

---

# HISTÓRIA DIVERTIDA – PASSATEMPOS COMO METODOLOGIA

**Mariana Cardoso de Sousa**

Graduação em História (Licenciatura Plena) na Faculdade de Filosofia Santa Dorotéia em Nova Friburgo/RJ e Pós-graduação em Formação de Professores para o Ensino Superior na Universidade Paulista UNIP - São Paulo/SP. E-mail: [marिकासousa@hotmail.com](mailto:marिकासousa@hotmail.com)

**HISTÓRIA DIVERTIDA – PASSATEMPOS COMO METODOLOGIA****FUNNY HISTORY – PASTIMES AS METHODOLOGY****Mariana Cardoso de Sousa****RESUMO**

Sou professora de História há 10 anos e há 07 anos atuando na rede estadual de ensino do Estado do Rio de Janeiro. Atualmente, trabalho com turmas do Ensino Médio regular e com a modalidade CEJA (jovens e adultos). Este trabalho, porém, foi desenvolvido com a modalidade regular. Trata-se de usar passatempos como metodologia e não como instrumento e incluir jogos (com tabuleiros em tamanho grande para que os alunos andem sobre eles) nos processos avaliativos que culminaram em uma Olimpíada de História, composta por quatro jogos melhor explicados a frente. Deste trabalho (elaborado ao longo de uma década) uma coleção de três volumes intitulada *Jogos de História*, publicada pela editora Clube de Autores em 2016. Além disso, montei um grupo (chamado História Divertida) no Facebook no qual publico, semanalmente, uma atividade do livro. Esta atividade está em *Power Point* e pode ser usada diretamente em sala de aula. Ali o professor conta com objetos digitais (mapas, imagens etc.) e materiais complementares para a aula do respectivo tema.

**PALAVRAS-CHAVE:**

História; passatempo; jogos.

**ABSTRACT**

I have been a history teacher for 10 years and have been working for 7 years in the state education network of the State of Rio de Janeiro. Currently, I work with regular high school classes and JSCA (young and adults). This work, however, was developed with the regular modality. It is about using hobbies as a methodology rather than as an instrument and to include games (with large boards for students to walk on) in the evaluative processes that culminated in a History Olympiad, composed of four games better explained ahead. From this work (drawn up over a decade) a three-volume collection titled *History Games*, published by the Authors Club publisher in 2016. In addition, I set up a group (called Fun History) on Facebook in which I publish weekly activity from the book. This activity is in *Power Point* and can be used directly in the classroom. There the teacher counts on digital objects (maps, images, etc.) and complementary materials for the lesson of the respective theme.

**KEYWORDS:**

History; pastime; games.

**RELATO**

Atualmente, na educação pública, temos alguns desafios a vencer: a falta de recursos, o desinteresse do aluno e, principalmente, a dificuldade de leitura e de interpretação de textos por parte do corpo discente.

Ao me deparar com tais dificuldades do dia a dia, pensei que a primeira coisa a fazer era tentar de alguma maneira fazer com que meus alunos passassem a gostar de História. Isso é fundamental, uma vez que não acredito ser possível impor conhecimento a quem quer que seja. É necessário que a pessoa queira aprender. A partir daí, poderia ter condições de “ensiná-los a ler” – no sentido de compreender o que lêem – para aí sim poder ensinar História. Além disso, seria necessário desenvolver algo que pudesse ser reproduzido com os poucos recursos disponibilizados pela escola.

Pensando em tudo isso resolvi fazer do instrumento lúdico minha **metodologia**. Escrevi textos-resumo (aqueles que, geralmente, nós professores passamos no quadro para sintetizar o conteúdo) e, depois de escritos, transformei-os (todos!) em passatempos como **Criptogramas, Dominó, Textos de encaixe e Caça Palavras**. Os temas históricos, às vezes, são muito longos; logo, geralmente, são necessários alguns passatempos para que o texto-resumo possa contemplar todo o assunto. Ao invés de disponibilizar os textos completos para os alunos, criei lacunas que eles devem completar para finalizar a escrita. As palavras a serem encaixadas estão num “banco” de palavras ao final da atividade. Desta forma, ele é obrigado a ler o texto e fazer concordâncias como plural/singular ou feminino/masculino (esta por si só já seria uma grande conquista em se tratando de alunos que, geralmente, não gostam e/ou não querem ler). Para desafiar um pouco mais o raciocínio deles, a cada início de assunto, eles têm que resolver um **Problema de Lógica** do conteúdo que será proposto. Isso se dá no início (portanto antes de terem visto qualquer coisa sobre o tema) para que sejam levados a executar a atividade por raciocínio lógico e não por conhecimento histórico prévio. Além de tudo, exercícios de lógica são excelentes instrumentos para se exercitar a interpretação de texto sem precisar se valer de textos longos ou complicados. Passei esse material para o *Power Point* com o intuito de ali poder incluir objetos digitais necessários à explicação do conteúdo (mapas, figuras etc.).

É importante enfatizar que quando peço que façam a atividade explico **somente a forma de fazer** a atividade e não o conteúdo (a matéria) em si. Esta explicação é feita depois

que todos os alunos concluem a atividade. Neste momento, no *Datashow*, vou gabaritando a atividade e explicando o conteúdo histórico. Esta estrutura de aula é estratégica e fundamental porque, ao fazerem sozinhos, eles têm que ler o texto, completá-lo de modo que faça sentido (fazendo as necessárias concordâncias supracitadas) e têm também a incumbência da resolução dos diagramas. Isso estimula o raciocínio e a repetição diária do método, faz com que a leitura se aprimore.

Quanto às avaliações bimestrais também conversei com os alunos e combinamos de usar dois instrumentos “tradicionais” como material preparatório para provas nos moldes do ENEM e dos diversos vestibulares do país e um instrumento no formato de jogo com equipes. Em cada bimestre, fazemos um jogo diferente e os conteúdos vão se “acumulando”.

Para elucidar a dinâmica dos jogos segue abaixo uma tabela descritiva:

#### **Breve descrição dos jogos**

Todos os jogos são apresentados em versão digital no *Power Point* para se explorar melhor iconografias e músicas.<sup>1</sup>

Os jogos são eficazes na socialização, na assimilação e sintetização de conteúdos, no controle da ansiedade (por esperar a vez do outro falar, ouvir e jogar) e no estímulo e prazer pelo aprender, estimulando, assim, a autonomia da aprendizagem necessária a qualquer estudante.

Os alunos se dividem em equipes para jogar a Olimpíada de História e a cada jogo o grupo elege uma pessoa que será o “pino”, ou seja, o responsável por andar sobre o tabuleiro e responder às questões propostas. Ele pode (e deve) consultar a equipe para dar sua resposta, mas é ele quem tem a “palavra final”. Isso auxilia no “ouvir” e na organização de grupos, bem como de estratégias para os jogos – cada qual com uma dinâmica diferente.

Os jogos são bimestrais (um por bimestre) e os conteúdos que os compõem são aqueles ministrados ao longo dos anos de forma acumulativa de acordo com a série. Esta é uma maneira de fazer revisão de tudo que já foi visto, mantendo “fresco na mente” deles.

Outro ponto importante é o estímulo à sintetização de conteúdos que os jogos possibilitam. Isso se mostra evidente no momento em que o aluno sabe de qual conteúdo se trata apenas por uma representação iconográfica ou por um trecho musical (de músicas que, muitas vezes, ele desconhece por completo).

<sup>1</sup> Fotos reais



### Jogo das Caixas

O objetivo deste jogo é chegar à última fileira do tabuleiro. Para avançar sobre as casas o aluno deve responder corretamente às questões propostas. O aluno, no entanto, só pode escolher uma casa livre do tabuleiro. Porém, há caixas falsas. Caso o aluno “caia” numa delas, deve voltar ao início do tabuleiro. Esta atividade faz com que, além de raciocinarem sobre os conteúdos cobrados, os alunos elaborem estratégias para “fechar” os adversários no tabuleiro de modo que sejam obrigados a pular nas caixas falsas depois que elas são descobertas.

### “Tá” falando de quê?

O objetivo deste jogo é chegar à última casa do tabuleiro (são 50 no total). Para avançar as casas os alunos devem descobrir do que se trata a questão, usando o mínimo de dicas possíveis. Por exemplo: a questão se trata de uma pessoa a ser descoberta por eles. Essa pessoa seria o Hitler, por exemplo. É lida a primeira dica: “1) Nasci na Áustria”. A equipe da vez pode dar um “chute”. Caso acerte, andará 5 casas no tabuleiro (pois acertou com uma dica só). Caso não acerte, passa-se a vez para a próxima equipe que recebe mais uma dica: “2) Fiquei famoso na Alemanha”. Caso acerte, andará 4 casas no tabuleiro (pois acertou com duas dicas). Caso não acerte, passa-se a vez para a próxima equipe que recebe mais uma dica: “3) Meu bigode é muito peculiar”. Caso acerte, andará 3 casas no tabuleiro. Caso não acerte, passa-se a vez para a próxima equipe que recebe mais uma dica: “4) Há quem diga que sou o maior estrategista de guerra que o mundo já viu”. Caso acerte, andará 2 casas no tabuleiro. Caso não acerte, passa-se a vez para a próxima equipe que recebe a última dica: “5) Fui responsável, entre outras coisas, pelo Holocausto na 2ª Guerra Mundial”. Caso acerte, andará 1 casa no tabuleiro. Caso não acerte, passa-se a vez para a próxima equipe e começa-se outra ficha.



Caso, ao invés de ter dicas, a questão seja iconográfica a pontuação é dobrada. Neste caso, a figura vai aparecendo (de forma aleatória) por partes e ao acertarem com menos partes, mais andarão sobre o tabuleiro. Se acertar com uma parte da figura, anda 10 casas; com duas partes, 8; com três partes, 6; com quatro, 4 e com a figura totalizada, 2. Vale ressaltar que as partes aparecem formando a figura sem o espaço que enfatizamos neste exemplo.



### Prova que é fácil

Este é um jogo interdisciplinar para o qual os professores das demais disciplinas são convidados a mandar questões.

Nele os alunos devem responder corretamente a pelo menos uma questão de cada disciplina participante para ir para a 2ª fase. Nesta fase, o grupo com maior pontuação escolhe sobre qual disciplina quer responder e todos os grupos devem responder a mesma questão. Atingi-se a 3ª fase quando, pelo menos, uma das equipes completar a metade dos acertos da 2ª fase. Porém, diferente da 1ª fase, só passam para a 3ª aqueles grupos que cumprirem o requisito da 2ª fase. A 3ª fase é sobre “cultura geral”. A cada fase o nível das questões é dificultado.

### Sexo, História & Rock'n Roll

Neste jogo as questões são sobre História e História da sexualidade. A parte do “Rock'n Roll” se dá quando as questões são feitas com música (de diversos gêneros).

Por exemplo: Toca-se um trecho de uma música

“[...] O russo que guardava o botão da bomba H tomou um pilequinho e quis botar tudo pro ar [...]”<sup>2</sup>. Ao ouvir a música o aluno deve responder que o trecho está relacionado à Guerra Fria. Para isso ele escolherá uma das alternativas apresentadas.

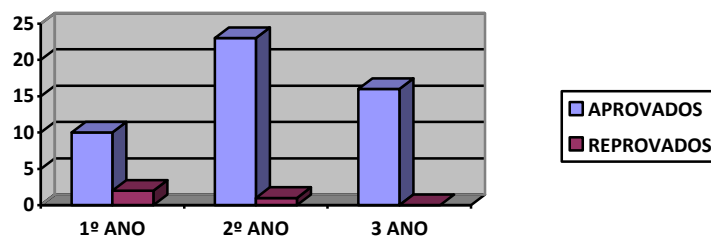


Os resultados obtidos ao longo do ano letivo foram muito positivos. A aprovação mínima passou a marca dos 80% tendo turma que chegou a 100% (como se pode observar no gráfico abaixo). Até os alunos que, segundo relato de colegas professores, se mostravam um

<sup>2</sup> Música “Quando acaba o maluco sou eu”, de Raul Seixas.

pouco desinteressados nas outras disciplinas se mantinham compenetrados ao realizar os passatempos de História e nos dias dos jogos o envolvimento com a atividade e a boa relação entre eles podiam ser facilmente notados.

Quanto aos resultados<sup>3</sup>, segue o gráfico:



Sendo assim, finalizo este relato convicta de que a metodologia é eficaz, inovadora (ao ser implementada como metodologia e não apenas como instrumento e ao apresentar diariamente objetos digitais) e qualitativa para o aprendizado dos alunos. Ressalto que também é de fácil aplicabilidade, pois requer materiais que as escolas, em geral, possuem.

\*\*\*

Experiência de ensino recebida em setembro de 2017. Aprovada em dezembro de 2017.

<sup>3</sup> Dados do Colégio Estadual Professor Carlos Côrtes em Nova Friburgo (RJ).