



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA LUSOFONIA  
AFRO- BRASILEIRA (UNILAB)  
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO (PROGRAD)  
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS  
(IHL) BACHARELADO EM HUMANIDADES  
(BHU)**

**MAILSON FERREIRA DE ALMEIDA SOUZA**

**ALÉM DO LIVRO DIDÁTICO: OUTRAS ABORDAGENS PARA O ENSINO DA  
HISTÓRIA**

**REDENÇÃO-CE**

**2018**

MAILSON FERREIRA DE ALMEIDA SOUZA

ALÉM DO LIVRO DIDÁTICO: OUTRAS ABORDAGENS PARA O ENSINO DA  
HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de Bacharelado em Humanidades (BHU), vinculado ao Instituto de Humanidades e Letras (IHL), da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), como requisito final para a obtenção do título de Bacharel em Humanidades.

Orientador: Prof. Dr. Edson Holanda Lima Barboza

REDENÇÃO – CE

2018

## RESUMO

O ensino da História pode acabar sendo algo cansativo ao aluno, visto que a atenção do mesmo se dispersa rápido, principalmente quando o uso do celular é permitido dentro da sala de aula. Sendo assim, o presente trabalho pretende mostrar algumas formas de como o professor pode levar novos métodos de ensino que estimulem o corpo discente à interagirem em sua aula, para que possa haver a assimilação de conteúdos de forma mais facilitada e prazerosa. Os meios sugeridos para serem usados serão a literatura de cordel, quadrinhos, filmes e *memes* com temáticas que podem ser incorporadas na sala. A proposta é incentivar a participação dos alunos além da leitura do livro didático, mesmo que ele seja de suma importância para que se tenha uma assimilação do conteúdo estudado e aquilo que o professor está mostrando.

**Palavras-chave:** Cinema; Jogos; Cordel; Ensino.

## SUMÁRIO

1. Apresentação.....	5
2. Delimitação do objeto de pesquisa.....	8
3. Justificativa.....	9
4. Problematização/Construção do objeto de pesquisa.....	10
5. Revisão bibliográfica.....	19
5.1 Sobre o uso de filmes.....	19
5.2 Sobre o uso de Jogos.....	20
5.3 Sobre o uso da literatura de cordel.....	21
6. Métodos/Desenho dos instrumentais de pesquisa.....	23
7. Referências bibliográficas e outras fontes.....	24

## 1. APRESENTAÇÃO

O interesse por buscar formas diferenciadas de ensino surgiu quando o autor deste projeto participou de um programa de férias na escola estadual Danísio Corrêa, em Barreira-CE, onde reforços de redação, e a confecção das mesmas, foram dados como auxílio para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) em um projeto da Secretária de Educação do Ceará (SEDUC) chamado Enem Não Tira Férias, e posteriormente Enem chegou junto, chegou bem.

O projeto consistia na apresentação de temas possíveis para o ENEM, que eram sorteados semanalmente, onde os alunos deveriam redigir uma redação nos padrões do exame nacional, mas que no período letivo seria dada uma oficina de redação seguindo o tema daquela semana. Foi notado que após a novidade do projeto passar, os alunos começaram a questionar qual seria a necessidade de estar fazendo aquela redação e seu interesse foi diminuindo. Para tentar reaver o interesse da turma, foram criados conteúdos alternativos com abordagens diferentes, como vídeo aula, entrevistas, além do discurso sobre o tema com os alunos em roda de conversa. O que se percebeu foi que os alunos ficaram mais atentos ao assunto da semana quando se foi usado vídeos da plataforma *Youtube* para explicar o tema proposto naquela semana. A escola é equipada com televisor em algumas das salas de aula, destinadas aos alunos do terceiro ano, facilitando o uso do material audiovisual. Mas nem sempre isso é possível, por esse motivo este projeto de pesquisa traz opções em que a criatividade dos alunos é mais valorizada, deixando o mundo tecnológico um pouco de lado.

As opções trazidas pelo projeto são o uso de filmes, jogos, literatura de cordel e *memes*. Eles foram escolhidos pela facilidade de acesso e também por estarem mais presentes na vida dos estudantes. No caso da literatura de cordel, que infelizmente não é tão usada em sala hoje dia, foi pensado, também, em mostrar algo tão simples, mas que possui uma grande riqueza na preservação da cultura nordestina e que é pouco conhecida atualmente. Trazer ela para sala de aula é, além de uma ferramenta poderosa na assimilação e ensino de história, trazer para o cotidiano atual dos jovens algo que sobrevive desde muito tempo, mas que não perde seu valor histórico e cultural.

As ferramentas apresentadas podem parecer difíceis de serem usadas, principalmente quando o docente está sobrecarregado e não dispõe de muito tempo para elaborar uma aula mais dinâmica, ou sua turma não colabora para a motivação ao professor e ele acaba permanecendo na forma secular de ensino, leitura do livro e exercícios em seguida. Mas nem

sempre é preciso procurar no fundo do baú para se encontrar que possa ser usado para ilustrar aquilo que o livro traz.

Tomando como exemplo o filme Avatar de James Cameron, pode parecer que ele não possui nada que se possa usar em sala de aula para ilustrar aquilo que está no livro didático, mas se olharmos bem, ele narra uma história bem parecida com a que foi o processo de colonização no que hoje conhecemos por Brasil.

O filme é uma ficção científica estadunidense que mostra a expansão espacial no ano de 2154 que leva ao descobrimento de Pandora, um planeta rico em Unobtanium, um precioso minério encontrado por lá. Para executar essa missão fora criado o programa Avatar, onde cientistas recriam o corpo do povo que habita Pandora, os Na'Vi, e transferem suas mentes para esses receptáculos, já que humanos não podem respirar naquela atmosfera devido a gases nocivos. A missão principal do programa Avatar é reconhecer os costumes e cultura dos Na'Vi para que dessa forma se possa ganhar sua confiança e assim descobrir onde se localizam as fontes de Unobtanium.

Após ganharem sua confiança e se aproximarem cada vez mais do povo Na'Vi, o grupo responsável por essa conexão começou a perceber que o verdadeiro propósito daquela expedição era simplesmente a aquisição dos recursos, sem se preocupar com o bem-estar do planeta e de seus habitantes, assim como quais consequências as ações humanas poderiam acarretar naquele lugar. Então, um pequeno grupo que já detinha uma maior vivência com o povo Na'Vi começa a formular uma investida contra os humanos em favor dos nativos se utilizando de seus conhecimentos considerados primitivos por aqueles que não os entendia.

A batalha entre os dois povos começa com uma vantagem do poderio terráqueo, que com armas de fogo e grandes máquinas futuristas consegue destruir facilmente a floresta que os impede de chegar ao seu principal alvo, a Árvore da Vida, onde está localizado o maior reservatório de Unobtanium. Os nativos não tiveram como se defender desse ataque, pois o mesmo fora inesperado, e assim apenas puderam ver sua terra ser destruída por aqueles em que puseram um pouco de confiança.

A narrativa do filme é bem parecida com aquela vivida pelos portugueses em sua necessidade de expansão comercial para se livrar da crise que assolava a Europa naquele tempo e que os incentivou mais ainda a busca por ouro e riquezas no que chamavam de “as índias”. É aqui onde o professor começa a explicar o conteúdo do livro didático e fazendo ligações com o filme para ilustrar, de forma coerente e sempre lembrando que nem tudo foi daquele jeito, aquilo que ele está mostrando ao aluno. Fazer essa comparação pode ajudar ao estudante de várias formas, como mostra Lucia Fernanda Prado (2010, p. 2):

O cinema como proposta educativa, pode trazer vários benefícios tanto para os educandos, quanto para o professor em seu desenvolvimento profissional. Podemos destacar alguns destes benefícios, tais como: aproximar os conteúdos escolares do aluno por ser um recurso lúdico dando-lhe uma visão mais ampla de mundo; desenvolver a imaginação; abrir espaço para debates e comparações com o que foi dito em aula; facilitar a compreensão de temáticas que por vezes podem ser bastante complicadas de se trabalhar em sala de aula.

Após verem sua árvore sagrada ao chão e em chamas, o povo Na'Vi dispensa toda a ajuda que dada pelo humanos que outrora confiaram parte de seus segredos e os inseriram em sua comunidade. Mas para retomar a confiança deles, o ator principal interpretado por Sam Worthington não consegue aceitar aquilo que foi feito por sua companhia, assim como não ajudar aos Na'Vi, se vê obrigado a fazer o teste mais difícil de toda Pandora, domar o Banshee mais poderoso de todos, Leonopteryx. Pois na mitologia de Pandora, somente um verdadeiro guerreiro Na'Vi conseguiria domá-lo.

Ao reaver a confiança dos nativos, a equipe humana trabalha em conjunto com eles para explorarem todo o espaço em sua volta e os pontos fortes dos guerreiros e assim conseguem uma investida eficiente contra o poder humano frustrando em parte as intenções do ataque.

Os indígenas tupiniquins podem até não ter feito algo como no filme, mas é certo que houve resistência dos povos mais guerreiros contra as investidas dos colonizadores. Pode-se usar essa sequência de cenas para ilustrar esse momento, que geralmente é levado ao estudante por meio de imagens ou textos no livro didático. Fazer isso requer um pouco de vontade do professor em fazer sua aula mais interessante, pois nem sempre é visto essa disposição na prática docente, onde geralmente as aulas são feitas no piloto automático, leitura do livro breve explicação e resolução de atividades, que muitas vezes possuem uma objetividade tão grande que acaba por não despertar interesse nenhum no aluno, que fica mais focado em se livrar de uma aula tida como chata.

Deve-se atentar que não é a intenção de o projeto tirar o papel principal do professor na sala de aula, ou diminuir sua participação nela, pois ele continuará sendo ferramenta importante para ajudar os alunos na percepção daquilo que é mostrado no cinema com o que está escrito no livro, pois a visão do diretor cinematográfico pode estar contaminada com preconceitos que devem ser mostrados em sala, para que os mesmos não sejam repetidos pelos alunos futuramente.

## **2. DELIMITAÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA**

O objetivo geral da pesquisa é levar à sala de aula novas formas de se passar o conteúdo, para ir além do monótono "fala que eu te escuto" que é visto na maioria das aulas de história, sendo o professor o portador do conhecimento e o aluno apenas um ouvinte que se contenta em obter a repostas para seus exercícios sem ter sua curiosidade aguçada para pesquisar mais sobre o assunto.

- Utilizar filmes para dar uma melhor visão daquilo descrito no livro didático;
- Mostrar como a literatura de cordel pode ser usada para a compreensão do texto;
- Instigar a criatividade e espírito de equipe dos alunos com jogos sobre os temas estudados.



### 3. JUSTIFICATIVA

O atual projeto se mostra importante uma vez que visa a possível melhoria da interação entre aluno e professor/aluno conteúdo didático através de métodos que possam chamar a atenção do estudante para o que está sendo dito, além de presar pela sua participação sem precisar que o mesmo sintá-se constrangido em dar sua opinião e tenha receio de ser motivo de risos e piadas por seus colegas por não dominar o assunto, ou mesmo repreendido pelo professor por acabar confundindo assuntos.

A categoria cinema foi escolhida por ser uma ferramenta visual que facilita a visualização daquilo que está escrito no livro didático, mesmo precisando ser dito que aquilo é a visão do diretor do filme, então poderá acontecer de conter aspectos contraditórios ou que está inserido em alguma forma de preconceito. Mas são nesses detalhes que o professor deve ficar atento ao escolher o filme para a atividade, pois ele será de suma importância para indicar aos alunos as principais partes da filmagem, além de esclarecer dúvidas que possam surgir pela adaptação.

A categoria jogos está presente por seu aspecto de conseguir tirar o individualismo propagado pelas redes sociais e colaborar para o trabalho em grupo. Pois dependendo do tipo de jogo escolhido, o professor poderá movimentar os alunos de forma que se obtenha muito mais conteúdo, que outrora se escondia na timidez ou vergonha, mas por parecer uma atividade mais livre das regras da sala de aula, pode-se descobrir um novo líder, alguém com facilidade para criar coisas, um bom desenhista.

Dessa forma os jogos, de forma bem administrada, além de poder passar o conteúdo de sala de aula de maneira mais interessante, pode melhorar a convivência entre os alunos, além de conseguir incluir nas atividades aqueles que por algum motivo não estão inseridos nos grupos.

As categorias *memes* e literatura de cordel foram inseridas por serem ferramentas textuais que podem auxiliar o aluno na compreensão do texto estudado, quando os mesmos forem usados para a produção das atividades, além de também poderem ser usadas pelo professor como forma dinâmica para a apresentação do conteúdo.

#### 4. PROBLEMATIZAÇÃO / CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA

Segundo José Carlos Libâneo (2013, p. 168) “não há método único de ensino, mas uma variedade de métodos cuja escolha depende do conteúdo da disciplina [...] e do desenvolvimento mental dos alunos”. Seguindo essa lógica o uso dos métodos citados anteriormente seria algo a ser levado em consideração pelo professor, visto que existem muitos talentos escondidos no aluno que ficam reprimidos devido à timidez ou falta de espaço onde o mesmo possa se expressar de uma forma significativa em seu meio, sendo ele na escola ou em casa quando precisa estudar para alguma atividade.

Usar novas técnicas, mesmo que elas pareçam não ter sentido é uma forma de ajudar a si mesmo como professor, mas também incentivar aos estudantes em procurar alguma forma de modificar a aula de forma funcional e interessante aos propósitos definido pela escola.

Algo que se espalha pelas redes sociais e que todo mundo gosta são os *memes*, que passaram a representar, de modo muito mais objetivo, elementos da cultura popular nos ambientes virtuais. Hoje, *memes* são uns fenômenos típicos da internet, e podem se apresentar como imagens legendadas, vídeos virais ou expressões difundidas pelas mídias sociais<sup>1</sup>.

Os *memes* são uma linguagem que encontra ampla repercussão em ambientes online, mas que é relativamente pouco estudada e pouco compreendida, em especial no cenário da pesquisa científica. Parte deste descaso é fruto de uma equivocada compreensão do fenômeno como pertencente a uma “cultura do besteiro” ou à chamada “cultura inútil”.



Fonte: <https://www.facebook.com/Historianopaint/>

No exemplo acima podemos ver o uso do *meme* de uma forma que pode ser considerada útil, por aqueles que não veem sentido em seu uso além do humor sarcástico. Na imagem temos a junção do jogo de cartas e anime *Yu-Gi-Oh!* da Toei Animation com um dos

principais episódios da história brasileira, a Inconfidência Mineira. Cada quadrinho/imagem relata um momento da batalha épica que aconteceu na animação japonesa, onde o personagem principal, Yugi Muto, estava para ser derrotado por seu arqui-inimigo, Seto Kaiba, quando consegue juntar todas as partes do principal monstro do jogo, Exórdia, conseguindo assim vencer o duelo.

A sequência de imagens relatada do anime parece com a situação que Minas Gerais viviam com a escassez do seu ouro e as cobranças de impostos da Coroa sobre ele. Vendo que a situação só tendia a piorar se continuasse nas mãos de Portugal, as elites mineiras usavam cada vez mais seu poder local na tentativa de retirar toda a influência do poder português sobre a economia e fazer de Minas uma país independente de Portugal. Mas tais ações foram barradas ao adentrar em cena um governador da coroa que fizera a elite responsável por esses pensamentos de revolta serem afastados das esferas de poder e posteriormente, com seu sucessor, que colocara um novo imposto acima daquele que a coroa já obrigava ser pago, a derrama.

Após os inconfidentes terem sido presos por conspiração à coroa, a figura de Tiradentes acaba por se tornar um sinônimo de resistência à coroa e incentivo a novas revoltas, já que o mesmo fora condenado à forca e teve seu corpo esquartejado. Apesar da brutalidade do crime, isso só mostrou o quanto a coroa esta receosa com a situação e frágil a ponto de a república finalmente tomar o lugar da coroa.

Na imagem abaixo temos o Padre José de Anchieta, um dos principais responsáveis em estreitar o contato do europeu com os índios, além de tentar todas as formas possíveis para a conversão dos ameríndios ao catolicismo. Ele também fora responsável por ajudar na criação de escolas, cidades e igrejas, ele era um dos que se opunha aos abusos dos colonizadores ao povo indígena, sendo que desse acabou sendo muito próximo, levando em conta seu papel como catequizador e estudioso da cultura ameríndia, que usara para facilitar a aceitação da religião do homem branco.

Hoje eu estou mais doido que o São José de Anchieta tentando converter uma onça pintada



Fonte: <https://www.facebook.com/Historianopaint/>

A produção dos *memes* em si não pode ser feita sem o necessário conhecimento prévio do conteúdo, é nesse momento que o professor deve analisar a produção e garantir que tudo faça sentido, pois o intuito da mudança na forma de ensinar é que o aluno possa assimilar o conteúdo de forma verdadeira, não apenas decorando algumas coisas que serão esquecidas pouco depois que ele saia de sala. Essa oficina é interessante por ser necessário que o aluno pesquise um pouco mais sobre o que foi dado em sala e que procure uma forma de mostrar aquilo que está no livro didático, pois ele não deve ser excluído, de forma que as outras pessoas em sua sala também possam aprender com a experiência individual.

O professor também pode se utilizar de uma pequena competição de sala, onde a produção dos *memes* será recompensada com um acréscimo na nota, por exemplo, pois as vezes os alunos simplesmente não estão bem em algumas disciplinas por não ser a área em que ele não se dá bem, mas apenas tem alguma dificuldade naquela disciplina específica e isso acaba acarretando em uma baixa no seu desempenho na escola e criando uma bola de neve que acabará levando, em uma situação extrema, à desistência do aluno em ir para a escola.

Trabalhar com imagens pode ser complicado por não haver material suficiente para isso, por isso é importante que o uso do texto também seja levado em conta, como por exemplo, o escrever de um “tweet” que pode muito bem desempenhar o mesmo papel que o *meme*.

 História No Paint  
@HistoriaNoPaint

A Guerra ainda não estourou pois o Trump está esperando o inverno russo chegar pra poder manter a tradição

06:29 - 16 de abr de 2018

Fonte: <https://www.facebook.com/Historianopaint/>

No “tweet” acima está escrito, “A guerra ainda não estourou pois o Trump está esperando o inverno russo chegar pra poder manter a tradição”, faz alusão às tentativas de vários exércitos em invadir a Rússia, ou União Soviética dependendo do contexto, tendo como os principais acontecimentos a rendição e derrota de Napoleão Bonaparte e a derrota de Adolf Hittler na segunda guerra mundial, que sucumbiram perante o rigoroso inverno russo. A piada se faz pertinente agora visto que o atual presidente dos Estados Unidos evidência seu descontentamento com Putin, presidente russo e suas relações com povos ligados ao terrorismo.

Outra forma de instigar a criatividade dos alunos e trazer debates sobre diferenças em seu cotidiano é o uso dos quadrinhos, sendo que o mesmo possui capacidade de diálogo e imagens que podem mostrar aquilo vivido pelo estudante, mas de uma forma que o mesmo não se sinta exposto ou simplesmente não se sinta representado por algo mostrado em sala ou em seu meio de convivência, pode ser uma porta de escape para aquilo que o esteja incomodando de alguma forma.

Um exemplo de como os quadrinhos pode ser adaptado para o cotidiano vivido pelo estudante em sua sociedade é a iniciativa de Hugo Canuto em transformar uma capa clássica de uma revista em quadrinhos norte americana do Capitão América em uma versão própria do que seria uma *HQ* sobre Orixás.

Imagem 4 –



Fonte: <https://www.facebook.com/ContosdosOrixas/>

Na imagem é feita uma adaptação dos personagens principais Capitão América, Homem de Ferro e Thor por Ogum, Oxaguiã e Xangô respectivamente, ditos como super-heróis, pelos deuses de religiões de matriz africana conhecidos por Orixás. Mas além de fazer apenas a substituição de um pelo outro pela simples vontade de querer ver aquilo diferente, o

professor pode muito bem colocar que a imaginação do aluno é capaz de modificar algo que ele possa ter admirado desde sua infância, mas que não se sentia representado e fazer ele mesmo com que essa representação apareça para si e para aqueles, que assim como ele, podem estar vivendo de alguma forma à margem da sociedade, que infelizmente prefere elevar o status daquilo que vem de fora, do que empoderar aquilo que está em seu quintal e que serve muito bem, ou até melhor, para os seus propósitos.

Mas para não ficar como uma atividade de cunho tão sério, pois é importante que a carga dos estudos seja diminuída de alguma forma, os alunos podem muito bem se utilizar dos quadrinhos para criar situações engraçadas que acontecem pela escola, ou em seu bairro. Também pode haver construções de histórias sobre assuntos estudados, mas que sejam refeitos de forma diferentes como, por exemplo, uma versão nova da segunda grande guerra inspirada em vampiros e lobisomens, magos e feiticeiros, dragões e orcs. O importante é que o aluno sintam-se a vontade em estar aprendendo para que o mesmo possa ter prazer em estudar e que isso possa ser levado para outras disciplinas melhorando assim seu rendimento escolar, além de aumentar o vínculo com a escola e com outros estudantes.

Jogos também são uma grande ferramenta para aqueles que estão dispostos a sair da sala de aula e levar seus alunos para algo bem mais ao ar livre. Em um projeto de extensão realizado na disciplina “O Mundo Islâmico e Medieval Europeu”, fora definido que uma equipe ficaria responsável por realizar uma ação em uma escola com o tema o ensino “Jogos para o ensino da história medieval”, onde seria preciso a realização de um seminário temático em sala de aula e uma atividade em uma escola de escolha da equipe.

Fora escolhido a escola de ensino médio Dr. Brunilo Jacó, em Redenção-CE. Ela foi selecionada por possuir uma quadra para prática de esportes e também por alguns membros da equipe serem ex-alunos e terem um contato mais próximo com a direção. Em um primeiro momento foi feita uma reunião com o diretor sobre o projeto e em seguida fomos direcionados ao professor responsável pela turma que nos foi cedida, já que era necessário ver a disponibilidade visto o período de provas. Com o professor fora explicado como ocorreria a dinâmica e toda sua funcionalidade e objetivos.

A turma cedida fora do segundo ano, apesar de termos pedido por uma do primeiro, já que o assunto da disciplina é visto da série inicial do ensino médio. Mas a turma de primeiro ano ainda não tinha estudado o assunto, que ficaria pro segundo semestre, sendo assim resolvemos permanecer com o segundo ano e tratar a extensão como uma forma de revisão do assunto, sendo que eles tinham mais chances de conseguir responder a nossas perguntas.

As perguntas foram retiradas do livro de história do ano anterior. De forma bem

objetivas e opções para respostas, elas foram pensadas de forma que não fossem difíceis ao ponto de não conseguirem lembrar, mas que ainda sim tivessem um pouco de dificuldade, além de alternativas que de forma nenhuma se enquadrava no contexto.

Inicialmente a ideia de jogo para ser usado seria o Ludo, que consiste em um tabuleiro dividido em quatro cores, onde os jogadores precisam dar uma volta completa por todo o território e por fim chegar ao centro. Durante o percurso o jogador poderá encontrar um adversário e fazer com que o mesmo volte ao início do jogo, dando um toque de emoção durante toda a dinâmica.

Ao levar a ideia para a escola ficou claro que esse modelo não seria possível de realizar, visto que o tempo cedido para a realização da atividade seria curto e não teria como fazer tudo que fora programado, logo foi preciso a mudança no tabuleiro e no modo de andar por ele. Como pensamos em utilizar os próprios alunos como “peça do jogo” era necessário fazer algo grande, então fora criado quatro colunas coloridas que se ligavam a um centro branco.

Toda produção foi bem simples, visto que a equipe usou do próprio material para a criação de tudo, dessa forma o tabuleiro que outrora seria mais complexo e levaria mais tempo para ser percorrido fora bastante reduzido para adaptar ao momento, mas sem tirar toda a expectativa de levar uma novidade para a sala de aula. Algo que deve ser levado em conta é a questão do material utilizado, pois algumas escolas podem não ter material disponível e o professor ter que tirar do bolso para realizar alguma atividade diferenciada. Usamos apenas alguns pedaços de TNT e fita adesiva preta para demarcar as casas onde os participantes andariam e uma caixa quadrada simples com EVA para o dado.

Ao chegar à escola e ter o primeiro contato com os alunos houve um pouco de relutância por parte de alguns em participar da atividade, mas após explicarmos como seria a grande maioria resolveu participar. Devido à questão do tempo a dinâmica não chegou até o fim, visto que a aula reservada tinha acabado e começaria a de outro professor, mas a reação dos alunos era de querer ficar jogando mais ao invés de ir para a sala de aula.

A reação dos alunos ao que se deu o fim da dinâmica mostra o quanto uma aula diferenciada pode melhorar a vontade dos mesmos de aprender. Pois apesar de ser um jogo, todo o conteúdo dele fora tirado do livro didático usado no ano anterior.

Apesar de todas as opções midiáticas que se pode utilizar em sala é importante que se tenha em mente que muitas escolas e alunos ainda não possuem acesso a elas e tem como apoio apenas o livro didático atualizado a cada três anos, ou alguma versão mais antiga quando as condições são bem precárias. Mas, além disso, o professor deve estar atento ao que

o livro que ele escolheu para suas aulas mostra aos alunos, pois como diz Circe Bittencourt (2004, p. 73):

A linguagem do livro didático deve ser acessível ao público infantil ou juvenil e isso tem conduzido a simplificações que limitam sua ação na formação intelectual mais autônoma dos alunos. Autores e editores ao simplificarem questões complexas impedem que os textos dos livros provoquem reflexões ou possíveis discordâncias por parte dos leitores.

Ao ser analisado o livro didático usado pela escola Brunilo Jacó no primeiro ano do ensino médio de 2017, para a confecção das perguntas da dinâmica realizada na extensão, sobre o que chamamos de idade média, foi percebido que, apesar de possuir uma unidade somente para o recorte temporal, os capítulos possuíam bem mais atividades, inclusive questões de provas como o ENEM e pequenos simulados, do que uma explicação mais ampla e interessante sobre o assunto. Havia também dicas sobre outros temas, textos de auxílio, mas em suma ele não despertava um interesse maior em pesquisar sobre aquilo que estava sendo visto em sala.

Mesmo o uso das imagens escolhidas pela edição não desperta tanto interesse e o aluno acaba por focar apenas em encontrar as respostas para os inúmeros exercícios que o livro contém e que, talvez, o professor os passe. É por isso que auxílio de outros meios imagéticos para facilitar o aprendizado deve ser usado, pois ele fará o imaginário do estudante se expandir e dessa forma assimilar mais fácil o conhecimento e conseguir elaborar questões sobre o assunto que não seria possível apenas na leitura do livro.

Em relação a isso o discente poderia se valer de uma série, caso seu assunto neste momento seja a idade média, ou filme que retrate aspectos pertinentes da época, mesmo que contenha fantasia, como o uso de animais fantásticos, poderes sobrenaturais e coisas que sabemos não ser verdade, mas que servem para tornar a ambientação cinematográfica mais atrativa.

Os autores dos livros didáticos buscam facilitar a compreensão dos estudantes da educação básica sobre o conhecimento histórico, processos estes que não raramente acarretam em deformidades analíticas, com manutenções e construções de certas memórias em detrimento de outras consideradas menos importantes, relegando a determinadas minorias e grupos vencidos o simples papel de coadjuvantes. (AIRES, 2015, p.60)

Visto a partir do conteúdo no livro didático de história citado antes, onde os exercícios eram predominantes nos capítulos sobre o período medieval, seria interessante o professor



buscar instigar a curiosidade em seus alunos mostrando por outros meios que ilustrassem aquele assunto, por exemplo, usando cenas da série *Game Of Thrones*, Jogo dos Tronos, da HBO, onde o mundo medieval é retratado de uma forma muito interessante, além de um lado fantasioso que ajuda a manter o interesse do seu espectador. Como para exemplificar as Cruzadas, a série vem com uma grande quantidade de conflitos em que todos aqueles que se dizem Rei de Westeros, nome fictício do mundo da série, batalham entre si para chegar o mais próximo possível do Trono de Ferro.

Também temos forte presença do conceito das relações de Vassalagem, pois apesar de existir apenas um rei oficial o mesmo possui administradores em terras distantes para a manutenção de seu poder e esses possuem seus próprios seguidores que geralmente são convocados para mostrar sua lealdade em guerras ou conflitos.

Outro filme que pode ser usado em sala de aula é *Mulher Maravilha* (2017), da DC Comics, onde se faz uma mistura do mundo místico da super-heroína e a influência do deus da guerra Ares na segunda guerra mundial. No filme, Diana, a qual é conhecida como Mulher Maravilha, vê um avião caindo na praia de sua ilha natal, *Themyscira*, que significa “ilha paraíso”, e resolve salvar seu tripulante, um espião americano infiltrado nas tropas alemãs a fim de descobrir qual a arma secreta que os alemães estão criando para destruir seus inimigos. A arma é a produção melhorada do gás mostarda (*dichlorethylsulphide*), gás usado na primeira guerra mundial pelos alemães contra seus inimigos para derrubar a linha de frente dos exércitos como ferramenta para disseminar o caos.

No filme, além da ligação do uso do gás na primeira guerra, o professor poderia usar a oportunidade para mostrar as diferenças dos aviões usados naquele tempo e os usados hoje dia, a vestimenta dos soldados, assim como formação de guerra usada e sua organização em combate, além de várias coisas que poderiam chamar a atenção do aluno ao tempo em que ocorreram esses grandes acontecimentos na história.

As abordagens anteriores possuem um pequeno problema com relação a escolas que podem vir a não ter recursos suficientes para a realização das atividades, o que geralmente é um dos motivos para o professor não conseguir sair do modo de ensino clássico. Por isso se traz a literatura de cordel como uma opção que usa o mínimo possível de material e o máximo da criatividade dos alunos, quando os mesmo fazem o cordel, como quando o professor o usa para dar sua aula.

Usando o formato de sextilha, seis linhas onde há a rima dos versos pares, o cordel pode se tornar a síntese de qualquer coisa que se tenha em mente para trabalhar, não se prendendo somente a acontecimentos históricos, ele se expande para as outras áreas e pode

também ser uma forma de se trabalhar com alunos que geralmente não participam das aulas, ou evitam fazer leitura, mas que possui um conhecimento aprisionado que pode se libertar dando uma nova forma para se expressar.

Com seus versos ritmados, a utilização do cordel pode ir do falado ao musical quando se tem algum aluno com talento para algum instrumento, ou mesmo quando o professor possui essa oportunidade de levar música para a sala de aula. Uma atividade que também pode ser interessante para realizar é uma batalha de repente entre os estudantes de uma sala e expandir essa batalha para a escola.

O uso do intervalo em muitas escolas é usado para comunicar notícias, recados de amor entre os estudantes, tocar músicas, simplesmente para fazer a vivência do aluno na escola ser mais agradável. O cordel também poderia ser usado nesse momento como uma forma de levar um pouco mais da cultura nordestina para os corredores da escola. Pois mesmo buscando inovar em suas aulas sempre há aqueles alunos que resistem em participar e acabam não aproveitando a oportunidade que tem na sua frente para expressar sua opinião sobre algo, ou apenas se divertir com seus colegas.

Com toda essa gama de oportunidades de uso do cordel em uma escola, com ou sem recursos, este projeto pretende apresentar elas, assim como as abordagens anteriores, para alguma escola do município de Barreira, e a partir da aceitação começar a trabalhar com os professores para a realização de uma feira nordestina, onde os alunos poderiam expor todos os seus trabalhos com essa temática cordelista, ou a escola poderia usar as produções para mostrar aos pais em alguma reunião o quão talentosos podem ser os seus filhos, mostrando também que a escola não está apenas interessada em passar conteúdo a fim de realizar provas ou apenas por obrigação. E quem sabe assim mudando a vida de alguém que estava sem perspectiva nenhuma e se encontra novamente no âmbito escolar a partir dessas atividades.

## 5. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

### 5.1 Sobre o uso de filmes:

Como citado anteriormente os filmes podem ser utilizados como instrumento de ensino, mesmo tendo ele um cunho educativo inserido, ou sendo criado pelo professor ao fazer as ligações da produção com o conteúdo em sala de aula, como mostra Prado (2010, p. 5):

Os filmes são utilizados como recurso de chamamento dos educandos à discussão e têm o propósito de despertá-los para os temas em questão, introduzem o assunto em aulas. Mesmo nesse caso, torna-se necessário que os professores procurem orientar as atividades indicando caminhos, lançando questionamentos antes da sua apresentação, pedindo maior atenção quanto a determinados aspectos da história representada ou intercedendo nos momentos que considere apropriados, se necessário parando a apresentação do filme em vídeo ou DVD.

Concorda-se com a autora quanto ao papel que o professor possui dentro de sala mesmo quando se usa outra abordagem no ensino, pois os alunos podem deixar passar despercebido algo que seria de suma importância para o entendimento da relação do filme com o assunto, ou mesmo alguma característica marcante da época representada, a qual ele poderia identificar futuramente em algum outro trabalho cinematográfico.

É importante ressaltar aos alunos que os filmes usados em sala não contam totalmente a verdade, uma vez que ele é feito por alguém, que assim como o aluno, precisou estudar sobre o assunto, possui fontes ao qual o estudante também poderia ter, mesmo que de uma forma resumida, sendo assim Nascimento (2008, p. 5) nos alerta:

Ensinar a partir do cinema significa, enfim, provocar o olhar do sujeito, estimular seus sentidos com a imagem em movimento; despertar o seu olhar crítico, na perspectiva de que ele possa perceber que aquilo que vê é uma representação de uma dada realidade social, construída ideologicamente por alguém que detém uma determinada visão de mundo.

É preciso mostrar, com o exemplo dos filmes citados anteriormente a parcela de ficção que eles colocaram naquilo que está sendo mostrado. Usando o filme Mulher Maravilha, é necessário, por exemplo, fazer uma breve explicação sobre o politeísmo grego/romano para situar os alunos sobre a mitologia que essas duas culturas possuíam e como isso influencia dependendo da vontade do diretor ou escritor de um livro ao usar tais personagens, pois

muitas vezes eles possuem seu papel trocado.

Assim, o cinema como ferramenta pedagógica traz várias opções que podem, ou não ajudar o professor em seu trabalho em sala de aula, sendo que o mesmo precisa estar atento ao conteúdo que está sendo lecionado para que as assimilações feitas pelos alunos não se transformem em uma ideia equivocada daquilo que realmente se quis passar e fazendo o serviço contrário ao que fora proposto inicialmente em seu plano de aula.

## **5.2 Sobre o uso dos jogos:**

Com o avanço da modernidade o individualismo aumenta cada vez mais entre jovens, que mergulhados em seus celulares e computadores acabam muitas vezes preferindo o contato virtual a mesmo uma atividade em grupo, como sair de casa com amigos, ou simplesmente brincar na rua, se possível. Como observa Débora Andrade (2007, p. 94) “(...) o ambiente escolar é um espaço privilegiado para se restabelecer a importância de jogos coletivos que estimulem a concentração, o raciocínio e a cooperação, a competição, a experimentação e a autoafirmação, em que crianças ou adolescentes com mais ou menos a mesma idade e interesses, escapam temporariamente das exigências e dificuldades do mundo moderno”. Dessa forma, se utilizar de atividades em grupo com os alunos pode acabar melhorando o convívio entre eles e instigando-os a tentar novas atividades com colegas diferentes e assim saindo de sua bolha social.

Fora visto na atividade de extensão, apesar da timidez inicial, que os alunos logo adotaram a atividade proposta e se animaram ao perceber que mesmo possuindo um conteúdo visto em sala, a cobrança feita a eles seria algo divertido, além daquilo que é cobrado em seu dia a dia, sentimento descrito também por Andrade (2007, p. 103):

[...] *Os jogos são uma* atividade que requerem a destreza, a concentração, a intuição, a cooperação, estimula a competição criando a sensação de um espaço livre de regras e de imposições. Ao sentir-se livre da avaliação dos adultos, e da punição no caso do fracasso, os alunos aderem seriamente ao jogo e a suas regras com o propósito e a expectativa de cumprir as metas. Esta adesão torna a ação pedagógica possível, faz com professores e alunos envolvidos no mesmo projeto, na mesma sintonia falem a mesma linguagem, aquela estabelecida pelas regras do jogo.

Para ilustrar o que a autora diz, uma foto tirada durante a realização da atividade de extensão

pode mostrar isso:



Fonte: arquivo pessoal

Na imagem é possível ver os alunos concentrados na pergunta que estava sendo feita naquela rodada para que, caso acertassem, os mesmos pudessem avançar na disputa pelo prêmio ao chegar ao centro do tabuleiro, enquanto um dos alunos, em sua euforia por estar ali da um forte abraço no professor da turma.

### **5.3 Sobre o uso da literatura de cordel:**

Com sua temática rítmica e musical, o cordel tem a particularidade de trazer para o universo escolar uma maneira diferente de ler e ouvir, ou seja, uma proposta de ensino-aprendizagem que possibilita-nos transitar pela História e pelo mundo do conhecimento em geral, atravessando os obstáculos de um ensino tradicional (Lucena, 2011, p. 767)

(...) a literatura de cordel estabelece uma metodologia que dinamiza os conteúdos em sala de aula, promovendo uma aula com resultados diferenciados do modo tradicional, tendo um fortalecimento da relação teoria-prática. As temáticas abordadas pelo docente dentro dos livretos de cordel podem construir uma reflexão crítica sobre diversas temáticas atuais, promovendo uma melhor interação entre professor-aluno e ampliação do conhecimento ensino-aprendizagem. (SANTOS, 2017, p.5)

Os dois autores apontam para aquilo que é a principal intenção do projeto atual, mostrar que sair do modo de ensino “padrão” pode melhorar e muito a relação aluno/professor, além de deixar a aula muito mais atrativa para o estudante, o deixando mais motivado em pesquisar mais sobre o assunto trabalhado na dinâmica escolhida pelo professor, como mostra Kalhil Lucena:

Ir para além dos livros didáticos das matérias escolares torna-se uma opção para que se obtenha dos alunos um novo posicionamento na construção do saber escolar, e assim, eles poderão despertar para novas visões de mundo. (2011, p. 768)

Dessa forma, o conhecimento que antes poderia ficar escondido por medo de leitura do livro, ou por não conseguir entender na forma como estava escrita, pode acabar aparecendo quando se aborda o tema de uma forma diferente.

## 6. MÉTODOS / DESENHOS DOS INSTRUMENTAIS DE PESQUISA

Como um trabalho acadêmico qualitativo/quantitativo, será selecionado todo o material para apresentação do projeto à coordenação da escola para que sejam discutidos quais deles poderão ser usados em sala, além do que se adequa melhor à realidade dos alunos das salas escolhidas, traçando uma relação, mesmo que indireta, entre aquilo entre o livro didático e o material proposto para se trabalhar.

O quantitativo se dará ao observar, através de um exercício simples, o conhecimento dos alunos sobre os assuntos dado em sala antes e depois da realização das atividades, que poderá ser considerado como satisfatório ou não pelo professor responsável ou pela própria coordenação da escola. Que, dependendo do resultado pode-se expandir para outras turmas não cogitadas inicialmente.

A coleta de material para o projeto se dará a partir do que estiver sido estudado em sala, e assim possa pensar em como adaptar, no caso dos jogos, um modelo que explore aquilo estudado e que possa ser construído com os próprios alunos a atividade em questão.

Caso seja optado pela escolha dos filmes serão selecionados aqueles que melhor representem o conteúdo estudado e pedido aos alunos para fazerem ligações entre os dois materiais, além de intervenção para se apontar aspectos da história contado no livro e representado em vídeo.

Os *memes* e a literatura de cordel serão usados como forma de aguçar a criatividade dos alunos, uma vez que eles mesmos precisam ler com mais atenção o conteúdo e assim realizar o que for pedido na atividade. No cordel será dado uma explicação de como se fazer a versão mais básica, sextilha, apresentando exemplos com temas parecidos e produção de um modelo em grupo, onde toda a sala poderá ajudar na criação do mesmo, antes que seja preciso fazer individualmente ou em duplas.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E OUTRAS FONTES

AIRES, Vilmar. **Literatura de cordel no ensino da história: uma proposta metodológica**. Teresina: Contraponto v.2. 2015.

ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiência com jogos no ensino da História. **História e Ensino**, Londrina, v. 13, p. 91-106, 2007.

AVATAR. Disponível em: <<http://www.avatarmovie.com/index.html>>. Acesso em 21 de mai. 2018.

BITTENCOURT, Circe. **O saber histórico na sala de aula** 9ed. São Paulo: Contexto, 2004.

DIAS, Tiago. **As aventuras do poderoso Xangô: HQ transforma Orixás em super-heróis**. 2017. Disponível em: <<http://awure.jor.br/home/as-aventuras-do-poderoso-xango-hq-transforma-orixas-em-super-herois/>>. Acesso em 22 de mai. 2018.

HISTÓRIA do mundo. Disponível em: <<https://historiadomundo.uol.com.br>>. Acesso em 23 de mai. 2018.

INFOESCOLA. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/>>. Acesso em 23 de mai. 2018.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática** 2ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MUSEU dos Memes. **O que são memes?**. Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/o-que-sao-memes/>>. Acesso em 21 de mai. 2018

NASCIMENTO, Jairo Carvalho do. Cinema e ensino de história: realidade escolar, propostas e práticas na sala de aula. **Fênix: revista de História e Estudos Culturais** Vol. 5. Ano V nº2, 2008

LUCENA, Kahlhil Gibran Melo de. **A arte de versejar: uma linguagem alternativa que promove aprendizagem nas aulas de história**, 2011.

SANTOS, Robson de Jesus. **A literatura de cordel como ferramenta no ensino da geografia**, 2017.

SCHILLING, Voltaire. **Primeira Guerra Mundial: o uso de gás como arma química em batalhas**. 2013. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/noticias/educacao/historia/primeira-guerra-mundial-o-uso-de-gas-como-arma-quimica-em-atalhas,adb9c02cf0d21410VgnVCM10000098cceb0aRCRD.html>>. Acesso em 23 de mai. 2018.



