



**JOGOS DE TABULEIROS NO ENSINO DE HISTÓRIA VOLTADOS PARA O
ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL TEN. COR. CÂNDIDO JOSÉ MARIANO
(CMPM V)**

Eline Valeria Oliveira Gomes ¹

INTRODUÇÃO

O Ensino de História desempenha um papel preponderante na educação de indivíduos e na formação de sociedades. Logo, compreender este contexto mediante ao processo de ensino-aprendizagem desde o ambiente escolar, é fundamental para o desenvolvimento social. Diante do exposto, compreende-se que o uso de Jogos de Tabuleiros como instrumento/técnica nas aulas de História é importante para o contexto de ensino-aprendizagem do ensino de História, auxiliando, portanto, ao aluno a compreender, de maneira divertida, lúdica e proativa, sobre importantes contextualizações dos conteúdos da citada disciplina.

Este trabalho teve suas premissas e perspectivas a partir de bases teóricas de Saviani (2007), Bain (2007), Elton (1996) e Andrade e Santos (2021). Os quais elucidam a relevância do ensino de História, bem como a importância das práticas educacionais para o processo de ensino-aprendizagem. E como os jogos de tabuleiro são recursos pedagógicos valiosos que podem ser utilizados de diversas maneiras no ensino de História.

Como objetivo geral, este projeto visou compreender a importância do uso de jogos de tabuleiros no Ensino de História para o Ensino Médio da escola Ten. Cor. Candido Mariano em Manaus-AM, na intenção de implementar um processo de ensino-aprendizagem dinâmico, lúdico, divertido e eficaz. E, como objetivos específicos visou compreender a relevância do ensino de história para a formação acadêmica e social dos alunos; entender a relevância dos jogos de tabuleiros como instrumento didático nas aulas de História, e, perceber a interação dos alunos entre si, com o professor e com os conteúdos ministrados através dos jogos de tabuleiro no Ensino de História.

Faz-se necessário ressaltar que este trabalho é atrelado a um projeto científico educacional implementado a partir do financiamento da FAPEAM (Fundação de Amparo à

¹ Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC)- Paraguai, elinevaleria@hotmail.com;



Pesquisa do Estado do Amazonas) e SEDUC-AM (Secretaria de Estado de Educação e Desporto), vinculado ao Programa Ciência na Escola (PCE) e realizado na Escola Estadual Tem. Cor. Cândido Mariano – CMPM V.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia deste projeto está atrelada a investigação qualitativa, de paradigma interpretativo, diante da perspectiva da etnometodologia, pois busca considerar e/ou compreender a importância do uso de Jogos de Tabuleiros no Ensino de História para o Ensino Médio da escola Ten. Cor. Candido Mariano em Manaus-AM, na intenção de implementar um processo de ensino-aprendizagem dinâmico, lúdico, divertido e eficaz.

Segundo Coulon (1995), a etnometodologia é a pesquisa empírica dos métodos que os indivíduos utilizam para dar sentido e ao mesmo tempo realizar as suas ações de todos os dias, sendo considerada como o estudo de atividades cotidianas triviais ou eruditas.

Ressalta-se que este Projeto se classifica, ainda, como natureza básica, de objetivos descritivos, utilizando dados subjetivos pela análise de conteúdo. A técnica/método utilizados para a implementação do mesmo é a confecção e uso de Jogos de Tabuleiros no Ensino de História na intenção de deixar as aulas mais dinâmicas, proativas, divertidas e eficazes.

De acordo com Andrade e Santos (2021), os jogos de tabuleiro são uma forma divertida e envolvente de ensinar história, pois permitem que os alunos participem ativamente da aprendizagem. Assim sendo, os alunos podem se envolver com o conteúdo de forma mais imersiva do que simplesmente ouvindo uma palestra ou lendo um livro.

Assim, este trabalho buscou a construção de 3 jogos de tabuleiros no Ensino de História e executá-los durante as aulas de História no Ensino Médio. Jogos que tiveram suas perspectivas voltadas para: 1 jogo sobre “A Redemocratização do Brasil após a Era Vargas” e 2 jogos sobre “Guerra Fria”.

Destaca-se que 3 alunos da 3ª série do Ensino Médio colaboraram com a construção destes jogos. Para a confecção destes jogos foram utilizados auxílio de programas de Inteligência Artificial (I.A.) e materiais de papelaria. Sendo que, estes jogos foram explicados e “jogados” nas aulas de História para 10 turmas da 3ª série do E. Médio e se estendeu para 10 turmas do 9º ano do Ensino Fundamental 2, haja vista que estas turmas possuem em seus conteúdos programáticos os mesmos conteúdos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de história é essencial para cultivar uma compreensão profunda do mundo em que vivemos, promover o pensamento crítico e ético, e construir sociedades mais informadas, engajadas e tolerantes

Nesse sentido, Bain (2007), denota que os melhores professores sabem muito sobre o conteúdo teórico que deve ministrar. Porém, o mais importante é que esse professor saiba tais conteúdos, mas que os aplique os discuta em sala de aula de maneira crítica e dialógica.

Para Saviani (2007), o professor de História deve desenvolver suas habilidades dentro de sala de aula, de forma profissional, institucional, pedagógica e crítica para não somente repassar conteúdos a seus alunos, mas para repassar tais conteúdos de maneira didática, dinâmica e crítica, fazendo com que os discentes participem de maneira enfática à tais aulas. Auxiliando ainda no processo de formação do currículo escolar do Ensino de História, mas também no processo de formação social e humano deste indivíduo.

A partir do entendimento de que o processo de aprendizagem não é linear, permite ao professor uma gama de estratégias educacionais, as quais envolvem o lúdico, didático, criativo e proativo. Assim sendo, destaca-se o uso de jogos de tabuleiros no ensino de História para acrescentar de maneira perspicaz, eficaz e divertida o processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Andrade e Santos (2021), a utilização de jogos nas aulas de história é super interessante, pois possibilita uma quebra da monotonia do cotidiano escolar ao mesmo tempo que auxilia na compreensão de conceitos e dos processos históricos, desenvolvendo nos alunos a criatividade, a imaginação, a interação social entre os jogadores, troca de conhecimentos, estimula a empatia, além do favorecimento do respeito às regras.

Logo, entende-se que ao integrar jogos de tabuleiro ao ensino de história, os professores podem promover o engajamento dos alunos, estimular o pensamento crítico, aprimorar habilidades de colaboração e criar experiências de aprendizado memoráveis e significativas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Vale ressaltar que este é o resultado do projeto científico educacional desenvolvido a partir do financiamento da FAPEAM (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do



Amazonas) e SEDUC-AM (Secretaria de Estado de Educação e Desporto), vinculado ao Programa Ciência na Escola (PCE) e realizado na Escola Estadual Tem. Cor. Cândido Mariano – CPM V). Ressalta-se que o mesmo ainda está em execução, pois teve seu início em julho de 2024 e irá até dezembro do respectivo ano.

Como culminância, este trabalho, teve a elaboração de 3 jogos de tabuleiros no Ensino de História sobre os assuntos de “Guerra Fria” e “Redemocratização do Brasil após a Era Vargas” com a participação de 3 alunos da 3ª série do Ensino Médio. Os quais foram executados durante as aulas de História no Ensino Médio no período matutino. E, se estenderam para 10 turmas do 9º ano do Ensino Fundamental 2 no período vespertino. Pois possuem as mesmas temáticas em seus conteúdos programáticos.

Para a confecção destes jogos foram analisados os conteúdos, estudado formas de jogos de tabuleiro que poderiam ser encaixadas nas respectivas temáticas, a confecção dos jogos e, então, suas respectivas execuções. Com parte da verba financiada pela Fapeam, foram comprados materiais de papelaria para a confecção dos respectivos jogos.

Andrade e Santos (2021), afirmam que os jogos de tabuleiros podem ajudar os alunos a compreender melhor os eventos históricos, os contextos culturais e os conceitos importantes da história. Pois, ao jogar, os discentes podem vivenciar situações históricas e tomar decisões que refletem os desafios enfrentados pelas pessoas naquela época.

Destarte, identificou-se durante a execução dos jogos de tabuleiro a relevância dos mesmos no que se refere ao auxílio no processo de ensino durante as aulas. Pois, estes incentivam o pensamento crítico, a tomada de decisões e a resolução de problemas. Onde os alunos precisam planejar estratégias, avaliar opções e antecipar as consequências de suas ações, o que promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes.

Além de promover a interação social e a colaboração entre os jogadores. Haja vista que, os alunos podem discutir estratégias, compartilhar conhecimentos históricos e trabalhar juntos para alcançar objetivos comuns, o que fortalece as habilidades de comunicação e trabalho em equipe.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração e execução deste projeto, tiveram inúmeros benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente no que se refere ao ensino de História com as turmas do Ensino Médio e do 9º ano do Ensino Fundamental 2 na Escola Estadual



Cândido José Mariano (CMM V).

Haja vista que, compreendeu-se a importância do uso de jogos de tabuleiros no Ensino de História para o Ensino Médio da escola Ten. Cor. Candido Mariano em Manaus-AM, na intenção de implementar um processo de ensino-aprendizagem dinâmico, lúdico, divertido e eficaz. Bem como, compreendeu-se a relevância do ensino de história para a formação acadêmica e social dos alunos; entendeu-se a relevância dos jogos de tabuleiros como instrumento didático nas aulas de História e percebeu-se a interação dos alunos entre si, com o professor e com os conteúdos ministrados através dos jogos de tabuleiro no Ensino de História. Alcançado, portanto, todos os objetivos (Geral e específicos), elencados no Projeto de Pesquisa Educacional.

Assim sendo, percebeu-se um grande incentivo no processo de ensino-aprendizagem nos estudos de História, com os jogos de tabuleiro. Pois, pôde-se observar que as aulas ficaram mais dinâmicas, proativas, divertidas e com “ótimos resultados” quanto a perspectiva de aprendizados dos alunos.

Salienta-se que os impactos esperados deste projeto, no campo científico, são de gerar melhor entendimento do processo de ensino-aprendizagem por parte dos citados alunos com relação ao Ensino de História, a partir da utilização das técnicas de jogos de tabuleiros. Colaborando, assim, com o processo de formação acadêmica do meio científico dos mesmos. Pois, o campo científico necessita de mais produções que possam contribuir com a construção do conhecimento científico.

No que se refere aos impactos sociais, espera-se que a execução dos jogos de tabuleiro no Ensino de História e suas respectivas divulgações alcancem o conhecimento dos alunos e da sociedade, de maneira geral, quanto ao Ensino de História, onde possam perceber a importância de estudar História não somente para contemplar sua grade acadêmico/estudantil, mas para seu processo de formação social, crítico, política e ética.

Assim sendo, ressalta-se a valorosa contribuição dos jogos de tabuleiro com o processo de ensino-aprendizagem, especialmente, ao Ensino de História. Haja vista que, o uso destes jogos no ensino de História ajuda a tornar o aprendizado mais envolvente e divertido, ao mesmo tempo que ajuda os alunos a se lembrarem de eventos e conceitos históricos relevantes.

Palavras-chave: Ensino de História, Jogos de tabuleiro, Professor de História.



AGRADECIMENTOS

Agradecimento especial aos meus alunos Emanuelle, Leticia e Fabiano por suas valorosas colaborações com o processo de elaboração e confecção dos jogos de tabuleiro.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Viviane Cavalcante; SANTOS, Juliano Batista dos. Jogo de Tabuleiro para a Aprendizagem de História. *In: ANAIS PRINCIPAIS DO SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO (SEMIEDU)*, 29. , 2021, Cuiabá. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 1440-1451. ISSN 2447-8776.

AMAZONAS. Diário oficial do Estado do Amazonas. Disponível em: <https://www.fapeam.am.gov.br/editais/edital-n-o-0022024/>. Acesso em: 10 de Fevereiro de 2024 às 08:00h.

Bain, Ken. Lo que hacen los mejores profesores de la universidad. 2a. Ed. Universitat de Valencia, 2007.

BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Classificação Social. Disponível em <https://www.ibge.gov.br/> . Acessado em 13/01/2023 às 19h

COULON, A. **Etnometodologia**. Petrópolis: Vozes, 1995.

Elton, L., Criteria for teaching competence and teaching excellence in higher education. In Aylett, R. and Gregory, K., *Evaluating Teacher Quality in Higher Education*, The Falmer Press, London (1996).

SAVIANI, D. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2007.

VOLPATO, G. L. **Bases Teóricas para Redação Científica**. São Paulo: Cultura Acadêmica.Vinhedo: Scripta, 2007.