

NESTA EDIÇÃO

Início de uma jornada: as expectativas dos(as) pibidianos(as) da História / 02

Diário de campo no PIBID: o que é? Como usar? / 05

E recomeça o PIBID História! Entrevista com o professor Eder Mendes de Paula / 07

pidid zine

PIBID HISTÓRIA UFJ



GAMIFICAÇÃO NO
ENSINO DE
HISTÓRIA / 03

PibidZine, n. 1
Dez. 22 / Jan. 23

Imagens:
Acervo do Canva

Projeto Gráfico e Editorial:
Clarissa Adjuto Ulhoa

Edição, Revisão e Diagramação:
Clarissa Adjuto Ulhoa

Matérias e Entrevista:
Débora Costa Martins
Débora Dayane de Oliveira Rosa
Maria Eduarda Gaspar Maia
Mizael Gregório de Oliveira

Colaborador:
Eder Mendes de Paula

Projeto Parceiro:
Me Conta Essa História

PibidZine é uma revista bimensal do PIBID do Curso de História da Universidade Federal de Jataí. O subprojeto é coordenado pelos professores Eder Mendes de Paula (coordenador titular) e Clarissa Adjuto Ulhoa (coordenadora voluntária).



Pibid zine



INÍCIO DE UMA JORNADA

As expectativas dos(as) pibidianos(as) da História

O PIBID é uma experiência e tanto! Os(as) estudantes de licenciatura que têm acesso a essa oportunidade frequentemente relatam que aquilo que desenvolveram ao longo do programa contribuiu de forma bastante relevante de suas práticas docentes depois de graduados(as). Como será que estão as expectativas dos(as) novos(as) pibidianos(as) do Curso de História da UFJ? Ficamos curiosos e decidimos perguntar diretamente a eles(as), claro! Dá uma olhada abaixo em algumas respostas que nos enviaram:

"Que nessa aprendizagem prática eu possa transmitir e adquirir conhecimento".

"Espero adquirir novas experiências e boas amizades nessa nova jornada da minha vida a ponto de ser uma profissional inesquecível no futuro de muitas pessoas".

"Tenho como maior expectativa um primeiro contato com as atividades escolares, apreendendo sobre o mundo dos professores".

"Inovar o processo de ensino e aprendizagem, e aperfeiçoar meus saberes na área".

"Animada para oportunidades de criação e participação de em experiências metodológicas e práticas".

"Um PIBID de muito aprendizado, muito crescimento e de muita renovação para o ensino da História".

"Extasiada e aflita em começar a cultivar um ofício que pode fazer com que alunos se apaixonem ou se decepcionem por uma área do conhecimento".

"Espero obter uma experiência essencial à prática geral da docência e seus desafios".

A collection of colorful dice scattered on an orange background. The dice are in various colors including white, red, yellow, purple, blue, and green, each with different colored dots. The text is overlaid on the dice.

Gamificação na Ensino de História

Quando o brincar
e o aprender se
encontram

No título desta matéria brincamos com as palavras para destacar como a gamificação é, antes de mais nada, uma interessante relação entre ludicidade e ensino. De um lado, temos os jogos e o brincar, que acompanha a humanidade desde os primórdios e, de outro lado, temos as metodologias de ensino, que são pensadas pelos(as) professores(as) com o objetivo de viabilizar a aprendizagem de seus estudantes. A gamificação acontece quando esses dois aspectos são intencionalmente entrelaçados em sala.

O jogo pode ser compreendido como uma prática cultural que existe graças à interação social. E, mesmo que não necessariamente em sala de aula, é uma forma de aprender sobre aquilo que está ao nosso redor. Quando crianças, aprendemos o que significa viver em sociedade quando participamos de brincadeiras coletivas, por exemplo. E é possível que a relação entre professores(as) e estudantes possam ganhar muito com a gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem, já que parece ajudar na criação de vínculos mais estreitos entre eles.

A gamificação no ensino de História se caracteriza pela utilização da estrutura de jogos como um suporte educacional em sala de aula. Vale ressaltar que o uso da gamificação, não se trata simplesmente do uso de jogos sem um objetivo. A ideia é que a estética, a estrutura e a forma de raciocínio presentes nos games promovam o aprendizado, o que vai acontecer a partir do planejamento e da mediação docente.

É importante entender que essa metodologia não se trata de um momento de descontração pura e simples, mas sim de um momento cujo o objetivo é se engajar, dialogar e aprender. Por não haver um padrão a ser seguido dentro desta prática, o(a) professor(a) tem a liberdade para determinar qual melhor estrutura para se utilizar diante de cada temática trabalhada, levando em consideração a faixa etária da turma, dentre outros aspectos essenciais. Nas aulas de História, diversos temas podem ser explorados com a ajuda da gamificação.

Mesmo na ausência de recursos é possível criar um ambiente lúdico, interativo e focado nos objetivos de aprendizagem da aula. Um exemplo disso é o jogo com estrutura de Role Playing Game (RPG) – tradução livre é Jogo de

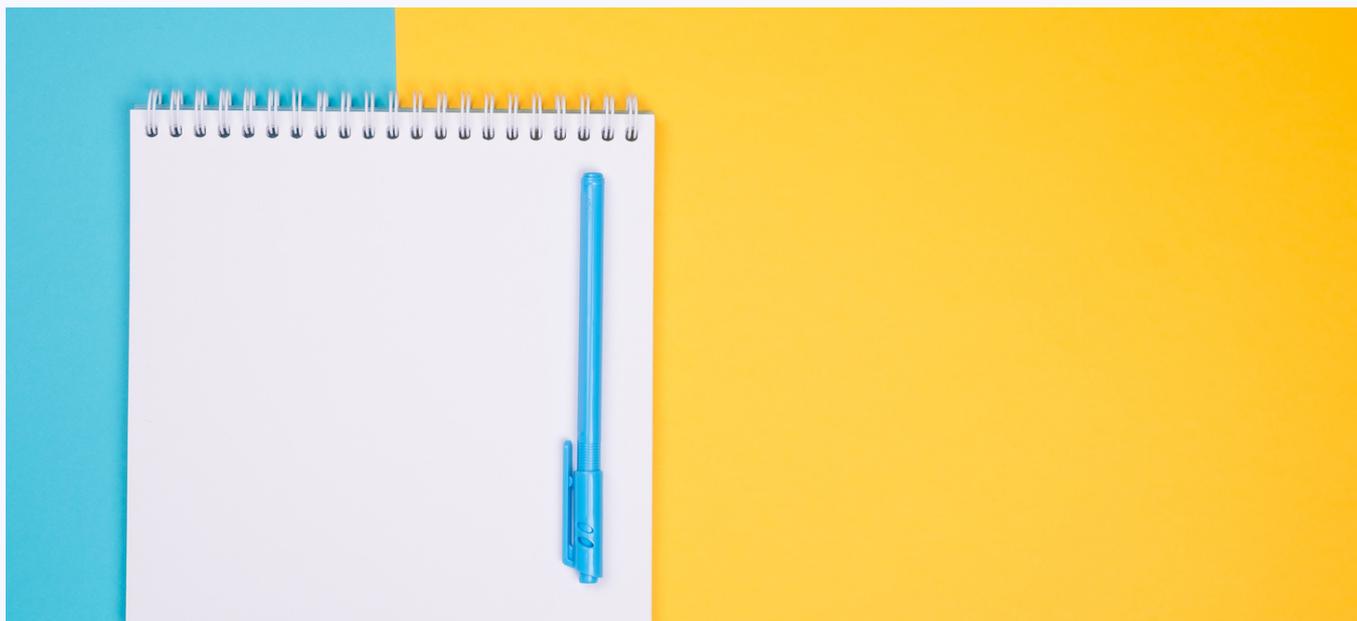
Interpretação de Papeis – que permitem aos estudantes se verem imersos em uma realidade ficcional e, assim, se envolvam com uma determinada temática histórica. Existe espaço para uma narrativa, personagens atuantes, um cenário real... é uma maneira de envolver os(a) alunos(as), pois se destaca na metodologia de vivência, ou seja, colocando os alunos não apenas como ouvintes, mas também como sujeitos ativos de sua própria aprendizagem em história.

Há relatos de que estratégias como a da gamificação foram especialmente importantes durante a pandemia da Covid-19, quando as condições sanitárias interromperam as aulas presenciais e nos levou para a frente do computador. Uma das formas de atrair a atenção dos estudantes escolhida pelos(as) professores(as) foi justamente a gamificação. Destacamos a iniciativa incrível do professor Tiago Rattes, que atua em Curitiba. Ele criou um jogo chamado Conselheiro do Rei apenas com formulários do Google.

Um exemplo interessante de jogo é o Bingo Histórico, em que os(as) estudantes criam perguntas e respostas que vão substituir os números da cartela. Outro que gostamos bastante é o Famílias Históricas, que, baseado em um jogo de cartas, tem como objetivo reunir evento de um mesmo momento da história. Além desses, sugerimos mais um, chamado Trinta Segundos para Responder. Nele, os(as) alunos são chamados a explicar um conceito histórico ou o feito de algum sujeito no tempo. Pra isso, são divididos em dois grupos que disputam as respostas.

As possibilidades são infinitas e podem contar com a criatividade de cada professor(as)! Aliás, propor a própria criação do jogo em sala de aula, em conjunto com os(as) estudantes, pode ser uma excelente estratégia. Eles podem ir estudando e aprendendo o conteúdo enquanto elaboram o jogo que depois servirá como uma espécie de culminância daquelas aulas.

Mas, apesar de todo seu potencial, a gamificação não deve ser encarada como a resolução de todos os possíveis problemas da educação ou como uma estratégia que serve a qualquer contexto, a qualquer conteúdo, de qualquer turma, em qualquer escola... Por isso, a figura do professor(a), que é quem faz esse diagnóstico essencial, é de extrema importância. ●



DIÁRIO DE CAMPO NO PIBID

O que é? Como usar?

Tem gente que escuta falar em 'diário de campo' e logo imagina um caderno pequeno fechado por um cadeado, daqueles que aparecem em filmes de adolescente. E quem gosta muito de história talvez se lembre do diário de Anne Frank, uma garota judia que narrou a sua saga e de sua família em busca de proteção da violência nazista durante a Segunda Guerra Mundial.

Embora o diário de campo também guarde narrativas produzidas a partir do ponto de vista de alguém, ainda assim é bem diferente dos exemplos citados. O diário de campo é, antes de mais nada, um instrumento de pesquisa, seguramente um dos mais importantes pra quem tem como foco estudar de bem pertinho as dinâmicas sociais, culturais e até mesmo territoriais de determinado grupo, de um determinado espaço.

Hoje, pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento se utilizam do diário de campo como ferramenta de pesquisa. E devemos isso aos antropólogos(as)! Sim, foi o pessoal dessa área que inaugurou e consolidou essa importante forma de registro. Não é a toa que uma das primeiras referências que conhecemos quando estamos aprendendo sobre o diário de campo é a do antropólogo polaco Bronislaw Malinowski.

Entre os anos de 1915 e 1918, ele viveu entre os trobriandeses da Melanésia e produziu páginas e mais páginas de observações a seu respeito. E foi com base nelas que publicou, em 1922, a obra 'Argonautas do Pacífico Ocidental'. Ele se concentrou especialmente no kula, um circuito de trocas adotado pelos trobriandeses.

Em pesquisas cujo campo é a escola, o diário também pode ser um aliado importante. O funcionamento e a estrutura escolar, o comportamento dos(as) alunos(as) e dos(as) professores(as), o recreio, o uniforme... Todos esses elementos podem ser registrados e podem se tornar alvos das nossas reflexões. Imaginem quão rico pode ser para quem ainda está se iniciando na docência, como é o caso dos(as) estudantes de licenciatura que estão no PIBID, no Residência Pedagógica ou no Estágio Supervisionado?!

Para isso, devemos ter em mente que tudo aquilo que de alguma forma desperta a nossa atenção em campo é algo digno de nota. Então o lema é: escreva sobre tudo e livremente! Claro que no 'calor do momento' é provável que só terá como fazer anotações rápidas, as quais deverão ser retomadas e aprofundadas assim que der. Isto é, antes que a memória nos traia! ●



Caderno, pra que te quero?

Já estamos tão acostumados(as) a usar o celular e o notebook pra quase tudo que muitos de nós não sabe o que é ter um caderno há tempos! Tudo bem, as coisas vão mudando mesmo. Só que quando o assunto é pesquisa de campo, o bom e velho caderninho ainda é o melhor dos companheiros. Pra começar, o bendito é muito mais prático do que o notebook, já que é fácil de transportar, simples de abrir e não te torna dependente de uma tomada. No caso do celular a praticidade é enorme, ok, mas sempre terá o risco de as pessoas acharem que está acessando suas redes sociais ao invés de focar no que foi fazer ali. Então a dica é: se está se preparando para iniciar uma pesquisa de campo, arrume um caderno ou uma caderneta! De resto, basta descolar uma caneta ou um lápis e... partiu, pesquisa!

PIBID ENTREVISTA

*Eder Mendes de Paula,
coordenador do PIBID
História da UFJ*



E recomeça o PIBID História!

Uma nova edição do PIBID História da UFJ acaba de começar! E nesta edição quem assumiu a coordenação foi o professor Eder, que é doutor em História pela Universidade Federal de Goiás. Por isso, decidimos iniciar nosso quadro de entrevistas com ele, que também é coordenador do Laboratório de Ensino e Pesquisa em História e do Grupo de Estudos e Pesquisas em História da Saúde e das Doenças Nise da Silveira.

1. Qual é sua avaliação do papel do PIBID para a formação de futuros professores(as) e a contribuição do programa para a comunidade escolar?

O PIBID é de extrema importância para o processo de formação de professores e para a comunidade escolar, pois estreita os vínculos entre a universidade e a escola, ao mesmo tempo em que garante a aproximação entre teoria e prática desde o início do curso. Acredito que a principal importância seja a possibilidade de fortalecimento e valorização das licenciaturas, além de garantir um suporte para a Educação Básica, uma vez que estudantes e professores das universidades estão ali em uma postura de troca com as escolas.

2. Na sua concepção o ensino de História e as licenciaturas tiveram maior suporte desde então? Como analisa a valorização das licenciaturas nesses últimos anos?

Nos últimos anos as licenciaturas sofreram com cortes e com o quase cancelamento do PIBID. A grande questão é compreender que educação não é gasto, mas investimento e que, principalmente, não é mercadoria. Mesmo com a continuidade do programa precisamos de um novo olhar sobre a formação de professores e que garanta sua autonomia. Dessa forma, poderemos alavancar de fato uma valorização que possa também repensar sobre a precarização do trabalho docente que vem acontecendo nos últimos anos.

3. Neste semestre, a equipe do PIBID está abordando principalmente a gamificação como método no ensino de História. Em sua percepção, como a gamificação pode contribuir para a aprendizagem dos estudantes?

Os jogos existem basicamente desde que surgiu a humanidade. Em diversos povos são utilizados ao longo do tempo tanto para o entretenimento, como para o raciocínio lógico. E algo que já se mostrou com imensas possibilidades pedagógicas, desde que seja utilizado da forma correta. E também é uma maneira de dialogar com os estudantes de forma diferente, garantindo uma abordagem do conhecimento menos formal e mais descontraída.

4. Qual é sua expectativa para essa temporada do PIBID que se inicia? E quais acredita que serão os maiores desafios do programa?

Falando inicialmente dos desafios, acredito que os principais sejam a própria dinâmica da sala

de aula nas escolas, no sentido de os estudantes compreenderem a gamificação também como um espaço de aprendizado. No entanto, as expectativas são as melhores, uma vez que conto com professoras supervisoras engajadas, comprometidas e que tem realizado um trabalho maravilhoso desde agora, no ponta pé inicial dos trabalhos. Nota-se que o sucesso do PIBID é feito através do coletivo, uma parceria até o momento bem sucedida entre a universidade e as escolas. Nesse sentido, o sucesso dependerá da dedicação de toda a equipe, assim como da sensibilidade dos discentes ao observarem o processo de aplicação da gamificação sem perderem de vista o grau de adesão dos estudantes das escolas aos games propostos. Desejo que seja um processo de aprendizado mútuo. ●



PIBIDIC@S

Indicação de materiais on-line que você ainda não sabia que precisava!



#1

O QUE? Playlist
'Quinquilharia' do Canal Anis,
com a professora Débora Diniz

PORQUE? Tudo sobre
metodologia da pesquisa!

#2

O QUE? Bate-papo
'Gamificação e Ensino de His-
tória' do Canal LABHIS
UFVJM, com os professores
Marili Bassini, Marcella
Albaine e Christiano Brito

PORQUE? Tem várias dicas
práticas!

#3

O QUE? Episódio 'PIBID
História', do site Me Conta
Essa História, com a professora
Elenicy e com pibidianos(as)
do Curso de História da UFJ

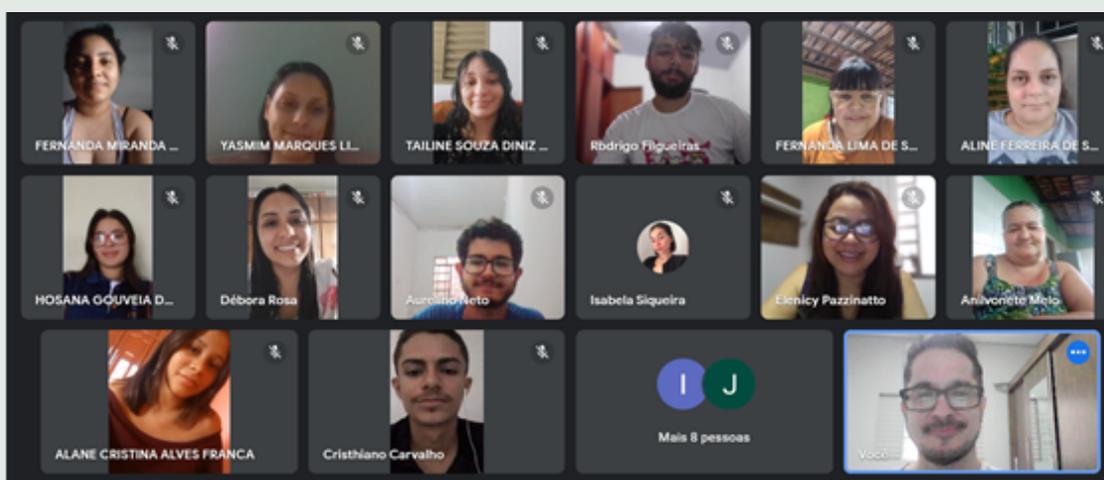
PORQUE? Para saber mais
sobre o PIBID!

POLAROID

I
B
I
D

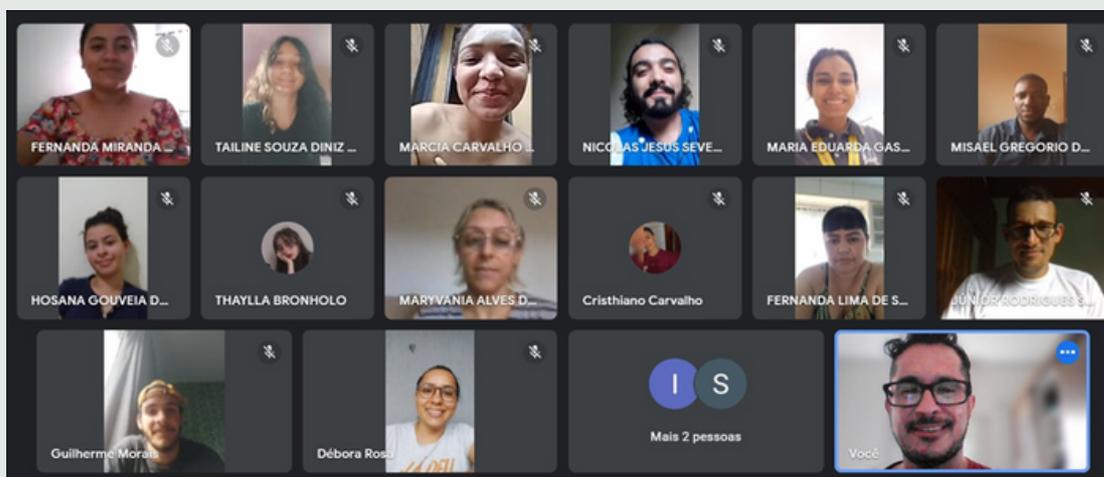


Vem ver as atividades
do PIBID História em
retratos!



Reunião da equipe no dia 03 de dezembro de 2022

Pauta: apresentação de alunos e supervisores; distribuição nas escolas; apresentação das atividades de dezembro; explicações sobre os diários de campo; definição das datas das próximas reuniões



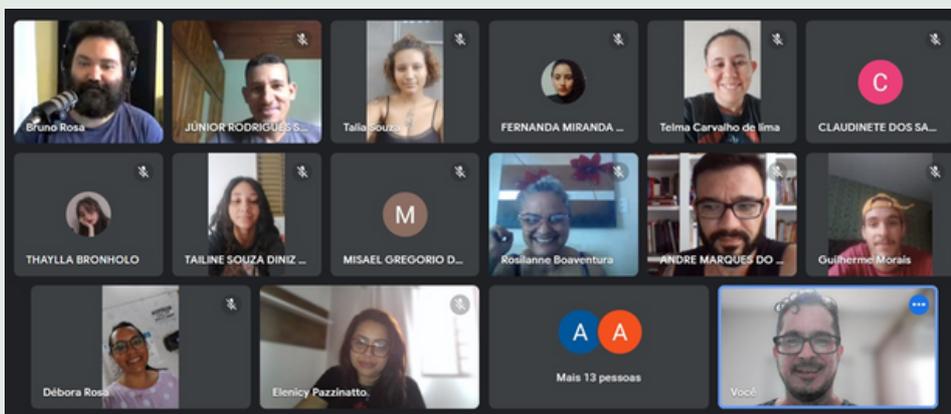
Reunião da equipe no dia 14 de janeiro de 2023

Pauta: informes gerais; organização e verificação dos grupos de trabalho no whatsapp; discussão dos textos de aporte teórico



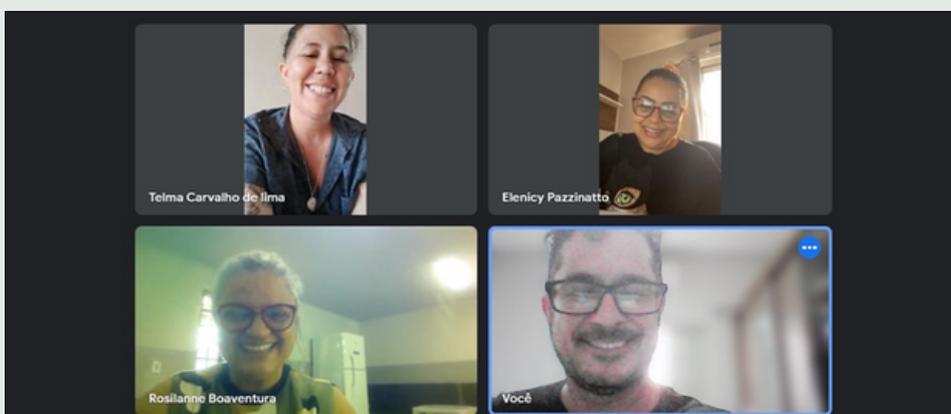
Reunião com as supervisoras no dia 18 de janeiro de 2023

Pauta: funcionamento das atividades de observação nas escolas; planejamento da produção dos podcasts; planejamento da produção dos jogos a serem aplicados em sala de aula



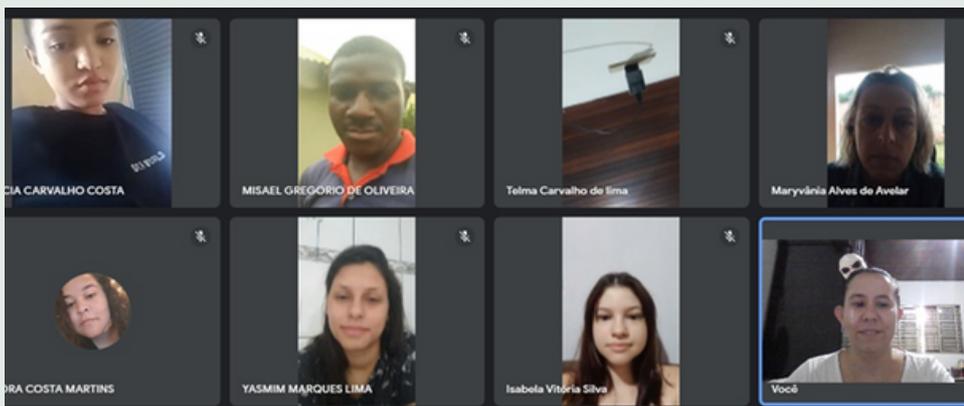
Oficina de podcast no dia 21 de janeiro de 2023

Oficina ministrada pelo professor Bruno Rosa, produtor do @medievalissimo



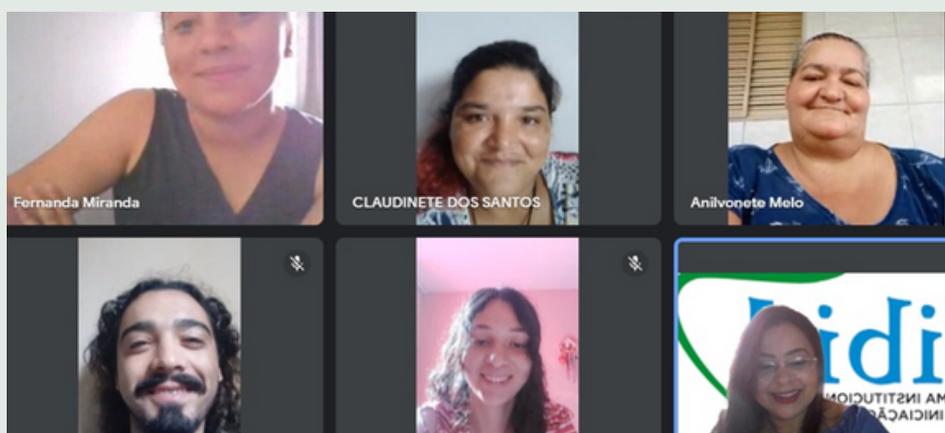
Reunião com as supervisoras no dia 18 de janeiro de 2023

Pauta: funcionamento das atividades de observação nas escolas; planejamento da produção dos podcasts; planejamento da produção dos jogos a serem aplicados em sala de aula



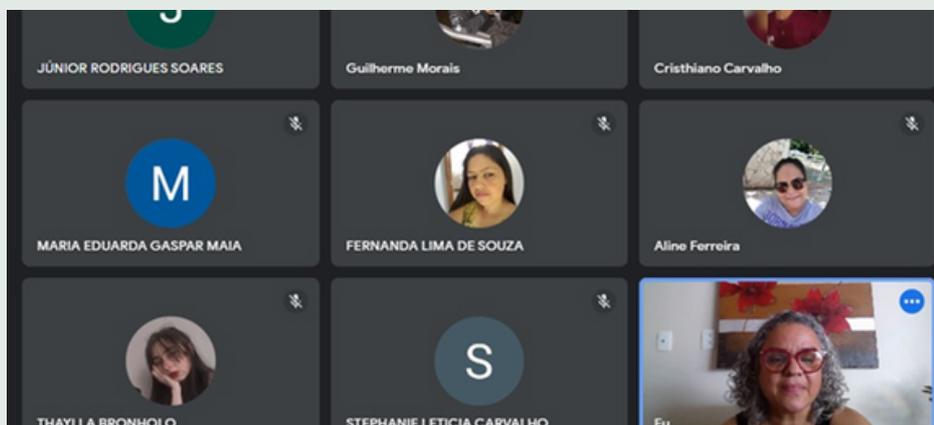
Reunião da equipe da profa. Telma no dia 28 de janeiro de 2023

Pauta: divisão das tarefas para início das atividades



Reunião da equipe da profa. Elenicy no dia 28 de janeiro de 2023

Pauta: divisão das tarefas para início das atividades



Reunião da equipe da profa. Rose no dia 28 de janeiro de 2023

Pauta: divisão das tarefas para início das atividades

