III Congresso Internacional de Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento

20 a 22 de outubro de 2014

CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL

DPH1226

JOGOS NA SALA DE AULA: MANCALA E SUPER TRUNFO NO ENSINO DE HISTORIA

ISABELA RAMOS DE QUEIROZ
VINICIUS PANAZZOLO
JONATHAN CRUZ MOREIRA
isabeludi_rabudi_13@hotmail.com
HISTÓRIA (LICENCIATURA) NOTURNO
UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

ORIENTADOR(A)
RACHEL DUARTE ABDALA
UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo analisar a aplicação e o resultado de jogos no processo de ensino e aprendizagem de história, nas turmas do ensino fundamental de uma escola de ensino fundamental e enisino médio da rede municipal de Taubaté-SP. Essa análise é de um dos projetos aplicados no âmbito do PIBID, subprojeto de História e foi desenvolvido em articulação com os resultados da avaliação diagnóstica aplicada aos alunos, visando a atuação sobre as dificuldades por eles demonstradas, no ensino de história, tais como leitura e interpretação de texto, análise de mapas, localização e pesquisa. Os temas escolhidos para serem tratados por meio dos jogos foram cultura africana e a segunda guerra mundial, e os jogos escolhidos para serem desenvolvidos junto aos alunos foram respectivamente Mancala e Super trunfo. Super trunfo é um jogo de cartas, constituído por 32 cartas diferentes que apresentam atributos diversos a serem comparados entre as cartas dos jogadores. Pode ser jogado por 2 ou mais pessoas. Para a aplicabilidade do jogo ao tema, Segunda Guerra Mundial, cada carta representava uma personalidade relevante de um dos principais países beligerantes: Itália, Estados Unidos, Alemanha, União Soviética, Reino Unido, Japão e França. Tanto a montagem das cartas quanto a pesquisa das personagens historicas artífices da Segunda Guerra Mundial e a estimativa dos atributos a serem comparados foram feitos pelos alunos, com o objetivo de aprimorar e avaliar as habilidades deficientes, segundo apontamentos das avaliações. Uma vez montados pelos alunos, todos jogaram de modo a conhecer as cartas e, também, as pesquisas dos colegas. Mancala tem cerca de sete mil anos de idade e é um jogo que refere-se a uma grande família de jogos com origem africana. Constitui-se como um jogo que simula um sistema de plantio e colheita, onde o cálculo é um recurso necessário para acúmulo de sementes no estoque, vence o jogo, o jogador que armazenar mais sementes. O jogo foi apresentado aos alunos em aulas sobre o continente africano e depois da apresentação do jogo e de sua origem, os alunos montaram o tabuleiro com caixas de ovos que foram por eles pintadas e aprenderam a jogar e realizaram uma pesquisa com base nas aulas sobre o continente africano. Os jogos são como uma estratégia que possibilita a coordenação de visão de mundo e de ações interindividuais, que são necessárias para a compreensão do mundo em que vivemos, tanto pra entender o passado, quanto o presente e o futuro.