

DOMINANDO A HISTÓRIA: APRENDENDO COM O JOGO DE DOMINÓ

ODS (04)

Andréia Tavares (Escola Estadual João Ribeiro de Carvalho)

Dominando a História é um projeto que visa promover o aprendizado de conteúdos históricos de forma lúdica e interativa, estimulando a memória, a atenção e a valorização da História como disciplina fundamental para a compreensão da sociedade do passado, do presente e por que não, do futuro. Muitas vezes a disciplina de História é percebida pelos estudantes como entediante, sobretudo quando reduzida a memorização de datas, nomes e eventos. Temos que recorrer as aulas expositivas, com o uso do quadro, textos e atividades que nem sempre atingem o resultado esperado. Esse projeto propõe a utilização de uma metodologia que possibilita uma aproximação mais dinâmica com os conteúdos, constitui-se um recurso pedagógico que, por meio da ludicidade, promove associação de ideias, estimula a memória e favorece o engajamento coletivo. Dessa forma, busca-se ressignificar a experiência do aprendizado histórico, superando a visão da disciplina como mero acúmulo de informações e datas. O Dominando a História foi aplicado numa turma de 2º ano do ensino médio da Escola Estadual João Ribeiro de Carvalho. Após ter trabalhado o conteúdo Segundo Reinado, usando os recursos tradicionais, além de documentários e imagens. A sala foi dividida em grupos de 4 a 6 alunos, as regras do jogo foram estabelecidas e os alunos receberam as peças de dominó. O jogo tem início com um jogador disponibilizando uma peça sobre a mesa. O próximo só pode jogar se tiver a peça que corresponde ao fato/imagem/acontecimento. O professor circula pela sala para acompanhar a fala dos alunos, ao final todos podem compartilhar o aprendizado. Vence quem ficar sem peças primeiro. Após o término do jogo é feita uma explanação sobre o conteúdo abordado. A equipe vencedora ganha pequenos mimos como material escolar e ou chocolates. O uso do dominó como ferramenta didática não se limita ao entretenimento, mas traduz –se uma experiência cognitiva capaz de revelar a história como campo vivo de conexões, narrativas e sentidos de forma simples, usando apenas criatividade, papel, caneta, tesoura e uns pedaços de madeira.

Palavras-chave: Jogo; Dominó; História; Interação