



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE HISTÓRIA**

CARLA GERMANA BATISTA BRITO DOS SANTOS

**ENSINO DE HISTÓRIA E A LUDICIDADE: UMA REVISÃO NA REVISTA
HISTÓRIA, HISTÓRIAS (2019)**

**CAMPINA GRANDE
2023**

CARLA GERMANA BATISTA BRITO DOS SANTOS

**ENSINO DE HISTÓRIA E A LUDICIDADE: UMA REVISÃO NA REVISTA
HISTÓRIA, HISTÓRIAS (2019)**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Departamento do Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito final à obtenção do título de graduada em História.

Área de concentração: Ensino de História

Orientador: Profa. Me. Noemia Dayana de Oliveira

**CAMPINA GRANDE
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S237e Santos, Carla Germana Batista Brito dos.
Ensino de história e a ludicidade [manuscrito] : uma revisão na Revista História, Histórias (2019) / Carla Germana Batista Brito dos Santos. - 2023.
20 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2024.

"Orientação : Profa. Ma. Noemia Dayana de Oliveira, Departamento de História - CH. "

1. Revista História, Histórias. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Ensino de história. I. Título

21. ed. CDD 372.89

CARLA GERMANA BATISTA BRITO DOS SANTOS

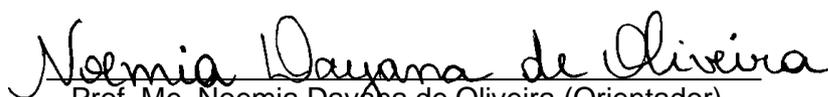
ENSINO DE HISTÓRIA E A LUDICIDADE: UMA REVISÃO NA REVISTA *HISTÓRIA*,
HISTÓRIAS (2019)

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado ao Departamento do Curso
de História da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito final à obtenção
do título de graduação em História.

Área de concentração: Ensino de História.

Aprovada em: 29 / 06 / 2023.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Noemia Dayana de Oliveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Documento assinado digitalmente
 JOSILENE PEREIRA PACHECO
Data: 13/08/2024 22:05:26-0300
verifique em <https://validar.it.gov.br>

Profa. Me. Josilene Pereira Pacheco
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Marcos Arthur Viana Fonseca
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho a Deus, aos meus pais, em especial à minha mãe – meu exemplo de vida – ao meu esposo por todo apoio e aos meus filhos, sem eles eu não teria conseguido trilhar essa longa jornada.

*“Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para a sua
própria produção ou a sua construção.”*
(Paulo Freire)

SUMÁRIO

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 7 |
| 2 | DELIMITANDO A PESQUISA: FONTES E METODOLOGIA | 8 |
| 2.1 | Apontamentos Teóricos | 8 |
| 2.2 | Metodologia | 11 |
| 3 | ANÁLISE DO DOSSIÊ “O LÚDICO E A HISTÓRIA: CAMINHOS DE PESQUISA E ENSINO” (Revista <i>HISTÓRIA, HISTÓRIAS</i>) | 12 |
| 4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 17 |
| | REFERÊNCIAS | 19 |

ENSINO DE HISTÓRIA E A LUDICIDADE: UMA REVISÃO NA REVISTA *HISTÓRIA, HISTÓRIAS* (2019)

Carla Germana Batista Brito do Santos*

RESUMO

As brincadeiras e os jogos tiveram e têm um papel social importante na construção das vivências históricas desde a antiguidade aos dias atuais, e os jogos digitais e de tabuleiro são utilizados como importantes suportes pedagógicos. Partindo disso, o presente estudo consiste em analisar as produções que compõem o dossiê *O lúdico e a História: Caminhos de pesquisa e ensino*, publicado na revista *História, Histórias*, no seu volume 7, número 13 (2019), do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Brasília – UnB. Apresentando reflexões que consideram o uso de jogos digitais e de tabuleiro como ferramentas que podem contribuir para tornar os conteúdos de história mais interessantes, isto é, proporcionando dinamismo ao ensino, assim como, o enriquecimento e alinhamento do processo de ensino-aprendizagem a novas abordagens metodológicas, na busca pelo fortalecimento e consolidação de práticas discentes mais prazerosas, cientes do protagonismo do aluno e da importância da construção de uma consciência histórica.

Palavras-Chave: Brincadeiras. Conteúdos de História. Jogos. Revista *História, Histórias*. UnB.

ABSTRACT

Play and games have played and continue to play an important social role in the construction of historical experiences from ancient times to the present day, and digital and board games are used as important pedagogical supports. Based on this, the present study consists of analyzing the productions that make up the dossier *The playful and History: Paths of research and teaching*, published in the journal *História, Histórias*, in its volume 7, number 13 (2019), of the Graduate Program in History of the University of Brasília – UnB. It presents reflections that consider the use of digital and board games as tools that can contribute to making history content more interesting, that is, providing dynamism to teaching, as well as enriching and aligning the teaching-learning process with new methodological approaches, in the search for strengthening and consolidating more enjoyable student practices, aware of the student's protagonism and the importance of building historical awareness.

Keywords: Games. History Contents. Games. History Magazine, His-tories. UnB.

* Graduanda em História pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: carlag.bbrito@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, a sociedade passa por mudanças aceleradas que refletem diretamente no ambiente escolar e na maneira como se estabelecem as relações entre professores e alunos. Especificamente no caso do ensino de História essas aceleradas mudanças, vivenciadas pelos alunos e pelos professores, transformam o aprendizado histórico em algo cansativo, difícil de ser estudado ou abordado, exigindo que os educadores desenvolvam novas competências e habilidades.

Partindo disso, a elaboração dessa pesquisa buscou destacar o lúdico como uma ferramenta capaz de auxiliar na prática pedagógica, contribuindo para a aprendizagem e tornando as aulas mais dinâmicas e prazerosas. A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, sendo amplamente abordado e discutido por educadores e teóricos da educação. A relevância do uso de brincadeiras e jogos como ferramentas de ensino pode ser constatada na história, onde egípcios, romanos e maias utilizavam-se deles para transmitir valores e conhecimentos para os jovens.

Independente da época, cultura ou classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança e do adolescente, o lúdico está presente na vida do aluno muito antes da sua inserção no ambiente escolar, sendo responsável por um conjunto de conhecimentos que ele leva para a escola. A ideia de que a escola é um lugar para aprender e não para brincar faz com que muitas vezes os conhecimentos que o aluno traz de suas relações cotidianas, principalmente através das brincadeiras e jogos, não seja aproveitada. Somando-se a visão equivocada de que o brincar não oferece nenhuma contribuição para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança e do adolescente, ocorreu uma separação entre a realidade escolar e esses conhecimentos e vivências.

Partindo do pressuposto de que a educação tem o papel de formar pessoas críticas e criativas, que sejam capazes de construir conhecimento, entendemos que o ensino de História assume um papel importante nessa construção como um saber capaz de promover a formação de indivíduos que, em meio aos modismos e a um ritmo cada vez mais acelerado de mudanças sociais, econômicas, políticas, culturais e tecnológicas, possam refletir sobre si e sobre o mundo em que vivem. Porém, as práticas pedagógicas que predominam no ensino de História, aliadas ao distanciamento da linguagem dos livros didáticos, apresentam-se como um entrave

no alcance desses objetivos. Buscando desconstruir essa inviabilidade, essa pesquisa revisou a bibliografias existentes sobre o ensino de História e os jogos e brincadeiras que possam ser utilizados como facilitadores do aprendizado, criando propostas que aproveitem, de forma consciente, o lúdico como instrumento metodológico durante as aulas de História.

Dessa forma, sem deixar de lado os objetivos pedagógicos, o conhecimento científico, a seriedade e o planejamento docente, a ludicidade apresenta-se como um caminho viável para estimular os alunos a sintetizarem e manipular conceitos e saberes necessários para a construção do conhecimento histórico, aproximando esse saber à realidade do aluno, visando à melhoria do processo ensino-aprendizagem. As aulas tradicionais, baseadas apenas na explanação do professor e na memorização do conteúdo, são extremamente desestimulantes para os estudantes. Nesse sentido, faz-se necessária a utilização de metodologias inovadoras e criativas que auxiliem no processo de ensino e de aprendizagem da disciplina de História

2 DELIMITANDO A PESQUISA: FONTES E METODOLOGIA

Esse artigo teve como objetivo analisar um dossiê¹ da revista *História, Histórias*, da Pós-Graduação em História da Universidade de Brasília (PPGHIS/UnB), com o intuito de indicar quais são os jogos (tabuleiro, cartas, jogos eletrônicos e *online*) e conteúdos de História que aparecem nessa publicação. Para isso, partimos do pressuposto que a educação escolar, especialmente o Ensino de História, pode estar centrado nos diversos ritmos, múltiplas dimensões, concepções sociais dos alunos(as), e para isso, é preciso considerar as especificidades de cada faixa etária das crianças e reconhecê-las como cidadãs, possuidoras de direitos e deveres, entre eles a educação pública e de qualidade.

2.1 Apontamentos teóricos

Nóvoa (1995) ressalta que a escola tem de ser encarada como uma comunidade educativa, permitindo mobilizar o conjunto dos atores sociais e dos

¹ “O lúdico e a História: caminhos de pesquisa e ensino”, v. 7, nº 13 (2019).

grupos profissionais em torno de um projeto comum. Portanto, o lúdico é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado.

As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de desenvolver de maneira prazerosa os aprendizados. Atividades lúdicas criam um clima de entusiasmo, é este aspecto de envolvimento emocional que torna a ludicidade um forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

O lúdico na sala de aula passou ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

Para Luckesi a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”. (2000, p. 97). O autor acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, para ele:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente com atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito (LUCKESI, 2004, p.18).

Atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a

individualidade. Pois, a criança aprenderá no seu ritmo, criando hipóteses, chegando a conclusões e elaborando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que não esquecerá.

No entanto, sendo a ludicidade uma necessidade do ser humano em qualquer idade, não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico deve, além de divertir, facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborar para uma boa saúde mental, preparar para um estado interior fértil, facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Lucci (1999) salienta que a

afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem in humanae vitae* – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes consequências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem. (LUCCI, 1999, p. 3).

Nesta perspectiva, fica evidente que o papel do professor é de grande relevância, pois será ele quem selecionará jogos e brincadeiras para serem trabalhadas com as crianças. Por isso, é importante que o professor perceba que o ambiente da sala de aula deve ser transformado em um grande centro de pesquisa, podendo ser uma via de mão dupla, local onde se ensina e onde se aprende. A novidade na sala de aula é necessária e deve-se procurar meios para conseguir fazer o passado, tão antigo, em objeto novo. Logo,

O professor de História pode ensinar o aluno a adquirir as ferramentas de trabalho necessárias; o saber-fazer, o saber-fazer-bem, lançar os germes do histórico. Ele é o responsável por ensinar o aluno a captar e a valorizar a diversidade dos pontos de vista. Ao professor cabe ensinar o aluno a levantar problemas e a reintegrá-los num conjunto mais vasto de outros problemas em problemáticas. (SCHMIDT, 2004, p.57).

No ensino de História, os jogos e as brincadeiras enquanto recurso tecnológico para as atividades docentes permite desenvolver o pensamento crítico do aluno do ensino fundamental para as provocações do mundo moderno entre sociedade e estruturas políticas e econômicas atuais. Em contrapartida essa prática profissional de produção e de saberes exige do professor persuasão para atuar nesta perspectiva, dando uma visão geral dos trabalhos, suas bases contextuais e teóricas e os contextos sociais nos quais eles se colocam.

Para tanto é imprescindível que o docente realize investigações com subsídios, recursos didáticos, procedimentos e ações educativas norteadas por uma proposta de trabalho capaz de integrar tais recursos do livro didático aos jogos e brincadeiras. Quando se fala sobre a incorporação de novas linguagens ao ensino de História, Selva Guimarães Fonseca afirma que:

Ao incorporar diferentes linguagens no processo de ensino de História, reconhecemos não só a estreita ligação entre saberes escolares e a vida social, mas também a necessidade de re(construirmos) nosso conceito de ensino e aprendizagem. (SELVA GUIMARÃES, 2004, p. 149-156)

A ação de ensinar dá lugar para a interessante e instigante experiência de aprender. Aprender realmente fazendo, participando, construindo o conhecimento e difundindo com o meio em que vivemos.

2.2 Metodologia

Essa pesquisa é de revisão bibliográfica, especificamente, da produção acadêmica presente na revista *História, Histórias*, desenvolvida no âmbito da pós-graduação em História da UnB, cuja acessibilidade é gratuita e *online*. Consideramos que essas pesquisas encorajam o trabalho do professor(a) de História na sala de aula por meio de jogos e brincadeiras, auxiliando no desenvolvimento físico e psicológico dos alunos(as), além de servir como um recurso motivacional ao aprendizado.

Para tanto, a seleção dessa revista esteve relacionada, prioritariamente, a sua disponibilidade gratuita, uma vez que isso amplia a discussão sobre o uso dos jogos e das brincadeiras, nas aulas da disciplina de História. A escolha dessa revista, contudo, não desconhece outras produções sobre esse tema, mas acredita que esse

aspecto pode se revelar mais democrático para o compartilhamento sobre as discussões nessa temática.

Na revista em questão o dossiê com o título *O lúdico e a História: caminhos de pesquisa e ensino* é composto por cinco artigos que apresentam perspectivas historiográficas diversas sobre o uso dos jogos como instrumentos pedagógicos. Além dos artigos do dossiê, a revista contém dois artigos livres que abordam as contribuições da arte engajada, através da ficção televisiva e da *Graphic novel* para discussões da história contemporânea. Nesse estudo, daremos foco aos cinco artigos que compõem o dossiê, especialmente sobre os jogos digitais e de jogos de tabuleiro apresentados pelos autores como possibilidades de atividades que auxiliam na construção da memória social assim como no ensino de História.

Os artigos analisados abordam temáticas como o tempo histórico e domínio das temporalidades na constituição de uma cultura histórica pelos jogadores do *Sid Meier's Civilization*, um jogo seriado que apresenta uma ampla abordagem dos períodos históricos – desde a Pré-história até a possível exploração do Espaço. Esse jogo foi discutido em dois artigos e sob duas pesquisas metodológicas diferentes.

No que se refere ao ensino de história e a sala de aula alguns autores analisam as potencialidades e limitações dos jogos educativos como ferramentas para o ensino. Nesse sentido, as possibilidades educacionais do lúdico no estudo e compreensão de conteúdos reverberam nos períodos da história contemporânea nacional, como a Ditadura Civil-Militar – no jogo intitulado Arquivo 7.0 – e um recorte da Primeira República brasileira – em um jogo produzido pelo autor do artigo.

Para tanto, o nosso estudo analisou a relação entre os conteúdos de história abordados nas produções que compõem o dossiê e quais sugestões de jogos digitais e de tabuleiro são apresentados como potencializadores para tornar a dinâmica da disciplina de História mais interessante. Com isso, pretendemos contribuir com os estudos no campo do Ensino da História e o uso de jogos em sala de aula, considerando a autonomia do aluno e a responsabilidade do professor(a) nesse processo.

3 ANÁLISE DO DOSSIÊ “O LÚDICO E A HISTÓRIA: CAMINHOS DE PESQUISA E ENSINO” (Revista *HISTÓRIA, HISTÓRIAS*)

O primeiro artigo do dossiê foi intitulado “Simulações do tempo histórico em jogos digitais: a estrutura procedimental da história universal em *Sid Meier’s Civilization*”, de autoria do Prof. Dr. Alex Alvarez Silva, da Universidade Federal do Oeste Paulista. Nesse texto, o jogo é apresentado como um espaço onde as representações ficcionais do tempo histórico aliadas à dinâmica competitiva podem constituir sentidos de tempo histórico e, de como essa associação pode contribuir para a cultura histórica contemporânea. A partir da compreensão dessa abordagem é possível identificar aspectos do jogo que possibilitam sua utilização em sala de aula, como estratégia pedagógica, para proporcionar aos alunos uma experiência didática prática e interessante, na medida em que, torna-os sujeitos ativos no processo de construção de conhecimentos.

Por se tratar de um jogo em série composto por oito títulos independentes, predomina a narrativa de uma história universal, que se inicia na Pré-história neolítica chegando até a possibilidade de viagens para o espaço, representando o processo histórico da humanidade em seu conjunto. Essa narrativa, que tem caráter hipertextual, permite a construção de enredos múltiplos a partir da ação conjunta do jogo com o jogador, possibilitando a representação do tempo e de fenômenos históricos como resultado da interação entre elementos históricos e ficção.

Apesar das incontáveis possibilidades permitidas pela construção de enredos múltiplos, existem abordagens históricas que são predominantes nos jogos da série e que podem servir de eixo para a delimitação das temáticas a serem trabalhadas em sala de aula, levando em consideração os segmentos de atuação. Entre elas podemos destacar a relação de poder e espaço associada ao caráter expansionista, como vantagem em relação as outras civilizações que coexistem no jogo; a diferenciação entre conquistas simples e sofisticadas para o avanço de uma civilização; a naturalização da modernidade como progresso; o viés imperialista moderno como traço de superioridade justificada; e por fim a visão eurocêntrica da história.

Embora o artigo não se direcione para o uso do jogo como ferramenta didático-pedagógica, seu uso em tal configuração permite aos alunos-jogadores vivenciarem períodos e conceitos específicos da história; identificar signos culturalmente reconhecíveis; e através da experiência das simulações e construções de narrativas históricas, assumirem um papel de pseudo-historiador. Ao professor cabe mediar a articulação e o entendimento entre as narrativas oficiais e as que

representam uma contraposição entre a representação histórica apresentada pelo jogo e as criações que representam culturas diferentes e interpretações particulares do passado, contribuindo de forma consciente e intencional para construção e/ou ampliação da consciência histórica no âmbito escolar.

O segundo artigo analisado foi “Progredir ou perecer: modernidade, aceleração da história e etnocentrismo em Sid Meier’s Civilization”, produzido por Marco de Almeida Fornaciari, Dr. em História Social pela PUC-RJ. Ele abordou esse jogo a partir da representação de tempo histórico que prevalece, de modo que o autor acredita que esse jogo apresenta uma aceleração histórica universalizada, sob perspectivas etnocêntricas, que “alçam a experiência histórica ocidental ao status de única história possível” (FORNACIARI, 2019, p.42). No jogo, a narrativa histórica percorre o processo de sedentarização do homem pré-histórico e chega até o início do século XXI, entretanto, sua abordagem e configuração procedimental revelam uma visão fundamentada na modernidade.

Figura 1 – Gravura do jogo Sid Meier’s Civilization.



Fonte: <https://img.hype.games/cdn/d0d96f08-0491-4819-9b8d-b392dec490f2ss01.jpg> (2023)

Assim como no artigo anterior, Fornaciari (2019) não direciona suas análises para o uso do jogo como ferramenta didático-pedagógica, mas a partir das interpretações apresentadas é possível traçar estratégias que permitam sua utilização em sala de aula para desenvolver um estudo sobre os conceitos e signos da modernidade, sobre o etnocentrismo e promover uma experiência prática, mesmo

em um ambiente ficcional, como as possíveis vivências humanas em diferentes momentos da história. Cabe ao professor, como mediador do processo de ensino-aprendizagem, buscar as adaptações possíveis e necessárias dentro dos seus objetivos didáticos para que o jogo proporcione uma aprendizagem significativa e pertinente as capacidades cognitivas dos alunos.

O terceiro artigo analisado intitula-se “Ditadura civil-militar e o ensino de História: o jogo arquivo 7.0”, produzido pela Prof. Me. Laura Caríssimi e pelo Prof. Dr. Roberto Radünz, ambos da Universidade de Caxias do Sul, e apresentou resultados da aplicação de uma sequência didática abordando a Ditadura civil-militar no Brasil, um tema que, segundo os autores, se encaixa na área de História do Tempo presente, representando assim um desafio que foi desenvolvido com o amparo da ludicidade ao utilizar o jogo de tabuleiro *Arquivo 7.0*.

Ao problematizar as relações entre o conhecimento acadêmico e como o tema pode ser trabalhado na sala de aula do ensino básico – nos seguimentos do fundamental e médio – os autores destacam a sensibilidade do tema e a necessidade de trabalhar com vários suportes pedagógicos, com destaque para o jogo escolhido. A escolha dele se deu pelo fato de que está ambientado no período estudado e apresenta como eixo de jogabilidade a narrativa de situações similares aos acontecimentos históricos do período, proporcionando aos alunos uma experiência muito próxima dos acontecimentos reais, onde eles podem exercer sua autonomia e sociabilidade ao mesmo tempo em que desenvolvem e/ou ampliam sua consciência histórica.

Figura 2 – Gravura do jogo *Arquivo 7.0*.



Fonte: Revista História, histórias, volume 7, número 13, jan.jun. 2019. (2023, página 26)

Analisando o artigo é possível entender a importância de articular a sequência didática estabelecendo objetivos claros e adequados aos seguimentos (séries e faixa etária dos alunos) em que as atividades serão aplicadas, assim como, selecionar suportes pedagógicos que possibilitem o desenvolvimento de habilidades pertinentes aos objetivos previamente estabelecidos. Os autores traçaram um perfil da turma, fizeram uso de acontecimentos da atualidade, utilizaram fotos, notícias e entrevistas dos jornais locais, promoveram debates, analisaram charges associadas ao evento atual escolhido, para, a partir do repertório construído, utilizarem o jogo *Arquivo 7.0* e levarem os alunos a mergulharem no contexto do período da Ditadura civil-militar no Brasil.

Dessa forma percebemos como o uso do jogo potencializa o processo de ensino-aprendizagem na medida que permite aos alunos, dentro de um universo de ludicidade, refletirem sobre o mundo em que vivem e sua própria historicidade, já que desenvolvem habilidades socioemocionais como autoestima, autonomia, respeito, trabalho em conjunto, escuta ativa, sensibilidade, em uma experiência pedagógica que além de ser prazerosa trabalha com os quatro pilares da educação – conhecer, fazer, conviver e ser.

O quarto artigo analisado, intitulado “Reflexões sobre o lançar de dados em sala de aula: considerações sobre o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro moderno para o ensino de História e suas possibilidades”, produzido pelo Prof. Dr. Me. da Secretária de Educação do Estado de Santa Catarina, Mateus Pinho Bernardes, aborda a viabilidade do jogo de tabuleiro moderno no ensino de história, a partir da experiência de construção autoral do jogo “*À luta camaradas*”, que aborda um recorte da Primeira República brasileira focado na greve geral de 1917 ocorrida em São Paulo, defendendo a viabilidade dessa modalidade e promovendo uma reflexão sobre os problemas na produção e elaboração do jogo.

Para o autor, os jogos de tabuleiro modernos apresentam a possibilidade de construções de narrativas ao mesmo tempo em que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, trazendo em seu contexto de jogabilidade um conjunto de significados e representações. Diante da necessidade de aprimorar as metodologias de ensino, os jogos de tabuleiro apresentam um potencial de interação que promovem aprendizagens significativas, desenvolvendo a sociabilidade e o fortalecimento cognitivo através do uso recorrente do raciocínio estratégico.

Analisando a narrativa de escolha e produção do jogo, presentes no artigo, é possível perceber a importância de elaborar uma fundamentação didática explícita, que valoriza a temática histórica não apenas como base para a construção da ambientação do jogo, mas como elemento primordial para promover reflexões históricas, levando os alunos-jogadores à uma imersão no contexto do período estudado e possibilitando o protagonismo, na medida em que avaliam, resolvem, refletem e decidem sobre situações que estão fora do seu tempo, mas que promovem a percepção desses alunos como sujeitos históricos.

O último artigo analisado foi produzido por Rodrigo Cardoso Soares de Araújo, Dr. em História pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, intitula-se “Nunca foi tão divertido descascar Batatas’: os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de História”. De caráter mais teórico-metodológico, o autor propõe uma reflexão a respeito da relação entre a ludicidade e educação, discutindo o que é ludicidade, sua relação com o ensino e o uso dos jogos no ensino de História.

A expressão “Nunca foi tão divertido descascar batatas!”, utilizada no título do artigo, foi proferida por uma aluna do autor e faz referência a uma experiência realizada em sala de aula para discutir os impactos e transformações promovidas pelo desenvolvimento das tecnologias no mundo do trabalho no advento da Revolução Industrial do século XVIII. Dessa forma, o autor apresenta a ludicidade como um caminho que deve ser percorrido com bastante atenção, visto que não existe garantia de que todos os alunos sejam envolvidos no processo, e, portanto, deve ser utilizada com intencionalidade e com o objetivo claro de promover uma aprendizagem significativa, no sentido freiriano.

Um dos grandes desafios para o uso dos jogos como ferramentas pedagógicas é fazer com que a experiência lúdica do jogar proporcione uma experiência que se contraponha ao mero ato de memorizar, tão comumente associado ao ensino de História, e promova reações mais complexas, levando o aluno a refletir, interpretar, relacionar e até mesmo vivenciar a história, sendo um desafio pedagógico que requer um esforço dos professores em promover uma aprendizagem que desenvolva habilidades e conhecimentos e que possam ser utilizadas além dos muros da escola.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os artigos analisados possibilitam uma ampliação dos conhecimentos sobre o Ensino de História a partir de estudos e pesquisas que revelam a importâncias dessas discussões em nível acadêmico e nos cursos de pós-graduações como norteadores para novas práticas e adaptação às novas exigências educacionais, alinhadas a uma visão cada vez mais ampla e transversal do papel da história enquanto disciplina e dos professores como mediadores desse processo, além de apresentar a inserção dos jogos modernos – digitais e de tabuleiro – como suportes pedagógicos importantes para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e promover a construção da consciência histórica no âmbito escolar.

Entretanto, é perceptível que existem entraves que precisam ser superados para que esses conhecimentos possam ser aplicados de forma prática e eficaz nas salas de aula do nosso país. Entre eles, podemos destacar a falta de investimento das escolas na aquisição de materiais e espaços que possibilitem a ludicidade como prática acessível a todos os níveis de ensino e a ausência de capacitações que proporcionem ao corpo discente o acesso às novas discussões sobre o uso dos jogos modernos como ferramentas didáticas, demonstrando a falta de alinhamento entre as produções acadêmicas e as práticas escolares. Na esfera governamental podemos destacar a falta de políticas públicas que permitam a aquisição de jogos físicos ou o acesso aos jogos digitais, revelando a enorme disparidade entre o ensino público e o ensino privado no que diz respeito às possibilidades pedagógicas, estando o primeiro público a mercê do empenho e iniciativa particular do professor(a) para vivenciarem experiências pedagógicas mais prazerosas e significativas. Outro ponto de destaque é a necessidade de promover a conscientização da importância da ludicidade e do uso de jogos na realidade escolar através de capacitações e de oficinas que ensinem os professores a utilizarem de forma prática e efetiva esses recursos pedagógicos, com a intencionalidade e reconhecimento do desenvolvimento de habilidades que são de suma importância para o desenvolvimento integral do aluno.

Entendendo que os estudos e pesquisas sobre uso dos jogos modernos no Ensino de História é uma área nova em desenvolvimento – tanto na sua aplicação como prática pedagógica no Ensino Básico quanto nas pesquisas e produções acadêmicas – é preciso destacar a importância de publicações como a revista *História*, *Histórias*, como uma ferramenta que proporciona a democratização do

conhecimento assim como estimula novos pesquisadores e professores a desenvolverem estudos e projetos, enriquecendo o Ensino de História e aproximando o universo acadêmico à sala de aula do Ensino Básico do Brasil, atribuindo ao processo de ensino-aprendizagem um caráter rico e diversificado.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Rodrigo Cardoso Soares de. “Nunca foi tão divertido descascar batatas”: os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de história. **Revista História, histórias**, Brasília, volume 7, número 13, p. 78-94, jan./jun. 2019.

BERNARDES, Mateus Pinho. Reflexões sobre o lançar de dados em sala de aula: considerações sobre o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro moderno para o ensino de história e suas possibilidades. **Revista História, histórias**, Brasília, volume 7, número 13, p. 56-77, jan./jun. 2019.

CARRÍSSIMI, Laura. RANDÜZ, Roberto. A ditadura civil-militar e o ensino de história: o jogo arquivo 7.0. **Revista História, histórias**, Brasília, volume 7, número 13, p. 24-41, jan./jun. 2019.

FONSECA, Selva Guimarães – **Didática e prática de ensino de História: Experiência, reflexões e aprendizados** Campinas SP: Papyrus 2003.

FORNACIARI, Marco de Almeida. Progredir ou perecer: modernidade, aceleração da história e etnocentrismo em *Sid Meier's Civilization*. **Revista História, histórias**, Brasília, volume 7, número 13, p. 42-55, jan./jun. 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

LUCCI, Elian Alabi **A escola pública e o Lúdico**. Disponível em <http://www.hottopos.com/videtur18/elian.htm> – Acesso em 28.05.20

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: UFBA, 2004

NÓVOA, Antônio. **A formação em foco: caminhos para você ensinar melhor**. São Paulo: Cortez 1991.

SCHMIDT, M. A. A formação do professor de história e o cotidiano da sala de aula. In: BITTENCOURT, Circe. **O saber histórico na sala de aula**. 9.ed. São Paulo: Contexto, 2000.

SILVA, Alex Alvarez. Simulações de tempo histórico em jogos digitais: a estrutura procedimental da história universal em *Sid Meier's Civilization*. **Revista História, histórias**, Brasília, volume 7, número 13, p. 6-23, jan./jun. 2019.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, professora Noemia Dayana de Oliveira por ter aceitado acompanhar-me neste projeto. Suas orientações, compreensão e empatia foram essenciais para a minha motivação à medida que as dificuldades iam surgindo ao longo da produção.

Aos professores do curso de História que me forneceram todas as bases necessárias para a realização deste trabalho e me inspiraram a seguir esse ofício, agradeço com profunda admiração pelo vosso profissionalismo.