



O USO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA: UMA AULA DE HISTÓRIA SOBRE POPULISMO E DITADURA MILITAR

¹Andréa Maria da Silva, UFCG.

RESUMO

O presente artigo pretende apresentar uma narrativa de um ensino de história aliado ao lúdico, a partir da inserção dos jogos como ferramenta pedagógica do componente curricular História. Possibilitando que os (as) alunos (as) possam aprender e se conectar com os assuntos da disciplina de uma forma dinâmica e atrativa. Para compreender de forma dinâmica e lúdica o encerramento do assunto Populismo e Ditadura Militar, ambos compreendidos no livro didático de História pertencente ao 9º ano do Ensino Fundamental II, construí um jogo, intitulado “Fotografia *versus* Descrição”, onde os (as) alunos (as) foram convidados (as) a refletir qual foi a pauta mais importante que cada presidente elaborou durante o período que governou o Brasil. A fundamentação teórica deste trabalho compreende os estudos relacionados ao ensino de História que tem como autores Andrade (2007), Fonseca (2003) e Silva (2020). No campo da utilização dos jogos, Araújo (2019), Caillois (2017), Giacomoni (2013) e Huizinga (2010). Sobre a inserção de políticas públicas na educação Libâneo (2012). A construção deste artigo se deu a partir de um relato de experiência vivenciado em uma turma do 9º ano do ensino fundamental II da Escola Coração de Estudante, situada no bairro de Afogados na cidade do Recife/PE. O campo dos jogos na educação, e aqui especificamente para as aulas de História, é um campo extremamente amplo e de uma metodologia que pode se tornar aliada do (a) docente, não apenas por se tratar de uma dinâmica interativa, mas sim de atribuir ao jogo um caráter educativo.

Palavras-chave: Jogos, Ensino de História, Didática, Política.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como principal objetivo apresentar uma narrativa de um ensino de história aliado ao lúdico, a partir da inserção dos jogos na aprendizagem formal do componente curricular história. A justificativa aqui implícita vem de apresentar a vivência enquanto professora, onde construí um jogo de diagnóstico e revisão em formato de cartas, a partir dos questionamentos de não entendimento do assunto através dos (as) alunos (as) numa turma do 9º ano da ²Escola Coração de Estudante, situada no bairro de Afogados na cidade do Recife/PE.

¹Mestranda do Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, andreahistoria2@gmail.com

² Escola particular, de pequeno porte, situada no bairro de Afogados em Recife/PE. Lecionei como Professora de História entre os anos de 2018 e 2019.



No ambiente escolar, novas tecnologias para uma aprendizagem fora do eixo sala de aula com aulas expositivas, estão postas no dia a dia dos (as) professores (as), não que este momento seja importante, mas no contexto escolar os (as) professores (as) se deparam com novas necessidades. A utilização de um filme, uma música, uma fotografia, um documento não escrito, a exemplo dos museus e seus objetos, são alguns exemplos para inserir as mídias em sala de aula. Para tanto, a proposta deste trabalho é apresentar os jogos no ensino de História como um instrumento didático na prática docente, onde este pode ser inserido nos conteúdos.

A disciplina História envolve reflexão, criticidade, construção de narrativa de espaço – tempo e ressignificações. Para que haja um envolvimento dessas discussões e reflexões alguns pesquisadores incluíram a utilização de jogos no ensino de suas disciplinas.

A partir da década de 1990, estabeleceu-se um diálogo entre a pesquisa em educação no Brasil e pensadores que tematizam o jogo como prática cultural humana, tais como Huizinga (2014), Roger Caillois (2017) e com a obra de pesquisadores sobre as relações entre jogos e educação como Gilles Brougère (2003) e Jean Vial (2015). A pesquisadora Tânia Ramos Fortuna (2003, 2011a, 2011b, 2012, 2013, 2017) também se destaca no campo ao investigar aspectos teóricos sobre jogos, brincadeiras, formação de professores, jogos na educação infantil e a relação entre jogos e educação no pensamento ocidental. (SILVA; et.al. 2020, p. 378).

É neste contexto que surge a utilização dos jogos no ensino de História. Problematizadores, inovadores, críticos e pensativos, estes jogos trazem consigo elementos pedagógicos para uma nova tendência metodológica, utilizando teoria, criatividade e conflitos mediadores que são fundamentais para o entendimento do aluno. A metodologia utilizada para compor este trabalho foi o de apresentar o jogo “Fotografia *versus* Descrição” como forma lúdica durante o assunto Populismo e Ditadura Militar.

Partindo da ideia de aliar o livro didático disponível na escola, e utilizando-se também de filmes e músicas para a compreensão do assunto e em consequência a utilização do jogo como forma de concretizar o ensino-aprendizagem. O jogo que é um aliado do ser humano na construção de suas relações sociais, faz parte da cultura e é utilizado como ferramenta de diversão, possui características próprias, linguagens inovadoras e acarreta em um papel importante na nossa sociedade. Os formatos de jogos que possuem características de competição, intensidade e raciocínio, são há muito tempo utilizados na educação, como uma forma de aprimorar os conhecimentos e trazer ludicidade. Portanto, a proposta desta inserção de dinâmica é apresentar os jogos como formato didático possível nas aulas de História. Não há um formato prático de se reinventar em sala de aula, cada professor tem seu modo de



ensinar e consequentemente criar/innovar no conhecimento do (a) aluno (a). A construção do conhecimento inicia-se no momento em que o (a) professor (a) está aberto a ensinar ao aluno (a) da forma mais prática possível. A educação é um direito de todos e é a principal ferramenta para a construção de um cidadão questionador e reflexivo. A partir das reflexões de que o jogo é uma ferramenta didática que contribui para o aprendizado dos estudantes, bem como insere uma nova prática no dia a dia do (a) professor (a), acrescenta-se então um novo modo de inserir ludicidade durante as aulas. A escola, pode juntamente, com todos os professores e professoras promover intervenções interdisciplinares, conectando assuntos de todas as disciplinas e formulando jogos em formato de feira ou numa ação educativa. O campo dos jogos na educação, e aqui especificamente para as aulas de História, é um campo extremamente amplo e de uma metodologia que pode se tornar aliada do (a) professor (a). Não apenas por se tratar de uma dinâmica interativa, mas sim de atribuir ao jogo um caráter educativo. A fundamentação teórica deste trabalho compreende os estudos relacionados ao ensino de História que tem como autores Andrade (2007), Fonseca (2003) e Silva (2020). No campo da utilização dos jogos, Araújo (2019), Caillois (2017), Giacomoni (2013) e Huizinga (2010). Sobre a inserção de políticas públicas na educação Libâneo (2012).

Partindo do estudo do historiador holandês Johan Huizinga (1872-1945) em seu livro *Homo Ludens* (1ª edição - 1938), onde o mesmo infere que os jogos não são apenas um produto para o divertimento, mas sim que eles fazem parte da forma como nós raciocinamos, bem como que a cultura da sociedade carrega um caráter de jogo.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo 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, 2010, p. 33).

Para Huizinga (2010, p. 11), o jogo possui algumas características principais, a primeira delas é o fato de ser livre, de ser ele próprio a liberdade. A segunda característica é a de que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”, pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. O autor busca desenvolver a tese de que o jogo possui características que podem soar como uma função cultural. Surge então, segundo Huizinga (2010) a terceira característica:

O jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. (HUIZINGA, 2010, p. 12).



Igualmente, o autor ainda apresenta a quarta e última característica do que é um jogo.

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (HUIZINGA, 2010, p. 13).

Portanto, a partir da análise destas características apresentadas por Huizinga (2010) podemos entender que o jogo possui um caráter de conhecimento, liberdade, utilização do tempo, bem como regras. Ainda partindo da proposta de jogo para Huizinga (2010, p. 16), infere que: “Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.”

A construção do conhecimento se inicia durante as aulas e é no momento de jogar que o aluno põe em prática o conhecimento adquirido anteriormente. A utilização dos jogos, parte do princípio que o momento de jogar pode estimular potencialmente novos conhecimentos para os (as) alunos (as). Portanto, o presente artigo tem como objetivo apresentar uma forma lúdica de consolidar o conhecimento da disciplina História, tendo como fonte didática os jogos no ensino de História. Estabelecendo uma conexão entre o ensinar e o aprender, promovendo a construção do conhecimento a partir dos jogos.

Vivemos constantemente acessando recursos tecnológicos, seja em casa, na rua, ou na hora do intervalo na escola. A internet está entre nós, absorvendo cada dia mais nosso tempo. Na prática docente, estes meios midiáticos são de extrema importância para facilitar o processo de aprendizagem dos conteúdos pelos (as) alunos (as). Os (as) docentes estão a todo momento buscando novas metodologias para que o tema da aula se torne cada vez mais compreensível para o (a) aluno (a).

Os psicólogos lhes reconhecem um importante papel na história da autoafirmação na criança e na formação de seu caráter. Jogos de força, destreza, de cálculos são exercícios e treino. Tornam o corpo mais vigoroso, mais flexível e mais resistente, a visão mais afiada, o tato mais sutil, o espírito mais metódico ou mais engenhoso. Cada jogo reforça, exacerba, algum poder físico ou intelectual. Pelo viés do prazer e da obstinação, torna fácil o que antes foi difícil ou extenuante. (CAILLOIS, 2017, p. 24-25).

Para tanto é necessário que haja uma pesquisa e um conhecimento no que se refere a inserção destas novas metodologias em sala de aula, entendendo assim as necessidades de cada turma ou de cada proposta que se alinhe com a temática a ser estudada.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

E como alinhar os jogos aos conteúdo programático, sem dispersar ou transformar o momento em pura “brincadeira”? Uma possibilidade é promover dinâmicas em formatos de Quiz (perguntas e respostas), jogos de revisão, jogos de diagnósticos de aprendizagem, jogos de diagnóstico relacional e jogos de desenvolvimentos conteúdos/conceitos, estes exemplos devem ser formulados com base em cada assunto que o (a) professor (a) irá ensinar aos (as) alunos (as). Para cada jogo ou possibilidade de transformar uma dinâmica em um jogo, o (a) professor (a) deve pensar: qual a finalidade do jogo? qual a motivação? qual será a melhor forma de jogar?

Para responder estas questões o (a) professor (a) deve pesquisar e planejar cada movimento que o jogo terá, o conhecimento é o objetivo final. É importante se pensar que os jogos no ensino de História, devem ser elaborados com a utilização de pesquisas, baseando sua construção em objetos históricos, narrativas orais, livros, artigos, trabalhos acadêmicos, dentre outros formatos de se pesquisar História.

Atualmente, muitos estudantes, vivem conectados por muito tempo, seja estudando, lendo um livro, conversando com os colegas por aplicativos de mensagens, tirando fotos e muitos deles costumam ter o hábito de jogar.

A crianças que até metade do século XX brincavam na rua, no quintal, nas praças, encontram poucas ocasiões para praticar atividades ou jogos e brincadeiras fora do próprio domicílio. A sociedade de consumo de massa foi responsável por transformações sobre as características da infância e dos objetos consumidos pelas crianças para brincadeiras. Atualmente crianças e adolescentes especialmente dos estratos médios, se acostumaram ao tipo de jogos individuais eletrônicos que requerem pouca construção imaginativa ou ainda aos jogos esportivos em clubes *ou play grounds*. (ANDRADE, 2007, p. 93).

Neste caso, o uso de jogos será utilizado como recurso pedagógico para a construção de estratégias de ensino-aprendizagem em sala de aula. Toda via, deve-se observar se no momento da aplicação da nova prática, os (as) alunos (as) correspondem ao que o (a) professor (a) planejou, diante desta reflexão cabe ao (a) professor (a) intervir numa nova proposta.

Assim, ao propor práticas lúdicas em sala de aula, o docente não tem qualquer garantia de que todos os alunos alcançarão algum estado de ludicidade. Da mesma forma, importa salientar que não se pode afiançar que qualquer outra estratégia didática necessariamente terá um alcance global. Em suma, portanto, o investimento em práticas lúdicas na sala de aula pode ser entendido apenas enquanto possibilidade



educativa. Seus resultados devem ser objeto de investigação do docente comprometido em averiguar a viabilidade desse caminho educacional diante do objeto que se pretende abordar em sala de aula. Cabe a ele, numa eventual ineficácia da prática proposta, buscar outras estratégias didáticas. (ARAÚJO, 2019, p. 81).

Ao (a) professor (a) cabe a motivação para que os (as) alunos (as) sejam convidados a elaborar junto com ele (a) o jogo. Dessa forma, o (a) aluno (a) participa do planejamento, do processo de criação e da execução do jogo, tornando-o (a) protagonista de toda esta construção.

Qual a função do jogo na escola? A resposta pode ser simples (mas não simplista): o jogo é feito para brincar e brincando também se aprende. Ainda que seja difícil prever todos os resultados de um jogo, sua prática implica ganhos cognitivos que podem se relacionar às aprendizagens escolares. (GIACOMONI, 2013, p. 150).

Com base no processo de criação de um formato de jogo durante as aulas, pode-se promover novas práticas de ensino e criação de instrumentos didáticos para o ensino de História. Deve-se observar se tais jogos podem ser elaborados no ambiente escolar, muitos deles não precisam de altos recursos para serem elaborados. Segundo Fonseca (2003, p. 163-164) “deve-se ter a preocupação em atentar para as possibilidades, os riscos, ciladas, vantagens e desvantagens destas diferentes linguagens, servindo assim como base para o entendimento também dos jogos como fonte de metodologias nas aulas de História.”

A formação docente, o projeto pedagógico, e a infraestrutura da escola são pontos a serem discutidos no momento de se pensar em elaborar um jogo que necessita de maiores recursos. Cabe ressaltar, que há jogos com mais inovações tecnológicas, onde há a utilização de computadores, softwares e layout diferenciados, exigindo uma estrutura tecnológica maior da escola para que haja a utilização e possivelmente a elaboração. Abre-se aqui uma observação para o pensamento de que os jogos de computador são mais eficazes ou mais atrativos para os (as) alunos (as). No entanto, o que se deve pensar é a forma de apresentar o jogo.

Apesar deste recurso estar nas mãos da maioria dos jovens, há uma enorme parcela que não tem condições financeira de arcar com o valor de um smartphone ou de um computador. A acessibilidade a estas tecnologias é um fator determinante para que alunos (as) tenham a oportunidade de continuar aprendendo. Embora muitas escolas disponibilizem de projetos de inserção de tablets, computadores, dentre outros equipamentos para este fim, a realidade destes estudantes ainda não comporta este(s) recurso(s). Portanto, esta pesquisa demonstra que não apenas os jogos digitais são uma maneira de inserção destas mídias, como



também jogos em formatos mais acessíveis para que a maioria dos (as) alunos (as) possam ter acesso a estas ferramentas didático-pedagógica.

Tanto os jogos confeccionados de forma mais simples, quanto os elaborados nos computadores podem contar com a colaboração dos (as) alunos (as). Esta participação transforma-os em sujeitos ativos. Não há aqui juízo de valor, para jogos elaborados no computador ou de forma artesanal que são aqueles mais simples, como os de tabuleiro e cartas, que são confeccionados com a utilização de materiais de uso cotidiano, como papel, cartolina, cola, emborrachado, tinta e brilho onde também deixam o jogo esteticamente bonito.

O jogo, que desde sua criação é um estímulo para promover recursos sensoriais, manuais e criativos para o ser humano é parte da cultura de muitos países. Estes jogos podem ser de tabuleiro, de carta, em formato virtual, etc. Segundo, Huizinga, (2010, p. 3), “O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido.” A Revolução de informações e transformações na dinâmica das sociedades contemporâneas, gerou uma necessidade de uma mudança na estratégia de aprendizagem. Sendo assim, iniciou-se o acesso a múltiplos recursos em sala de aula para que os (as) alunos (as) e professores pudessem entender de uma forma mais dinâmica os conteúdos do seu componente curricular, ocasionando assim, uma maior facilidade na compreensão dos conteúdos por parte dos (das) alunos (as). Esta também é uma forma de articular as mídias aos conteúdos programáticos da disciplina. Implementando uma agenda de conteúdos aliada aos recursos midiáticos disponíveis. Compreende-se assim a narrativa de Andrade (2007) “O educador, enquanto intelectual consciente dos objetivos e meios para o processo de ensino-aprendizagem pode dirigir, propor, e planejar novas estratégias adequadas as possibilidades e limitações da escola e da comunidade em que exerce sua função.” (ANDRADE, 2007, p. 4).

Portanto, a partir desta reflexão, há a possibilidade de inserir novas rotinas pedagógicas para determinadas situações nas aulas expositivas ou extraclasse. Ou seja, cada escola dispõe de estrutura, organização e políticas diferentes, uma determinada escola pode proporcionar aos estudantes uma metodologia mais inovadora com um maior teor de recursos tecnológicos. Outra escola, pode não dispor da mesma infraestrutura, no entanto, o professor



poderá proporcionar ao aluno este conhecimento com um recurso mais acessível, atendendo assim as necessidades da sua proposta pedagógica.

Nesse sentido, segundo Libâneo (2012):

A equipação da eletrônica da escola constitui, todavia, apenas a ponta do iceberg que a revolução tecnológica representa para o campo educacional. É preciso mergulhar e ir mais fundo nas razões, impactos e perspectivas dessa revolução para a educação e, especialmente, para a escola, de modo que se possam avaliar as políticas educacionais que incluem a equipação eletrônica ou a propagação dos multimeios didáticos. (LIBÂNEO, 2012, p. 123).

Para que haja um apoio a este formato de aprendizagem e conseqüentemente uma maior inserção de alunos (as) em torno desta abordagem, o Estado deve investir em políticas públicas que acarretem ao (a) professor (a) um campo dinâmico no sentido de promover ações para inserir inovações em suas aulas, sejam elas um curso de formação, uma nova disciplina nos cursos de graduação, dentre outras possibilidades. A escola por sua vez, deve solicitar tais investimentos. A escola é um ambiente de grande interação, um ambiente formador de opiniões que precisa estar em consonância com as novas tecnologias.

Reconhecer que o ato de ensinar pode ser apresentado com diferentes técnicas é o caminho para novas metodologias. A utilização do livro didático não exclui a utilização do filme, da música, da xérox de um texto, do poema (entre outros). Todos estes podem fazer parte do processo pedagógico do professor, cabe entender como e para que o uso deste recurso servirá para que se possa alcançar o objetivo desejado.

Ao utilizar o jogo no ensino de História como ferramenta de aprendizagem, apresento aqui um jogo pedagógico, fruto de um relato de experiência na minha função no trabalho docente enquanto professora de História. A função basilar deste jogo é a aprendizagem que é característica fundamental no processo educativo do ser humano.

Para compreender de forma dinâmica e lúdica o encerramento do assunto *Populismo e Ditadura Militar*, ambos compreendidos no livro didático de História pertencente ao 9º ano do Ensino Fundamental II, construí um jogo de fácil confecção, onde os (as) alunos (as) foram levados a refletir qual foi a pauta mais importante que cada presidente elaborou durante o período que governou o Brasil. Estas pautas estavam distribuídas em cartas. Posteriormente, os estudantes iriam resgatar seus conhecimentos que foram abordados em aulas anteriores e empregar estes pontos específicos que foram relacionados ao assunto que fora compreendido anteriormente. Os (as) alunos (as) se sentem mais alegres quando há a inserção de um momento mais lúdico e divertido, durante as aulas. Mas eles (as) sabem que a rotina das aulas

expositivas também é importante e fundamental para a construção do dia a dia em sala de aula. Para finalizar o assunto sobre os presidentes da época do populismo e do período ditatorial brasileiro, elaborei um jogo intitulado ³“Fotografia *versus* Descrição”, a partir do recorte acima citado, que baseia-se em um jogo de diagnóstico e revisão em formato de cartas.

No decorrer da prática em sala de aula, havia a intenção de formular apenas uma revisão no quadro, ou elaborar um questionário de fixação. Não que este momento também fosse importante e pudesse trazer questionamento aos alunos (as), mas optei por montar um jogo. Observei que os (as) alunos (as) não estavam compreendendo o assunto. Por mais que a aula estivesse aberta para questionamentos, os (as) alunos (as) não conseguiam compreender o tema estudado.

⁴Foto 1. Fotografias:

Para elaborar o jogo, escolhi os presidentes dos períodos citados acima, tais como: Getúlio Vargas, Juscelino Kubitschek, Jango (João Goulart), Jânio Quadros e Eurico Gaspar Dutra do período Populista. Bem como, Costa e Silva, Castello Branco, Emílio Garrastazu Médice, Ernesto Geisel e João Baptista Figueiredo da Ditadura Militar. As fotografias foram impressas em formato de papel A4 de cor branca e impressão preto e branca. Elas foram coladas em uma folha de emborrachado preta e cortadas no formato quadrado. Cada fotografia era composta com o nome do presidente.



⁵Foto 2. Descrições.

As descrições estavam impressas em papel A4 na cor branca, impressas na cor preto e branco e coladas em uma folha de emborrachado na cor vermelha. Estas descrições eram

³ Jogo elaborado com recursos simples para propor uma prática criativa e levar conhecimento lúdico para os (as) alunos (as).

⁴ Foto das fotografias retirada pela autora do trabalho. A nível de conhecimento, optei por inserir neste trabalho fotos do jogo. Fotografias *versus* Descrições.

⁵ Foto das descrições retirada pela autora do trabalho. A nível de conhecimento, optei por inserir neste trabalho fotos do jogo Fotografias *versus* Descrições.



compostas por políticas públicas, leis e Atos Institucionais que cada presidente elaborou em seu governo⁶. Esta parte do jogo estava em formato de texto e o aluno teria que ler, entender e associar estas descrições a fotografia retirada anteriormente.

Tais descrições, estavam da seguinte forma para os presidentes do Populismo: “Varrer a corrupção”, “Criação da Petrobrás”, “Plano Salte”, “50 anos em 5” e “Plano Trienal e reformas de base”. Já para os presidentes da época da ditadura, as principais características foram: “Milagre econômico”, “Pacote de abril”, “AI-5”, “PAEG” e “Lei da Anistia”, dentre outras.



Como jogar ⁷Fotografia versus Descrição

Por se tratar de um jogo que foi elaborado em pouco tempo, ele possui apenas 20 cartas. 10 de um lado com as fotografias e 10 do outro com as descrições. Fica a critério do (a) professor (a) dividir a turma e propor um método avaliativo.

No momento que utilizei o jogo ele tinha caráter individual e não avaliativo, a principal função era a associação da aprendizagem que foi dada em aula anteriormente.

As fotografias devem estar viradas para cima, e as descrições viradas para baixo. Populismo deve ficar de um lado e Período Ditatorial de outro, no entanto, as descrições estavam misturadas. A partir do momento que uma fotografia era escolhida, seja qual lado fosse, o aluno teria que escolher uma descrição e virar, fazer a leitura e associar se aquele fato estava relacionado a foto do presidente retirada anteriormente. A critério de informação, é

⁶ Em minha prática docente, procuro expor que ambos os períodos ao qual o jogo se refere foram anos de ditadura militar, seja ela no governo de Getúlio Vargas (1930-1945), ou nos anos de chumbo da Ditadura Civil-Militar (1964-1985). O jogo traz, por exemplo, a explicação do Ato Institucional número 5 como o mais violento, arbitrário e censurador deste período.

⁷ O jogo intitulado “Fotografia versus Descrição” é um jogo para ser utilizado com alunos (as) do 9º do ensino fundamental II e 3º ano do Ensino Médio. Por se tratar de uma temática da disciplina História deste anos finais.



importante que o (a) professor (a), durante as aulas, apresente as imagens de todos os presidentes para os (as) alunos (as), para que possa facilitar a associação entre a fotografia e o momento de jogar. Caso a descrição não corresponda a fotografia retirada, o (a) aluno (a) passa a vez a outro (a) colega, que é escolhido pelo professor. Se o (a) aluno (a) corresponder corretamente a descrição e a fotografia, ele (a) poderá escolher um (a) colega para ser o próximo a jogar. Qualquer dúvida relacionada as descrições devem ser sanadas ao longo de cada rodada do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é um aliado do ser humano na construção de suas relações sociais. Faz parte da cultura e é utilizado como ferramenta de diversão, onde possui características próprias, linguagens inovadoras e acarreta em um papel importante na nossa sociedade.

Portanto, a proposta deste artigo foi o de apresentar os jogos como formato didático possível nas aulas de História. Dentre seus objetivos houve a proposta de trazer uma forma lúdica de se consolidar o conhecimento da disciplina História, tendo como fonte didática os jogos. Acrescenta-se a estas considerações que não há um formato prático de se reinventar em sala de aula. Cada professor (a) tem seu modo de ensinar e conseqüentemente criar/innovar no conhecimento do (a) aluno (a).

A construção do conhecimento inicia-se no momento em que o (a) professor (a) está aberto a ensinar ao (a) aluno (a) da forma mais prática possível. A educação é um direito de todos e todas e é a principal ferramenta para a construção de um (a) cidadão (a) questionador, reflexivo e crítico diante do seu e diante do coletivo. A partir das reflexões de que o jogo é uma ferramenta que possui uma didática inovadora e que contribui para o aprendizado dos estudantes, bem como insere uma nova prática no dia a dia do (a) professor (a), acrescenta-se então um novo modo de inserir ludicidade durante as aulas. O conhecimento permitido foi de extrema importância para observação de algumas dificuldades relacionadas ao campo de estudo aqui explanado, embora haja uma vasta quantidade de artigos, dissertações, teses e livros onde pesquisadores se debruçam a estudar a temática, é necessário que haja a inserção desta nova metodologia em sala de aula para que haja novos resultados a serem discutidos.

Abre-se aqui ainda, uma observação de que o gesto de elaborar/planejar um jogo não exclui outros formatos pedagógicos de ensino, alia-se a ele um estímulo para que haja uma



compreensão nos papéis de ensinar e aprender, tendo como fundamental finalidade a aprendizagem e as relações de compreensão dos saberes.

AGRADECIMENTOS: À Heitor, que me rega e me ilumina. Minha água e meu sol.

REFERÊNCIAS

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

ARAÚJO, Rodrigo Cardoso S de. “Nunca foi tão divertido descascar batatas”: os jogos como possibilidades a ser explorada no ensino de História. **Revista História**, histórias, v. 7, n. 13, jan-jun, 2019.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de história:** Experiências, reflexões e aprendizados. 1. ed. Campinas, Papirus, 2003.

GIACOMONI, Marcelo Paniz. PEREIRA, Nilton Mullet. (Org). **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013.

HUIZIGAN, Johan. **Homo Ludens:** O jogo como elemento da cultura. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. **Educação escolar:** políticas, estrutura e organização. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2012.

SILVA, Lucas Victor; et al. A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do ensino de história no Brasil: Um estudo do estado do conhecimento. **História & Ensino**, Londrina, v. 26, n. 2, p. 374-399, Jan./Jun. 2020.