ÁREA TEMÁTICA: EDUCAÇÃO

APRENDENDO NOVAS FORMAS DE ENSINAR HISTÓRIA: A EXPERIÊNCIA DOS ALUNOS DO IFPR/CAMPUS PARANAGUÁ

Ezequiel Westphal[1]

RESUMO – A organização de atividades pedagógicas voltadas ao ensino de História possibilita a construção de novas metodologias, no qual, epistemologicamente, o aluno e o professor tornam-se sujeitos do processo do conhecimento em sala de aula por meio de atividades de pesquisa e de ensino/aprendizagem. No entanto, o objetivo desse projeto foi propiciar aos alunos do Ensino Médio de uma Escola Pública de Paranaguá/PR atividade que propiciasse atitude de iniciação à pesquisa para o aprendizado de uma temática histórica de modo conjuntural, analítico e interdisciplinar, por meio da problematização e reelaboração do conhecimento, buscando um acervo de materiais bibliográficos, por iniciativa própria, para consulta e pesquisa. A temática estudada foi o Império Romano em que se estabeleceu um conjunto de normas a serem seguidas para a compreensão da dinâmica do jogo como atividade lúdica. Desta forma, a atividade ocorreu por várias semanas em 2008, sendo realizada em sala de aula, com complementação de estudos na Escola e individualmente no horário extra-escolar. A metodologia utilizada caracterizou-se por um jogo pedagógico de cartas, classificadas por temas: conhecimentos gerais, cultura, economia, política, cotidiano, religião e campos do conhecimento. Os grupos foram organizados sendo realizada orientação dos alunos nas semanas que antecederam ao jogo pedagógico. A partir das orientações dadas e ao instigá-los para a iniciação à pesquisa, os mesmos, com o apoio do professor, organizaram uma biblioteca de sala com a utilização de vários referenciais para consulta local. As regras estabelecidas ao jogo possibilitaram ajuda mútua dos conteúdos, despertando o senso crítico para o material didático consultado, se apropriando de um discurso e uma linguagem mais adequada ao ensino de História, como também socializando as informações. No desenrolar da atividade, novos desafios foram surpreendendo os estudantes como cartas surpresas, enigmas, pequenos textos para interpretação, análise de obras ou objetos de artes plásticas romanas e o esforço de fazer relações de significados da cultura latina e a cultura local. Após a realização da atividade, nota-se que o resultado maior, foi novas atividades espontâneas criadas pelos alunos, em que a postura dos mesmos resultou em atitudes mais conscientes para a importância da leitura e da pesquisa em História, em uma perspectiva interdisciplinar, bem como o exercício de como aprender qualitativamente de modo diferente.

PALAVRAS CHAVE – jogo pedagógico, pesquisa, metodologia.

[1] Graduado em História (UFPR) e Ciências Sociais (PUC/PR). Especialista em História do Brasil: Cultura e Poder (UFPR), Metodologia do Ensino de História (FIES/PR) e História do Brasil: Cultura, Poder e Política na Contemporaneidade (FAP/PR). Mestre em Ciências Sociais Aplicadas (UEPG). Professor de História do IFPR – Campus Paranaguá. E-mail: ezequiel.westphal@ifpr.edu.br.