ISSN: 2358-8829

“MISSÃO MOSSORÓ”: UM JOGO PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DA HISTÓRIA E DAS DINÂMICAS SOCIOCULTURAIS E RELIGIOSAS DA CIDADE

Shirley Paulino da Silva [1]
Jessica Mariana Alencar de Oliveira [2]
Paulo Roberto Alves e Silva [3]
Maria Fabíola Layz Alves Cunha [4]
Antônio Serginaldo de Oliveira Bezerra (orientador) [5]

INTRODUÇÃO

Ensinar Ciências Humanas a partir do território vivido pelos estudantes constitui uma possibilidade de aproximar conhecimentos escolares de experiências cotidianas e de reconhecer a cidade como espaço de memória, relações sociais e diversidade cultural. Em Mossoró, Rio Grande do Norte, acontecimentos históricos, práticas econômicas, referências culturais e manifestações religiosas oferecem temas para a problematização da realidade local. Nessa perspectiva, as metodologias ativas e os jogos didáticos podem criar situações de participação, diálogo e elaboração coletiva de conhecimentos, sem substituir a mediação pedagógica.

O jogo “Missão Mossoró” foi desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculados ao subprojeto interdisciplinar de Ciências Sociais e Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), em atividades realizadas na Escola Estadual Monsenhor Raimundo Gurgel, situada no bairro Lagoa do Mato, em Mossoró/RN. Sua proposta consiste em transformar temas da história e das dinâmicas socioculturais, econômicas e religiosas do município em perguntas e desafios desenvolvidos em equipes.

[1]Graduanda em Licenciatura em Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN); contato: shirleysantaine7@gmail.com.
[2]Graduanda em Licenciatura em Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN); contato: marianaalencaroliveira1@gmail.com.
[3]Graduando em Licenciatura em Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN); contato: paulo.silvaibrfe@gmail.com.
[4]Supervisora de PIBID CAPES pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN); professora da Rede Estadual do Rio Grande do Norte; licenciada em Ciências Sociais pela UERN; e-mail: fprof.on@gmail.com.
[5]Professor orientador; mestre em Ciências Sociais e Humanas pela UERN e professor da Rede Estadual de Educação do RN; contato: serginaldodeoliveira@gmail.com.

ISSN: 2358-8829

O objetivo deste trabalho é apresentar a construção e a aplicação do jogo didático "Missão Mossoró" e discutir suas contribuições para o ensino-aprendizagem da história e das dinâmicas socioculturais e religiosas da cidade. A atividade, divulgada por meio de pôster no Congresso Nacional de Educação (CONEDU), articula contextualização territorial, participação em equipes, mediação docente e elementos de gamificação. Na aplicação com estudantes do Ensino Médio, registraram-se receptividade, interação e cooperação, o que indica possibilidades de utilização da proposta nas aulas de Ciências Humanas.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O jogo didático "Missão Mossoró" foi desenvolvido e aplicado na Escola Estadual Monsenhor Raimundo Gurgel, em Mossoró (RN), no âmbito do PIBID Interdisciplinar Ciências Sociais/Ciências da Religião da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Sua elaboração compreendeu a aquisição de materiais, a produção dos componentes e a organização das regras; sua aplicação foi realizada com estudantes do Ensino Médio, distribuídos em equipes. A descrição dos procedimentos e dos resultados baseia-se nas informações apresentadas no banner do trabalho, sem atribuir à atividade classificação de pesquisa ou instrumentos de avaliação que não foram informados.

A elaboração passou por três etapas descritas nos registros: aquisição de materiais em papelarias, gráficas e estabelecimentos de artigos para festas; preparação dos elementos, com corte de madeira em máquina a laser e impressão das artes; e montagem do conjunto para testes. Foram empregados madeira, papel adesivo, papel brilhante Plus e recipientes plásticos. As cartas, contendo perguntas e respostas sobre o contexto histórico, social, econômico, cultural e religioso de Mossoró, tiveram apoio de ferramentas de inteligência artificial, como ChatGPT e Gemini, na criação gráfica, e foram confeccionadas em papel cartão em gráfica local. A utilização desses recursos exigiu mediação e adequação ao contexto educativo.

Na aplicação, os estudantes do Ensino Médio foram organizados em equipes. Utilizaram-se cartas com perguntas e respostas, três conjuntos de Tangram, regras e um sistema de pontuação. A cada resposta correta, a equipe recebia uma peça do Tangram; vencia aquela que conseguisse reunir as sete peças e formar um quadrado. A mediação docente contextualizava as respostas e ampliava a discussão de temas relacionados à cidade. A descrição da atividade considera as etapas e as observações documentadas, sem pressupor a realização de questionários, entrevistas ou testes de desempenho.

ISSN: 2358-8829

REFERENCIAL TEÓRICO

O planejamento da experiência dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao reconhecer a importância de contextualizar conteúdos e analisar as relações entre sociedade, cultura e território no campo das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. A Competência Específica 2 dessa área, no Ensino Médio, oferece uma referência para abordar a formação dos territórios, suas disputas e suas dinâmicas históricas e socioculturais (BRASIL, 2018). Ao utilizar a própria cidade como tema das questões, a proposta articula conhecimentos escolares e situações próximas do universo dos estudantes.

Bacich e Moran (2018) discutem a importância das metodologias ativas para a participação dos estudantes na construção do conhecimento, com mediação do professor. Fadel et al. (2014) abordam possibilidades pedagógicas de elementos de jogos, como desafios, regras, recompensas e progressão. No “Missão Mossoró”, o recebimento de peças do Tangram após os acertos torna visível o avanço das equipes, enquanto as perguntas preservam a centralidade dos conteúdos históricos, socioculturais e religiosos do município.

A discussão sobre o jogo na educação também encontra apoio em Kishimoto (2011), para quem o uso pedagógico de práticas lúdicas requer intencionalidade e articulação com objetivos de ensino. Assim, cartas, Tangram e trabalho em grupos não são considerados suficientes por si sós: sua relevância decorre da seleção das perguntas, do diálogo entre participantes e da intervenção do educador. A experiência do PIBID acrescenta a esse debate a dimensão formativa de licenciandos que planejam, confeccionam, aplicam e analisam coletivamente uma atividade em uma escola pública.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os registros de aplicação indicam boa receptividade ao jogo, participação nas rodadas e interação entre estudantes. A organização em equipes favoreceu situações de cooperação, argumentação e troca de conhecimentos, enquanto as cartas mobilizaram conteúdos relacionados à história e às dinâmicas socioculturais e religiosas de Mossoró. Essas observações não equivalem a uma comprovação de melhoria do desempenho escolar, mas sustentam uma leitura sobre as possibilidades de envolvimento dos participantes durante a atividade.

Os aspectos observados podem ser discutidos a partir de quatro elementos pedagógicos presentes no jogo: a contextualização dos conteúdos sobre Mossoró, por meio das cartas; a participação coletiva, organizada em equipes; a progressão lúdica, representada pela conquista das peças do Tangram; e a mediação docente, responsável por contextualizar respostas e

ISSN: 2358-8829

ampliar o debate. Esses elementos ajudam a compreender como uma atividade planejada em torno da realidade local pode favorecer o envolvimento dos estudantes sem reduzir a aprendizagem à competição.

As quatro dimensões são complementares. As cartas oferecem situações de aprendizagem vinculadas a Mossoró; as equipes estimulam troca de ideias; o Tangram permite acompanhar a progressão da atividade; e a mediação docente ajuda a transformar os acertos e as dúvidas em discussão de conteúdos. Essa articulação favorece a utilização pedagógica de elementos lúdicos com objetivos definidos, sem restringir a atividade à competição (FADEL et al., 2014; KISHIMOTO, 2011).

A elaboração do material pelos bolsistas do PIBID envolveu a escolha de conteúdos sobre Mossoró, a confecção das cartas, o preparo das peças do Tangram e a organização da dinâmica em equipes. Ao relacionar o conteúdo escolar ao território, o jogo proporcionou oportunidades de discutir aspectos culturais e religiosos da cidade e de exercitar a participação coletiva. Seu uso em aulas de Ciências Humanas ressalta a importância da seleção criteriosa das questões e da mediação do educador.

Os registros apresentados não informam o número de participantes nem indicadores quantitativos de aprendizagem. Por isso, a receptividade, a participação e a cooperação são discutidas como aspectos observados durante o desenvolvimento do jogo, não como evidência de melhoria mensurada no desempenho escolar. Em novas aplicações, seria possível ampliar o registro pedagógico dos debates e das dúvidas suscitadas pelas cartas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo “Missão Mossoró” apresentou potencial para aproximar conteúdos de Sociologia e Ciências Humanas do cotidiano dos estudantes, ao reunir desafios sobre a história, a cultura e a diversidade religiosa de Mossoró. Conforme as observações registradas na aplicação, cartas, peças do Tangram, trabalho em equipes e mediação pedagógica favoreceram interação, participação e cooperação. Essas constatações dizem respeito ao desenvolvimento da atividade e não representam medição de ganhos de aprendizagem.

A proposta destaca a possibilidade de elaborar recursos didáticos a partir de aspectos da realidade local, relacionando conteúdos curriculares à história e às dinâmicas sociais, culturais e religiosas da cidade. A ampliação do repertório de cartas e o acompanhamento pedagógico de novas aplicações poderão aprofundar a proposta e contribuir para sua adaptação a outras turmas e contextos escolares.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Gamificação; Ensino de Sociologia; História local; PIBID.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Escola Estadual Monsenhor Raimundo Gurgel, pelo acolhimento e pelo espaço de realização da atividade, e aos seus alunos, pela participação no jogo. Ao professor Antônio Serginaldo de Oliveira Bezerra, supervisor do PIBID e orientador deste trabalho, pelo acompanhamento e pelas orientações. Ao professor Waldney de Souza Rodrigues Costa, coordenador do PIBID Interdisciplinar Ciências Sociais/Ciências da Religião, pelo apoio e pela coordenação das ações do subprojeto. À Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio institucional ao PIBID (Código de Financiamento 001; Processo nº 88887.018600/2024-00).

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.