

A “MÁQUINA” DO TEMPO: UTILIZAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DA HISTÓRIA LOCAL

SANTOS, S.C.B. ¹; AMARAL, S.E ².; SILVA, A. A ³; VILELA, L.H.J ⁴; SILVA, J.S ⁵.

¹. Acadêmica. Licenciatura em Pedagogia, IFNMG – *Campus* Salinas; ²Acadêmica. Licenciatura em Pedagogia, IFNMG – *Campus* Salinas ³ Acadêmica. Licenciatura em Pedagogia, IFNMG – *Campus* Salinas ⁴ Acadêmica. Licenciatura em Pedagogia, IFNMG – *Campus* Salinas; ⁵Doutorado em educação, docente da área de Licenciatura em Pedagogia do IFNMG –*Campus* Salinas.

Introdução

O campo da História é entendido como a ciência que estuda o homem no tempo e no espaço, tal como defendido por Bloch (2001), uma vez que, é essa ciência que analisa as ações do ser humano levando-o à confrontação de diferentes tempos e espaços, estrutura da sociedade e sua organização. Sendo assim, o passado constitui o principal objeto no estudo de História, sendo o ser humano o sujeito ativo na construção de conhecimento, sua visão de mundo e como se localizar nele.

Através do ensino da História Local é possível que os sujeitos compreendam a realidade a qual está inserido, analise a sua cidade a partir de um olhar crítico e desnaturalizante dos eventos históricos. Cientes disso, o presente trabalho tem como objetivo apresentar uma atividade pedagógica desenvolvida no curso de Licenciatura do IFNMG/Salinas, especificamente na disciplina de Fundamentos e Metodologia da História ofertada no 5º período do curso. A atividade proposta foi desenvolvida na 2ª Feira Pedagógica ofertada pelo curso de Pedagogia no 1º semestre de 2023.

A escolha pelo recorte teórico da História Local se justifica primeiro porque há uma orientação da Base Nacional Comum Curricular (2018), que orienta para que o ensino da história local esteja presente nos currículos escolares, em segundo, porque entendemos, como futuros professores, que ensinar os conteúdos de história para os alunos do Ensino Fundamental se constitui um desafio em sala de aula, neste sentido, partimos do princípio que ensinar história a partir do local possa auxiliar os alunos na compreensão dos conteúdos e conceitos caros ao campo da História, entre eles, destacamos fonte, memória e tempo histórico.

Compreendemos que a abordagem dessa temática é imensamente importante para a formação do aluno como sujeito histórico, uma vez que investigar que esse sujeito entenda como foi formada cultural e geograficamente a região onde vive é permitir que o mesmo sintá-se como parte da História a qual está inserido.

Neste sentido, para abordagem da História Local, decidimos elaborar jogos com a temática da história local. O uso de jogos para o ensino de História quando pensado de forma pedagógica pode auxiliar o aluno no processo de construção do conhecimento histórico, haja vista, como diversos autores defendem, que o lúdico (presente no jogo) promove no aluno a liberdade de participar sem medo de errar, visto que a consequência do erro nunca vai além do jogo, tal como defendido por Meinerz (2013).

Sendo assim, o jogo em História pode ser utilizado para atender diferentes objetivos, “desde uma sondagem ou revisão de conteúdos formais e de saberes informais, até o manuseio mais sofisticado de conceitos, a visualização concreta de processos complexos ou abstratos, e ainda o diagnóstico avaliativo do conhecimento dos alunos” (MEINERZ, 2013, p.108). Ancorado nessa discussão, como parte da atividade o grupo criou dois jogos pedagógicos para o ensino fundamental tendo como foco da cidade de História Local de Salinas.

¹Autora responsável pela apresentação do trabalho: Sthefany Christie Barbosa Santos.



Na ocasião a criação dos jogos oportunizaram unir teoria e prática ao mesmo tempo, haja vista que foi inserido conteúdos sobre a história local. Foi tomado o cuidado para que os jogos apresentassem o conteúdo no início, meio e fim, em seu desenvolvimento, considerando sempre as técnicas de planejamento, organização e execução. Para a escolha, seleção e criação dos jogos pedagógicos foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa e de cunho exploratório que culminou com a elaboração de uma atividade denominada “Máquina do Tempo”. A Máquina do Tempo se constituiu na elaboração de um espaço no IFNMG/Salinas com vários produtos pedagógicos que remetiam a história de Salinas, neste foram trabalhados conteúdos bastante conhecidos da cidade. Após a conclusão da atividade foi possível perceber, através dos da, por meio de imagens e jogos com a intencionalidade de expor alguns dos pontos turísticos e dos obtidos, uma importante contribuição quanto ao ensino de História com o uso de jogos, por se tratar de uma ferramenta lúdica na construção do aluno como sujeito histórico.

Material e Métodos

Primeira etapa: Foi realizado pelo grupo um levantamento fotográfico de imagens sobre o passado de Salinas/ MG. Tais imagens foram obtidas através de uma página do Facebook denominada “Memória Visual de Salinas”. Neste momento houve a catalogação e seleção das imagens para o desenvolvimento da atividade.

Segunda etapa: com as imagens já selecionadas, a segunda parte ocorreu com a construção de dois jogos com materiais de fácil acesso. O primeiro jogo trata-se de um jogo da memória com alguns dos principais pontos turísticos da cidade. O segundo trata-se de um dominó com esses mesmos pontos turísticos com algumas dicas desses locais, informações retiradas a partir do estudo bibliográfico da História da cidade.

O jogo da memória foi construído com 30 peças de madeira, plotados com adesivos fotográficos, abordando os seguintes pontos turísticos: Fundação de Cultura (Cadeia Velha), Igreja Matriz Santo Antônio, Prédio da Prefeitura (Gabinete do Prefeito), Câmara Municipal, Fórum, Praça Moisés Ladeira, Mercado Municipal, Ponte Central, Escola Doutor João Porfírio, Museu da Cachaça, Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG), Barragem de Salinas (Tulipa), Rio Salinas, Coreto. O dominó fez uso dos mesmos pontos com dicas e informações curtas para identificação desses locais. Terceira etapa: com os jogos finalizados, foram expostos na 2ª Feira Pedagógica, ocorrida no dia 25/08/23 no IFNMG/Salinas. Na ocasião os “visitantes” da feira eram convidados a entrar na “Máquina do Tempo”. Esta máquina se constituía em uma ornamentada com fotos de Salinas reproduzidos via data show, duas mesas com os jogos produzidos pelo grupo e um “muro da memória”, se representava o muro existente em uma parte da cidade que de acordo com a história oral, foi construído por escravos. Neste local os visitantes eram convidados a deixar uma memória sua.

Resultados e Discussão

Como resultados obtidos, é relevante mencionar a importância de realizar pesquisas ou aprofundar-se nelas principalmente quando possuem aspectos que visam enfatizar as histórias locais. É de grande valia que pesquisas deste nível tenham como foco principal o estudo dos pontos primordiais da sua própria cidade, pois isso mostra a importância do reconhecimento daquilo que lhes pertence, revelando assim os acontecimentos por trás de cada local, onde mostrando perspectivas e relatos distintos, é possível ampliar as visões de mundo, mas que isso tenha a sua cidade, o seu local habitado como ponto de partida.

Nessa perspectiva, há uma grande intencionalidade de também analisar as percepções, diálogos, relatos próprios e em comum a serem ditos através da observação e reflexão das apresentações propostas. Assim como buscar a aproximação de pessoas conhecidas ou desconhecidas dos locais analisados, para uma maior interação dessas, fazendo com que seja possível compreender sobre outras perspectivas o contexto de transformações ocorridas no passar dos anos e a atual realidade de cada local.

Dessa maneira, acreditamos que a utilização dos jogos aparece como ferramenta lúdica eficiente na promoção do ensino de uma história local e regional. Com ele, o professor desenvolve com seus alunos, conteúdos relacionados no currículo de uma maneira divertida, promovendo uma maior interação dos alunos com temas mais próximos a realidade deles. No convite aos alunos para participar dos jogos, muitos se animaram e nas demais vezes pediram para participar novamente. Sendo assim, o aluno estava adquirindo conhecimento sobre a história local da sua cidade, sem nem “perceber” que aquilo além de uma forma de diversão era uma forma de ensino, e por meio dessa ferramenta o aluno aprende brincando.

Considerações finais

A utilização dos jogos de forma lúdica no ambiente escolar demonstra um método que permitem a construção de um saber de um modo divertido, o aluno “aprende brincando” muitas vezes sem perceber. A ação de jogar e brincar, são sinônimos, permitem a construção de aprendizados que ultrapassam o ensino de conteúdos, desenvolvendo também a imaginação, o raciocínio e a expressão dos alunos. A oportunidade de relacionar os conteúdos de história aos jogos demonstra o reconhecimento do poder que essas atividades lúdicas têm sobre o desenvolvimento das capacidades cognitivas das crianças.

Após análise da aplicação do projeto foi importante perceber como as atividades de caráter lúdico conectam o aluno ao assunto que está sendo estudado, a experiência de idealização, desenvolvimento e realização do jogo nos mostra como o ensino de História precisa ser pensando através de projetos que propiciem diversas experiências de aprendizado, reflexão e protagonismo. Desconstruir que a matéria de História é um simples “decoreba”, pois muitas vezes se ouve estudantes dizerem que a matéria é “chata”, tem muitas datas e conteúdo para decorar, que a aula dá sono e não entendem a necessidade de conhecer aquele monte de “coisa antiga”.

Acredita-se, portanto, que cabe aos futuros professores atuarem criticamente sobre essa realidade e dessa forma procurar contribuir a superar esse modelo tradicional e metodologias de ensino que excluem o estudante, dessa forma, passou a serem analisadas novas práticas de ensino que se adequem a atualrealidade escolar brasileira, as modernas tecnologias e linguagens.

Referências

- BLOCH, Marc. A História, os homens e o tempo. In. **Apologia da História ou o Ofício do Historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 12 set. 2023.
- 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. 99-117.