

Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7  
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas

2014

**FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA  
TURMA 2014.**

<b>Título: Aprende história brincando? O jogo “Quebra-Cabeça” na aprendizagem sobre a Revolução Industrial e seus Impactos ambientais.</b>	
<b>Autora:</b>	Silvana Mara Francisquinho
<b>Disciplina/Área:</b>	História
<b>Ingresso no PDE:</b>	Fevereiro de 2014
<b>Escola de Implementação do Projeto e sua localização:</b>	Colégio Estadual Rui Barbosa – EFMP. Avenida Manoel Ribas, nº 500, centro.
<b>Município da escola:</b>	Jacarezinho – PR
<b>Núcleo Regional de Educação:</b>	Jacarezinho – PR
<b>Professor Orientador:</b>	Prof <sup>a</sup> . Ms. Taise Ferreira da Conceição Nishikawa
<b>Instituição de Ensino Superior:</b>	UENP – Universidade Estadual do Norte do Paraná

<p><b>Relação Interdisciplinar:</b></p> <p><b>Resumo:</b></p>	<p>Sociologia, Geografia e Ciências.</p> <p>O projeto visa a construção de uma proposta de intervenção pedagógica lúdica. Buscaremos criar situações de aprendizagem real que envolva a brincadeira do jogo “quebra-cabeça”. Neste contexto, a finalidade pedagógica será estabelecer novas perspectivas de trabalho docente a partir de análise com fontes históricas, sobre a formação da Consciência Histórica dos jovens alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. Abordaremos o conteúdo da Revolução Industrial e seu Impacto Ambiental. Ressaltamos que o universo de pesquisa será o Colégio Estadual Rui Barbosa – EFMP, no município de Jacarezinho – PR. É importante informar que a Produção Didático-Pedagógica tem o intuito de potencializar a intencionalidade que se dá no jogo. Com isso iremos trabalhar os conteúdos históricos e transformar o jogo em uma ferramenta própria de aprendizagem. Neste contexto, buscar-se-á o estudo da consciência histórica dos alunos, compreendendo de que forma eles incorporam os conhecimentos históricos e os transferem para sua vida prática a fim de problematizarem suas realidades sociais.</p>
<p><b>Palavras – chave:</b></p>	<p>1. Jogo ; 2. Ludicidade; 3. Aprendizagem; 4. Consciência Histórica.</p>
<p><b>Formato do Material Didático:</b></p>	<p>Unidade Didática</p>
<p><b>Público Alvo:</b></p>	<p>Alunos do 8º ano do Ensino Fundamental</p>



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ - SEED

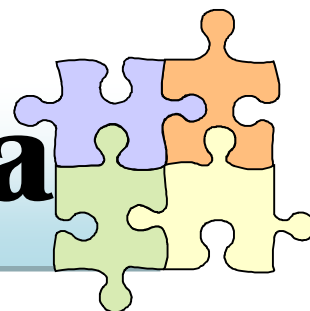
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE DO PARANÁ - UENP

PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL - PDE

PROJETO DE IMPLANTAÇÃO PEDAGÓGICA NA ESCOLA

PDE 2014

# Unidade Didática



## APRENDE HISTÓRIA BRINCANDO?

### O JOGO “QUEBRA-CABEÇA” NA APRENDIZAGEM SOBRE A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL E SEU IMPACTO AMBIENTAL

**Professora Orientadora:** Ms. Taise Ferreira da Conceição Nishikawa

**Professora PDE:** Silvana Mara Francisquinho Ria

JACAREZINHO – PR  
2014

## *Conversando com o leitor*

Atualmente nos deparamos com várias situações de aprendizagem, percebemos que os alunos possuem formas e tempos particulares para a compreensão e apropriação dos conteúdos históricos. Neste contexto, faz-se necessário a elaboração de novas metodologias de ensino que colaborem com o aprendizado na sala de aula.

Diante desta realidade, elegeu-se a Unidade Didática, direcionada ao oitavo ano do ensino fundamental, com o desafio de compreender como os alunos se relacionam com as experiências do tempo e como estas se incluem a sua vida prática.

Assim, faremos uso da criatividade envolvendo o jogo “quebra-cabeça” nas aulas de história, como recurso didático dinâmico, capaz de atingir os objetivos pedagógicos.

# Apresentação

A presente Unidade Didática visa a organização de materiais a serem aplicados na execução do Projeto de Intervenção Pedagógica na escola, como resposta ao Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE).

Buscaremos compreender de que forma os alunos, frente ao conteúdo abordado sobre a Revolução Industrial, incorporam os conhecimentos históricos e os transferem para a sua vida prática a fim de problematizarem suas realidades sociais. Para isso utilizaremos o jogo, que além de ser facilitador na compreensão do tempo e do conhecimento histórico, também propicia uma aula com metodologia diversificada e agradável, capaz de favorecer o ensino aprendizagem.

O jogo é um meio de estimular o desenvolvimento de crianças e jovens, por isso consideramos como recurso eficaz nas aulas para a construção de conhecimentos. Trata-se de uma linguagem presente em nossa cultura que leva ao maior interesse por parte dos alunos e que pode constituir noções de temporalidade, comparações, noções de processos, identificação, diferenciação que permite o conhecimento de diversas realidades históricas e a reflexão sobre a sua própria realidade. (ANDRADE, 2007)

Muitas das atividades praticadas no ensino da disciplina de História podem se tornar descontextualizadas e desarticuladas, de modo que os alunos não relacionam tais atividades com algo cotidiano que seja de fato significativo no processo de aprendizagem.

Nessa perspectiva, a produção Didático-Pedagógica busca o desenvolvimento de instrumentos metodológicos ao professor de História. Consideramos que a utilização de metodologias diversificadas como ferramentas de trabalho docente, podem ser um elo facilitador, pois é enriquecida de argumentos e recursos que proporcionam à aula o desenvolvimento de um contexto significativo para a aprendizagem.

Desta forma é preciso pensar no que ensinar e para que ensinar. Refletir sempre sobre os aspectos que envolvem os sujeitos da aprendizagem. Isto para que os alunos possam estabelecer as relações entre o passado e o presente e elaborarem suas perspectivas para o futuro. Na visão de Rüsen, ensinar para capacitar os indivíduos a superar suas interpretações e compreender sua realidade a ponto de modificá-la.

A finalidade da história é a superação das carências humanas fundamentadas por meio de um conhecimento constituído por interpretações históricas. Essas interpretações são compostas por teorias que diagnosticam as necessidades dos sujeitos históricos e propõem ações no presente e projetos de futuro. Já a finalidade do ensino de história é a formação de um pensamento histórico a partir da produção do conhecimento. Esse conhecimento é provisório, configurado pela consciência histórica dos sujeitos. (Paraná, 2008, P. 47)

A história tem grande capacidade de inserir o aluno, através das reflexões e problematizações dos conteúdos, no meio social, com mecanismos capazes de diminuir a exclusão social e o desrespeito aos direitos humanos. Neste sentido, buscaremos desenvolver a consciência ambiental, através do estudo do conteúdo da Revolução Industrial, com o objetivo de proporcionar uma reflexão a respeito do próprio ambiente escolar a fim de desenvolver atitudes, por parte dos alunos e professores, positivas em relação ao bem estar de todos os participantes da vida em comunidade. Tratar da educação ambiental envolve o entendimento de que a educação deve ser cidadã e responsável, crítica e participativa a fim de fazer com que os sujeitos aprendam os conteúdos curriculares, mas também tomem decisões que proporcionem a transformação do seu meio em que estão inseridos.

Assim motivaremos os alunos, por meio do jogo. Compreendemos que é a melhor forma de alcançar os objetivos de aprendizagem. Como endossa Isabel Cristina Souza, “a alegria e o prazer de aprender [...] seriam os objetivos prioritários que a escola, de qualquer nível, deveria empenhar-se a perseguir” (2006, p. 89).

Geralmente se trata de atividade de jogo ou de recreação [...] quando as pessoas são intrinsecamente motivadas a aprender, a sua aprendizagem é freqüentemente caracterizada pelo prazer da

exploração para satisfazer a própria curiosidade, antes que pelos esforços prolongados para realizar objetivos de conhecimento ou de desenvolvimento de habilidades. Além disso, também quando a pessoa é mais orientada para o objetivo, a aprendizagem intrinsecamente motivada tende a realizar-se em condições de autonomia e de autodeterminação. (SOUZA, 2006, p.90)

Confiamos que o uso do lúdico como ferramenta de aprendizagem, possibilitará a análise de fontes históricas imagéticas. O jogo “quebra-cabeças” será motivador da aprendizagem deste conteúdo abordado. O autor Fermiano (2005), contribui com esta proposta na medida em que afirma que

[...] o jogo é uma possibilidade de trabalho na área de História, atingindo alguns objetivos que lhe são inerentes: buscar diferentes informações para compreender um fato, identificar semelhanças e diferenças entre ações ou observações, atentar-se às permanências e mudanças que ocorrem à sua volta, buscar coerência na respostas considerando o que já ocorreu, antecipar ações e estabelecer estratégias [...]. (2005, p.9)

Deste modo, o jogo pode ser utilizado como um recurso didático e instrumento de aprendizagem. Ressalta-se a importância das intencionalidades pedagógicas bem definidas, que levem os alunos a aprimorarem seus conhecimentos prévios e consigam contextualizá-los temporalmente a sua consciência histórica, tornando-os mais críticos e participativos e acima de tudo transformadores no meio social.

O uso das atividades lúdicas tem um significado e atinge objetivos diferentes dependendo de cada cultura. Nessa perspectiva, Teixeira (2012) nos aponta que:

[...] as atividades lúdicas são responsáveis, em parte, pela transmissão da cultura de um povo, de uma geração para outra, tendo diferentes objetivos – ora são usadas para divertir, ora para socializar, também são usadas para ensinar ou ainda, promover a união de grupos. (TEIXEIRA, 2012, p.14)

Nessa perspectiva, o autor Johan Huizinga (2000), reforça essa ideia quando diz que, culturalmente, os jogos são muito antigos e o uso deles favorecem significados para vida humana, bem como para os animais. Os jogos desde a infância fazem parte da vida do homem são envolventes, capazes de despertar sentimentos. Portanto, o uso dessa ferramenta



proporciona, além de aprendizagem do conteúdo, controle para lidar com limites, obedecer a regras, além de aprender a lidar com as emoções.

“A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. É, contudo, nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de exercitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.” (2000, p. 5)

Neste contexto, é possível pensar no uso do jogo, como instrumento pedagógico, capaz de envolver os alunos e chamar a atenção para o conteúdo. Conforme definição do jogo pelo próprio autor:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2000, p.24).

Neste sentido, esperamos desenvolver atividades que tornem as aulas mais agradáveis, por mais que possa parecer relapso e descompromissado, o jogo além de divertir, poderá agregar a seriedade de um processo de ensino aprendizagem.

O intuito é potencializar a intencionalidade que se dá no jogo, e com isso trabalhar os conteúdos históricos e transformá-lo em uma ferramenta própria de aprendizagem. Respalda Johan Huizinga, “o conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade”. (2000, p.51)

Os sujeitos podem aprender enquanto brincam, a ação, no entanto, deve ser um processo intencional a situações pedagógicas de aprendizagens, as atividades lúdicas nesses casos favorecem a concentração e torna-se mais flexível as alternativas para as devidas ações e ênfase.(KISHIMOTO, 2005)

O jogo e a brincadeira é uma experiência preciosa, “um campo de possibilidades inimaginável” no ensino de história visto que, a brincadeira segundo Tânia Ramos Fortuna (2013) é uma ponte que liga o passado,

presente e futuro, onde os alunos aprendem os conteúdos sem que percebam. Portanto, o uso do jogo “quebra-cabeça” para analisar fontes históricas imagéticas sobre a revolução industrial, vai muito além do ensino de conteúdos de forma lúdica, os alunos poderão refletir sobre o próprio consumo e suas consequências ambientais.

Concluimos que a atividade lúdica é capaz de despertar nos alunos mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, é mais amplo do que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo através da ação e da própria imaginação. “A atividade lúdica é, portanto, uma das formas pelas quais a criança se apropria do mundo, e pela qual o mundo humano entra em seu processo de constituição, enquanto sujeito histórico.” (TEIXEIRA, p. 49)

## Orientações metodológicas

O material que será utilizado na Unidade Didática, visa à utilização do jogo “quebra-cabeça” que será construído a partir de imagens históricas. Trabalharemos o conteúdo Revolução Industrial com ênfase nas consequências ambientais causadas ao longo do tempo. O intuito é desenvolver a consciência ambiental e fazer os alunos refletirem sobre a realidade atual, tornando o ambiente escolar “mais agradável” e harmônico em relação a natureza.

No primeiro encontro, após definir a turma que irá desenvolver o projeto, faremos a apresentação da proposta de trabalho do PDE, com exposição do programa em slides, envolvendo os alunos na organização e desenvolvimento do mesmo. É importante definir junto aos alunos, estratégias e critérios para essa implementação, além de esclarecer a importância da proposta de trabalho para o aprendizado, focando que é indispensável à participação e colaboração de todos nesse processo.

A análise de imagens será apresentada na forma de jogo e também através de slides que serão organizados a partir da seleção de imagens sequenciais de modo articulado, para subsidiar a ação docente.

Em determinados momentos o professor terá como recurso didático, algumas dinâmicas e vídeos contextualizados que auxiliarão os momentos de aprendizagem. Realizaremos também uma pesquisa que tem a função de ampliar os estudos e construir a autonomia dos alunos pela busca ao conhecimento.

Durante todo o processo, serão definidos de forma clara e objetiva, as intencionalidades e os critérios de avaliação. Pois, “faz-se necessário o diálogo acerca de questões relativas aos critérios e à função da avaliação, seja de forma individual ou coletiva” (PARANÁ, 2008 p. 79). Organizaremos o acompanhamento das atividades em registros, feitos em fichas próprias. Respalda a DCE que, “cabe ao professor planejar situações diferenciadas de avaliação”. (PARANÁ, 2008 p. 79)

Com isso, pretendemos que o aluno compreenda antecipadamente as ações que devem ser realizadas, pois serão elas que definirão o desempenho de cada um, quanto ao aprendizado. Isto implica também, instigar o aluno a melhorar seu aproveitamento nas aulas de forma mais participativa, num processo didático dinamizado.

### **Sugestão de Ficha com critérios de avaliação**

#### **.Ficha I - Acompanhamento das ações nas atividades:**

**Aluno:** \_\_\_\_\_ **nº** \_\_\_\_\_

#### **Critérios Avaliativos definidos pela Professora junto aos alunos:**

(Esses critérios foram pesados de acordo com a DCE de história -2008)

- A) Participou das atividades propostas; ( ) Sim ( ) Não
- B) Colaborou com o silêncio nos momentos das explicações; ( ) Sim ( ) Não
- C) Contribuiu com suas opiniões de forma crítica e construtiva;( ) Sim ( ) Não
- D) Foi capaz de interagir com o grupo sem pré-conceitos; ( ) Sim ( ) Não
- E) Fez contextualização do conteúdo estudado e sua realidade;( ) Sim ( ) Não
- F) Capacidade de síntese e redação da narrativa histórica; ( ) Sim ( ) Não
- G) Desenvolvimento de ideias e conceitos históricos; ( ) Sim ( ) Não
- H) Capacidade de leitura dos documentos; ( ) Sim ( ) Não
- I) Ainda serão inseridos outros critérios, definidos junto aos alunos.

# I ATIVIDADE – *Diagnóstico I*

*Dinâmica:* Simulação do movimento de engrenagens.

## **Objetivos:**

Coletar informações diagnósticas sobre o conhecimento prévio dos alunos sobre o conteúdo da Revolução Industrial, utilizando como recurso pedagógico metodológico a dinâmica em grupo, que além de envolver, visa maior interação e participação de todos, proporcionando reflexão e questionamentos contextualizados.

## **Metodologia:**

Essa dinâmica consiste em, dispor os alunos em círculo sendo um do lado do outro (ombro a ombro), e orientá-los a colocarem a mão direita (com a palma da mão para cima) em cima da mão esquerda do colega que está ao seu lado direito e sua mão esquerda ficará embaixo da mão direita ao que está do seu lado esquerdo.

Após todos os alunos estarem posicionados dessa forma, o professor dá o comando para começar a simulação do movimento da engrenagem da máquina humana.

O movimento consiste em uma sincronia de todos os participantes que dará a sequência ao movimento de reação em cadeia, como se fosse uma onda.

Essa máquina imaginária será ligada e desligada pelo comando do professor com o auxílio de uma música.

No momento que a música parar o movimento da “máquina” automaticamente parará, o último aluno que receber o movimento terá de responder uma pergunta.

**Dica:** Professor incentive todos os alunos a participarem dessa dinâmica, estimule a brincadeira e a interação de todos. Neste primeiro momento procure não interferir nas respostas, pois trata-se de diagnosticar o que os alunos já conhecem sobre o assunto.

**Sugestões de perguntas:**

- 1- O que você sabe ou ouviu dizer sobre o tema Revolução?**
- 2- Tente explicar como se sente ao imaginar-se como peça de uma máquina?**
- 3- Você conhece alguma Indústria?**
- 4- Quais indústrias, temos na nossa região?**
- 5- O que significa Revolução Industrial?**
- 6- Você e sua família utilizam produtos industrializados?**

- ❖ Após as reflexões a cerca do conteúdo, os alunos farão um registro dos conhecimentos prévios sobre o assunto, em forma de desenho, esse material servirá para análise do aprendizado.

*Sugerimos que utilize para dinâmica a música: Fábrica – Legião Urbana*

*Acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=jN02gg5C150> (Acesso em 02/11/14)*

*Esse vídeo poderá ser explorado posteriormente aos diálogos e diagnósticos do conhecimento prévio. Trata-se, de uma crítica às fábricas, o vídeo mostra um recorte do filme tempos modernos.*

## II ATIVIDADE – *Diagnóstico 2*

### *O jogo “quebra-cabeça”:*

O uso de metodologia diversificada para a apropriação e aprendizado dos conteúdos, através da introdução do jogo “quebra-cabeça”.

#### **CURIOSIDADE SOBRE O JOGO!!!**

O jogo “quebra-cabeça” consiste em desenvolver a habilidade de concentração ajuda mútua dos participantes do grupo para montar a imagem, além de proporcionar inúmeros benefícios para o cérebro.

#### **Conheça alguns desses benefícios:**

- Estimula o cérebro a reter informações sobre formas e cores, reforçando a memória de curto prazo.
- O jogo de “quebra-cabeça” age no cérebro entre o lado esquerdo e o lado direito numa interação despertando a lógica, a criatividade, a intuição e a subjetividade de observação.
- Montar “quebra-cabeça” segundo a Sociedade de Alzheimer do Canadá, mantém o cérebro ativo, colaborando assim para a redução do risco do Mal de Alzheimer.

Essas e outras informações, disponível em: <http://www.requebracabeca.com.br/> Acesso em: 28 de out. 2014.

#### **Objetivos:**

Analisar imagens de fontes históricas sobre a Revolução Industrial ao mesmo passo que se brinca, desenvolver habilidade de concentração e ajuda mútua entre os participantes do grupo.

Desenvolver o raciocínio lógico e diagnosticar o conhecimento dos alunos sobre o assunto e conhecer a relação que os alunos fazem entre a Revolução Industrial e os impactos causados ao meio ambiente.

#### **Metodologia:**

O jogo é um meio de estimular o desenvolvimento de crianças e jovens, consideramos como recurso eficaz nas aulas para a construção de

conhecimentos. Trata-se de uma linguagem presente em nossa cultura que possibilita o maior interesse por parte dos alunos e que pode constituir noções de temporalidade, comparações, noções de processos, identificação, diferenciação que permite o conhecimento de diversas realidades históricas e a reflexão sobre a sua própria realidade. (ANDRADE, 2007)

Entretanto, não estamos aqui defendendo o jogo “quebra-cabeça” como única forma de garantir melhores resultados no aprendizado, mas compreendemos que essa prática é um elemento potencializador para o ensino de história.

Pensando dessa forma, iniciaremos com 5 equipes de + ou - 6 alunos cada, para formar os grupos de forma aleatória, faremos a seguinte ação dinâmica: distribuir balas a todos, é importante que elas tenham 5 formas ou 5 cores distintas umas das outras. Em seguida agrupar os alunos, juntando aqueles que escolheram as formas ou cores das balas iguais.

Após a formação dos grupos distribuir os jogos de “quebra-cabeça” sendo um para cada grupo. As peças deverão estar misturadas de forma que os alunos não identifiquem de imediato a imagem a ser construída.

Após encaixarem as peças de forma correta e surgir à imagem, conduzir o grupo a analisar a imagem, por meio de algumas questões. As imagens estão no anexo deste material.

**Sugestão de etapas para a análise da imagem:**

- 1º Descrever a imagem;
- 2º Contextualizar a imagem;
- 3º Análise criteriosa da imagem;
- 4º Interpretar a imagem.

**Sugestão de perguntas a serem feitas a partir da imagem que está sendo analisada:**

- 1- Qual é a data da imagem?
- 2- Como e onde a imagem foi fotografada?
- 3- Porque a imagem foi fotografada?
- 4- O que a imagem mostra?



5- Qual a relação da imagem com a revolução industrial?

6- Qual a relação da imagem com nosso contexto social atual?

O uso de imagens é importante, pois ela tem a capacidade de construir a realidade a partir de uma leitura própria, além de ampliar o conhecimento aproximando o conteúdo ao cotidiano.

A imagem é cheia de emoção e intencionalidade assim, os alunos poderão identificar aspectos da evolução Industrial e suas consequências ambientais e sociais que vem se transformando nos últimos tempos. A imagem é mais rápida que o texto e encurta o tempo de aprendizagem.

Após a brincadeira, atingir seus objetivos, deverá ser feito registros das conclusões, para posterior apreciação.

**Análise de fontes históricas em grupo:**

### **Registros das análises de fontes históricas imagéticas**

**Identificação dos participantes do grupo:**

Aluno(a) \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

Aluno(a) \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

Aluno(a) \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

Aluno(a) \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

Aluno(a) \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

**Tema da Imagem**

**analisada:** \_\_\_\_\_

Escreva a conclusão do grupo sob os seguintes aspectos analisados:

- Descrição da imagem;
- Contextualização da imagem;
- Análise criteriosa da imagem;
- Interpretação e contextualização da imagem.

---

---

---

---

## III ATIVIDADE - Vídeo

### *Vídeo:* A Revolução Industrial

O recurso didático de filmes e vídeos em sala de aula é importante, pois desenvolve a capacidade de imaginação dos alunos e os envolve com a possibilidade de contextualização imediata.

#### **Objetivo:**

Mostrar o conteúdo através de recurso didático diversificado, capaz de simular o real proporcionando aos alunos capacidade de organizar seus conhecimentos e despertar a imaginação temporal para posterior contextualização e comparação ao cotidiano.

#### **Metodologia:**

Organizar um ambiente favorável para assistir ao vídeo, de modo que todos se sintam confortáveis. Proporcionar um direcionamento, ou seja, planejar o foco a ser assistido e analisado para a construção do conhecimento.

Após, dispor os alunos em círculo e fazer uma discussão dirigida para coletar e confrontar as opiniões dos alunos sobre o assunto, fazer os registros na ficha catalográfica.

**Vídeo utilizado:** HISTÓRIA MODERNA: REVOLUÇÃO INDUSTRIAL NA INGLATERRA

Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=O0ugUIGG\\_gQ&list=PL0zync8gFgbV6bMcUuOZWePsAiBvvTg5L](https://www.youtube.com/watch?v=O0ugUIGG_gQ&list=PL0zync8gFgbV6bMcUuOZWePsAiBvvTg5L)

( Acesso em: 30 de out. 2014. )

**Outros vídeos que poderão ser utilizados:**

**Título** -Tempo e Trabalho (UENP), disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=nQpHcOaPmjs> Acesso em: 25 de nov. 2014;

**Título** - Consequências Revolução Industrial, disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=wmHe6esRo0k> Acesso em: 05 de nov. de 2014

**Título** - Do artesanato para produção em série, disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=jJryVg4vOVk> Acesso em: 25de nov. de 2014

**Título** - O futuro que queremos, disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=dr5dueiANhI> Acesso em: 25 de nov. de 2014

**Título** - Consumismo, disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Wguw6ZAVN1>. Acesso em: 25 de nov. de 2014

**FICHA CATALOGRÁFIA - VÍDEO**

**Nome:** \_\_\_\_\_ nº \_\_\_\_\_

**Tema do vídeo: A Revolução Industrial na Inglaterra**

Época da produção: \_\_\_\_\_

Temporalidade: \_\_\_\_\_

Localização: \_\_\_\_\_

Personagens: \_\_\_\_\_

Falas e imagens destacadas: \_\_\_\_\_

**Refleta sobre o vídeo e responda as seguintes questões:**

1- Como era a vida antes e depois das fábricas?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2- Quais foram às transformações que ocorreram na Inglaterra, após a Revolução Industrial?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

---

---

---

3- Quais são os três tipos de máquinas citadas no vídeo que “destruíram o velho mundo e construíram o novo”?

---

---

---

---

4- Comente sobre as reformas aprovadas pelo parlamento inglês em 1842 que mudariam os males sociais causados pela Revolução Industrial?

---

---

---

---

---

---

---

---

5- Em sua opinião, o que mudou com a revolução Industrial?

---

---

---

---

---

---

6- A última frase do vídeo diz que: “A Revolução Industrial se espalhou **levando para o mundo os grandes problemas** assim como, os benefícios materiais da moderna civilização industrial.”

Você concorda com isso? Em sua opinião, quais seriam nos dias atuais, os grandes problemas da Revolução Industrial?

---

---

---

---

## IV ATIVIDADE - Pesquisa

*Pesquisa:* Em buscas de novas fontes.

### **Objetivo:**

Ampliar o conhecimento sobre o assunto estudado, utilizando novas fontes de pesquisa, ir além do que já foi visto e construir o conhecimento autônomo.

### **Metodologia:**

Pesquisa orientada - Dividir os alunos em grupos para pesquisa e apresentação posterior do trabalho, cada grupo deverá utilizar sua criatividade para a exposição do mesmo, poderá ser feito sorteio do assunto a ser pesquisado em cada grupo:

### **Temas de pesquisa:**

**Grupo 1** - A industrialização e o aumento dos danos causados a natureza pelo ser humano

**Grupo 2** – As mudanças sociais causadas pela Revolução Industrial.

**Grupo 3** – Principais problemas ambientais causados pelo avanço industrial no mundo.

**Grupo 4** - Jacarezinho - PR e suas indústrias.

**Grupo 5** – Como amenizar a destruição ao meio ambiente devido ao consumismo desenfreado. Possíveis soluções.

- ❖ No dia da apresentação, organizar a sala para que os grupos se sintam a vontade para sua exposição. Cada grupo deverá preencher uma ficha de Avaliação para Pesquisa, visto que ela será um subsídio importante ao professor, para avaliar o grupo.

**Sugestão de ficha para avaliação da Pesquisa em grupo:**

**AVALIAÇÃO REFERENTE À PESQUISA EM GRUPO**

**Conteúdo específico: A Revolução Industrial e seu impacto ambiental**

**Valor da Pesquisa:** \_\_\_\_\_

**Nota Grupo:** \_\_\_\_\_

**Nome do(os) aluno(os) com seus respectivos números:**

---

---

---

---

**Explique como se deu os estudos dos conteúdos para a apresentação da pesquisa.** (O grupo se reuniu? Indique o(s) instrumento(s) de informação utilizado(s): livros, internet, etc.)

---

---

---

---

---

**Forma de apresentação:** (Use a criatividade e apresente de forma diversificada. Ex: Através de Paródia, um vídeo, teatro, etc.)

---

---

**Tema da Pesquisa:**

---

---

**Faça uma síntese do Trabalho, destacando a importância do conteúdo estudado?**

---

---

---

---

---

---

---



## V ATIVIDADE - Consumismo

*Consumismo:* O consumo e a responsabilidade social.

### **Objetivo:**

Refletir sobre o consumo de produtos supérfluos e suas consequências ao meio ambiente.

A modernização trouxe consigo um modo diferente do homem se relacionar com a natureza em relação ao que era antes. Ao longo do tempo, passamos a nos importar cada vez menos com a relação homem natureza, hoje temos o desejo de comprar o mundo, mas não temos a necessidade disso. Podemos utilizar os recursos oferecidos pelas indústrias de modo consciente, a fim de contribuir com o meio ambiente.

### **Metodologia:**

Incentivar os alunos a trazer para aula embalagens de produtos industrializados utilizados por eles e acumulados durante uma semana. Principalmente os produtos supérfluos. Em seguida dispor os alunos em círculo e no centro colocar as embalagens trazidas por eles. Analisando as embalagens instigar questionamentos. Importante refletir sobre a ação do lixo no meio ambiente:

### **Sugestão de questionamentos, frente ao lixo acumulado dos produtos consumidos:**

- . Quais são indispensáveis para nossa sobrevivência?
- . Qual é o mais poluente?



- . Qual daria para substituir por outro menos poluente?
- . Qual é supérfluo?
- . Qual você mais utiliza?
- . Qual é a vida útil desses produtos?
- . Você acredita que os produtos antigos eram mais duráveis? Por quê?
- . Por que isso mudou e hoje os produtos não são feitos mais para durar?
- . Para onde vai todo esse nosso lixo consumido?
- . Devido ao consumo desenfreado, quais são hoje os principais problemas ambientais?

Após as reflexões, propor a construção de maquetes simbolizando o **Túnel do Tempo da relação homem, natureza e consumo**. As maquetes deverão apresentar como era antes, durante a revolução industrial e como será o futuro do meio ambiente, nesta perspectiva de sociedade e consumo desenfreado. Sugerir também uma ação coletiva para conscientização ambiental na escola.

## VI ATIVIDADE - Retomada do Jogo

### *Retomada do jogo “quebra-cabeça”:* Retomada

e conclusão.

#### **Objetivo:**

Verificar a compreensão e apropriação do processo de produção do conhecimento histórico e sua relação com a consciência histórica do conteúdo trabalhado e o avanço da aprendizagem em comparação ao conhecimento prévio dos alunos registrados no primeiro jogo de “quebra-cabeça” em relação ao momento atual.

#### **Metodologia:**

Conduzir os alunos a formar novamente os grupos do início da atividade. Eles devem conter os mesmos integrantes do início, e montar novamente a imagem do jogo “quebra-cabeça”. Após conduzir novos diálogos e questionamentos, incentivar a apresentação de conclusões sobre o tema estudado.

Finalizaremos essa atividade, preenchendo novamente a ficha de análise, que servirá de base para compararmos todos os registros feitos nas atividades anteriores e apurar se ocorreu avanço na produção do conhecimento e se o jogo de alguma forma foi um elemento facilitador nesse processo colaborando de alguma forma ao aprendizado.

## **CONSIDERAÇÕES**

Confiamos que o uso dos jogos nas aulas de história seja capaz de proporcionar a aprendizagem e a compreensão dos conteúdos de história de forma mais prazerosa e motivante, alcançando resultados satisfatórios. Os jogos além de, favorecerem ao controle de limites e regras, estimulam a competição, abrem espaço para a criatividade e imaginação, é um recurso favorável ao aprendizado dos alunos.

Esperamos contribuir, para ações efetivas em relação ao consumo desenfreado, desenvolvendo nos alunos um olhar, impregnado de criticidade em relação à consciência ambiental, e em relação aos métodos de ensino, comprovar que as atividades e os recursos diversificados entre eles, o jogo do “quebra-cabeça” são efetivos para a compreensão e em favor da construção da consciência histórica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BARCA, Isabel. Nome do Capítulo. In: CAINELLI, Marlene. SHIMIDT, Maria A. **Educação Histórica: Teoria e Pesquisa**. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 2011. P 00-00.

CAINELLI, Marlene. SHIMIDT, Maria A. **Educação Histórica: Teoria e Pesquisa**. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 2011.

FERMIANO, Maria A. Belintane. O Jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História? In: **História Hoje**. ANPUH. vol. 3. n 07, julho 2005.

FORTUNA, Tania. Brincar é Aprender. In: Giacomoni, Marcello P. e PEREIRA, Nilton Mullet (orgs) **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre, 2013. P. 63-97.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação - Superintendência de Educação–Diretrizes para o ensino fundamental – **História. Diretrizes para o ensino fundamental (5ª a 8ª séries)** – História. Curitiba: 2008.

SHMIDT, M. A.; CAINELLI, M. **Ensinar História**. São Paulo: Scipione 2004.(Pensamento e ação no magistério)

TEIXEIRA, S. Reis Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedotecas: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. RJ: Wak Editora, 2012.

## ANEXOS

Imagens que serão utilizadas para a confecção do jogo “Quebra-Cabeça”:



Figura 1 Disponível em: [http://220px\\_BASF\\_werk\\_ludwigshafen1881](http://220px_BASF_werk_ludwigshafen1881)



Figura 2 Disponível em: <http://pixabay.com/em/smoke-smoking-chimney-fireplace-258786/>



*Figura 3 Imagem de arquivo pessoal*



*Figura 4 Imagem de arquivo pessoal*



Figura 5 Disponível em: <http://pixabay.com/en/scrapyard-recycling-dump-garbage-70908/>



Figura 6 Disponível em: <http://pixabay.com/en/bottles-dump-floating-garbage-87342/>



Figura 7 Disponível em: <http://pixabay.com/en/athens-greece-acropolis-greek-old-219829/>