

A COMPETÊNCIA NARRATIVA ATRAVÉS DE JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Autor: Rafael Vicente Kunst

O objetivo desse trabalho é analisar como o uso de jogos pode auxiliar o desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica. A partir de jogos de temática histórica criados por um grupo de estudantes do Sexto e do Sétimo Anos do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação/UFRGS, observou-se como suas narrativas foram elaboradas, acompanhando, dessa forma, o processo de significação do conhecimento histórico através de materiais lúdicos. Nessa pesquisa, os estudos de Jörn Rüsen sobre a importância do desenvolvimento da competência narrativa no Ensino de História são referências fundamentais, pois defendem a necessidade de o indivíduo aprender a significar de forma autônoma o passado para que ele possa se orientar historicamente na realidade em que vive. Apoio-me também nos trabalhos de Tânia Ramos Fortuna, Johan Huizinga e Roger Caillois para analisar o papel do lúdico na educação e como jogos e brincadeiras atuam no desenvolvimento da capacidade de significação do mundo para crianças e jovens. A partir dessa pesquisa, percebeu-se até o momento que houve o desenvolvimento de determinados elementos da competência narrativa na elaboração dos jogos de temática histórica analisados, tais como a compreensão de acontecimentos simultâneos numa mesma realidade histórica e o estabelecimento de relações entre diferentes eventos fundamentadas em relações de causalidade.