

## UMA OUTRA HISTÓRIA

### A utilização de jogos em sala de aula no ensino de história e cultura afro-brasileira e africana

Por Maria Antônia Marçal<sup>1</sup>



*“Ao se encaminhar atividades em que exige*

*cooperação,*

*por exemplo,*

*jogo de*

*perguntas e*

*respostas*

*envolvendo*

*o grupo das*

*meninas e*

*dos meninos*

*pode-se ver*

*que o*

*espírito*

*colaborativo*

*e ao mesmo*

*tempo competitivo são acionados e o interesse*

*pelo conteúdo outrora visto de forma “chata”*

*ganha uma nova dimensão, este torna-se um*

*desafio”.*

<sup>1</sup> Professora de História da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (SEED), pesquisadora do Grupo de Estudos em Didática da História (GEDHI) e mestre em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. [ariammarcal@yahoo.com](mailto:ariammarcal@yahoo.com)

O ensino de História e Cultura Afro-Brasileira tem suscitado nos educadores inúmeros desafios tornando imprescindível repensar metodologias à luz de um novo paradigma educacional. A implementação da lei 10639/03 representa por um lado um avanço para a sociedade, em especial o movimento negro, em contrapartida, insere-se no bojo das reflexões teórico-pedagógicas que buscam caminhos alternativos e propostas metodológicas consistentes para a efetivação da lei.

Neste sentido, pretendo apresentar algumas reflexões sobre o jogo como atividade pedagógica. Este instrumento de aprendizagem tem sido cada vez mais utilizado em sala de aula, especialmente durante as aulas de matemática. É importante que outras disciplinas redescubram o jogo como instrumento pedagógico, sobretudo disciplinas como a História.

Este texto é fruto de uma experiência vivenciada como docente num curso de pós-graduação de História e Cultura Afro-Brasileira realizado na cidade de Santarém, PA. Do curso participaram professores de História, alguns atuantes no primeiro segmento do Ensino Fundamental (séries iniciais) e outros lecionando de 5ª a 8ª série, ensino médio e duas professoras no ensino superior. A disciplina que ministrei é intitulada Produção de Material Didático e no primeiro encontro deparei-me com as histórias daqueles professores e os desafios enfrentados pelos mesmos para chegar até o local das aulas, o rio Tapajós e o rio Amazonas foram obstáculos vencidos pelos professores que tinham de atravessar suas águas.

O relato está dividido em três momentos: inicialmente far-se-á uma descrição dos sujeitos (professores) e do cenário que deram base a estas reflexões, num segundo momento apresentam-se algumas considerações teóricas acerca do jogo e, por fim, apresenta alguns jogos criados pelos professores durante o curso.

Logo no primeiro encontro muitos conhecimentos foram compartilhados num diálogo preliminar. O curso foi dividido em dois momentos: inicialmente realizamos uma análise sobre o livro didático e as questões a ele subjacentes, seus limites, sua utilização, distribuição, as verbas governamentais, racismo, preconceito no livro didático, linguagem, viés pedagógico, o ensino de História, entre outros.

Num segundo encontro optou-se por dar um passo mais ousado e nossas reflexões teóricas versaram sobre o jogo e o ensino de História. Encaramos o jogo como um material didático, produzido com custos reduzidos, e que ao mesmo tempo possibilite o professor desenvolvê-lo em sala de aula. A análise do material didático deveria se orientar no sentido de problematizar estereótipos existentes tanto na confecção do material desenvolvido pelos alunos quanto na execução da atividade.

Na elaboração desta atividade os professores se mostraram mais participativos que durante o curso e se apoderaram deste espaço veiculando seus saberes da docência através da confecção dos jogos. A experiência despertou-me para uma reflexão sobre o ensino de História e a História e Cultura Afro-Brasileira e Africana no contexto escolar. Com a utilização dos jogos, o lado lúdico tem uma contribuição significativa na apropriação do conhecimento, já que o sujeito se torna

ativo e participa da elaboração deste mesmo. A atividade propiciou descontração, despertou a criatividade dos professores e permitiu maior integração e ajuda mútua.

Durante a Idade Média (Séculos V a XV) o jogo era visto como imoral dentro de uma concepção cristã que pregava a obediência, o controle e a disciplina. No século XVI, os jesuítas percebem no jogo um potencial pedagógico.

Piaget (1946) enfatiza que o jogo constitui-se como a expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. O jogo de regras implica o relacionamento social, uma vez que, são regulamentações impostas pelo grupo e a sua violação acarreta uma sanção.

Silva (s/d) enfatiza que os jogos são efetivamente valorosos não só pelo interesse geral que despertam ou pela alegria de quem mantém contato com eles. Mas, também por carregarem em si próprios uma dimensão educativa fulcral que proporciona a quem os pratica momentos ricos, de pleno desenvolvimento integral, entre os quais se contemplam os campos físico, emocional, mental e social do ser humano em geral.

Fermiano destaca que a partir dos anos 90 os documentos oficiais e também os livros didáticos expressaram uma grande preocupação como aspecto metodológico. O jogo é apresentado pela autora não como uma chave capaz de resolver todos os problemas existentes na escola, mas, sobretudo no que se refere ao ensino de História, possibilita pensar esta disciplina para além dos aspectos cronológicos. A História, neste contexto, pode ser um importante exercício de pensamento. O raciocínio por negação é de uma qualidade de abstração superior e, no ensino de História, a sua utilização acontece quando, por exemplo, num levantamento fotográfico da história da cidade permite uma visão comparativa entre o tempo passado e o tempo presente.

Assim, a partir das contribuições teóricas de Silva e Fermiano iniciaram-se as atividades com este grupo de professores os quais eram provocados, durante as discussões, a partir de questionamentos diversos como: Ao utilizarmos novas linguagens, novos meios, continuamos com uma concepção de História linear e maniqueísta? Tais questões tiveram como objetivo estabelecer um diálogo com os professores antes mesmo da execução da tarefa proposta (criação de um jogo) de modo que se refletisse sobre esta como um material didático com regras e objetivos definidos.

Os jogos desenvolvidos pelos professores foram inúmeros, é preciso salientar que a prática do jogo é muito utilizada (e muito se produz sobre este tema) na área da matemática, contudo, na História as discussões teóricas sobre este recurso didático é diminuta. Inicialmente, sugeri aos professores que a elaboração dos jogos fosse realizada individualmente, contudo os professores optaram por trabalhar em equipe mesmo elaborando jogos a mais e foram produzidos diversos jogos adaptados para a implementação da lei 10639/03.

Esta atividade permite perceber a importância de um planejamento no qual se integra a leitura e pesquisa sobre a temática e a criatividade do professor na elaboração de atividades pedagógicas. Atividades que permitem fortalecer

identidades outrora silenciadas (negra e indígena) e por outro lado veicula uma história plural em que o conhecimento sobre África e os Afro-brasileiros tenha espaço garantido.

O processo de elaboração dos jogos envolveu significativamente todos os professores do curso, os quais participaram como “alunos” do desenvolvimento dos jogos dos demais colegas. Este movimento possibilitou um exercício de aplicação das atividades desenvolvidas e, ao final, os professores analisaram e fizeram sugestões aos trabalhos dos colegas.

Uma das atividades desenvolvidas foi a criação de um quebra-cabeça, planejado para turmas de 6ª séries, a partir de imagens do continente africano, esta imagem, a ser montada pelos alunos, revela a diversidade de culturas neste continente. O objetivo das professoras que elaboraram o jogo foi de fazer com que as crianças sejam capazes de reconhecer a diversidade cultural existente na África e ao mesmo tempo, após montada a imagem, dialogar com a mesma: relatando o que se observa na imagem, situá-la temporalmente e por fim criar um título para a mesma. Este quebra-cabeça foi idealizado para se trabalhar em equipe para que o aluno aprenda noções de cooperação e respeito mútuo.

Outra atividade desenvolvida foi a elaboração de um jogo de trilha com o objetivo de reforçar o assunto já abordado em sala de aula este se caracteriza como o ponto de chegada das atividades realizadas em sala. Os professores utilizaram uma cartolina na qual desenharam uma trilha no formato do continente africano. Esta foi numerada com alguns números com questionamentos sobre características gerais da cultura afro-brasileira. Os professores que experimentaram o jogo demonstraram um grande entusiasmo, revelando a concretização dos objetivos propostos pela equipe de professores bem como confirma a importância das atividades lúdicas no espaço escolar e, sobretudo, no processo de inserção desta temática na sala de aula e nos currículos escolares.

Destarte, pretende-se apresentar aqui possibilidades e sugestões de trabalho que levem em conta a criatividade e a ação dos diferentes sujeitos envolvidos nesta aventura do conhecimento. Não se ignora as demais dificuldades encontradas pelo educador no seu cotidiano. Contudo, meu retorno a sala de aula após esta viagem possibilitou-me perceber de forma mais aguçada a importância dos jogos em diferentes aspectos da vida do aluno. Ao se encaminhar atividades em que exige cooperação, por exemplo, jogo de perguntas e respostas envolvendo o grupo das meninas e dos meninos pode-se ver que o espírito colaborativo e ao mesmo tempo competitivo são acionados e o interesse pelo conteúdo outrora visto de forma “chata” ganha uma nova dimensão, este torna-se um desafio. Este pequeno ensaio tem o objetivo de apresentar aos professores um instrumento pedagógico pouco explorado pelas ciências humanas, o jogo. O professor pode a partir dos seus conteúdos montar jogos diversos como: a força (tão conhecida pelos alunos), passa ou repassa, quebra-cabeças e mesmo um jogo de trilha versando sobre a temática em tela. Há que se aproximar do universo do educando, dar espaço para que professores e alunos possam atuar de forma ativa na construção do conhecimento.

## PARA SABER MAIS



FERMIANO, M. A. B. **O jogo como instrumento de trabalho no ensino de história?** Revista História Hoje (São Paulo), Brasil, v. 3, n. 7, 2005.

LIRA, A. C. M. **Infância, jogos e brincadeiras na história: problematizando compreensões e associações.** In: VIII Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas- "História, Sociedade e Educação no Brasil", 2009, Campinas. VIII Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas- "História, Sociedade e Educação no Brasil", 2009.

MÜLLER, Tânia M. P. **Crianças e seus brinquedos: outras imagens.** Revista teias (UERJ. Online), v. 10, p. 100-108, 2009.

SANTOS, L. A. dos; CAVALCANTE, G. D. ; MÜLLER, R. M.. **Laguna - Jogo Educativo sobre a Guerra do Paraguai.** 2007. (Apresentação de Trabalho/Simpósio).

SILVA, Levi Leonildo Fernandes da. **O Jogo na Educação.** [www.quadernsdigitals.net/index](http://www.quadernsdigitals.net/index). acessado em 30/10/09.