

FACULDADE UNINA
ADEUSA NAZARETH DE LIMA FERREIRA

PROJETO DE APLICAÇÃO
Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou
professores.

ANAHY
2023

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Adeusa Nazareth de Lima Ferreira

Cidade: Anahy

Estado: Paraná

Curso: Licenciatura em História

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO PAP: O uso do jogo em aulas de História.

Produzir um tutorial sobre um jogo de bingo com as orientações sobre o conteúdo da *Chegada da família real e emancipação política do Brasil*, para dinamizar as aulas de História e que será divulgado entre os estudantes do oitavo ano de um colégio Estadual localizado no estado do Paraná, na cidade de Anahy, Centro.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Quando realizei meu estágio obrigatório, no referido colégio, observei que na sala onde participei da aula auxiliando os professores, percebi as dificuldades de certos alunos em entender o conteúdo das aulas de História. Alunos, que a meu ver apresentavam algumas dificuldades em compreender alguns conteúdos da aula.

Sendo assim pensei em algo que poderia auxiliar esses alunos, nas aulas de História, com a proposta de uma atividade lúdica, mas com conteúdo histórico – Jogo, com o objetivo de facilitar a melhor compreensão dos conteúdos.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal:

Quando comecei meu estágio de História, no Colégio da minha cidade, fiquei um pouco preocupada ao ver como o professor explicava o conteúdo em suas aulas, e percebi que alguns alunos estavam desmotivados e desinteressados para aprender sobre o conteúdo das aulas de História.

Percebi que certos alunos precisavam de algo que fizessem com que eles se interessassem pelas aulas de História, uma estratégia pedagógica para que realmente fizesse a diferença, um impulso, uma motivação, algo que eles se interessem e facilitasse a aprendizagem histórica, e que, ao mesmo tempo, poderia ser um momento divertido da aula.

Com isso, a proposta desse Projeto de Aplicação é a produção de um Jogo para uso em aulas de História que possibilite uma aprendizagem mais significativa, aprendendo ou reforçando alguns conceitos, compreendendo os diferentes contextos históricos abordados no jogo.

Para isso, delimito um conteúdo da Chegada da família real e emancipação política do Brasil. Mais precisamente sobre a vinda de Dom João para o Brasil.

Teórica:

O jogo é uma estratégia pedagógica para contrapor à aula tradicional invertendo sua lógica monótona de assimilação passiva de conteúdos já prontos. Como tal o jogo é uma coisa séria e não uma mera brincadeira para divertir os alunos. Para além de seu caráter lúdico com regras e desafios onde um indivíduo (ou grupo) vence e outro perde, o jogo tem “uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido” como afirma Johan Huizinga (2000, s/p apud DOMINGUES, 2022, p. 1).

Do ponto de vista pedagógico da História, o jogo contempla diferentes formas de pensar e de articular o conhecimento. Possibilita ao aluno utilizar os conteúdos aprendidos, fazer inferências, perceber suas dificuldades, desenvolver habilidades cognitivas-situações de aprendizagem que também atendem aos princípios da BNCC (DOMINGUES, 2022, p. 1).

Chateau argumenta que a principal característica do jogo é o desenvolvimento da criatividade, "um mundo onde ela tem todo o poder, onde pode criar. Um mundo onde as regras do jogo têm um valor que não tem no mundo dos adultos. O distanciamento funciona como um juramento de obediência às regras tradicionais: 'Quem joga, jurou'. “. (CHATEAU, 1987, p. 23).

Prática:

A utilização de jogos auxilia no processo de interação social, uma vez que pode (e deve) estimular o convívio e o contato entre os discentes. Os jogos também trazem uma série de outros benefícios, como capacidade de concentração, de articulação de ideias, bem como de formulação de estratégias.

Com isso, a minha intenção ao propor esse Projeto de Aplicação é produzir um tutorial com orientações sobre o uso do jogo no ensino de História e, em seguida, divulgar junto aos estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental de um Colégio Estadual de minha cidade.

6 OBJETIVOS

Geral:

Produzir um tutorial sobre um jogo de bingo com as orientações sobre o conteúdo da chegada da família real e emancipação política do Brasil. Para dinamizar as aulas de histórias. Que será divulgado entre os estudantes do oitavo ano de um colégio Estadual localizado no estado do Paraná, na cidade de Anahy, Centro.

Específicos:

- I. Produzir um tutorial com as orientações sobre a dinâmica do jogo de bingo do conteúdo da chegada da família real e emancipação política do Brasil
- II. Realizar um diálogo com os estudantes, com a intenção de investigar os conhecimentos prévios sobre o conteúdo privilegiado no jogo, bem como fazer uma reflexão sobre o tema.
- III. Disponibilizar o tutorial aos professores e aos estudantes para que eles possam colocar em prática o jogo de bingo, para tornar a disciplina de História mais interessante e participativa, adotando o jogo como estratégia para trabalhar os conteúdos e possibilitando uma aprendizagem mais significativa para os alunos.

7 REVISÃO DE LITERATURA

Sobre jogo na sala de aula, Huizinga dispõe a respeito de sua concepção ao afirmar que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana. (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Os participantes precisam querer jogar, respeitando os limites de tempos e de espaços, usando sua inteligência e habilidades, misturado com ansiedade e preocupação, como se estivesse vivenciando o momento outro mundo. Ainda, analisando a prática do jogo como possível de construir um ensino aprendizagem efetivo, pode-se novamente utilizar dos termos de Huizinga, quando este discorre que:

Segundo o autor, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. (HUIZINGA, 2000, p. 05).

Como a escola, é um lugar de onde se produz conhecimento, e onde se forma o cidadão nós aspectos (intelectuais, sociais, políticos), o indivíduo devera saber atuar mediante a sociedade, momentos competitivos sozinho ou em grupo, seja no lúdico ou no como suporte para saber perante a sociedade e para ser um cidadão crítico e atuante.

A utilidade do jogo educativo na escola está sendo questionada o que podemos dizer sobre o jogo e a educação e que o jogo deve ser desenvolvido e utilizados para as abordagens dos conteúdos os mais difíceis, como uma solução e aprendizagem dos nossos educandos.

Torna-se urgente abirmos espaço para abordagens escolares que [...] coloquem o ensino de História a serviço da vida e da construção da cidadania que deve proporcionar condições para que o futuro cidadão possa operar escolhas racionais no regime democrático e possa situar a si mesmo e os problemas sociais no tempo e no espaço (SILVA; SILVA, 2016, p. 482).

É preciso que os professores sejam desafiadores, de construções e novas práticas educativas, no ensino de História que promovam, além do pensamento crítico, a sensibilidade, a criatividade, a ludicidade, a inovação e a produção de novas tendências.

Para tanto, é preciso deslocar os processos educativos para além da fragmentação, da rotina, da repetição, da monotonia, da massificação. É preciso reinventar uma prática educativa que seja fundamentada na dúvida, ou seja, no questionamento das certezas, dogmas e do mundo que nos circunda (ALBUQUERQUE JUNIOR, 2019).

Uma pedagogia outra que abra espaço para pensarmos o novo e que tenha como desafio vital o sonho, como movimento que nos transporta da prisão do presente e nos joga numa simpatia com o tempo real, a duração (BERGSON, 2010).

O uso de materiais lúdicos no ensino de História, como recurso didático, através do jogo não precisa ser tomado como detentores da Educação, mas deve ser encarado como possibilidade de renovação das atividades didáticas. Precisamos insistir na legitimação da docência não mais como reprodutora, mas como atividade intelectual produtora de um tipo específico de conhecimento, o escolar.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

I: Produzir um tutorial com as orientações sobre a dinâmica do jogo de bingo do Conteúdo da chegada da família real e emancipação política do Brasil.

Estratégia de ação 1:

1ª Etapa: Elaborar o Conteúdo do jogo:

- ✓ Formar duplas e cada dupla irá elaborar 12 perguntas sobre o conteúdo estudado e as respectivas respostas.
- ✓ O professor avaliara as perguntas/afirmações e as respectivas respostas verificando se estão corretas, se são pertinentes e adequadas para o jogo. Orientar os alunos para fazer as alterações necessárias.
- ✓ Verificar se há uma boa variedade de perguntas e respostas para que o jogo fique mais desafiador e dinâmico.

2ª etapa: Confeccionar os cartões e cartelas:

- ✓ Os alunos irão cortar a cartolina ao meio. Traçar, em cada parte, 12 quadros iguais. Usar a régua e o lápis para dividir a cartolina.
- ✓ Em uma metade, cortar os quadros: eles serão os 12 cartões das perguntas. Em cada cartão, escrever uma pergunta;
- ✓ A segunda metade será a cartela de respostas.

Em cada quadro, escrever uma resposta. Caprichar na letra pois essa cartela será lida por outro grupo.

3ª etapa: Regras do jogo proposto:

- ✓ Os alunos entregaram para o professor os cartões de perguntas e a cartela de respostas;
- ✓ O professor distribui as cartelas de respostas aos alunos, de maneira de cada um receba a cartela feita por outro aluno.
- ✓ Jogando o Bingo da História em duplas ou individual;
 - I. O professor fica com os cartões das perguntas e os alunos ficam com as cartelas das respostas;
 - II. O professor embaralha os cartões de perguntas. Em seguida, escolhe aleatoriamente um cartão e lê a pergunta para a turma;
 - III. A dupla ou aluno que tiver a resposta correta deverá marcar o quadro (na sua cartela) da resposta com uma peça (botão, pedrinha, concha ou tapinhas, pedir para os alunos trazer de casa etc.);
 - IV. Ganha a dupla ou aluno que primeiro preencher toda cartela

IMPORTANTE: o Professor poderá modificar esta proposta da forma que considerar mais apropriada para atender as necessidades das crianças de sua turma.

II-Realizar um diálogo com os estudantes, com a intenção de investigar os conhecimentos prévios sobre o conteúdo privilegiado no jogo, bem como fazer uma reflexão sobre o tema.

Estratégia de ação 2:

- ✓ Será realizado um diálogo com os estudantes, com a intenção de investigar os conhecimentos prévios sobre o conteúdo privilegiado no jogo, bem como fazer uma reflexão sobre o tema, que será sobre o conteúdo da chegada da família real e emancipação política do Brasil.
- ✓ Após a discussão, explicação do professor, passar vários vídeos de desenho sobre o conteúdo e distribuir para os alunos o material do Livro didático de BOULOS: Júnior Alfredo História Sociedade & Cidadania 8º ano, ensino fundamental 4ª edição 8º capítulo.
- ✓ A chegada da família real e emancipação política do Brasil. Páginas de 120 a 134. Poderá ser o conteúdo do bimestre ou trimestre como o professor preferir.
- ✓ Produzir um tutorial com as orientações sobre a dinâmica do jogo de bingo do conteúdo da chegada da família real e emancipação política do Brasil
- ✓

Estratégia de ação 3:

- ✓ Disponibilizar o tutorial aos professores e aos estudantes para que eles possam colocar em prática o jogo do bingo, para tornar a disciplina de História mais interessante e participativa, adotando o jogo como estratégia para trabalhar os conteúdos e possibilitando uma aprendizagem mais significativa para os alunos.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Maio	Junho	Julho	Agosto
Estratégia de ação 1	x	x		
Estratégia de ação 2			x	
Estratégia de ação 3				x

10 RECURSOS

Atividade	Recursos

Estratégia de ação 1	02 cartolinas branca, ou papelão; canetas; lápis de cor; tesouras, régua, botões ou pedrinhas (pedir para os alunos trazerem de casa).
Estratégia de ação 2	Livro didático de BOULOS: Júnior Alfredo História Sociedade & Cidadania 8º ano; os vídeos em pendrive
Estratégia de ação 3	Material impresso do projeto de aplicação para entregar na escola..

11 RESULTADOS ESPERADOS

OBJETIVOS

Geral:

Produzir um tutorial sobre um jogo de bingo com as orientações sobre o conteúdo da *Chegada da família real e emancipação política do Brasil*, para dinamizar as aulas de História e que será divulgado entre os estudantes do oitavo ano de um colégio Estadual localizado no estado do Paraná, na cidade de Anahy, Centro.

Espera-se que após essa intervenção do jogo de Bingo na sala de aula, os alunos tenham, além de uma interação social, de representação e criatividade também compreendido o contexto histórico em que ocorreu a Chegada da família real e Emancipação política do Brasil. Portanto, pretende-se que o jogo de bingo, auxilie os alunos a pensar historicamente, bem como consigam articular o conhecimento, atingindo o aprendizado e os objetivos esperados.

Que durante o jogo os alunos se envolvam, planejem, analisem e contemplem diferentes formas de pensar e de articular o conhecimento para o qual o jogo foi construído.

Nesse sentido, o jogo em sala de aula deve ser preparado com o mesmo cuidado que se prepara uma aula ou uma avaliação, para que assim o jogo consiga garantir e atingir os objetivos, que é servir a um propósito pedagógico, ou seja, muito além de reforçar conceitos, fixar ou memorizar informações, mas, expandir o conhecimento e desenvolver habilidades e competências do pensamento histórico, além de avaliar a aprendizagem dos estudantes.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOMINGUES, Joelza Ester. Jogos para dinamizar suas aulas de História (ou outra disciplina). In: **Blog: Ensinar História**, 2022. Disponível em: <https://ensinarhistoria.com.br/jogos-para-dinamizar-aulas-de-historia/> Acesso em: 07/03/2023.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. Por um ensino que deforme: o futuro da prática docente no campo da história. In: ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. **O tecelão dos tempos: novos ensaios de teoria da história**. São Paulo: Editora intermédios, 2019.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BOULOS, Júnior Alfredo. **História Sociedade & Cidadania**: 8º ano: ensino fundamental: anos finais. 4. ed. São Paulo: FTD, 2018. pp. 120-134 Disponível no link: <https://pnld2020.ftd.com.br/colecao/historia-sociedade-e- cidadania/>

FERRAN, Pierre, MARIET, François, PORCHER, Louis. **Na Escola do Jogo**, trad. M. Assunção Santos, Lisboa: Editorial Estampa, 1979.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO SOB A REPRESENTAÇÃO DO JOGO COMO FORMA DE DINAMIZAR O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM HISTÓRIA**. Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5 edições. São Paulo: Perspectiva, 2007.

SILVA, Cláudio Rodrigues V. Alea jacta est: **a prática docente do professor de história que faz uso do Roleplaying game na sala de aula**. 2016. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.