



## MAPA DAS ESPECIARIAS: relato de experiência sobre atividade desenvolvida acerca do tema “Expansões Marítimas Europeias”

**Tiê N. de GOUVEIA<sup>1</sup>; Lucas D. BERTELLI<sup>2</sup>; Mateus V. de SOUZA<sup>3</sup>; Marcus F. MARCUSO<sup>4</sup>.**

### RESUMO

O presente resumo apresenta um relato de experiência acerca de atividade lúdica desenvolvida pelos alunos participantes do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada em uma escola estadual da cidade de Bueno Brandão/MG durante o primeiro semestre de 2023. A atividade teve como objetivo trabalhar com os alunos o tema “Expansões Marítimas Europeias” de maneira ativa e participativa, procurando alternativas ao método tradicional.

### Palavras-chave:

História; Formação; Docência; PIBID.

### 1. INTRODUÇÃO

O presente resumo é um relato de experiência sobre a atividade desenvolvida pelos alunos participantes do PIBID 2022/23 em uma escola estadual localizada em Bueno Brandão/MG. A atividade foi desenvolvida com alunos do 7º e 8º ano do ensino fundamental, com o objetivo de trabalhar o tema das Expansões Marítimas Europeias.

Em um mundo globalizado, com a tecnologia constantemente presente na vida dos alunos - inclusive dentro da sala de aula - uma das dificuldades dos professores é justamente ter atenção permanente dos alunos. Por isso, muitos professores optam por utilizar jogos com o objetivo de atrair a atenção dos estudantes através da ludicidade.

Foi com isso em mente que os pibidianos do IFSULDEMINAS Campus Inconfidentes desenvolveram esta atividade, na tentativa de despertar o estado de ludicidade nos alunos e, com isso, garantir seu interesse. Sublinhamos aqui a palavra “tentativa”, já que, como explicado por Cipriano Luckesi (2014), adotar práticas lúdicas não é garantia de que esse estado de ludicidade será despertado nos alunos, à medida que isso depende da experiência interna do sujeito.

Além disso, assim como nem toda ação lúdica despertará o estado de ludicidade dos alunos, ela também não é garantia de aprendizagem. Quando se propôs a pensar sobre a educação, Émile Durkheim (2011) apontou a intencionalidade como uma de suas principais características:

<sup>1</sup>Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: tie.noronha@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

<sup>2</sup>Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: lucas.berтели@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

<sup>3</sup>Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: mateus.souza@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

<sup>4</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Inconfidentes. E-mail: marcus.marcusso@ifsuldeminas.edu.br.

A educação é a ação exercida pelas gerações adultas sobre aquelas que ainda não estão maduras para a vida social. Ela tem como objetivo suscitar e desenvolver na criança um certo número de estados físicos, intelectuais e morais exigidos tanto pelo conjunto da sociedade política quanto pelo meio específico ao qual ela está destinada em particular (DURKHEIM, 2011, p.53).

Apesar da intencionalidade característica da educação, Rodrigo de Araújo (2019) explica que uma atividade lúdica não depende somente da intencionalidade e pode ocorrer espontaneamente:

Importa sublinhar a questão da intencionalidade, na medida em que o estado de ludicidade se dá não necessariamente por algo planejado, ou seja, um imprevisto ou mesmo um acidente em sala de aula pode vir a provocar tal estado nos alunos. Caberia, nestes últimos casos, o docente oportunizar tais situações para fins pedagógicos. (ARAÚJO, 2019, p. 82)

Dessa maneira, podemos afirmar que a intencionalidade do professor pode ou não estar presente na criação de situações lúdicas, porém, sempre estará presente quando o professor utiliza dessa situação de ludicidade para fins pedagógicos.

Considerando todas essas ponderações, os alunos da graduação de Licenciatura em História adaptaram o jogo O Mapa das Especiarias, disponível no site Canal Curta História, para dialogar melhor com a realidade material dos alunos da escola estadual, a fim de facilitar que o estado de ludicidade fosse despertado nos estudantes.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

Os métodos utilizados pelos pibidianos foram feitos a partir da utilização de um jogo didático (supracitado) com a finalidade de complementar o ensino do conteúdo bimestral e dos anos anteriores estudados pelos alunos do 7º e do 8º ano do ensino fundamental II. O jogo foi adaptado para que pudesse ser aplicado sem o auxílio da tecnologia, dialogando melhor com a realidade material dos alunos.

Em relação aos materiais, é um jogo fácil de ser aplicado, pois demanda apenas a utilização da lousa, giz e um papel com as perguntas que o professor separou. Porém, esta atividade demandou um grande número de pessoas para ser aplicada.

## **3. RELATO DA EXPERIÊNCIA**

A atividade aplicada consiste em uma corrida em que os alunos podem avançar através de uma dinâmica de charadas. A sala é dividida em dois grandes grupos, cada um representando uma potência da expansão marítima europeia - Grã-Bretanha e União Ibérica. Na lousa da sala, um mapa é desenhado, e duas rotas são traçadas - uma rota para cada grupo. O objetivo dos alunos é percorrer a rota e chegar ao seu destino final antes do outro grupo. Cada rota tem 8 paradas e cada parada

equivale a uma nova charada.

Quando a sala é dividida, cada grupo escolhe um aluno para ser o responsável por fazer o barco andar marcando um X na próxima parada, indicada no mapa. Toda vez que seu grupo avançar para a próxima parada, esse aluno tem que sair correndo do seu lugar até a lousa para marcar o próximo X, abrindo a próxima charada.

Essa dinâmica se repete até que um dos grupos chegue ao destino final. Ao todo, são 8 rodadas, e cada rodada tem 5 dicas para que os alunos acertem a resposta correta. Quando o jogo acaba, as charadas dos grupos são trocadas, o mapa redesenhado, e uma segunda partida se inicia. Os pibidianos optaram por repetir o jogo com as perguntas trocadas para que os alunos tenham contato com todas as charadas, tendo em vista que existem algumas mais fáceis e outras mais difíceis.

Vale ressaltar que essa atividade demandou um grande número de pessoas para ser realizada, já que todos os oito alunos do PIBID tiveram que participar. Cada grupo contava com três alunos para auxiliá-los (um para ler as dicas, e outros dois para auxiliar os alunos e ouvir suas respostas). Além disso, um aluno do PIBID ficou responsável pelo mapa, ajudando os alunos que iam marcar a rota dos grupos. Ademais, um dos pibidianos ficou responsável por registrar a atividade através de fotos e vídeos.

Ao final da atividade, houve um momento para tirar dúvidas dos alunos, e um breve momento de explicação sobre o conteúdo, a fim de reforçar o conteúdo passado pelo professor, e sistematizar o conhecimento dos alunos - testado durante a atividade.

## **5. CONCLUSÃO**

A escolha e a aplicação da atividade com a proposta lúdica foram os diferenciais dentro da temática escolhida, e esse jogo conseguiu abarcar tanto os 7º quanto os 8º anos do Ensino Fundamental II de modo interativo.

Foi essencial para complementar e revisitar o conteúdo obtido ao decorrer da formação dos alunos que impactou em uma visão comunicativa diferente da abordagem tradicional. O que colaborou tanto para a experiência dos pibidianos, que planejaram e aplicaram a atividade com o auxílio do professor supervisor, quanto para os alunos, que se deram muito bem com o exercício, demonstrando o seu interesse a partir da sua participação com curiosidades, perguntas e problematizações.

A aplicação do jogo foi feita com o estímulo da resolução de problemas em grupo e mostra que, mesmo nos dias atuais, é possível a realização de um jogo analógico de simples praticabilidade que, se bem feito, resulta em uma maior conectividade dos alunos com o conteúdo desvelado e gera diversos resultados que o professor pode utilizar como desenvolvimento tanto diagnóstico quanto

somativo no processo de ensino-aprendizagem.

## **REFERÊNCIAS**

ARAÚJO, R. C. S. de. “Nunca foi tão divertido descascar batatas”: os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de história. **História, histórias**, [S. l.], v. 7, n. 13, p. 78–94, 2019. DOI: 10.26512/hh.v7i13.19351. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/19351>. Acesso em: 3 ago. 2023.

DURKHEIM, Émile. **Educação e sociologia**. Petrópolis: Vozes, 2011.

JOGOS de Pistas: O Mapa das Especiarias. In: MONTEIRO, Claudia. **Canal Curta História**. [S.l.], 2022. Disponível em: <https://www.canalcurtahistoria.com/conteudo-criatividade/jogos-de-pistas%3A-o-mapa-das-especiarias>. Acesso em: 3 ago. 2023.