

REFLEXÕES ACERCA DO JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO BÁSICA

KRUL, Alexandre José¹
EMMEL, Rubia²

Palavras-Chave: Jogo. Ensino de História. Educação Básica.

Este estudo realiza uma reflexão acerca da importância da construção de jogos de cartas e tabuleiros no componente curricular de história na Educação Básica. O jogo se torna um recurso didático, quando trabalha com conteúdos, mobilizando os conhecimentos dos alunos e dos professores por meio da pesquisa. Ainda possibilita a construção de novos saberes, considerando que este desenvolve no aluno: a leitura, a interpretação, o estabelecimento de regras, o diálogo, a interrelação, esquemas mentais abstratos, a formação de conceitos. O jogo se interliga com a pesquisa, pois sua construção passa por diversos passos que são projetados tanto pelo professor quanto pelo aluno. Mas tendo sempre o professor como mediador dos grupos, para que a atividade não perca o foco de ensinar e aprender. Nesta construção o professor é um mediador, orientando os alunos para a pesquisa e a sistematização das informações, construindo novos conhecimentos por meio da elaboração de jogos. Durante o processo de pesquisa e sistematização dos alunos são avaliados pelo professor, portanto o jogo não é uma ferramenta utilizada como ponto de partida para a aprendizagem, mas a sua criação é a própria aprendizagem. Os jogos de cartas e tabuleiros que são construídos após a pesquisa, sob a mediação do professor, são importantes porque favorecem a ampliação do conhecimento, das capacidades e das atitudes de autonomia dos estudantes. Por meio destas atividades os alunos são capazes de selecionar informações, elaborar novos conhecimentos e decidir com autonomia sobre a construção de um jogo didático. O jogo é uma das alternativas didáticas que irá envolver outras, como a leitura e a pesquisa em livros, manuais didáticos, filmes, desenhos animados, histórias em quadrinho, noticiários, dentre outros, exercitando as diversas habilidades e saberes interdisciplinares. Durante o processo de pesquisa e sistematização dos alunos são avaliados pelo professor, portanto o jogo, neste caso, não é uma ferramenta utilizada como ponto de partida para a aprendizagem, mas a sua criação é a própria aprendizagem. Por meio da interação entre professor e alunos e alunos e alunos, as informações pesquisadas podem tornar-se novos conhecimentos, tornando-se a prática em si como um jogo de ensinar e aprender. Salientamos, portanto, que esta pesquisa não visa esgotar o assunto, mas sim, ser o ponto de partida para novas investigações acerca da função do jogo na Escola de Educação Básica, a partir de nossas práticas e diálogos com outros autores.

¹ Mestrando em Educação nas Ciências, Unijuí, ajkrul@yahoo.com.br

² Mestre em Educação nas Ciências, Unijuí, r_emmel@hotmail.com