

# Jogos e ensino de História

## Games and History teaching

Ricardo de Aguiar Pacheco\*  
ricardo.pacheco@ufrpe.br

Ivone Silva de Oliveira Neta\*\*  
ivone.neta@hotmail.com

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). **JOGOS E ENSINO DE HISTÓRIA**, 1ª edição, Porto Alegre, Evangraf, 2013

A obra **Jogos e Ensino de História** foi organizada pelos autores Marcello Paniz Giacomoni, Mestre em história pela UFRGS e professor de História do Colégio Israelita Brasileiro e da rede estadual de ensino no Rio Grande do Sul e o Doutor em Educação e professor de Ensino de História e do PPG/EDU da FAGED/UFRGS, Nilton Mullet Pereira e publicada em Porto Alegre pela editora Evangraf, em 2013. Esta coletânea é resultado dos trabalhos desenvolvidos no curso de aperfeiçoamento em Ensino de História: modos de pensar, modos de fazer, modos de avaliar – Jogos e Ensino de História oferecido pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul na modalidade EAD para quatro municípios do mesmo Estado.

Está dividida em sete capítulos e foi escrita com a colaboração de diversos autores que serão apresentados nos seus respectivos capítulos. O capítulo que inicia esta obra tem por título **Filosofando com o caos: os jogos no ensino de história**. Os autores Marcello Paniz Giacomoni, e Nilton Mullet Pereira levantam a questão de como fazer com que os alunos gostem e se envolvam com as aulas de história? Para responder esta demanda da escola contemporânea os autores propõem estabelecer relações entre conteúdo ensinado e a própria história vivida dos estudantes, que segundo os autores, encontram-se distantes em relação ao tempo e espaço.

Para que haja essa relação de aproximação e envolvimento dos estudantes com os conteúdos é necessário promover encontros em sala de aula que possibilitem a aprendizagem através da utilização de jogos propostos pelos professores e em colaboração com os alunos. “Quem sabe o professor de História não deva exatamente se constituir em um provocador de encontros, no sentido de permitir a aprendizagem, para além do reconhecimento.” (p. 17).

Essa aprendizagem deve levar em consideração a apreensão de elementos formais e informais potencializando assim os processos de ensino-aprendizagem, desmistificando que o Ensino de História se resume a memorizar datas, fatos e heróis. Utilizando como referência a obra *Homo Ludens* (2000), de Johan Huizinga, os autores apresentam a definição de jogo, características e objetivos de sua utilização para o ensino de História.

\* Professor adjunto III da Universidade Federal Rural de Pernambuco. Coordenador do PPGH/UFRPE. Coordenador do Laboratório de Estudos e Intervenções em Patrimônio Cultural e Memória Social.

\*\* Bolsista Pibiti, aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia, pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

O segundo capítulo, **Aprender e ensinar história como jogar com isso?** escrito por Fernando Seffner, professor, orientador de estágios docentes em ensino de História na UFRGS e Doutor em Educação, indaga-se com o significado do ensino de História para a vida dos alunos. O autor divide seu texto em dois momentos. No primeiro, discute o que seria uma aprendizagem significativa em História, articulando conceitos, estratégias pedagógicas e com formação docente. Posteriormente, Seffner elenca critérios, os quais permitem tanto avaliar atividades já realizadas para o ensino de História quanto orientar a construção dessas atividades e analisa o papel fundamental do professor no processo de construção dessas atividades.

A aplicação desses critérios, segundo o autor, deve respeitar os limites e possibilidades dos contextos das variadas salas de aulas e estilos pessoais dos professores. Dentre eles, uma atividade de ensino de História deve operar com conceitos e nomeações, auxiliando o aluno a desenvolver um vocabulário histórico e próprio das ciências humanas; prever um relacionamento com outras disciplinas; articular com o presente ou com a identidade cultural dos alunos; diversidade de fontes e de atividades; o uso das tecnologias são alguns dos critérios destacados pelo autor.

No terceiro capítulo, **Aprendizagens significativas em história: critérios de construção para atividades em sala de aula**, Seffner elenca outros critérios que ajudam reconhecer as aprendizagens significativas em História e como direcionar a construção de atividades em sala de aula. Operar com conceitos e nomeações, escolhas de temas; permanecer bastante tempo num único tema, estabelecendo numerosas relações a partir dele, com o auxílio de questões do mundo contemporâneo que fazem parte da lista de critérios abordados pelo autor.

O capítulo seguinte, **Brincar é aprender**, a Doutora em Educação Tânia Ramos Fortuna, que trabalha com formação continuada para professores aborda a importância do jogo, da brincadeira e ludicidade nos processos de desenvolvimento e aprendizagem. Baseada nos estudos de Jean Piaget, Fortuna destaca a importância de se investir no uso do jogo para a aprendizagem.

*Trata-se da possibilidade de forjar uma nova atitude em relação ao conhecimento, ao mundo, ao outro, a si mesmo e, por*

*consequente, em relação à vida, com evidentes implicações para o sucesso escolar e a inclusão social. (p. 80).*

A autora traz alguns conceitos do termo “jogo” para melhor compreendermos suas características e funções. Fortuna conclui que no “brincar, a criança aprende e que brincar pode, sim, ensinar, tanto quanto se pode aprender”. (p.89)

O quinto capítulo, **Jogar com a História na sala de aula**, escrita por Carla Beatriz Meinerz, que atua com ensino, pesquisa e extensão no campo de História, traz exemplos de jogos que contribuem para essa disciplina. A autora defende o uso de jogos em sala de aula, pois os mesmos, como prática cultural, pressupõem a interação social. Também defende a ideia da inclusão dos deles como potencializador de aprendizagens para a disciplina de História.

A autora ainda discorre sobre diferentes tipos de jogos - jogos de tabuleiro, jogos de dinâmica e expressividade grupal e jogos digitais - e suas possibilidades para o ensino de história. O capítulo apresenta em fotografias jogos confeccionados com temas específicos de História. Também indica sites para a construção de tais tipos de jogos.

No capítulo seguinte, Marcello Paniz Giacconi, Mestre em História, desenvolve um Guia para a produção de jogos no Ensino de História. O autor destaca cinco passos: Delimitação do tema dentro de um período histórico e dos conteúdos planejados pelo professor; escolha da superfície onde o jogo se desenvolverá (cartas, tabuleiro, classes dos alunos, etc.) caracterizado como o centro da narrativa do jogo; definição da dinâmica do jogo e seu funcionamento; estabelecimento de regras que, dialogando com o contexto histórico a ser vivenciado, coloque as possibilidades e limites àqueles que jogam; definição de um layout que garanta qualidade visual do jogo.

Para demonstrar esses passos na prática Giacconi apresenta, como exemplo, dois jogos que foram desenvolvidos para trabalhar com o público escolar. Tais jogos são construídos com temáticas e objetivos específicos que permitem, após sua utilização, a uma reflexão sobre temas históricos.

No capítulo final, **O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História**, Edson Antoni, Doutor em História com mais

de 15 anos de experiência docente, e Jocelito Zalla, Mestre em História e professor do Colégio de Aplicação da UFRGS, apresentam suas práticas de construção de jogos destinados ao ensino de História. Os autores discutem experiências cotidianas e o fazer das atividades lúdicas na sala de aula. Reforçam as contribuições para o desenvolvimento cognitivo que o jogo proporciona aos alunos. Mas também apresentam aspectos que o professor pode observar durante o acompanhamento e avaliação do desenvolvimento das aprendizagens dos estudantes. “Os instrumentos de avaliação das aprendizagens também são registros importantes para o pesqui-

sador, pois permitem a ele determinar quais objetivos foram atingidos e de que maneira o foram.” (p. 164)

Esta obra é relevante para todos que atuam na área de educação, mas em particular para os que atuam no ensino de história. Pode muito bem ser aproveitada por historiadores e pedagogos que atuam em diferentes instituições e espaços educativos não formais como Museus e Centros Culturais. Com as referências oferecidas nestes artigos é possível confeccionar novos jogos voltados a diferentes contextos educativos e assim dinamizar as aulas de história, incluindo os jogos como um instrumento de ensino-aprendizagem.

*Submissão: 24/06/2015*

*Aceite: 23/12/2015*