

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
Instituto de Ciências da Sociedade e Desenvolvimento Regional
Departamento de História
Discentes:
Djessica Rayane Sales Knob
Ellen Maria Silva de Oliveira
João Damaceno de Almeida Neto



Campos dos Goytacazes, 2024

Introdução

Versar sobre a relação entre o ensino de história e o uso de jogos como método de aprendizagem constitui um grande desafio. O que se explica em grande medida tanto por uma certa resistência de alguns professores que não tem muita familiaridade com o tema, como também, em consonância, pela histórica construção do modelo de ensino conteudista. Desta forma, ao longo das páginas que se seguem, o presente trabalho busca versar sobre os desafios, possibilidades e os benefícios do uso de jogos - neste caso o uso do quiz - como método pedagógico. Assim, para fazer valer seu empreendimento, o presente trabalho busca se valer do processo histórico da Abolição no Brasil no século XIX na construção temática de seu jogo. No seio das grandes transformações no Brasil e no mundo, o século XIX será o palco de luta, resistência e pela abolição da escravidão no Brasil. Segundo (MENEZES, 2009, p. 83) o estudo do período de lutas pela abolição da escravidão no Brasil é significativo por dois motivos:

Primeiro, porque comprova que a Abolição não foi uma dádiva, mas uma conquista. O resultado de um longo processo de marchas e contra- marchas, tergiversações, em que os negros e seus aliados tiveram que passar por aprendizados o aprendizado da luta política, ao lado da participação em guerras de independência e de construção de nações onde o preço da liberdade (sua e dos seus descendentes) resultou, muitas vezes, no preço da vida. Segundo, porque na forma como se desenvolveu o processo da Abolição se gestou também a futura forma de inclusão do negro na sociedade: ai se programa e, sobremaneira, se decide o novo país que resulta da Independência e do final da escravidão. Na América Latina, cada país estuda, analisa a experiência de seu vizinho: cada facção em luta aproveita ou não aquilo que o outro provou, ou procura fugir daquilo que a todos os escravistas atemoriza: a grande insurreição dos negros, ao modelo do Haiti (MENEZES, 2009, p. 83).

Por essa razão, o presente trabalho busca se valer, na construção do seu jogo, das dinâmicas de luta formativas do tecido social do processo histórico da Abolição no Brasil no século XIX como ferramenta que auxiliem o processo de ensino-aprendizagem de história.

Desenvolvimento

O ensino de história, com frequência, tende a resvalar em modelos tradicionais que relegam o processo de ensino-aprendizagem a formas conteudistas de aplicação, onde se privilegia a memorização em detrimento de uma relação mais profunda do estudante com o seu objeto de estudo. Os objetivos do ensino e o percurso necessário para chegar a eles são esvaziados de sentido, a própria história enquanto disciplina escolar perde sua razão de ser,

tornando-se, como resultado, algo sem atrativos. Desta forma, por vezes, no ensino de história, os alunos são apresentados a fatos encerrados no passado, a indivíduos que possuem visões de mundo que se distinguem das suas, a conceitos e processos que por si só carregam uma complexidade notável, complexidade essa que se acentua aqueles para quem as categorias da história não passam de um emaranhado de palavras sem sentido. Revestido de uma aura enfadonha, o ensino de história se apresenta como um desafio a ser encarado pelos professores que não apenas precisam competir com os estímulos digitais cada vez mais entranhados no cotidiano dos alunos, como também precisam tornar os conteúdos mais palatáveis e compreensíveis aos estudantes sem perder de vista o conhecimento ali tratado.

Neste sentido, o uso de ferramentas de ensino que auxiliem o processo de ensino-aprendizagem de modo a tornar o conteúdo mais atrativo e mesmo mais acessível, que saia do campo do abstrato, se mostra essencial. Dentre as opções, a introdução de jogos aliados aos conteúdos apresentados pode ser uma ferramenta imprescindível para os professores de história diversificarem suas aulas e promoverem um ambiente lúdico de aprendizagem. Segundo o artigo em inglês *Use of videogames in higher education in Portugal: A Literature Review* o uso educativo de jogos tem se mostrado muito significativo no contexto do ensino superior em Portugal.

Os jogos concebidos para fins educativos são vistos como eficazes, por exemplo, na motivação dos alunos para a aprendizagem e na promoção da mudança de comportamento (Boyle et al., 2012; Connolly et al., 2012). O caso não é radicalmente diferente quando olhamos para o ensino superior. Há evidências de que jogos, especialmente simulações, estão sendo usados no ensino superior (Lean et al., 2006), e alguns autores defendem o uso de jogos sérios para aprender habilidades complexas e apresentam estruturas e kits de ferramentas para o design de jogos sérios. Utilizados neste nível educacional (por exemplo, Nadolski et al., 2007; Westera et al., 2008). Isto pressupõe uma aceitação crescente do potencial educativo dos videojogos (Young et al., 2012), embora seja de salientar que a resistência e a falta de informação continuam presentes e desafiam a adoção deste tipo de jogos (PINTO;FERREIRA, 2018, p. 608).

Embora seja possível encontrar resistência ao uso de jogos em aula entre alguns teóricos, segundo (MEINERZ, 2018, p.73), a presença do elemento lúdico potencializa as práticas pedagógicas ali aplicadas. Destarte, esse caráter potencializador dos jogos é elucidado no texto de (FORTUNA, 2018, p.73) ao apresentar o ato ou efeito de brincar como uma espécie de “laço” capaz de proporcionar a integração entre os alunos e entre os alunos e o professor, mas principalmente um laço que enreda o indivíduo consigo mesmo e, além disso, com o mundo no qual ele se insere. Logo, a compreensão do jogo como algo que segundo a autora está “entre” nos permite vislumbrar o seu uso em sala de aula como uma verdadeira

ponte entre todos os elementos ali presentes, de modo que abstrato e concreto se ligam, o real e o representativo, ou ilusório, como a autora aponta, encontram uma conexão que passa a fazer sentido conforme o texto que os abarca.

Com efeito, conceber o processo de construção do conhecimento como algo aberto a possibilidades, que não se encerra em algo estático, mas ao contrário, possui diferentes caminhos e opções, possibilita segundo (MEINERZ, 2018, p.73) que a liberdade que acompanhe o brincar e se insira no ensino da história como algo positivo. Logo, esse diálogo entre a existência de liberdade que coexiste com uma metodologia e um planejamento aumenta o escopo de construção do saber em sala. Ademais, em sua análise, (MEINERZ, 2018, p.77) irá versar, inclusive, acerca de uma flexibilização à eventualidade do erro, o que pode tirar o processo de construção do conhecimento da dimensão estática em que foi colocado. De tal forma, o jogo serve como um instrumento de simplificação dessas categorias e, mais do que isso, segundo (ANTONI;ZALLA,2018, p.113) ele é capaz de mobilizar esses estudantes de modo a atrelar o conhecimento almejado a emoções que ali vem a ser despertadas. Assim, mais uma vez, o jogo enquanto um “laço” possibilita sua própria atuação enquanto uma ponte entre os saberes necessários para a construção do conhecimento ao passo que interliga o conhecimento acadêmico, aquele com aporte teórico e metodológico presente em sala de aula, ao conhecimento experencial, resultado de suas vivências cotidianas.

Dito isso, são variadas as formas e opções de jogos que podem ser aplicados em sala de aula e adaptados aos contextos diversos e imprevisíveis das turmas e segmentos. Uma das opções mais flexíveis, que escolhemos abordar neste trabalho, é o modelo de quiz. Nesse caso, o uso desse artifício e seu potencial pedagógico especificamente no ensino de história, embora seja versátil o bastante para ser aplicado em qualquer disciplina. Isso porque o quiz é, basicamente, um jogo de perguntas e respostas curtas, que apesar de simples, nada tem de leviano. Para refinar esse raciocínio, podemos nos embasar na dissertação de mestrado de Margarido (2022), em que a autora defende que:

À semelhança do que já referimos para o caso dos jogos em geral, definir um quiz não é fácil. A origem da palavra é desconhecida e, embora seja normalmente traduzida como um questionário ou teste de conhecimentos, a verdade é que esta definição não abrange a multiplicidade de significados e aplicações que este termo pode assumir. (MARGARIDO, 2022, p.17).

Isso se deve ao aspecto intrinsecamente flexível e adaptável dessa modalidade de jogo, em que as possibilidades são muitas. Em outras palavras, se adequa a distintas realidades, propósitos e áreas de conhecimento. No quiz, as perguntas podem ou não ser de múltipla

escolha, a organização da dinâmica pode ou não fazer uso de recursos eletrônicos e aplicativos móveis, pode ser realizado em duplas ou equipes maiores e também pode ser uma ferramenta avaliativa de múltiplas vantagens, como aponta Margarido (2022), devido ao potencial lúdico, motivador e cativante para os alunos.

Ao fugir de modelos avaliativos tradicionais, como testes e avaliações dissertativas, o quiz possibilita a priorização de dinâmicas cooperativas, o engajamento dos alunos na construção e sofisticação de seus próprios conhecimentos, a fixação de conteúdos previamente estudados, o teste de capacidades sem que o erro seja punido com severidade, dentre outros benefícios. No ensino de história, acaba se tornando uma boa ferramenta para avaliar a assimilação dos alunos no que se refere a outras temporalidades, de forma que mesmo perguntas sucintas podem exigir bagagens de conhecimento específicas acerca dos muitos processos e eventos históricos.

Assim sendo, como já mencionado, são múltiplos os arranjos para a construção e dinâmica dessa modalidade de jogo, mas para oferecer caminhos práticos, apresentaremos duas alternativas de produzir as ferramentas para sua execução, uma com recursos digitais e outra com elementos físicos. Com recursos digitais, o aplicativo *Kahoot!* pode ser uma boa opção, servindo muito bem ao propósito de confecção de cards com perguntas, de forma fácil e intuitiva, uma vez que permite a criação livre de um quiz com perguntas nos mais diversos formatos. Um dos benefícios desse tipo de recurso é que torna os quizzes “mais dinâmicos, mais rápidos, mais coloridos, mais apelativos e, de uma forma geral, mais próximos da linguagem e da estética apreciada pelos alunos” (MARGARIDO, 2022, p.19). Por outro lado, nem sempre é uma ferramenta aplicável, porque nem todas as escolas permitem o uso do celular ou liberam acesso à rede wi-fi, além do fato de nem todos os alunos possuírem um celular, mesmo que não fosse necessário mais que dois para o caso de uma dinâmica dividida em duas equipes.

Para driblar esses impasses, uma outra alternativa pode ser considerada, a da confecção com elementos de fácil acesso e recicláveis, que como destaca Margarido (2022), possui vantagens quanto à versatilidade, caráter democrático e por não depender da existência de condições técnicas. Além de que o apelo visual ainda pode estar presente, com uso de cores e imagens. Nessa opção, os alunos podem tanto responder perguntas feitas pelo professor, de forma oral ou escrita na lousa, quanto criar cartas com perguntas por contra própria, para uma dinâmica competitiva entre equipes, mediada pelo docente. As cartas

podem ser feitas com diversos materiais, desde uma simples folha de papel até materiais mais sofisticados como cartolina colorida ou papel embrorrachado. As cores, por sua vez, podem estar presentes tanto nas cartas quanto no sistema de contagem, definindo graus de dificuldade determinados por cada cor. Assim, a participação dos alunos estaria garantida tanto na produção do jogo quanto na jogabilidade em si, tornando-os centro do processo de aprendizagem.

Resultado esperados

Ao utilizar o quiz como recurso pedagógico lúdico, esperamos que sejam garantidos os benefícios dessa modalidade de jogo com a criação de um ambiente favorável para sua execução, com as ferramentas necessárias, sejam físicas ou digitais, e alunos engajados. Para além dos benefícios previstos e já mencionados ao longo desse trabalho, outros podem se mostrar possíveis, levando em conta especificidades da turma e do contexto escolar em que o jogo em questão for aplicado. De uma forma geral, esperamos que a utilização do quiz contribua para a fixação de conteúdos previamente trabalhados em aula, aguace a curiosidade e o senso investigativo dos alunos, especialmente em casos em que eles criam os questionamentos que darão sentido à dinâmica, estimule a autonomia, o trabalho em equipe, a cooperação mútua e abra espaço para uma competitividade saudável, cuja recompensa seja para além de pontos, conhecimento e divertimento.

Bibliografia

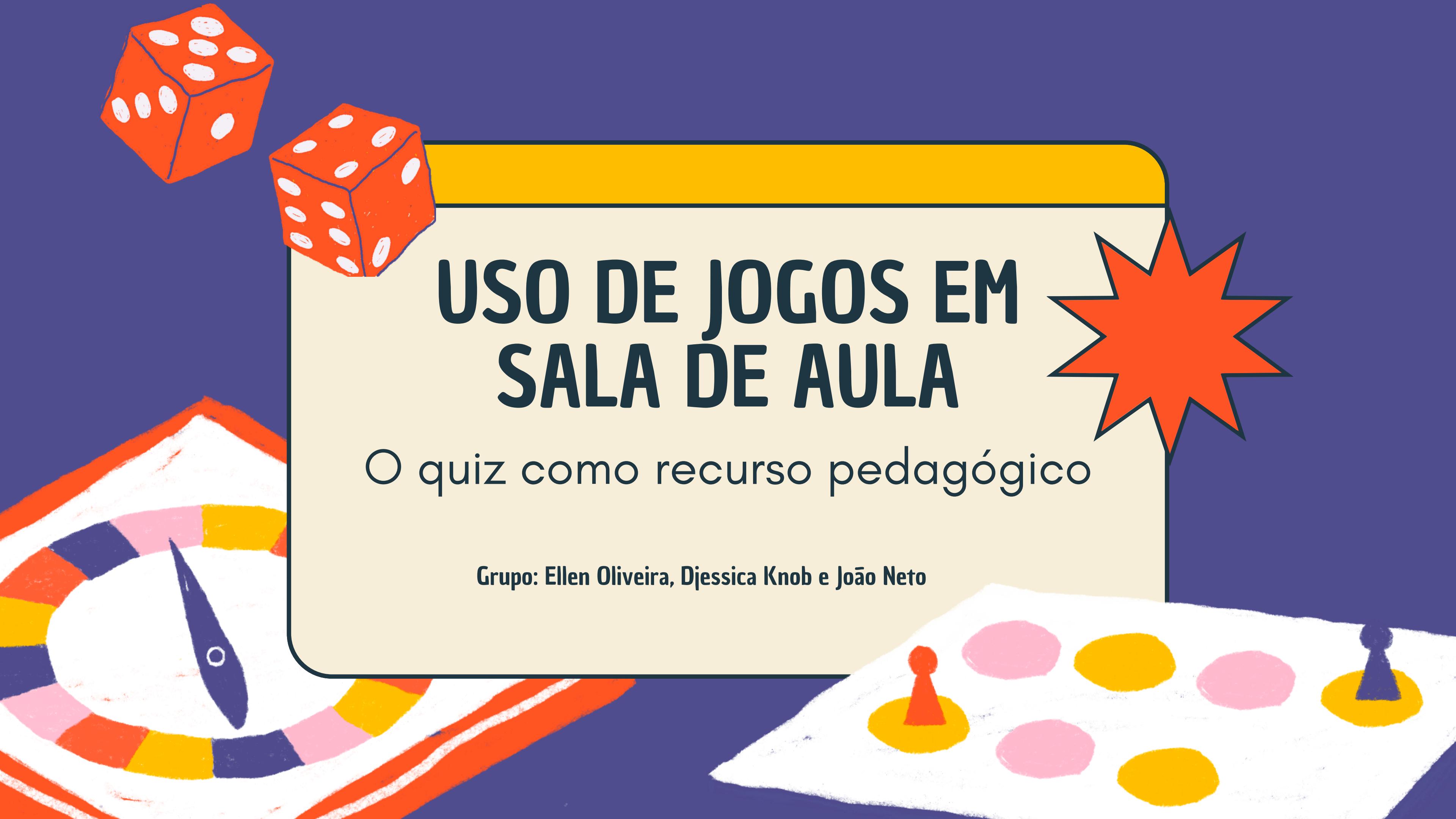
ANDRADE, Débora. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. Revista **História & Ensino**. Londrina, v.13, p.91-106, set. 2007

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet; MEIBERZ, Carla Beatriz; FORTUNA, Tânia Ramos; ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito (org). **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

MENEZES, Jaci Maria Ferraz de. Abolição no Brasil: A construção da Liberdade. **Revista HISTEDBR**. Campinas, n.36, p. 83-104, dez. 2009.

PINTO, Maria; FERREIRA, Pedro D. *Use of videogames in higher education in Portugal: A Literature Review*. Universidade do Porto, 2018.

MARGARIDO, Maria Margarida Schiappa da Silva Portela. **O Quiz no ensino da história - Os Jogos como forma de consolidação das aprendizagens na avaliação formativa** (Dissertação de Mestrado). Universidade de Lisboa, 2022.



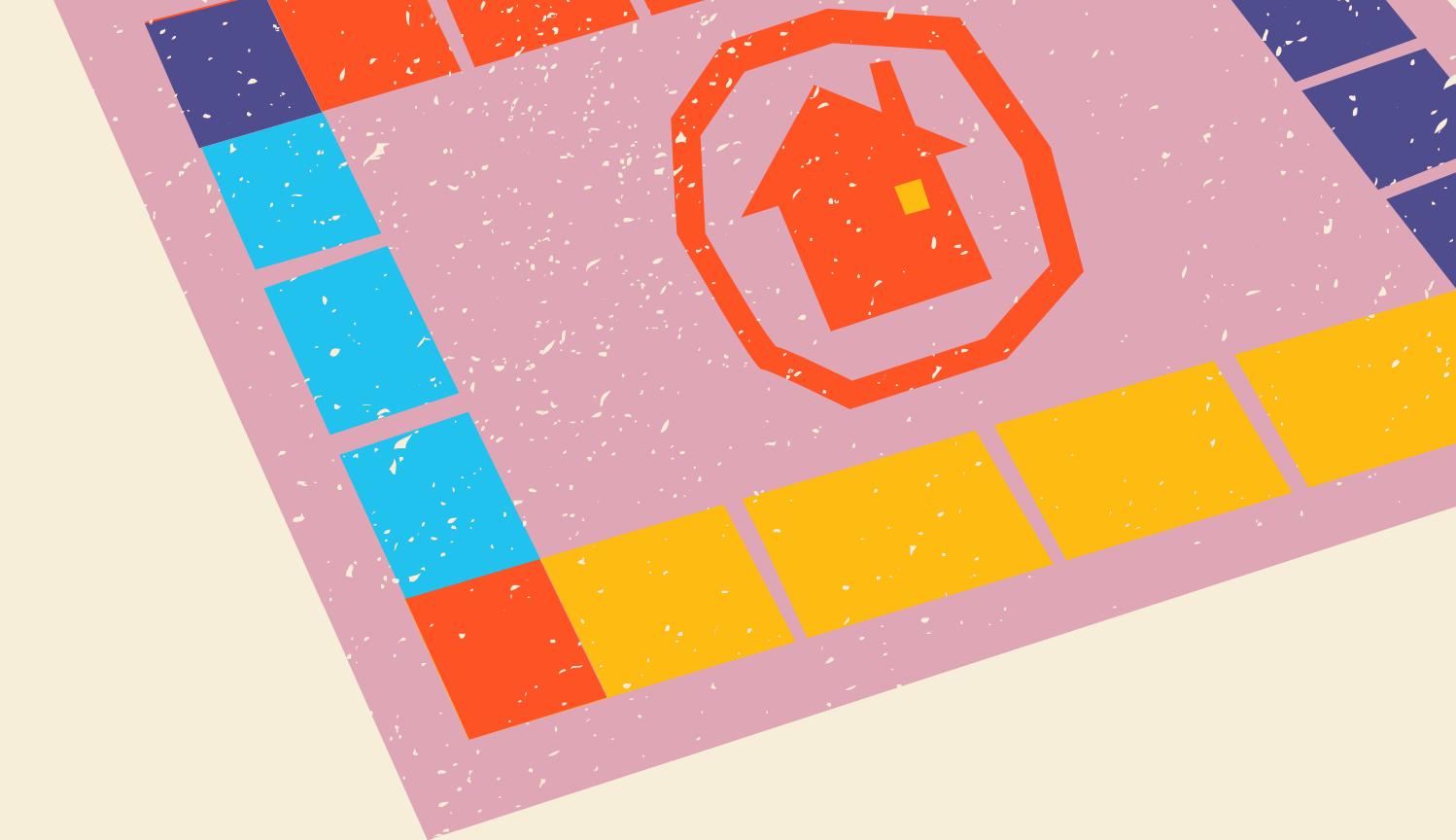
USO DE JOGOS EM SALA DE AULA

O quiz como recurso pedagógico

Grupo: Ellen Oliveira, Djessica Knob e João Neto

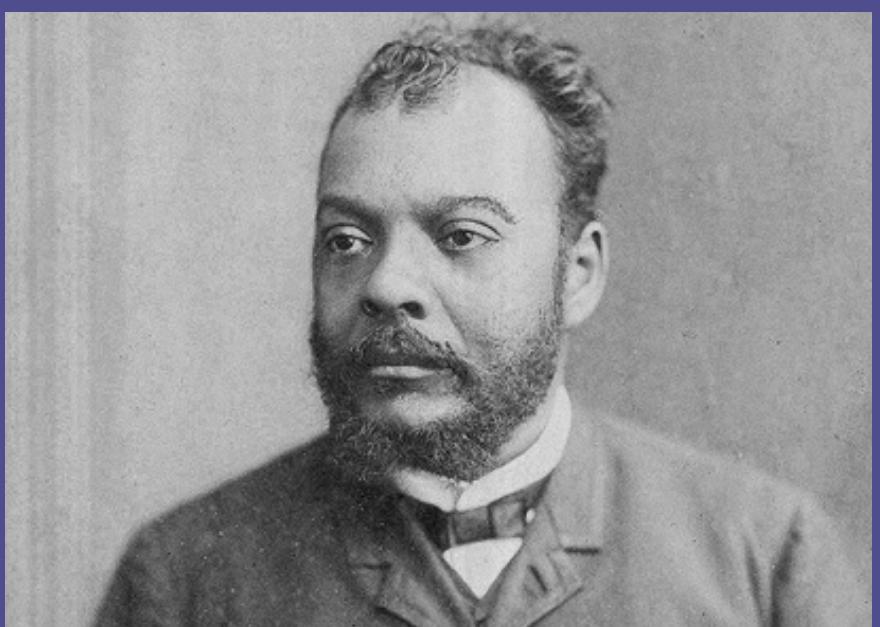
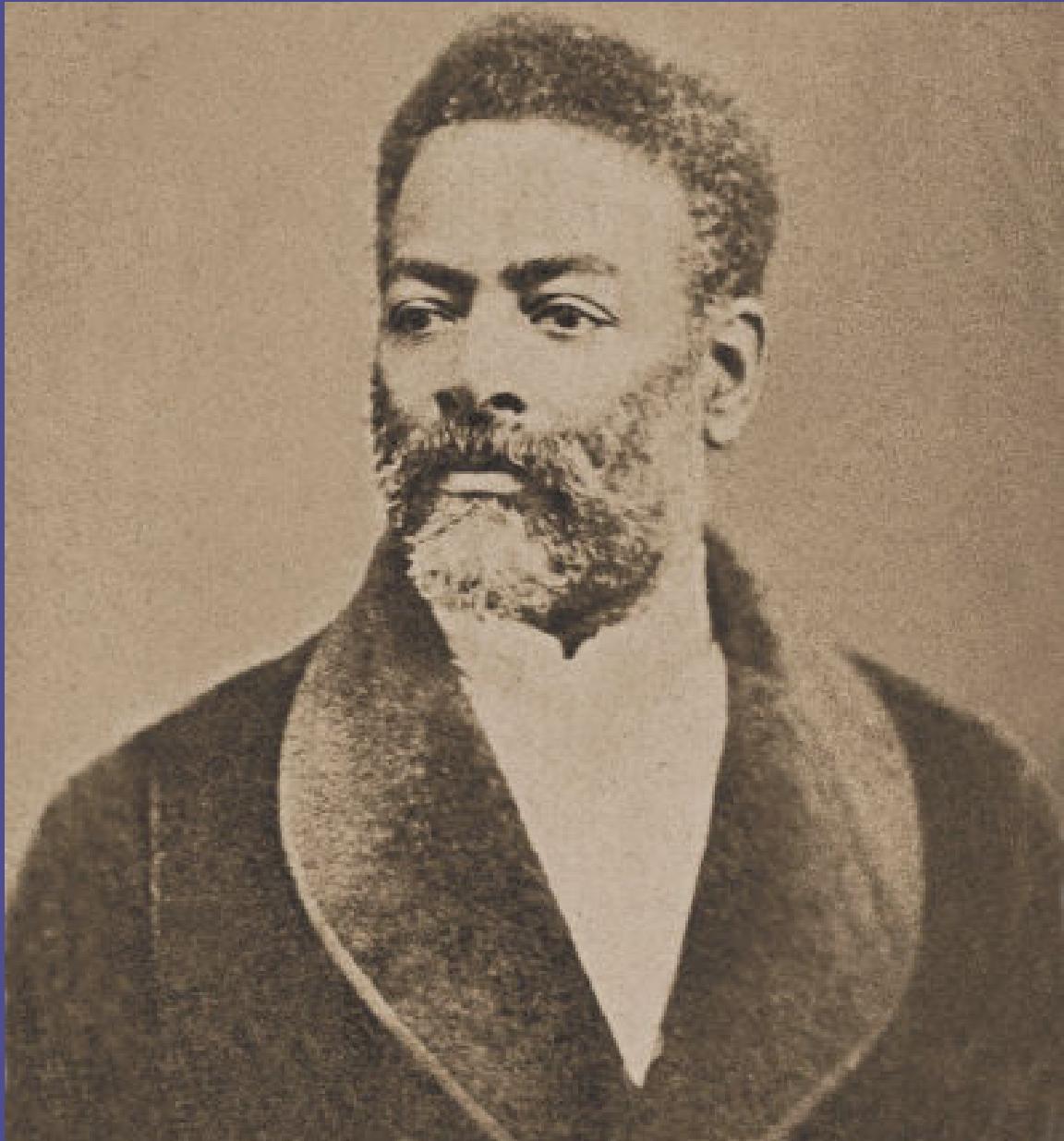
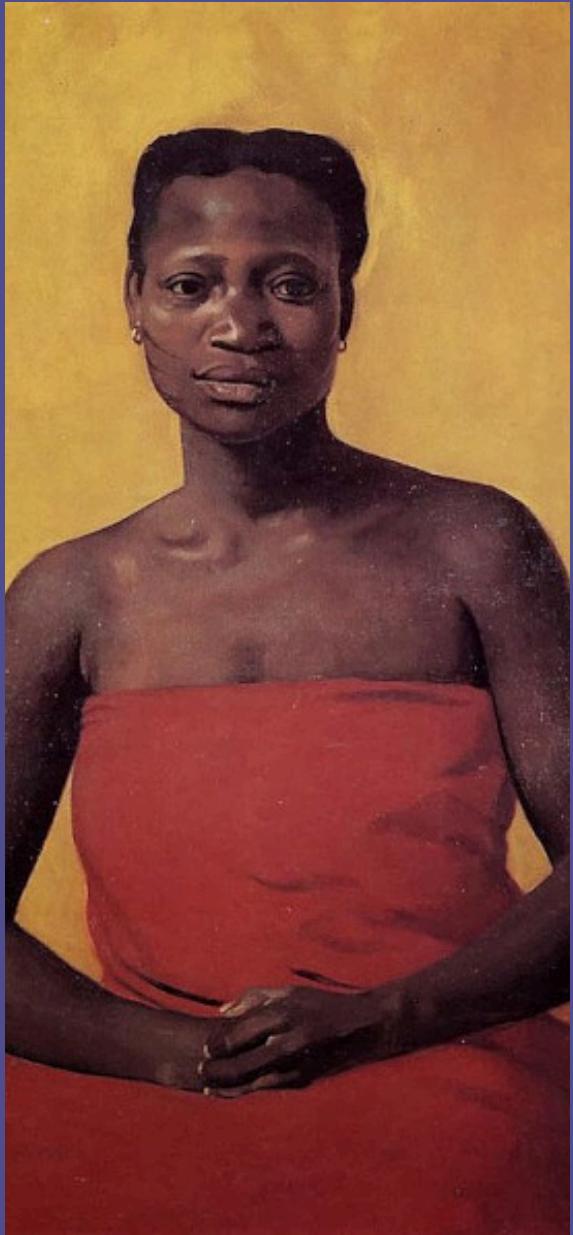
INTRODUÇÃO

- Desafios quanto ao uso de jogos em sala de aula: resistência por parte de alguns professores e ensino conteudista
- Possibilidades e benefícios dos jogos como método pedagógico, em especial do Quiz

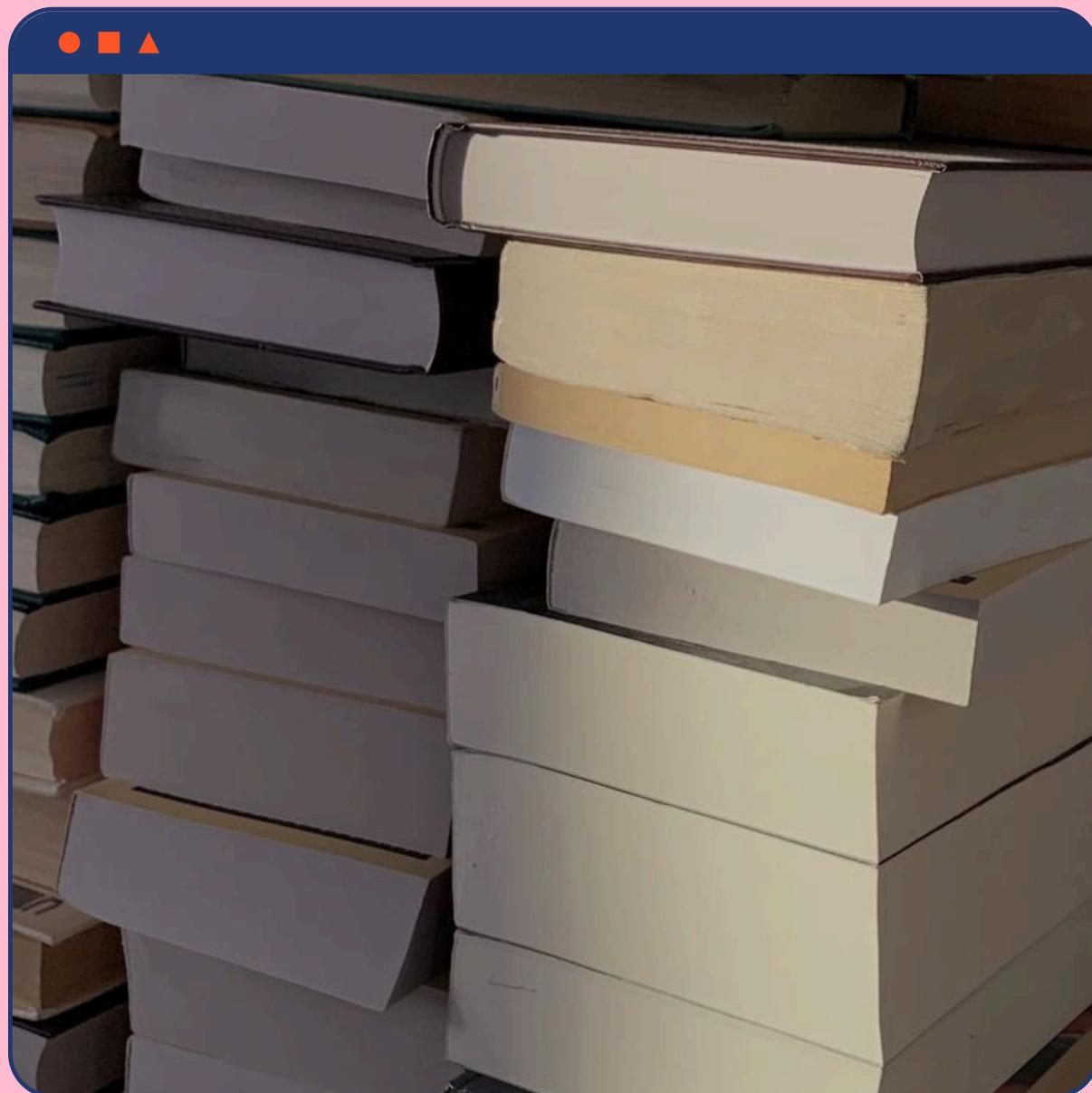


TEMA

Abolicionismo no Brasil (século XIX)



PESQUISADORES



Autores de referência que fundamentam
as discussões levantadas em nosso trabalho:

- Carla Beatriz Meiberz
- Tânia Ramos Fortuna
- Edson Antoni
- Jocelito Zalla
- Maria Margarido



DEBATE CENTRAL: A DEFESA DO JOGO E DO ELEMENTO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Os jogos se apresentam como uma alternativa a modelos tradicionais de educação, por vezes abstratos e enfadonhos, ao priorizar o elemento lúdico, a participação coletiva e a conexão mais significativa com o objetivo de estudo, tornando-o mais atrativo



ESTRATÉGIA

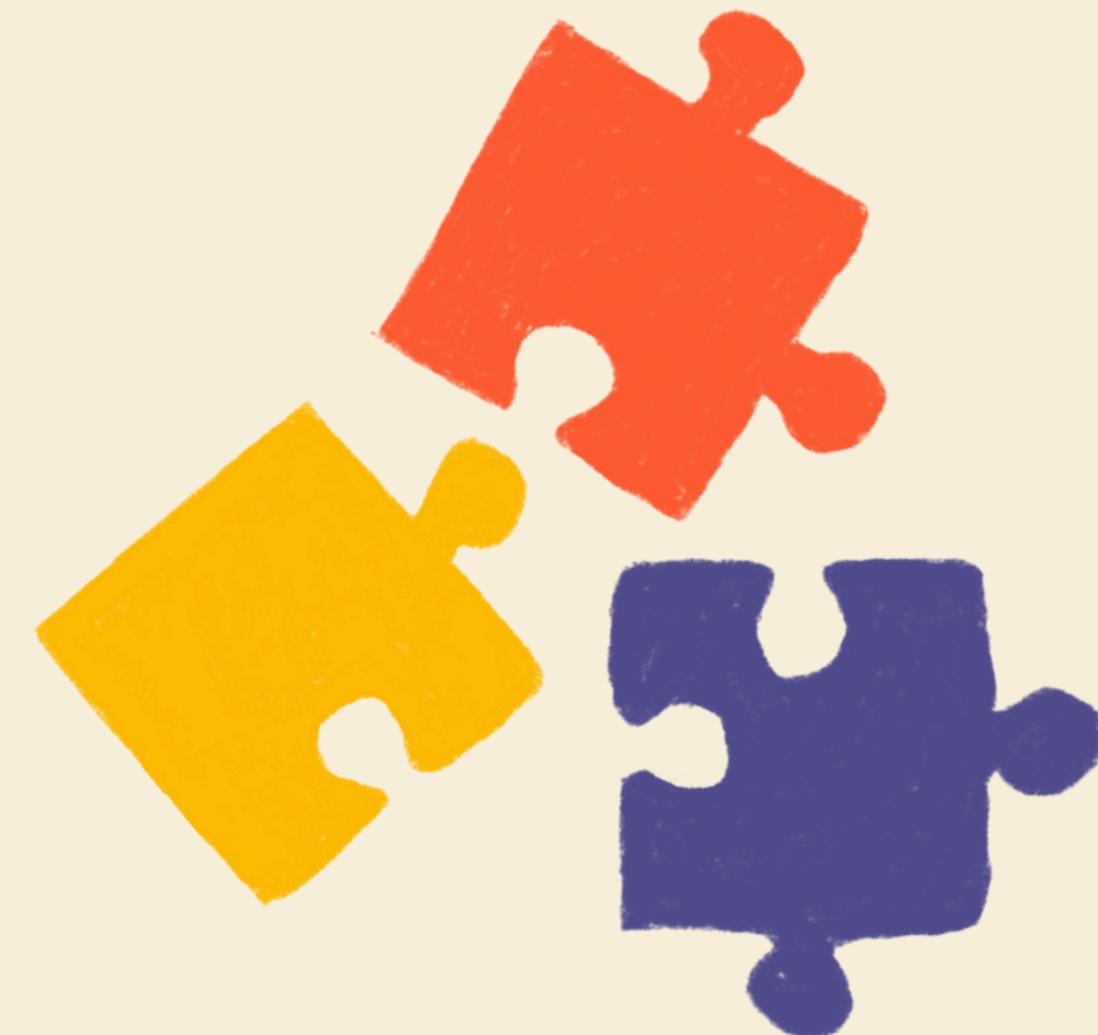


O Quiz como estratégia pedagógica



São inúmeras as opções de jogos que podem ser aplicados em sala de aula.

Uma das opções mais flexíveis, que escolhemos abordar, é o Quiz. Mais especificamente, o uso do Quiz no ensino de história



QUIZ: UMA DEFINIÇÃO

Partindo de uma definição mais simples e intuitiva, o Quiz pode ser entendido, basicamente, como um jogo de perguntas e respostas curtas.

O que não está errado, mas esse raciocínio pode ser refinado.

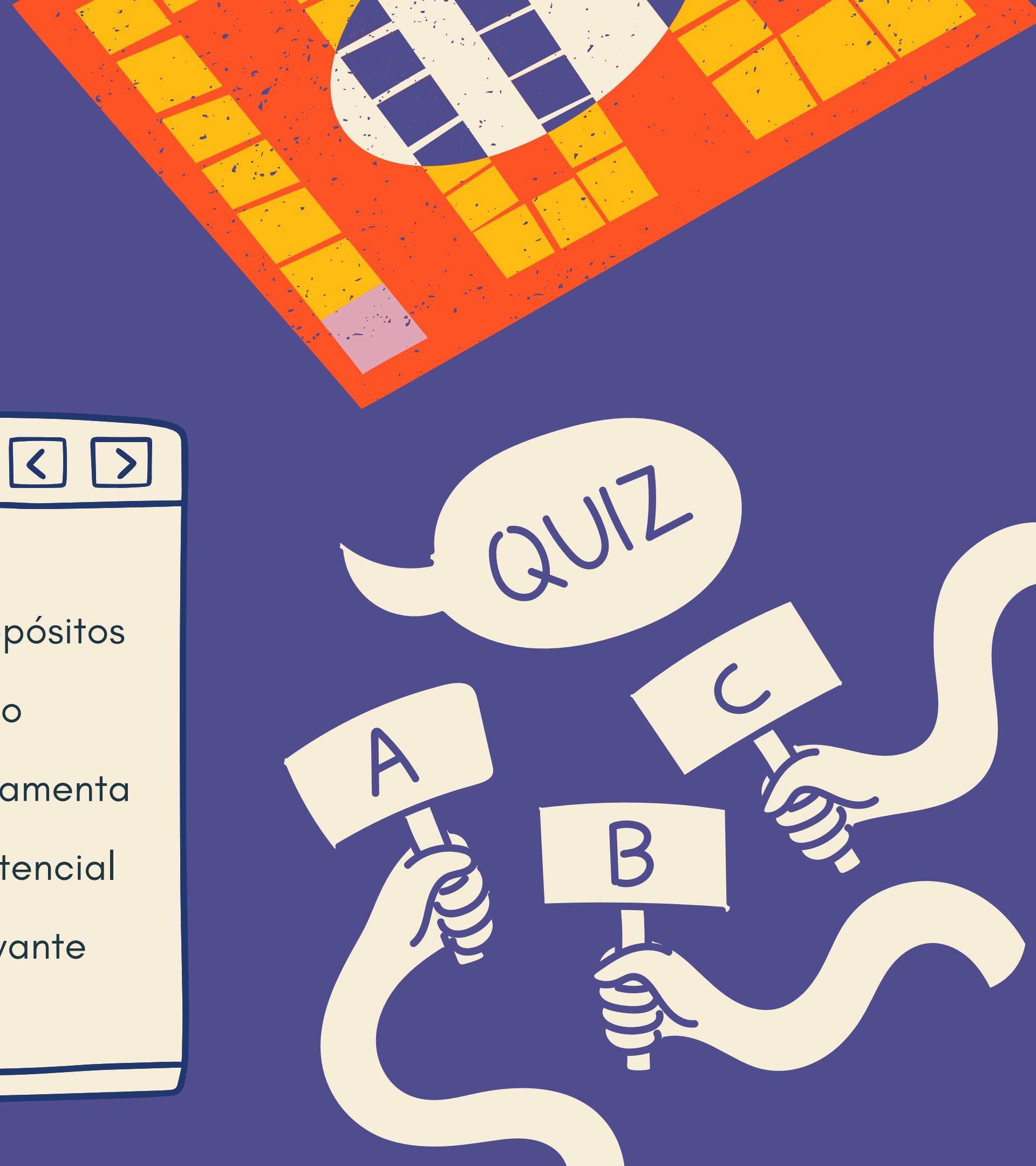
Em sua dissertação de mestrado, Maria Margarido nos diz que:

"A origem da palavra (quiz) é desconhecida e, embora seja normalmente traduzida como um questionário ou teste de conhecimentos, a verdade é que esta definição não abrange a multiplicidade de significados e aplicações que este termo pode assumir"



Características do Quiz

- Flexível
 - Adaptável
 - Versátil
- Se adequa a distintas realidades, arranjos, propósitos e áreas de conhecimento
 - Pode ser uma ótima ferramenta avaliativa, devido ao potencial lúdico, motivador e cativante
- (MARGARIDO, 2022)



CAMINHOS PRÁTICOS PARA A CONFECÇÃO DE UM QUIZ

A criação do Quiz pode ser realizada tanto a partir de recursos digitais quanto com ferramentas manuais.

Com recursos digitais, o aplicativo Kahoot! Pode ser uma boa opção. Nele, é possível criar cards com perguntas de diversos formatos de forma fácil e intuitiva





Mas como o recurso digital é aplicável para a realidade de muitas escolas, priorizamos um modelo que pode utilizar materiais recicláveis e de fácil acesso para a criação do Quiz.

Nosso Quiz: informações básicas, regras e jogabilidade



Nome: 30 segundos
Tipo: Quiz de cartas
Temática: Abolição no Brasil
Segmento: 8º ano do Ensino Fundamental

Regras

- Dividir a sala em 2 grupos



- Cada grupo faz um número x de cartas e determina o grau de dificuldade as perguntas entre fácil, médio e difícil

Peso das cartas:

Fáceis: 5 pontos

Médias: 10 pontos

Difíceis: 20 pontos

Regras (continuação)

- O(A) professor(a) estabelece o tema das perguntas que serão confeccionadas pelos alunos



- O grupo concorrente escolhe a carta que deseja responder em sua rodada, tendo no máximo **30 segundos** para responder

Exemplo: na vez do grupo **amarelo**, o aluno escolhe uma carta do time **roxo** e a responde em até 30 segundos



Obs: Quando o grupo adversário (**amarelo**) erra a pergunta, seu número de pontos não é reduzido e a pergunta volta para o grupo que a fez (**roxo**), que deve responder. Se acertar, ganha pontos proporcionais ao grau de dificuldade. Se errar, perde 5 pontos

Sugestão de sistema de contagem:

tampinhas de garrafa coloridas

(correspondentes as cores das cartas que determinam o grau de dificuldade)

Exemplo:



Fácil

5 pontos



Média

10 pontos



Difícil

20 pontos

Exemplos de cartas dentro de nosso tema
(Abolicionismo no Brasil)

Quando se deu a abolição da escravatura no Brasil?

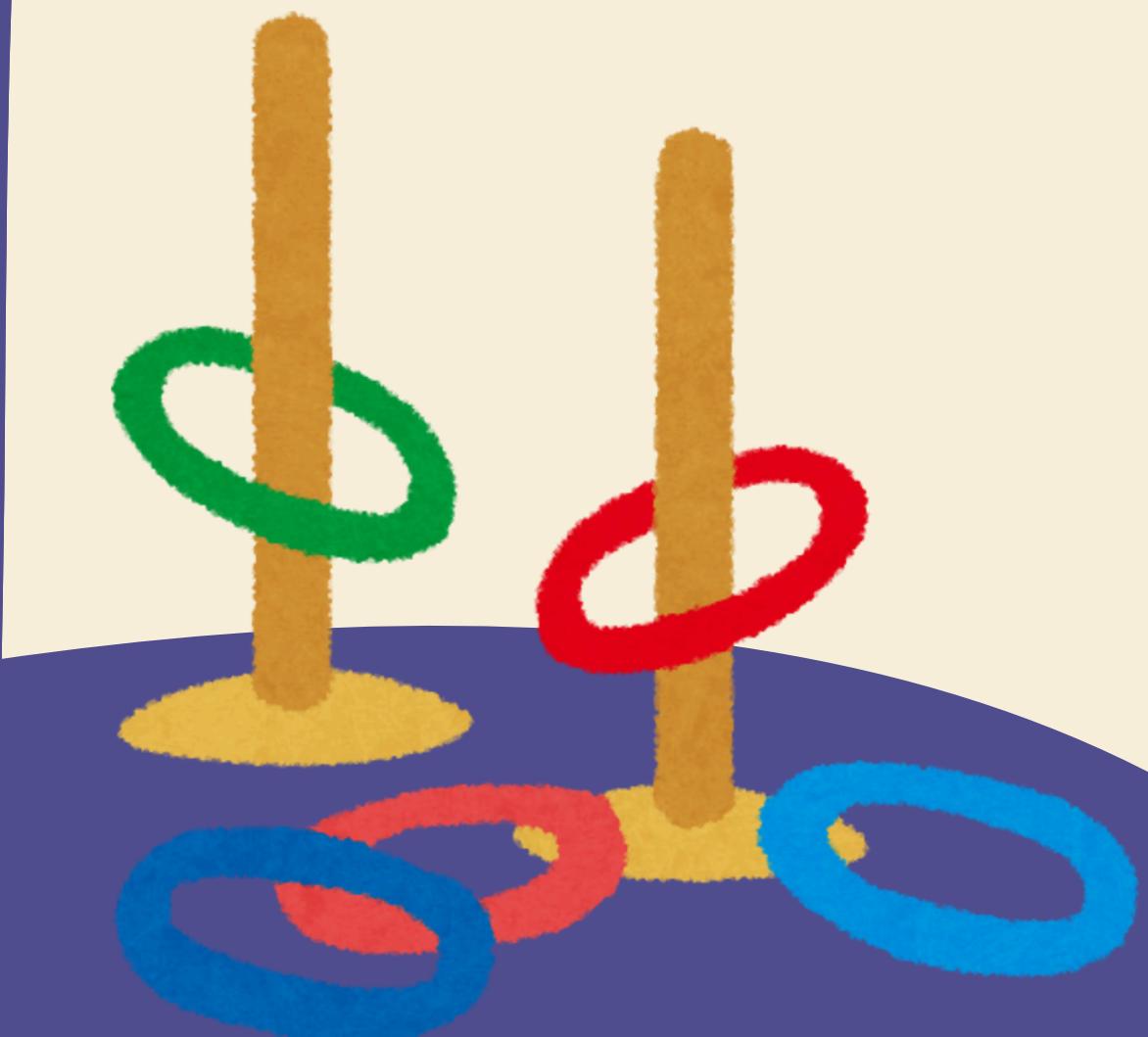
Qual o nome do considerado primeiro romance abolicionista do Brasil, escrito por Maria Firmina dos Reis?

Sou advogado, orador, jornalista e escritor brasileiro. Libertei mais de 500 escravizados e sou considerado Patrono da Abolição da Escravidão no Brasil. Quem sou eu?

Resultados esperados



- Fixação de conteúdo
- Estimular a autonomia
- Aguçar a curiosidade e o senso investigativo (em especial nos casos em que os alunos produzem os questionamentos da dinâmica)
- Incentivar o trabalho em equipe e a sociabilidade
- Estimular a cooperação
- E principalmente, esperamos que o Quiz abra espaço para uma competitividade saudável cuja recompensa seja, para além de pontos, conhecimento e divertimento!



Referências

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet; MEIBERZ, Carla Beatriz; FORTUNA, Tânia Ramos; ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito (org). **Jogos e Ensino de História.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

MENEZES, Jaci Maria Ferraz de. Abolição no Brasil: A construção da Liberdade. **Revista HISTEDBR.** Campinas, n.36, p. 83-104, dez. 2009.

PINTO, Maria; FERREIRA, Pedro D. *Use of videogames in higher education in Portugal: A Literature Review.* Universidade do Porto, 2018.

MARGARIDO, Maria Margarida Schiappa da Silva Portela. **O Quiz no ensino da história - Os Jogos como forma de consolidação das aprendizagens na avaliação formativa** (Dissertação de Mestrado). Universidade de Lisboa, 2022.

