

CARA A CARA: OS JOGOS E O ENSINO DE HISTÓRIA.

SOFIA GIGLIO PIRES¹; LARISSA AZEVEDO DA SILVA²; LISIANE SIAS MANKE³

¹Universidade Federal de Pelotas – s.giglio.pires@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – Larissalupa11@gmail.com

³Universidade de Pelotas – lisianemanke@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O uso de Jogos no ensino de História tem se tornado uma prática nas aulas para o ensino fundamental e médio, já que os mesmos são dotados de muitas potencialidades para o ensino de história (LOPES, 2011), outro motivo, é que o uso de jogos e sua ludicidade aproximam os estudantes da construção do conhecimento e de uma aprendizagem significativa (ZALLA, 2013). O uso dos jogos não eletrônicos possuem potência dentro das escolas (LOPES; BERLIN, 2012) já que propõe uma dinâmica para aulas baseada na interação entre os estudantes, adequação da linguagem para os jogos, construção de conceitos e o conhecimento das regras, transpondo assim o uso de jogos, não como simples ferramentas, mas como um instrumento ativo de aprendizagem.

No que se refere aos recortes temáticos para o ensino de história, a história das mulheres reflete a preocupação em fazer frente contra os silenciamentos feitos sobre as narrativas das minorias (COLLING; TEDESCHI, 2015), resposta a um movimento historiográfico que focava na chamada história dos grandes homens (FONSECA, 2006) que excluía a participação das mulheres na historiografia e deixava de lado a pluralidade de experiências da história; no Brasil a partir de 1980 e 1990 houve um movimento de mudanças de paradigmas dentro do ensino de história, essa mudança, que caminhava em conjunto com os movimentos sociais, tratava da história com um olhar para os movimentos LGBTQIA+, assim como o das mulheres, essa nova perspectiva de ensinar história ainda impulsiona a busca de estratégias que incluam todos os sujeitos e suas experiências dentro da história.

Pensando nas possibilidades que englobam os jogos nas aulas de História e o compromisso com a história das mulheres, foi construído um material que combinasse as potencialidades dos jogos com o ensino sobre história das mulheres. Para a construção desse material houve uma busca de narrativas sobre mulheres que não ficassem presas a um sistema que desqualificava as experiências das mulheres na história, tratando-as como sujeitos de segunda classe, mas sim que tivesse o trabalho de evocar, não heróis, mas narrativas que demonstram um protagonismo dessa minoria, também buscou-se trabalhar a relação de gênero e raça (HOOKS, 2019)

O jogo Cara a cara, lançado originalmente no Brasil pela empresa Estrela em 1986, consiste em um jogo de tabuleiro que tem como objetivo que um dos participantes descubra a carta secreta escolhida de seu adversário antes que este descubra a sua por meio de perguntas envolvendo observação e raciocínio lógico.

2. METODOLOGIA

O jogo cara a cara original consiste em uma dinâmica em que dois jogadores escolhem um dos personagens presentes no jogo e tentam adivinhar qual o seu

adversário escolheu por meio de perguntas cuja as respostas devem ser apenas “sim” ou “não” baseando-se na aparência física.

Pensando no uso de jogos para o ensino de História das mulheres, foi confeccionado uma nova versão desse jogo que pudesse atender as demandas propostas de estimular, discutir e apresentar narrativas que demonstram o protagonismo feminino na história de forma que aproximasse as vivências pessoais dos alunos com as personalidades presentes no jogo, para tal foram selecionadas 44 mulheres que são reconhecidas como figuras históricas tal como Marie Curie, Dandara, Anne Frank, Nadejda Krupskaja, Angela Davis e Njinga Mbande; outra proposta apresentada para a criação do jogo foi a tentativa de estimular por meio da ludicidade que os docentes ficassem curiosos e buscassem mais informações sobre estas mulheres ou outras que também julgassem importantes, bem como gerasse uma discussão a respeito de como essas mulheres são retratadas e abordadas dentro do ambiente escolar e os motivos do estudo do protagonismo feminino ser tão pouco incentivado nesse espaço ao longo da história CECCON (2012).

Nesta nova versão de Cara a Cara foi proposta algumas mudanças na dinâmica original do jogo, para que fossem mais condizentes com a proposta do ensino de história das mulheres, dessa forma os educandos foram separados em dois times adversários de forma que pudessem compartilhar saberes com seus colegas discutindo estratégias e conhecimentos; também foi acordado que, em contrapartida a proposta original do jogo Cara a Cara, as perguntas feitas para o outro time não poderiam ser baseadas nas características físicas das personagens, mas sim, nas narrativas de protagonismo dessas figuras abordando questões como, se eram escritoras, cientistas, ativistas, se viveram em um determinado período histórico, bem como outras perguntas que se relacionassem as trajetórias das mulheres presentes no jogo. Assim o professor teria a função de atuar como mediador, deixando que os alunos desenvolvessem a dinâmica e interação entre si, apenas fazendo pontuações quando necessário, mas promovendo principalmente o protagonismo dos educandos FREIRE (1996).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação da aula-oficina (BARCA, 2006) foi possível observar como os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o tema e suas experiências pessoais foram fundamentais para a apropriação das narrativas que demonstram o protagonismo feminino pelos educandos.

Embora o envolvimento com a atividade tenha sido geral, se faz necessário ressaltar que as meninas presentes na sala foram o grupo que demonstraram maior interesse sobre a temática, questionando, buscando informações sobre as personalidades e sobre o contexto histórico o qual estavam inseridas e suas relações com questões que permeiam suas vivências tal qual o machismo e o patriarcado.

O interesse das estudantes, o envolvimento ativo dos alunos e a apropriação dessas figuras históricas possibilitou um debate profundo sobre o ensino de história das mulheres em que a troca de saberes entre a turma fosse intensificada, dessa forma consideramos que a aula-oficina, que se propunha a integrar ensino de História, história das mulheres e uso de jogos, obteve resultados satisfatórios, respondendo aos objetivos propostos.

4. CONCLUSÕES

Com a aplicação da aula-oficina pudemos perceber as potencialidades do uso dos jogos no ensino de História como um instrumento ativo de aprendizagem que, de maneira lúdica, incentivou a atuação dos educandos como sujeitos históricos ativos, centrais em seu processo de ensino aprendizagem. O trabalho em grupo com troca de saberes e estratégias, a apropriação da história das mulheres e as relações históricas sobre os processos sociais ao qual estão inseridos promoveu, também, estímulo sobre o senso crítico dos alunos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTONI, E.; ZALLA, J. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (Orgs.). Jogos e ensino de História. 1. ed., 2. reimpr. Porto Alegre: Evangraf, 2013. v. 1, p. 147-165.

BARCA, Isabel. Aula Oficina: do Projeto à Avaliação. In. BARCA, Isabel [Org.] Para uma educação de qualidade: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica.

CECCON, Claudios, et al, A Vida e a Escola da Vida. Vozes, Petrópolis, 2012.

COLLING, Ana Maria; TEDESCHI. O ensino de história e os estudos de gênero na historiografia brasileira.

FONSECA, Thaís Nivia de Lima. História e Ensino de História. Belo Horizonte:Autêntica, 2006.

História e Perspectivas, Uberlândia (53), p. 295-314, jan./jun. 2015.

HOOKS, bell. *Erguer a voz: pensar como feminista, pensar como negra*. Trad. Cátia Bocaiuva Maringolo. São Paulo: Elefante, 2019.

LOPES, Lucas R. S. Jogando com a crítica histórica: as novas tecnologias e o desenvolvimento de os revoltosos. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História), UDESC, Florianópolis, 2016.

LOPES, A. P. L.; BERLIM, Renato. Dados e cartas na escola: o potencial pedagógico dos jogos não-eletrônicos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E Lucas V. Costa; Marcello P. Giacomoni; Maurício C. Cunha; Paulo H. P. Oliveira. História & Ensino, Londrina, v. 26, n. 2, p. 374-399, Jan./Jun. 2020 396 ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 11., 2012, Brasília. Anais [...]. Brasília: [s. n.], 2012. p. 172-175. Acessado em 01 de Julho de 2023. online.



Disponível em:
http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S12.pdf .

FREIRE, Paulo, A Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários a Prática. Paz e terra, São Paulo, 1996.