

O uso de jogos digitais para fixação de conteúdo no ensino de História

Roxanne Rodrigues dos Santos¹; Jaine Oliveira Silva Santos²

¹Discente do Curso de licenciatura plena em História e Bolsista Pibid - Capes, Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, Arapiraca - AL, email: roxanne.rodrigues@hotmail.com . ²ibidem, email: jainesantos01@hotmail.com.

RESUMO: Este relato de experiência objetiva socializar os resultados obtidos a partir da realização de uma atividade do Pibid História UNEAL, na escola pública parceira do projeto, onde os bolsistas junto sua professora supervisora, planejaram e concretizaram uma atividade utilizando jogos digitais na aula da disciplina de história, com dois momentos distintos, em primeiro a aula expositiva do assunto, com utilização de mídias digitais para a explicação do conteúdo, em seguida a aplicação do quis online, para melhorar a fixação do conhecimento sobre o assunto trabalhado aos alunos. Este quis foi construído pelos bolsistas em uma plataforma de construção de jogos, onde foram inseridas 12 questões referentes ao assunto, 1ª Revolução Industrial, os alunos demonstraram interesse em sua realização e terem compreendido o conteúdo trabalhado na aula expositiva. O intuito deste texto está em identificar e refletir sobre a utilização deste recurso digital no desenvolvimento do ensino de história, contribuindo para discutir a problemática da utilização dos jogos digitais como um recurso didático pedagógico em sala de aula no ensino de história, tendo com utensílio de melhor captação de assuntos determinados. Possibilitando ao professor um auxílio ao êxito ao ensino-aprendizado. Este relato de experiência vem a proporcionar aos graduandos de licenciatura, a colocação na prática de conhecimentos adquiridos na academia e que só poderia ser colocado em ação quando o graduando fosse para o mercado de trabalho, este projeto Pibid, possibilita os alunos o convívio e a troca de linguagem entre a experiência e a inovação, entre bolsistas e supervisores.

PALAVRAS - CHAVE: Ferramentas Pedagógicas. Ensino-Aprendizagem. Recursos Digitais.

ABSTRACT: This article aims to socialize the results obtained from carrying out an activity of Pibid History Uneal in public school partner in the project, where the Fellows with their supervising teacher, planned and realized an activity using digital games in the classroom of the discipline of history, with two different times in the first lecture of the subject, using digital media to explain the content, then the implementation of online wanted to improve the fixation of knowledge on the subject working students. This was built by the fellows wanted in a game building platform, which was inserted 12 questions relating to the matter, 1 Industrial Revolution, students showed interest in their achievement and have understood the contents worked in the lecture. The purpose of this paper is to identify and reflect on use to this digital resource in the development of history teaching, contributing to discuss the issue of the use of digital games as an educational teaching tool in the classroom teaching of history, and with utensil better capture certain subjects. Allowing the teacher an aid to the teaching-learning success. This experience report is to provide degree graduate students, putting in practice the knowledge acquired in the gym and it could only be put into action when the graduating went to the labor market, this Pibid project enables students socializing and exchange language between experience and innovation, among fellows and supervisors.

KEYWORDS: Pedagogical Tools. Teaching - Learning. Digital Resources.

INTRODUÇÃO

Com intuito de analisar, refletir uma atividade realizada a partir do projeto Pibid em sua escola pública parceira a universidade. Os jogos digitais são uma ferramenta pedagógica de múltiplas possibilidades, pois se para os alunos eles auxiliam a melhor discernimento do conteúdo, de fixação dos assuntos, para os docentes traz uma dinamização em suas aulas e desenvolver suas habilidade de construção e planejamento das aulas

O uso dos jogos digitais no ensino de história, aliando a forma tradicional de ensino teórico-metodológico e os recursos digitais, possibilita ao aluno uma diversidade na hora de compreensão do conteúdo estudado.

[...] Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios digitais mudariam tudo. [JENKINS 2009].

O professor pode se utilizar de ferramentas inovadoras para desenvolver suas aulas com formato dinâmico, para melhor transmitir o conteúdo, as mídias digitais veio, quando utilizadas corretamente, auxiliar o desenvolvimento da forma de educar, não para substituir mais sim para somar forças, na diversificação de aplicação de atividades educacionais.

O PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), nas universidades brasileiras, com gestão da CAPES (Coordenação de aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) que tem como um de seus objetivos o fortalecimento das licenciaturas e a formação dos Profissionais de educação com uma visão mais critica e reflexiva sobre o funcionamento educacional, tendo a oportunidade desse graduado em colocar seus conhecimentos adquiridos na formação da universidade na pratica docente, com a parceira das escolas públicas do país, obtendo um conhecimento teórico-prático mais sólido e flexível as dinamizações do ensino. (...) a forma pela qual a História é apresentada nos produtos contemporâneos, sobretudo midiático (...) é menos analítica que hipermidiática. O passado é componente nostálgico das produções televisivas, cinematográficas, musicais e dos jogos digitais. (ARRUDA e SIMAN 2009).

O objetivo deste resumo é de socializar as ações realizadas nas aulas de história, com o auxilio dos bolsistas Pibid, em uma atividade proposta pela coordenação do subprojeto do curso de história Uneal, campus I Arapiraca/AL. Considerando as percepções a respeito do desempenho no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do 8º ano da escola parceira do Pibid/História utilizando jogos digitais, na fixação do conteúdo “A 1ª Revolução Industrial”, onde podemos observar a utilização da metodologia tradicional, na aula oral com a utilização dos recursos digitais.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A construção deste texto teve como base um relato reflexivo acerca da vivência prática no desenvolvimento de uma aula digital e sua realização, através dos bolsistas Pibid, em uma escola pública do município de Arapiraca, parceira do subprojeto História/PIBID/UNEAL campus I Arapiraca, a realização da atividade deu-se aos alunos do 8º ano fundamental, nas aulas da disciplina de história, tendo como base uma atividade proposta pela coordenação do subprojeto PIBID/ História, sendo desenvolvidas as ações em dois momentos, planejamento da aula com os bolsistas e professora supervisora, com decisão do conteúdo a ser trabalhado e delegação de função, depois a aplicação da atividade, onde ocorreram dois momentos distintos, no primeiro os bolsistas realizam a aula teórica, o segundo foi à aplicação do jogo digital, onde os alunos se dividiram em equipes para realizarem o jogo, um quis online, com 12 questões sobre o conteúdo trabalhado em aula. A escrita também foi produzida a partir de uma exploração bibliográfica sobre a temática.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa demonstrou a importância da dinamização das aulas, buscando uma nova proposta de reflexão sobre o ensino de história, com a utilização da tecnologia no auxílio aos alunos na compreensão dos conteúdos trabalhados na disciplina.

Na aplicação destas ações, houve a escolha da turma do 8º ano da escola, onde a professora iria iniciar o assunto 1ª revolução industrial, sendo três bolsistas e a professora supervisora Pibid, nas divisões das funções, os bolsistas dariam a aula teoria e prática com o auxílio da professora regente. Construímos um jogo digital, quis, onde os alunos poderiam na sua realização fixar o conteúdo a que tínhamos trabalhado na aula anterior.

Fizemos uma pequena gincana os eles fora divididos em equipes, e o resultado final dos acertos e erros, das dozes questões propostas, a maioria das equipes, que no total eram 7, obtiveram mais de 8 acertos, sendo demonstrado o quanto esses objetos digitais auxiliam ao professor e ao aluno na fixação do conteúdo estudado. Como uma ferramenta pedagógica de mudanças no modo de como o aluno constrói sua visão sobre os fatos históricos ocorridos. O intuito desta pesquisa era destrinchar a forma de aprendizagem não tradicional ao ensino de história.

Os resultados obtidos por meio desta pesquisa demonstram essa nova ótica de inserir os alunos no contexto histórico, além da formal tradicional aplicada, se apropriando da tecnologia, internet, a seu favor, no qual o aluno ao jogar esse quiz, faz um aprofundamento de sua compreensão sobre o conteúdo aplicado, estimulando-o a buscar mais conhecimento, esta forma de fixar o conteúdo traz ao discente à junção do estudar com prazer. Podendo os alunos simular aquele ambiente trabalhado, fazer sua análise crítica sobre o acontecido, trazendo uma linguagem mais compreensível, contextualizada no ensino de história. Desse modo, os jogos digitais ao ensino trazem um efeito motivador ao aluno, facilitando sua aprendizagem, seu desenvolvimento e estimulando a procura, a buscar de conhecimentos.

Deste modo, este texto anseia mostrar a professores e alunos de graduação a importância da dinamização das aulas, utilizando novas metodologias de ensino, para melhor realização das aulas e compreensão dos conteúdos aos alunos. Por meio desta plataforma de ensino digital, o jogo proporciona uma diversificação da aula, do ensino de história. Adequando não somente na parte visual do conteúdo, mais também em sua interação

CONCLUSÃO

Percebe-se através desta reflexão destas aulas no 8º ano, com a utilização de jogo quiz online, o quanto esta ferramenta pode ser útil a compreensão do conteúdo ao aluno, e também o quanto ela pode contribuir no trabalho do professor, necessitando somente de um bom planejamento de aula e possibilidades de acesso a internet, que é a mais complicada na maioria das escolas públicas do país. A atividade na parte metodológica decorreu muito bem organizada, sem problema algum, porém na parte física, obtivemos enormes dificuldades na utilização dos computadores e internet, pois a escola não detinha estes em funcionamento, falta de recursos, sendo preciso buscar outro local para a realização da atividade. A primeira parte da aula se deu na escola normalmente, em seguida nos bolsistas, a professora supervisora e os alunos dirigiram para a sala de computação da associação comunitária do bairro, onde havia somente três computadores funcionando, juntamos mais três dos bolsistas e realizamos a atividade em equipes pela falta de recurso. Apesar das dificuldades de locomoção, os alunos adentrar super bem ao contexto, compreendendo a atividade e a realizando com ênfase. Os resultados desta pequena gincana digital foram relevantes ao entendimento do assunto trabalhado em aula.

Assim sendo, neste resumo foi proposta uma inovação na metodologia tradicional utilizadas por professores no ensino de história, mostrando um novo viés de ensinar história, com recursos digitais, especificamente jogos digitais. Passando a ter uma postura menos dogmática e esquemática, trazendo uma linguagem mais compreensível, fomentando aos alunos a instigar os discentes em seus envolvimento no processo de aprendizado.

REFERÊNCIAS

ARROYO, M. G. **Os educando, seus direitos e o currículo.** In Presidência da República. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Indagações sobre currículo. Versão preliminar. Brasília, 2006, p. 51-81.

ARRUDA, Eucídio P., 2009. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** Belo Horizonte: UFMG,. (Tese de doutoramento)

ARRUDA, Eucídio P. e SIMAN, Lana M, 2009. **Jogos Digitais, juventude e as operações da cognição histórica.** In: FONSECA, Selva. Ensinar e aprender História: formação, saberes e práticas educativas. São Paulo: Alínea, p. 231 - 252.

JENKINS, H., 2008. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph.