Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
"PARAHYBA NA TRILHA DAS ÁGUAS": NOVAS POSSIBILIDADES DE ENSINO DE HISTÓRIA LOCAL POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

Antony Marcos Cruz Santana;
Maria Beatriz Alcantara de Almeida Feitosa;
Lucas Flavio Alverga da Silva;
Dora De Sá Gallindo (Colaboradora externa);
Paulo Roberto Souto Maior Junior;
Ariane Norma de Menezes Sá (Orientadora).

Programa Pibid
CCHLA - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes - Campus I - João Pessoa

RESUMO: Este trabalho versa sobre a experiência e a culminância de uma proposta de intervenção aplicada à turma do 7º ano da Escola Municipal Aruanda, localizada em João Pessoa. O produto elaborado propõe trabalhar o ensino de História Local por meio do jogo "Parahyba: na Trilha das Águas". Essa proposta surgiu a partir da experiência que o PIBID proporcionou aos licenciandos dentro da escola, gerando inquietações e identificando uma dificuldade recorrente: a ausência e/ou inacessibilidade de material didático sobre a História Local. Assim, por meio do jogo didático, objetiva-se promover uma aprendizagem significativa sobre a história do local que os estudantes ocupam, estimulando o engajamento e a participação colaborativa, assim como o desenvolvimento de um olhar crítico para o nosso relacionamento com o patrimônio. Trata-se de um jogo de tabuleiro que utiliza a mecânica tradicional de "jogo de trilha", em que há um caminho pré-determinado sobre o qual os jogadores avançam até atingir o final. Neste caso, os jogadores devem responder corretamente a uma pergunta para progredir no jogo. As perguntas fazem referência direta à sequência de aulas ministradas pelos integrantes do PIBID, que versam sobre a história do Rio Paraíba, desde sua utilização pelos vários povos indígenas anteriores à invasão europeia até os dias atuais, incluindo suas vicissitudes ecológicas, econômicas e sociais. Nesse sentido, foi elaborada uma sequência didática sobre a História Local (Fonseca, 2003), levando em conta os saberes prévios da turma. Para tanto, optou-se por abordar o Rio Paraíba de forma diacrônica, isto é, considerando seus usos e significados ao longo do tempo, desde o século XV ao século XXI. Essa escolha decorre da compreensão de que os rios constituem recursos fundamentais para o desenvolvimento das populações, conforme demonstram diversos exemplos de surgimento e consolidação de grandes civilizações às suas margens ao redor do mundo. Um dos objetivos é compreender que a cidade de João Pessoa está inserida nesse processo, hodiernamente silenciado e injustiçado, mas que representa um patrimônio natural, histórico e cultural para o Estado da Paraíba. Em consonância, outra abordagem utilizada foi a Gamificação. Esta é entendida, de acordo com Zafoni (2016 apud Paz, 2018), como a utilização, em atividades diversas, de elementos e mecanismos próprios dos jogos. Ou seja, a Gamificação no ensino de História busca explorar como jogos e seus elementos podem ser utilizados para potencializar a aprendizagem. A aplicação da proposta gerou engajamento entre os estudantes, que utilizaram do elemento da competitividade e o trabalho em duplas para reforçar os conhecimentos recém-adquiridos, esforçando-se para avançar no jogo. Ao final, foi possível identificar a construção de aprendizagens relevantes entre os estudantes,

destacando-se o conhecimento sobre as diferentes denominações históricas da cidade de João Pessoa, a identificação da toponímia indígena associada ao Rio Paraíba e seu significado, além da compreensão acerca da população ribeirinha e de suas lutas sociais. Por fim, destaca-se que o resultado da intervenção pedagógica disponibilizou uma sequência didática que poderá ser utilizada por professores do Ensino Fundamental, ampliando o alcance e o impacto da proposta para outras turmas e contextos escolares.