualificava as experiências das minorias na história,

tratando-as como sujeitos de segunda classe, mas sim que tivesse o trabalho de evocar narrativas que demonstram um protagonismo dessas minorias.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

O jogo “O Ser da Terra” é uma criação original, mas que teve inspiração direta no filme “The Man from Earth” (“O Homem da Terra” em tradução livre) lançado no ano de 2007, dirigido por Richard Schenkman e roteirizado por Jerome Bixby. O filme conta a história de John Oldman (nome pertinente para o personagem uma vez que em tradução livre para o português seu sobrenome significaria “Homem-velho”) um professor universitário que durante os preparativos para sua mudança inesperada a uma localidade desconhecida decide realizar um encontro com seus amigos, e também professores da universidade, e revelar que tem aproximadamente 14 mil anos de idade mantendo a mesma aparência durante todo o período em que esteve vivo, em torno dos 30 a 35 anos.

Entre o grupo de cientistas convidados para a despedida estão inseridos um historiador, um arqueólogo, um antropólogo, um psicólogo, um biólogo e uma especialista em textos bíblicos que durante o filme fazem perguntas para John Oldman buscando identificar se o mesmo fantasiava sobre o assunto tentando iludir seus colegas, havia enlouquecido, ou se existiria a possibilidade de sua afirmativa está correta.

Apesar do filme apresentar uma discussão interessante ao espectador sobre a natureza do homem e a possibilidade de uma única pessoa te acompanhado toda a evolução política, científica, social e religiosa da humanidade o fator principal que surgiu na elaboração do jogo relacionava-se a perspectiva dos filmes de tribunal tal qual o filme francês *Anatomie d'une chute* de 2023 (Anatomia de uma queda em tradução livre) ou até mesmo ao filme de comédia estadunidense *Legally Blonde* de 2001 (Legalmente Loira em tradução livre) uma vez que relega-se se o personagem está sendo sincero a respeito de suas afirmativas ou não.

Nesse sentido, no jogo “O Ser da Terra” espera-se que para além dos educandos conseguirem formular respostas historicamente corretas e pensar criticamente a respeito das colocações abordadas, eles possam convencer aos outros educandos que são de fato “o ser da terra”.

Para tal faz-se necessário ressaltar que o jogo “O Ser da Terra” foi confeccionado pensando no uso de jogos de tabuleiro para o ensino de História de forma a atender as demandas propostas de estimular, discutir e apresentar narrativas que demonstram uma história plural de forma que aproximasse as vivências pessoais dos alunos com as passagens históricas presentes no jogo e também em acordo aos oito elementos constitutivos compreendidos como etapas necessárias para a criação de jogos de tabuleiro, entre eles a narrativa e conteúdo histórico e construção de dinâmicas e regras, entre outros, discutidos no trabalho de conclusão de curso “Explorando jogos didáticos de tabuleiro: uma análise do acervo de jogos do LEH/UFPel”¹.

Apesar de ter sido construído para ser aplicado com os colegas na disciplina de “Seminário de História Geral” o jogo foi elaborado para ser utilizado com alunos do ensino médio em eventos escolares como o “sábado em foco” realizado pelo Colégio Municipal Pelotense e visa compreender suas dificuldades, temas e

¹Pires, Sofia Giglio; “Explorando jogos didáticos de tabuleiro: uma análise do acervo de jogos do LEH/UFPel”; 2024

conceitos dentro da história global que precisam ser mais discutidos em aula e a possibilidade de perceber os conhecimentos prévios dos educandos ou ainda retomar de forma lúdica as aulas de história e preparar os educandos para as provas de vestibular.

Composto por um tabuleiro que deve ser avançado ao longo do jogo, que contém curiosidades sobre os diferentes períodos históricos abordados e também que divide onde as cartas serão colocadas; um dado de quatro lados que determina o grupo que responderá a questão apresentada na cartas de perguntas (ou elaborada pelos educandos caso retire uma carta coringa); um dado de seis lados que determina a casa que o grupo irá parar e que direciona a pergunta, quatro pinos que representam os quatro diferentes grupos que compõem o jogo; quatro fichas-moeda que tem o intuito de determinar quem será o “O Ser da Terra”; dezesseis fichas de suposição para que os grupos de educandos votem em quem será de fato o “O Ser da Terra”; setenta cartas de pergunta sobre história global; um livro de respostas que visa orientar o professor mediador de quais elementos são considerados essenciais nas respostas dos alunos e um livro de regras que definirá as regras e dinâmicas de jogabilidade apresentadas brevemente no presente parágrafo.

Ainda tratando-se das dinâmicas e regras do jogo faz-se importante destacar que o mesmo foi elaborado para ser jogado em grupos de forma que os educandos seriam separados em quatro times adversários de forma que pudessem compartilhar saberes com seus colegas discutindo estratégias e conhecimentos, incentivando a troca de saberes entre os estudantes. O jogo também propõe uma rotatividade daqueles que respondem às questões propostas de forma a priorizar e interação entre si, apenas fazendo pontuações quando necessário, mas promovendo principalmente o protagonismo dos educandos (Freire; 1996). Assim embora a atuação do(a) professor(a) mediador(a), seja considerada essencial, comprehende-se a importância de que os alunos desenvolvessem a dinâmica e interação entre si, apenas fazendo pontuações quando necessário.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora a aula-oficina (Barca; 2006) ainda não tenha sido aplicada, espera-se que o jogo atue como uma importante ferramenta pedagógica visando observar como os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os temas e que suas experiências pessoais sejam fundamentais para a apropriação das narrativas propostas na atividade.

Espera-se que essa atividade estimule o interesse dos estudantes, o envolvimento ativo dos alunos e a apropriação histórica, fomentando um debate profundo sobre as temáticas discutidas nas aulas de história e que a troca de saberes entre a turma seja intensificada.

Dessa forma consideramos que uma aula-oficina com jogos didáticos de tabuleiro, se propõe a integrar ensino de História global, história das minorias e uso de jogos, e espera-se obter resultados satisfatórios, assim como responder aos objetivos propostos na criação do jogo.

Com formulação de um jogo didático de tabuleiro proposto para uma aula-oficina pudemos perceber as potencialidades do uso dos jogos no ensino de História como um instrumento ativo de aprendizagem que, de maneira lúdica, tem a capacidade de encantar os educandos (Huizinga, 2000) e incentivar sua atuação como sujeitos históricos ativos, centrais em seu processo de ensino

aprendizagem sem, contudo, relegar a importância da eficiência pedagógica do jogo didático que deve resultar em um aprendizado significativo, funcional, coerente e duradouro (Costa de Alcântara, 2021). O trabalho em grupo com troca de saberes e estratégias, a apropriação da história global, das diversas minorias e as relações históricas sobre os processos sociais ao qual estão inseridos tem também o intuito de promover o estímulo sobre o senso crítico dos alunos de forma que estes sejam capazes de analisar o contexto histórico, social, cultural e político que se encontram inseridos.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTONI, E.; ZALLA, J. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (Orgs.). *Jogos e ensino de História*. 1. ed., 2. reimpr. Porto Alegre: Evangraf, 2013. v. 1, p. 147-165.
- BARCA, Isabel. Aula Oficina: do Projeto à Avaliação. In. BARCA, Isabel [Org.] Para uma educação de qualidade: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica. Cardoso, Maria Eloisa Rolim Campelo. "Dilemas da luta contra o racismo na formação de professores: um estudo de caso no município de Jaguarão/RS." (2017).
- COSTA DE ALCÂNTARA, P. *CONSTRUÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS EM HISTÓRIA PELO GOOGLE FORMS: BREVES CONSIDERAÇÕES À LUZ DE CONCEITOS PEDAGÓGICOS*. *Educação Básica Revista*, [S. I.], v. 6, n. 2, p. p.197–206, 2021. Disponível em: <http://www.educacaobasicarevista.com.br/index.php/ebr/article/view/43>. Acesso em: 24 de setembro 2024.
- FERMIANO, Maria A. Belintane. "O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História". *História Hoje. ANPUH*, v. 3, n. 07, 2005
- FREIRE, Paulo, A Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários a Prática. Paz e terra, São Paulo, 1996.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4º ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- LOPES, A. P. L.; BERLIM, Renato. Dados e cartas na escola: o potencial pedagógico dos jogos não-eletrônicos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E Lucas V. Costa; Marcello P. Giacomoni; Maurício C. Cunha; Paulo H. P. Oliveira. História & Ensino, Londrina, v. 26, n. 2, p. 374-399, Jan./Jun. 2020 396 ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 11., 2012, Brasília. Anais [...]. Brasília: [s. n.], 2012. p. 172-175. Acessado em 01 de Julho de 2023. online. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S12.pdf .
- LOPES, Lucas R. S. **Jogando com a crítica histórica: as novas tecnologias e o desenvolvimento de os revoltosos**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História), UDESC, Florianópolis, 2016.
- MEINERZ, Carla Beatriz. **Jogar com a História na sala de aula**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 73-86.
- MONTEIRO, Claudia. "Jogos no ensino de história: Experiências do projeto residência pedagógica de história da unioeste/pr". **ANPUH-Brasil-XXXI Simpósio Nacional de História, Rio de Janeiro, RJ**, 2021.
- RÜSEN, Jörn. **Didática da história**: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa , v. 01, n. 02, p. 07-16, dez. 2006 .