



O JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO LÚDICO¹

Rafaela Lima De Souza ²

Theila Soares Arruda Da Silva ³

José Maria Gomes De Souza Neto ⁴

RESUMO

O jogo de tabuleiro foi desenvolvido para trabalhar a temática do antigo Egito, nas salas de aula de alunos do sexto ano. Objetivando uma nova dinâmica em sala de aula, permitindo o distanciamento de uma aula expositiva e aproximando-se de uma aula mais interativa, criando uma interação entre o discente e o conteúdo. Tendo em vista que, o uso exacerbado do método expositivo, representa uma trava no senso crítico do aluno que se limita a apenas o que é dito pelo professor, além disso, vivemos em um mundo no qual há sempre novidades em decorrência da tecnologia e da internet, e dessa maneira, precisamos acompanhar as mudanças e nos adequar as novas gerações. Em decorrência dessa realidade, há a necessidade novos métodos de ensino, como jogos de tabuleiro que são capazes de contar uma história.

Palavras-chave: Ensino de história, Jogo, Antigo Egito, Educação.

INTRODUÇÃO

Um fato que merece reflexão na prática do professor de história é o uso abusivo das aulas expositivas. O hábito é assimilado já no 1º e 2º graus e depois consolidado na universidade, quando o aluno de história passa a assistir as brilhantes explicações de seu mestre. O exagero no uso do método certamente conduz a produção de um alunado de baixo senso crítico, uma vez que este é colocado na condição de objeto a ser moldado. Discordar ou defender um ponto de vista é muito difícil para aqueles que têm a sua disposição apenas as informações passadas pelo mestre ou contidas nos livros didáticos.⁵

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o primeiro contato com a história antiga se dá no quarto e quinto ano do ensino fundamental. Esse momento é onde temáticas como o surgimento da espécie humana no continente

¹ Esse trabalho é fruto de um projeto de pesquisa, do Leitorado antigo - grupo de ensino e extensão em história antiga da Universidade de Pernambuco.

² Graduanda do Curso de Licenciatura em História da Universidade de Pernambuco - UPE, Rafaelalimadsouza@gmail.com;

³ Graduanda pelo Curso de Licenciatura em História da Universidade de Pernambuco - UPE, Theila.soares3@gmail.com;

⁴ Professor Doutor, Universidade de Pernambuco - UPE, Zémariamariaupe@gmail.com.

⁵ (ROCHA.2001.P.55)



africano, os processos migratórios e a formação dos estados são trabalhados. Mas é apenas no sexto ano, onde de fato iram estudar os povos da Antiguidade, dentre as diversas sociedades, o Egito Antigo. Entretanto, por vezes, as aulas de história são realizadas de modo tradicional e conservador, o que causa o desinteresse por parte dos alunos, que acabam se questionando o porquê da obrigatoriedade de aprender história. Desse modo, com trabalhar o Egito antigo em sala de aula de maneira mais interativa e produtiva?

Parafraseando Circe Bittencourt, em sua obra *Ensino de história: fundamentos e métodos* o mundo muda, novas tecnologias surgem o tempo todo e os métodos de ensino também precisam mudar para se adequar as novas gerações, e as mudanças que o mundo exige. Devido a isso é de grande importância que o ensino de história acompanhe essas mudanças e se adeque a novos modos de ensino. E o uso de jogos é uma das maneiras que se pode fazer uso para ensinar, pois a interação que ocorre durante a atividade contribui na construção do conhecimento, tendo em vista que o aluno interage e questiona as situações postas no jogo. Além disso, o ensino de história não exige apenas apresentação de datas, conceitos, personagens e acontecimentos, é importante também fornecer ao aluno a noção de como são estruturadas os mais diversos cenários.

Mais do que nomes, datas e acontecimentos, o professor deve propiciar ao aluno a compreensão de como se estrutura uma dada situação, seja ela de revolução, eleição, “descoberta”, invasão, guerras de variados tipos, modos de viver, de trabalhar a terra, de estabelecer moedas e de comerciar com outras regiões, etc.⁶

O jogo não é apenas um ato de brincar, mas também “Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação”⁷. De modo que, a atividade não apenas é um momento diferente em sala de aula, mas também é um deslocamento do tempo presente, direto para o passado, com cenário, cultura, e crenças desconhecidas, uma viagem para outra realidade com experiências diferentes das fornecidas em aulas expositivas, e que por vezes se tornam cansativas. Ademais, o ato de jogar proporciona não só o

⁶ (MULLET;PANIZ.2013.P.51-52)

⁷ (MULLET;PANIZ,2013.P.19)



aprendizado, mas também a interação, cooperação e o desenvolvimento de habilidades e conhecimento entre alunos.

Com base nisso, o jogo Aventura no Nilo, será desenvolvido, para estudantes a partir do sexto ano do ensino fundamental. Com o objetivo de utilizar uma maneira diferente de trabalhar a temática em sala de aula, de modo que os alunos interajam mais, e construam um imaginário do que esta sendo trabalhado durante a aula, tendo em vista que no modelo tradicional de ensino o imaginário do aluno não é explorado. “As novas possibilidades analíticas dependem, em última estância, da ativação da capacidade de reflexão do aluno, diante da diversidade de interpretações e do aguçamento de sua curiosidade intelectual.”⁸ Desse modo, trabalhar o antigo Egito, com um jogo de tabuleiro, além de exercitar o lúdico e produzir um imaginário sobre esse período da história, faz com que os alunos construam seu aprendizado a partir do jogo e dos questionamentos que vão surgir ao longo das rodadas.

O jogo iniciara ao sul da Núbia e acompanha todo o percurso do Rio Nilo, ao longo do rio serão impostas paradas com desafios que remetem aos costumes da sociedade egípcia. Cada grupo de jogadores recebera no início um pequeno cesto contendo pedras com diferentes cores, cada cor correspondendo a uma determinada pontuação⁹. O objetivo do jogador é chegar ao fim no rio com o mínimo de pedras possíveis, as pedras por sua vez irão simbolizar a pesagem do coração, durante o julgamento da alma do morto.

O jogo contará com cartas, onde personagens que fizeram parte da história vão interagir com os jogadores apresentando brevemente sua história ou fazendo perguntas referentes ao antigo Egito. Essas cartas iram conter diversas situações que podem acarretar prejuízos ou ganhos para o jogador ao retirar a carta. Também estará relacionado ao cotidiano dos egípcios, podendo ser uma conquista com a nomeação de sacerdote pelo faraó o que concede ao jogador uma vantagem de avançar duas casas ou um desastre como a cheia do Nilo ter sido insuficiente pra irrigar os campos ocasionando uma baixa na produção de suprimentos, e desse modo o jogador ficara uma rodada sem jogar. Além disso, As cartas serão mais um dos veículos de pontuação,

⁸ (FUNARI.2007.P.99)

⁹ As cartas serão pontuadas da seguinte maneira: Pretas valem 05 pontos, Amarelas 10 pontos, Verdes 20 pontos e as vermelhas 50 pontos



podendo ou não conceder pedras como punições aos jogadores, mas em casos de perguntas os jogadores só receberam pedras quando responderem de forma incorreta. Cabe ao moderador ou professor ler as cartas e verificar as respostas.

Alguns acontecimentos históricos estarão ao longo do tabuleiro como outra maneira de interação, a ideia é apresentar os principais fatos que construíram a história do Egito e partir disto, ensinar a história do antigo Egito e de seu povo, de uma maneira menos convencional. O tabuleiro será o mapa do Egito, a escolha surgiu trabalhar aspectos geográficos no intuito de contribuir para construção de uma consciência histórica, situando os estudantes a fatos simples, como a respeito da localização do Egito.

Ensinar sobre o antigo Egito para os alunos por meio do jogo é também uma maneira de quebrar estereótipos, como uma visão eurocêntrica das civilizações, que fornece a ideia de que apenas o ocidente era desenvolvido, e que esses povos apenas dominavam outras regiões para aumentar seus territórios, deixando de lado vários outros aspectos tão importantes como esse, acerca das antigas civilizações. Ou seja, o Egito não se limita apenas a seu poderio e poder de conquista, aos seus faraós e desenvolvimento econômico.

Essa civilização é muito mais abrangente em relação ao que o livro didático e as aulas tradicionais trabalham. Sendo assim, uma das ideias do jogo é mostrar o Egito como um todo, e como um lugar onde a cultura e os mais diversos costumes são produzidos, e compartilhados com outros povos. Do mesmo modo são outras civilizações, uma delas, a Grécia que por vezes o seu foco recai na criação da democracia, quando há outros aspectos a serem levados em consideração, e que precisam ser discutidos em sala.

Por fim, a visão dominadora do ocidente, e os outros estereótipos ligados a eles, precisam ser modificados, para que o ensino de história antiga se torne mais abrangente e que os alunos não apenas decorem conceitos e ideários idealizadores dessas civilizações e as enxergue de uma maneira diferente, levando em consideração não só a sua grandeza, mas também. Aspectos culturais, e crenças,

A visão eurocêntrica estereotipada, já não é a única encontrada, ao contrario. Surgida no século XIX europeu, a postura tradicional identificava a história



como o estudo do ocidente, racional e dominador do mundo, que teria surgido nas formas de civilizações às beiras do Nilo, Tigre, e Eufrates, passado, como se fosse uma tocha, para a Grécia, depois Roma, para ressurgir no mundo moderno.¹⁰

METODOLOGIA

A proposta metodológica é realizar em sala de aula uma atividade diferente que brinque com o lúdico e ao mesmo tempo leve informação ao aluno fazendo com que o discente a cada rodada aprenda algo novo e assim construa o seu conhecimento de acordo com as ocorrências que serão trabalhadas no jogo. Por ser uma fonte de entretenimento, o jogo pode ser interpretado como incapaz de transmitir conhecimento significativo para o âmbito escolar. Para Antônio Carlos Figueiredo Costa, essa ótica negativa empregada nos jogos surgiu por volta do século XVII, sobre essa visão ele afirma que:

O jogo passou então a ser associado ao vício, ao crime, e às “classe perigosas”. Seu território passou a ser a taverna, o gueto, os porões de navio, os covis da luxúria, ambientes estigmatizados como antros de crime e perdição¹¹.

Mesmo com a existência de trabalhos que discutem o ato de ensinar fazendo uso do lúdico já ser aplicada por pedagogos, com alunos nos anos iniciais da escola, a aplicabilidade dele para estudantes a partir do sexto ano ainda é complexo, por isso é necessário romper com o pensamento em torno da possível coparticipação do jogo no ensino de história, em relação a isso a autora Tania Ramos Fortuna afirma:

[...] que a contribuição do jogo para a escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, "sem que os alunos nem percebam que estão aprendendo". Não se trata de ensinar como agir, como ser, pela imitação e ensaio através do jogo, e sim, desenvolver a imaginação e o raciocínio, propiciando o exercício da função representativa, da cognição como um todo.¹²

Diante disso, trabalhar com jogos no ensino de história proporciona ao aluno um espaço amplo para imaginar, conhecer e aprender, além de exercitar a capacidade de raciocínio. Para Carla Beatriz Meinerz o jogo é uma prática cultural de interação social, com o intuito para criar vínculos. E é importante destacar que os aspectos citados por Carla Meinerz são abordados no contexto geral da BNCC para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais:

¹⁰ (FUNARI.2007.P.97)

¹¹ (COSTA,2019. P.93)

¹² (FORTUNA.2000.Pág.10)



Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. [...] a afirmação de sua identidade em relação ao coletivo no qual se inserem resulta em formas mais ativas de se relacionarem com esse coletivo e com as normas que regem as relações entre as pessoas dentro e fora da escola, pelo reconhecimento de suas potencialidades e pelo acolhimento e pela valorização das diferenças.¹³

Pensando nisso o mecanismo que estará presente no jogo irá contribuir para o conhecimento e interação dos alunos. Sendo assim, constará com dados reais, isto é, não haverá um misto entre personagens ou situações fictícias e reais, todas as datações e situações expostas tanto no tabuleiro quanto nas cartas seguiram ordem cronológica. Caso contrário, isto pode confundir os estudantes durante as partidas. Além disso, nosso objetivo é que todo conteúdo abordado pelo jogo seja fato real para que o mesmo possa contribuir na construção do conhecimento, tendo em vista que trabalhar com circunstâncias inventadas impossibilita a realização do objetivo.

Portanto, para criação do jogo faz-se necessário à leitura e análise obras que contem a história do antigo Egito e sobre a cultura dessa região em determinado período. Para assim, criar situações que levaram o aluno a integrar a história e a imaginação e por meio dessa ligação criar possibilidades e aprender com aquilo que é apresentado tanto no jogo como pelo professor que estará como uma figura de apoio e de guia durante a jornada realizada pelo tabuleiro.

Para desenvolver a relação entre o jogo e o aluno, haverá cartas chamadas de bençãos ou pragas, na qual serão escritas baseadas no cotidiano ou situações ocorridas ao longo da história do antigo Egito sejam elas positivas ou negativas, isto é, a invasão dos hicsos conta como uma praga e desse modo haverá uma penalidade para o jogador que tirar essa carta, uma boa colheita conta como um a benção, e com base nessas situações o jogador pode avançar, ou voltar às casas do tabuleiro onde cada uma possuirá uma função no jogo, que pode ser uma curiosidade, um pergunta ou as bençãos e pragas.

Além das cartas de punições o jogo apresentará curiosidades relacionadas à vida dos antigos egípcios, e perguntas que serão realizadas na medida em que os alunos forem passando pelas casas destinadas a perguntas, para cada acerto do aluno perdera

¹³ O Ensino Fundamental no Contexto da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular - BNCC



uma pedra, pois cada grupo iniciara o jogo com uma quantidade de pedras que devem ser eliminadas, e para cada erro o grupo ira ganhar pedras, que ao final serão contabilizadas para definir um vencedor, aquele que possuir mais pedras, que representam um coração pesado não alcançara o Aaru¹⁴, e aqueles que possuem menos pedras alcançaram a morada daqueles que passaram pelo julgamento de Osíris.

O jogo contará com seis peças, e para jogar-lo faz-se necessário que os alunos dividam-se em grupos. Dessa maneira, ao fim da atividade, os pontos de cada grupo serão contabilizados, e dessa forma, serão definidos os vencedores. O final do jogo funcionará como um pequeno julgamento, assim como, para alcançar o Aaru o morto precisava que seu coração fosse mais leve que a pena da deusa Maat, o grupo que possuir a menor pontuação, será o vencedor. O papel do docente no jogo será fundamental, a priori é necessário que o mesmo apresente o conteúdo aos estudantes, posteriori o seu papel será de mediador observando os alunos, tirando dúvidas e principalmente conversando e explicando aos alunos as situações postas no jogo. Para dessa maneira, contribuir com o aprendizado de cada aluno.

Esperamos que as situações que serão apresentadas no jogo leve ao estudante a imaginar, interagir e integrar a diversão com o conteúdo. E para que isso se realize é necessário que o docente trabalhe previamente a temática com eles em sala. Além disso, conjecturamos a efetivação do previsto na BNCC, realizando essa ligação entre a imaginação e o conteúdo, possibilitando maior interação entre os discentes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Utilizamos como fonte principal após definir a temática do jogo, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, a partir dela podemos definir em qual série será aplicada, a linguagem que utilizaremos a partir da faixa etária dos estudantes e as etapas para sua realização em sala. Além disso, para o desenvolvimento do jogo faz-se necessário à leitura e análise obras que contem a história do antigo Egito, sobre a cultura dessa região em determinado período e a abordagem do ensino a partir do lúdico.

¹⁴ Morada das almas que passaram pelo julgamento de Osíris.



Para demonstrar toda contribuição positiva que o ensino lúdico pode proporcionar aos estudantes e como eles podem desenvolver habilidades sociais e cognitivas a partir desse meio de ensino. Utilizamos assim, textos da autora Tânia de Ramos Fortuna, *Sala de Aula é Lugar de Brincar?* e *Brincar é Aprender*, nos presentes textos a autora aborda a importância do lúdico e como os alunos aprendem sem saber que estão aprendendo. Além disso, outra leitura fundamental para inserção dele em sala foi o capítulo *Promissores Canteiros de Clio* do autor Antônio Carlos Figueiredo Costa, que desenvolve meios de ensinar história a partir do lúdico, utilizando teatro, jogos e histórias em quadrinho, visando à construção social em torno deles e como desenvolvê-lo em sala de aula.

Utilizamos também o artigo de Ubiratan Rocha *reconstruindo a história a partir do imaginário do aluno* presente na obra *Repensando o ensino de historia*, organizada por Sonia L. Nikitiuk, que explica como é necessário que o professor não apenas conheça o assunto a ser trabalhado em sala de aula, mas também diferentes metodologias que podem aproximar o aluno do assunto que esta sendo trabalhado em sala. Somado a isso, para abordar a história antiga, utilizamos Pedro Paulo Funari responsável pelo artigo *A renovação da história antiga* contido no livro *história na sala de aula*, organizado por Leandro Karnal, acaba sendo contada de maneira idealizadora e estereotipada, e devido a isso é preciso que o ensino de história acerca dessas civilizações seja modificado para que se tenha uma visão geral do que foi a sociedade antiga que esta sendo estudada, incluindo crenças, costumes, cultura e cotidiano. Saindo do ideal de que essas civilizações eram dominadoras e apenas estavam interessados em conflitos e expansão territorial.

Por fim, para explicitar a importância, e didática fornecida por jogos, utilizamos a obra organizada por Marcelo Giacomi e Nilton Mullet, *Jogos e ensino de história* que nos ajuda a compreender quais as conexões e o desenvolvimento que podemos atingir, como a interação e integração dos alunos, os questionamentos e curiosidades decorrentes da atividade. Ademais, a obra nos fornece informações básicas para a criação e o uso de jogos em sala de aula, voltados para o ensino de história. A obra escrita por Rosely Palermo Brenelli, *O jogo como espaço para pensar*, também é de grande importância, para compreender os efeitos dos jogos sob os alunos, e como utiliza-los para despertar o interesse no alunado e fazer com que aprendam.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da promulgação da Lei nº 10.639, em 2003, que no artigo 26-A declara que “Nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira”¹⁵. Sendo assim, o ensino de história e cultura africana é obrigatório nas escolas de território nacional. Desse modo, o jogo será criado para trabalhar a história do antigo Egito e sua cultura a partir das situações que serão apresentadas ao longo do percurso criado. A ideia principal dessa atividade é unir o lúdico e a história para assim fazer com que os alunos, que tenham, a experiência de participar da atividade aprendam se divertindo, tendo em vista que o jogo é uma ferramenta que pode auxiliar na aprendizagem, além de proporcionar um novo estilo de ensino, se distanciando do método tradicional e expositivo.

Assim, de acordo com Nilton Mullet Pereira e Marcello Paniz Giacomoni “Nesse ato de jogar, os estudantes estão na origem dos conceitos, pois que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, aos antigos presentes”¹⁶ A história se integra ao jogo, e passa a interagir com aluno a partir das problemáticas apresentadas, ganhando vida no imaginário do aluno, e desse modo, construindo a ideia do antigo Egito, na mente de cada discente, criando também questionamentos e curiosidade sobre os assuntos trabalhados. Além disso, a atividade é um desafio, uma meta que o aluno irá sentir interesse em cumprir e, desse modo, acompanhara todas as situações que surgirem no jogo, absorvendo e interagindo não apenas com a atividade proposta, mas também com os colegas.

Chateau considera o jogo como uma atividade séria que nasce da vontade em que há um esforço e uma tarefa para se cumprir uma prova. Por meio dele, a criança aprende o que é uma tarefa, organiza-se, porque há um programa imperativo que a si mesma se impõe com um caráter de obrigação moral. Ao jogar, a criança aceita um código lúdico com um contrato social implícito.¹⁷

O tabuleiro do jogo será estruturado sob o mapa do Egito, proporcionando ao aluno e ao professor o diálogo a respeito da localização do Egito. Notamos a

¹⁵ Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.639.htm

¹⁶ (MULLET; PANIZ. 2018, p.15)

¹⁷ (BRENELLI. 1996, p. 20-21)



importância de correlacionar o jogo com a geografia local, a partir da análise de livros didáticos realizados pela autora Viviane Aparecida da Silva Paiva (2016), ao qual constam algumas hesitações dos livros em abordar de forma clara e direta alguns aspectos da história do continente africano, entre eles, a localização do Egito. Em sua análise a autora revela que:

O mapa do Egito não o situa em lugar algum para o aluno do 6º ano que está iniciando os seus estudos de história e ainda não desenvolveu uma concepção espacial, esta imagem não esclarece, ao contrário, gera maior dúvida sobre a localização deste povo. Na página seguinte, os autores trazem um texto complementar sobre o Egito atual, novamente nem o texto e muito menos o mapa apresentado trazem o Egito na África.¹⁸

Com a finalidade de preencher essa lacuna e compreender as determinações da BNCC em relação ao ensino de História, ao qual afirma que “é fundamental considerar a utilização de diferentes fontes e tipos de documento (escritos, iconográficos, materiais, imateriais) capazes de facilitar a compreensão da relação tempo e espaço”¹⁹. Sendo assim, o jogo utilizará como tabuleiro o mapa indicando na legenda qual continente o Egito se encontra. O professor por sua vez, poderá trazer a tona durante o jogo informações acerca das cidades do antigo Egito, como por exemplo, falar sobre os diversos templos espalhados pelo Egito, ou sobre as diversas construções bastantes conhecidas como a esfinge localizada em Gizé.

Por fim, é evidente que jogos são uma das linguagens sociais da atualidade, principalmente nos aspectos digitais. Jogos como League of Legends permite que os jogadores interajam em chats, montem equipes, desenvolvam habilidades de liderança e sociabilidade, além disso, o jogo permite que o jogador esteja em constante aprendizado com as atualizações e os personagens que o compõe. Sendo assim por que não integrar essa nova linguagem ao dia a dia escolar, permitindo que os estudantes desenvolvam essas mesmas habilidades e competências com os conteúdos programáticos? Tal relação já é apresentada na BNCC como uma forma de aprendizagem e interação:

É imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), [...] Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de

¹⁸ (PAIVA.2016,P. 54)

¹⁹ (BNCC.P.398)



promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes.²⁰

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mundo esta em constante mudança, e desse modo, os métodos de ensino precisam mudar e se adequar as novas gerações, portanto, a criação de novas metodologias para utilizar em sala de aula é necessária. Ademais, os alunos e alunas precisam entrar em contato com as tematicas trabalhadas em sala de aula de maneira na qual interajam com o conteúdo. O jogo é uma ferramenta na qual possibilita esse contato. Tendo em vista que, ao longo do percurso do tabuleiro, alunos e alunas interagem com a história do antigo egito, e desse modo, estabelece um contato com o cotidiano dos antigos egipcios e com a história que esta sendo ensinada, além de proporcionar uma aula diferente e divertida.

REFERÊNCIAS

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164

GIACOMI, Marcelo Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história.** Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/174705/001065511.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 08/11/2019

COSTA. Antônio Carlos Figueiredo. **Promissores Canteiros de Clio: Teatro, Jogos e Quadrinhos (HQs) Como estratégias ao ensino da história.** In. BUENO, André; CREMA, Everton; ESTACHESKI, Dulceli; NETO, José Maria de Sousa. Aprendendo História: Mídias. União da Vitória: Edições Especiais Sobre Ontens, 2019. ISBN: 978-85-65996-69-3. Disponível em <www.revistasobreontens.site> . Acesso em: 28 de novembro de 2019.

PAIVA, Viviane Aparecida da Silva. **O EGITO COMO COMPONENTE CURRICULAR: DESAFIOS E POSSIBILIDADES NO ENSINO DE HISTÓRIA DA ÁFRICA.** Orientador: Profa. Dra. Luzia Marcia Resende Silva. Dissertação - UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, REGIONAL CATALÃO, 2016. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/623/o/Disserta%C3%A7%C3%A3o_-_Viviane_Aparecida_da_Silva_Paiva_-_2016.pdf. Acesso em: 28 ago. 2020.

²⁰ O Ensino Fundamental no Contexto da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular - BNCC



O Ensino Fundamental no Contexto da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular-BNCC. Disponível em:<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental>>. Acesso em: 21 de Março de 2019

GIACOMONI, Marcello Paniz. PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013.

NIKITIUK, Sonia. **Repensando o ensino de história.** 7.ed. Cortez, 1996.

ROCHA, Ubiratan. **Reconstruindo a História a partir do imaginário do aluno.** In: Repensando o ensino de História. 11. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

BITTENCOURT, Circe. **Ensino de história: fundamentos e métodos.** 2.ed. São Paulo. Cortez, 2008.

KARNAL, Leandro (org). **História na sala de aula: conceitos praticas e propostas.** 5.ed. São Paulo.: contexto, 2007.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar.** 8. Ed. Campinas: Papyrus, 2008.

Base Nacional Comum Curricular -BNCC. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 28 de Agosto de 2020.