

BRINCAR NO ENSINO DE HISTÓRIA: TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO A PARTIR DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Giovana Guidetti de Matos¹
Guilherme José Schons²
Caroline Rippe de Mello Klein³
Renan Santos Mattos⁴

INTRODUÇÃO

A investigação⁵ que apresentamos compreende relato de experiência atrelado às atividades do Programa Residência Pedagógica (PRP), no âmbito do núcleo de História da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – *Campus* Erechim. A instituição que recebeu a intervenção dos dois residentes, os quais trabalharam em dupla, foi a Escola Estadual Normal José Bonifácio, localizada no centro da cidade. Após algumas práticas de observação, foi possível planejar e atuar em uma turma de oitavo ano do Ensino Fundamental em dinâmica de oficina – tendo o foco em conteúdos como Iluminismo e Revolução Francesa, abrindo espaço a questões como colonialismo e Revolução Haitiana.

Para isso, recorreremos ao jogo interativo Kahoot – que compreende a projeção de questões no quadro da sala de aula e que os educandos devem responder por meio de seus celulares em tempo real. Dessa forma, com este trabalho, pretendemos refletir sobre as possibilidades (e os limites) do emprego das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDICs) no ensino de história, de modo a investigar em que medida o brincar auxilia na constituição de uma comunidade engajada de aprendizagem, nos termos de bell hooks (2013). Sendo assim, iremos expor, neste resumo, aspectos da sequência didática posta em prática, bem como recorreremos a uma recente literatura que aborda os desafios impostos à ação docente diante desse tipo de recurso.

1 METODOLOGIA

A nossa abordagem em sala de aula e, logo, os procedimentos metodológicos eleitos estiveram assentados na identificação, em meses de observação da turma, de dois problemas: 1) como construir uma aula que, ao rejeitar a educação bancária (Freire, 1996) e a concepção nutricionista do saber (Freire, 1981), cativa os

¹ Acadêmica do Curso de História – Licenciatura, oitava fase. Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – *Campus* Erechim. giovana.matos@estudante.uffs.edu.br

² Acadêmico do Curso de História – Licenciatura, oitava fase. Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – *Campus* Erechim. guilherme.schons@estudante.uffs.edu.br

³ Doutora em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Orientadora. Prof.^(a) do Curso de História – Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – *Campus* Erechim. caroline.klein@uffs.edu.br

⁴ Doutor em História pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Orientador. Prof. do Curso de História – Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – *Campus* Erechim. renan.mattos@uffs.edu.br

⁵ Agradecemos, pelo financiamento da pesquisa, à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), via Programa Residência Pedagógica (PRP), e ao Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), por meio do Programa de Educação Tutorial (PET).

educandos ao debate mesmo diante de conteúdos que possam lhes parecer alheios considerando a imposição de um “[...] currículo eurocêntrico, cronológico, dominante, branco, heterossexual e racista” (Pereira; Seffner, 2018, p. 20)?; 2) é possível e, se for, nos interessa a apropriação de linguagens típicas da geração dos estudantes para o ensino de história – sobretudo em tópicos por demais distantes das suas leituras de mundo (Freire, 1996)?

À vista disso e da necessidade de produzirmos uma oficina sobre Iluminismo e Revolução Francesa, trabalhamos de modo a simultaneamente conectar o tema à outra face da modernidade, o colonialismo, e a buscar jogos que pudessem chamar a atenção dos alunos. Nesse processo, descobrimos a plataforma Kahoot, que abrange um jogo interativo com questões formuladas pelos docentes e com chance de resposta imediata. Julgamos que o emprego dessa tecnologia digital da informação e da comunicação (TDIC) seria positivo mediante a sua combinação com a explicação dialógica por parte dos residentes.

Registramos também que o conteúdo Iluminismo já havia sido estudado com a regência do professor preceptor, mas a Revolução Francesa não. Com isso, abriu-se a oportunidade para pesquisar o uso do Kahoot como mecanismo de revisão e, além disso, primeira aproximação com tópico a ser na sequência melhor estudado por meio de outras estratégias.

O jogo preparado previamente contou com vinte e uma perguntas, as quais foram respondidas por vinte e oito participantes. Logo após a projeção de cada questão, a resposta mais adequada era revelada e os residentes atuavam no sentido de explicar o porquê da pergunta e das alternativas. A experiência foi bem sucedida e, nessa lógica, propomos uma reflexão diante das brincadeiras no ensino de história e dessa oficina em específico.



Ilustração 1: Registro da interface do Kahoot.

Fonte: Produção dos pesquisadores.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

“A questão que fica é, portanto, como provocar encontros na aula de História, de modo que o gosto e o envolvimento por conteúdos tão distantes no tempo e no espaço possam permitir a aprendizagem?” (Pereira; Giacomoni, 2018). Em linhas gerais, essa também era a nossa dúvida no PRP e, assim como os autores,

recorremos a uma estratégia particular que pode provocar aprendizagem na aula de História: o jogo, definido por eles como “[...] brincar em ato, nem uma forma que antecede a brincadeira, nem um resultado esperado que se divida do próprio ato de brincar e, então, que ao se jogar, se instala no próprio ato criativo, na passagem de um ‘não-saber ao saber’” (2018, p. 15). Isto é, ao nos libertarmos das formalidades da sala de aula, abrimos brecha ao compartilhamento de uma experiência em que o conteúdo passa à condição de objeto de exame por todos os envolvidos na dinâmica de ensino e aprendizagem.

Cientes disso, nos embasamos ainda em Johan Huizinga, autor de “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura”. Para ele:

A função do jogo pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (2000, p. 14).

Indo além:

Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação. [...] jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula. **Jogar é instalar-se na passagem, em um intervalo do nosso cotidiano.** Estar desobrigado a “estar” e comungar com um eu que vai sendo outro, numa continuidade que não se mede, nem se estabelece ordem, nem autor. Jogar consiste mesmo, então, em brincar. Uma brincadeira com o tempo, numa instalação mesma no que divide passado e futuro. **Sempre apontando à conservação do passado e à espera do futuro.** O jogo é o próprio ato (Pereira; Giacomoni, 2018, p. 14-15, grifos nossos).

Ora, de fato, tal indicação nos parece muito interessante em prol de maior curiosidade dos educandos por temas das aulas de História. Estava na hora de partir à prática e, portanto, a seguir expomos os resultados da ação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o desenvolvimento da ação, foi factível engajar os estudantes àquela dinâmica, bem como estabelecer momentos de estudo do conteúdo abordado. Reivindicamos, assim, que, para além da ânsia em pontuar na competição, conseguisse, nesse tipo de metodologia, aproximar o conhecimento histórico do universo juvenil. Além disso, julgamos que a ferramenta pode atuar, inclusive, como instrumento para despertar a atenção aos temas estudados – uma vez que se tornou interessante perceber estratégias de pesquisa por parte dos alunos para ampliarem a assertividade de suas respostas.



Ilustração 2: Foto da turma na atividade.

Fonte: Produção dos pesquisadores.

Em linhas gerais, depreendemos que as tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDICs) têm potencial a ser apropriado pela educação e pelo ensino de história – ainda mais em tópicos de difícil apreensão. Contudo, é necessário pontuar que o site não substitui a ação docente, o debate em sala de aula e outras formulações didáticas como itens indispensáveis à aprendizagem. Ou seja, percebemos um caminho interessante para a realização de novas atividades nesses moldes e que estejam assentadas no caráter dialógico e coletivo da práxis pedagógica.



Ilustração 3: Residente explicando o conteúdo a partir do jogo.

Fonte: Produção dos pesquisadores.

CONCLUSÃO

Defendemos, portanto, que o uso da tecnologia em sala de aula é enriquecedor para a deflagração de um contexto de engajamento da turma ao conteúdo abordado. Em todo caso, pontuamos que os recursos devem estar subordinados à busca por um cenário dialógico em que as brincadeiras direcionem à apropriação do tema pelos educandos.

Assim, compreendemos que a oficina cumpriu o seu papel de inserir futuros professores em um ambiente de pesquisa a respeito de metodologias que promovam um ensino de história que apreenda o estudante como ser curioso, com um saber de experiência feito e que deve se manifestar diante do passado e do presente invocados em sala de aula com vistas ao debate.

De qualquer forma, em se tratando de temas como a Revolução Francesa e o Iluminismo, mediante postura que rechace a colonialidade, jogos e brincadeiras são um excelente recurso, como pudemos observar em nossa prática pedagógica no PRP.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

hooks, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. Flertando com o Caos: os jogos no ensino de história. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2018. p. 9-18.

PEREIRA, Nilton Mullet; SEFFNER, Fernando. **Ensino de História: passados vivos e educação em questões sensíveis**. Revista História Hoje, São Paulo, v. 7, n. 13, p. 14-33, 26 nov. 2018. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/427>. Acesso em: 23 abr. 2021.