

# **ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021**

## **JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: EXPERIÊNCIAS DO PROJETO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA DE HISTÓRIA DA UNIOESTE/PR**

Claudia Monteiro

Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE

claumonteiro1983@gmail.com

Os jogos em geral apresentam um grande potencial enquanto metodologia para o ensino. Na área de História, servem para abordar questões da narrativa, dos cenários, dos personagens e acontecimentos, trazendo temas, tramas e questionamentos, familiarizando o estudante com determinadas linguagens, termos e imagens, além de inserir problematizações acerca de um tema de forma lúdica, interativa e desafiadora. Enfim, embalado pelo prazer de se jogar e pelo espírito lúdico, o jogo estimula a curiosidade e a participação do aluno na aula, fazendo-o refletir, além de se questionar e buscar saber mais sobre o assunto.

O uso pedagógico dos jogos ou a “gameficação” no ensino, se inclui no rol do que se chama hoje em dia de “metodologias ativas” que tem a intenção de envolver o aluno na aula, fazendo-o participar mais ativamente do processo de ensino-aprendizagem. Porém, esses são novos “nomes”, o que nos dá a impressão de novidade, para algo antigo e já amplamente pensado e discutido nas teorias pedagógicas. Essa mesma ideia está presente, por exemplo, na famosa formulação de Paulo Freire em sua “Pedagogia da Autonomia” quando o pedagogo defendia a interação e a participação do aluno no processo de ensino aprendizagem como forma de superar o ensino conteudista chamado por Freire de “educação bancária”.

## **ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021**

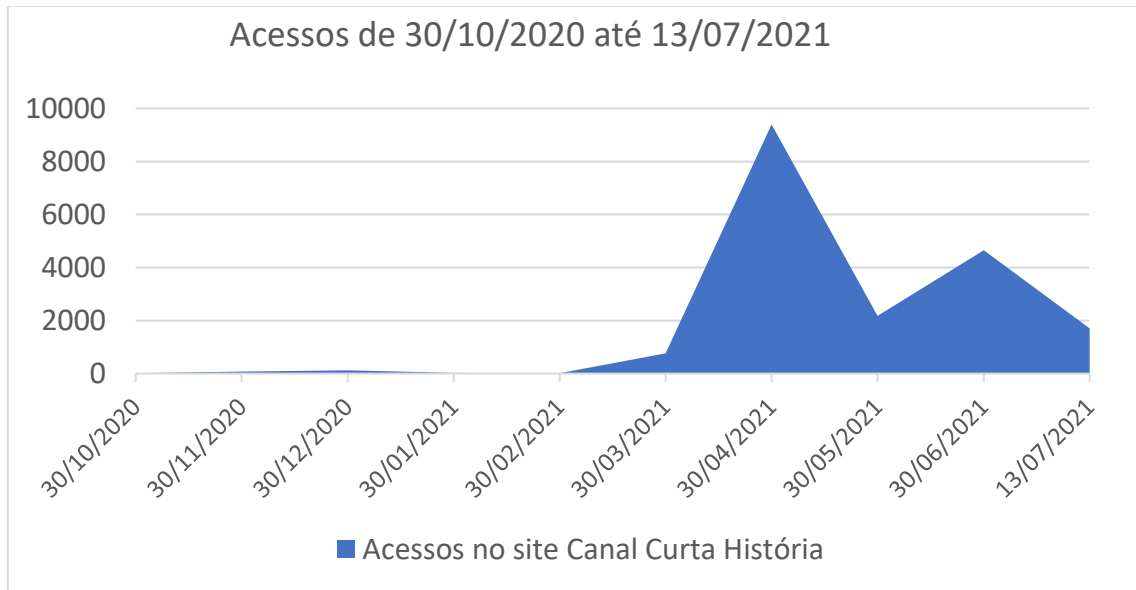
No entanto, observamos que na realidade escolar ainda é difícil superar esse modelo da “educação bancária”. Isso se deve às inúmeras dificuldades enfrentadas pelos professores em seu cotidiano: excesso de aulas, turmas e conteúdos, baixos salários, falta de investimento do estado na educação, desinteresse dos alunos, etc. Mas além desses problemas, já bem conhecidos e debatidos por todos que atuam na educação brasileira, observamos também a falta de materiais e recursos didáticos disponíveis e acessíveis aos professores.

E esse último aspecto, a carência de recursos didáticos, é uma falha que as universidades podem ajudar a sanar, pois, se não é novidade falar no uso de jogos no ensino, as tecnologias hoje disponíveis para a edição e confecção de jogos e o uso da internet no sentido de disponibilizar e compartilhar essa produção nos abre um novo leque de possibilidades, bem como nos indica um campo promissor de atuação.

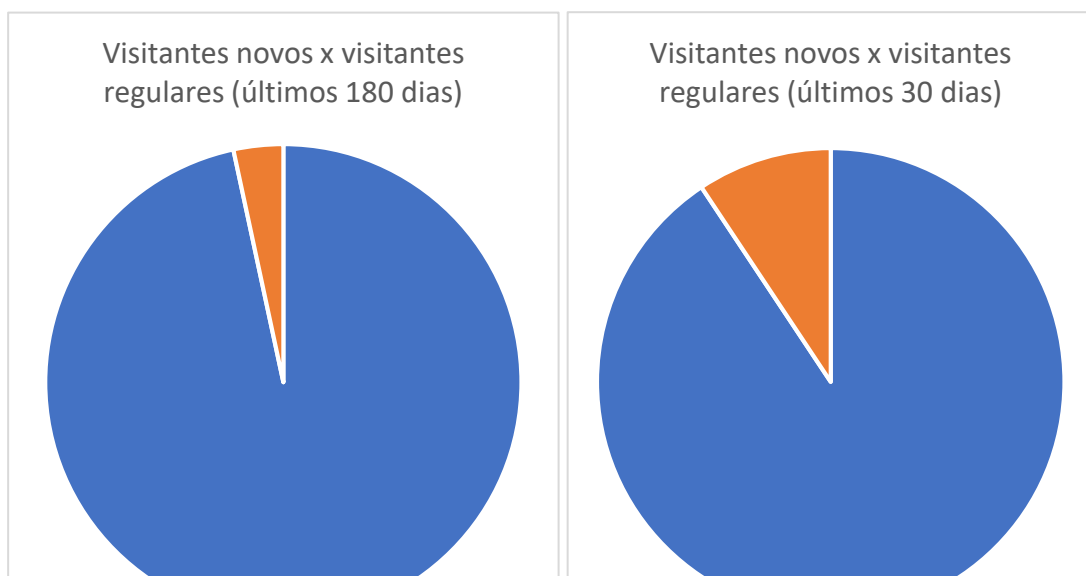
A presente reflexão é um esforço no sentido de sistematizar os dados e a experiência acerca de desenvolvimento, aplicação e disponibilização de jogos pedagógicos para o ensino de História via internet pela equipe do Projeto Residência Pedagógica de História da Unioeste (Universidade Estadual do Oeste do Paraná), bem como situar perante a bibliografia, o papel desempenhado pelo jogo na formação do aluno e seu potencial enquanto metodologia de ensino.

Desde o início do ano letivo de 2021, devido à necessidade de nos adaptar à realidade do ensino remoto, pela situação da pandemia de COVID-19, a equipe do projeto Residência Pedagógica tem trabalhado na elaboração e aplicação de jogos para o ensino de História e disponibilizado aos professores que atuam no ensino básico por meio do nosso site ([www.canalcurtahistoria.com](http://www.canalcurtahistoria.com)).

## ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021



A partir dos dados coletados sobre o tráfego (pelos relatório fornecido no próprio site), como número de acessos, podemos perceber pelo gráfico acima que, a partir do momento em que começamos a disponibilizar os jogos no site (março/2021) o crescimento de acessos se dá de forma acentuada o que nos indica uma enorme demanda por esse tipo de material didático. Nos últimos 6 meses nosso site teve 18.938 acessos, a grande maioria desses acessos se concentrando na subpágina de jogos (<https://www.canalcurtahistoria.com/conteudo-criatividade>). Se considerarmos que nosso público se restringe aos professores de História que buscam materiais para suas aulas e não a um público mais amplo, podemos avaliar esse número como bem elevado, o que mais uma vez confirma a existência dessa demanda, bem como o sucesso dessa empreitada, pois uma parte considerável dos acessos são de visitantes que retornam ao site, como podemos observar pelo gráfico a seguir, no aumento progressivo dos visitantes regulares em relação aos número de visitantes novos:



## **ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021**

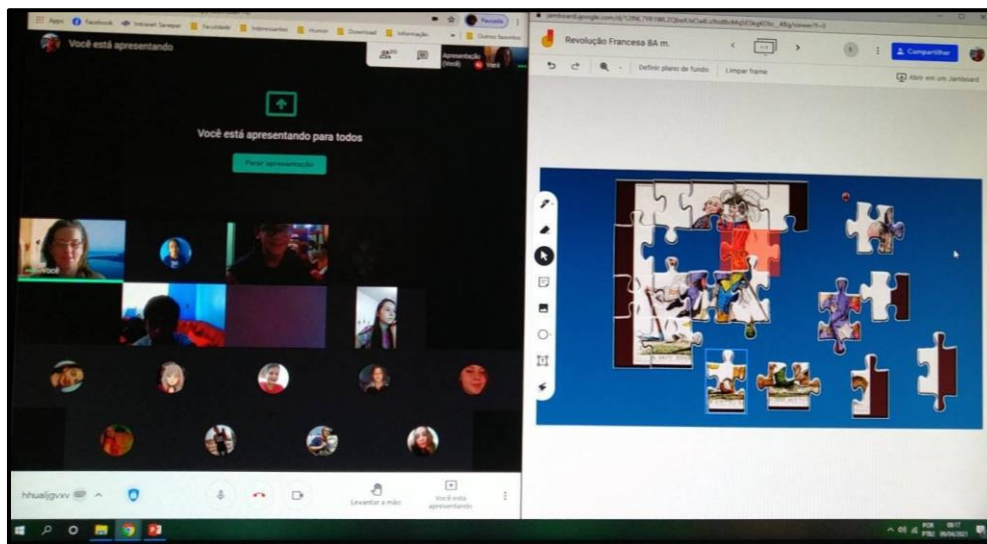
O nosso passo inicial no desenvolvimento de jogos para o ensino de História com a equipe do Projeto Residência Pedagógica se deu na conjuntura da pandemia e do ensino remoto. Visando contornar uma das principais dificuldades do ensino remoto que é a falta de interatividade e de participação dos alunos na aula, utilizamos o aplicativo do Google Jamboard para o desenvolvimento de jogos que pudessem ser jogados ao mesmo tempo pelos alunos da turma, como jogos de Quebra-cabeça e de Cartas e Tabuleiro. Nesse primeiro momento, pela situação da maior parte das escolas estarem funcionando no modelo integralmente remoto, vimos no Jamboard uma boa opção, por ser um aplicativo que já estava sendo muito utilizado nas aulas remotas como lousa interativa pelos professores, de fácil acesso, pois o Jamboard faz parte do pacote de aplicativos da conta Google.

Os jogos de quebra-cabeça pela simples satisfação de elucidar um mistério, um enigma (CAILLOIS, 2017, p. 117) e revelar a imagem ao completar o jogo, já captura a atenção do aluno para a aula e para a imagem revelada. Como podemos atestar pelo relato da professora de História Stefânia Schier, da rede pública de ensino do município de Medianeira (PR), que trabalhou com a turma do oitavo ano um dos nossos quebra-cabeças sobre a Revolução Francesa, cuja imagem a ser analisada era uma charge sobre a sociedade francesa no Antigo Regime:

Neste momento de Pandemia Covid-19, tivemos que nos reinventar. Nossas metodologias foram repensadas, melhoradas e adaptadas. Uma das melhores contribuições para minhas aulas, foram os jogos super educativos e divertidos do Canal Curta História. Meus alunos adoraram e aprenderam muito. (Relato de

# ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

experiência da prof. Stefânia Schier enviado via Facebook/Messenger em 24/06/2021)



Captura de tela da aplicação do Quebra-cabeça para o Google Jamboard na aula remota (09/04/2021)

O que nos chama a atenção nos relatos dos professores que responderam ao nosso formulário no site é a recepção dos alunos, sempre muito positiva, mesmo se tratando de jogos tão simples como os jogos de quebra-cabeça. Os jogos em geral têm o poder de empolgar os alunos, empolgação essa derivada do prazer de jogar, de se estar envolvido a tal ponto de não ver o tempo passar, por estar vivendo uma experiência significativa, percebida como fonte de excitação e evocação de sentimentos agradáveis. Podemos atestar esse aspecto, em um relato, enviado pela professora Caroline Broch, professora de História da rede privada de ensino no município de Tapera (RS), que aplicou de forma presencial, um dos nossos jogos de Tabuleiro “Terra à Vista”, sobre o tema da expansão marítima.

A ideia de usar o jogo do projeto Residência Pedagógica surgiu como uma forma de complementar e reforçar o conteúdo já estudado. O tema em questão fazia parte das grandes navegações e foi aplicado na turma do 7º ano. Ao aplicar o

# **ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021**

jogo para a turma ficou evidente o entusiasmo e o envolvimento, pois muitas vezes as aulas de História são muito teóricas e mesclar o conteúdo com metodologias lúdicas (neste caso o jogo) faz com que os alunos saiam um pouco da rotina e aprendam de outras formas. (Relato de experiência da prof. Caroline Broch enviado via WhatsApp em 22/06/2021)

Com a mudança da conjuntura a partir de maio/2021 e retorno gradual das aulas no modelo presencial e a implantação de ensino híbrido, no qual há um revezamento dos alunos, (parte da turma assiste a aula remotamente e parte da turma participa da aula de modo presencial) novos desafios e obstáculos nos apareceram, pois os jogos desenvolvidos para o Jamboard demandava que todos os alunos estivesse conectados ao computador ou ao celular, o que não é o caso do ensino híbrido.

Pesquisando alternativas no sentido de desenvolver jogos que atendessem a essa nova conjuntura, mas que também pudessem ser aplicados no modelo totalmente presencial, que fossem fáceis de serem aplicados e que pudesse ser acessível a um público amplo de professores, acabamos por nos aprofundar no uso de uma ferramenta muito conhecida, mas pouco utilizada para o desenvolvimento de jogos: o Powerpoint.

A principal vantagem do Powerpoint é o fato dele ser já muito conhecido pelos professores e não apresentar obstáculos quanto ao seu uso, pois a grande maioria dos computadores já tem instalado o Microsoft Office.

Os recursos e animações para o desenvolvimento dos jogos no Powerpoint são um pouco limitados, mas compensa pela amplitude alcançada pelo fato de ser um programa tão conhecido e fácil de ser usado. Uma das nossas observações ao longo do trabalho com o desenvolvimento de jogos são as dificuldades relatadas no próprio chat do site por muitos professores em relação ao uso das tecnologias, das plataformas, aplicativos e sites, o que é um obstáculo que buscamos contornar utilizando os programas mais acessíveis possíveis, como é o caso do Google Jamboard e do Powerpoint.

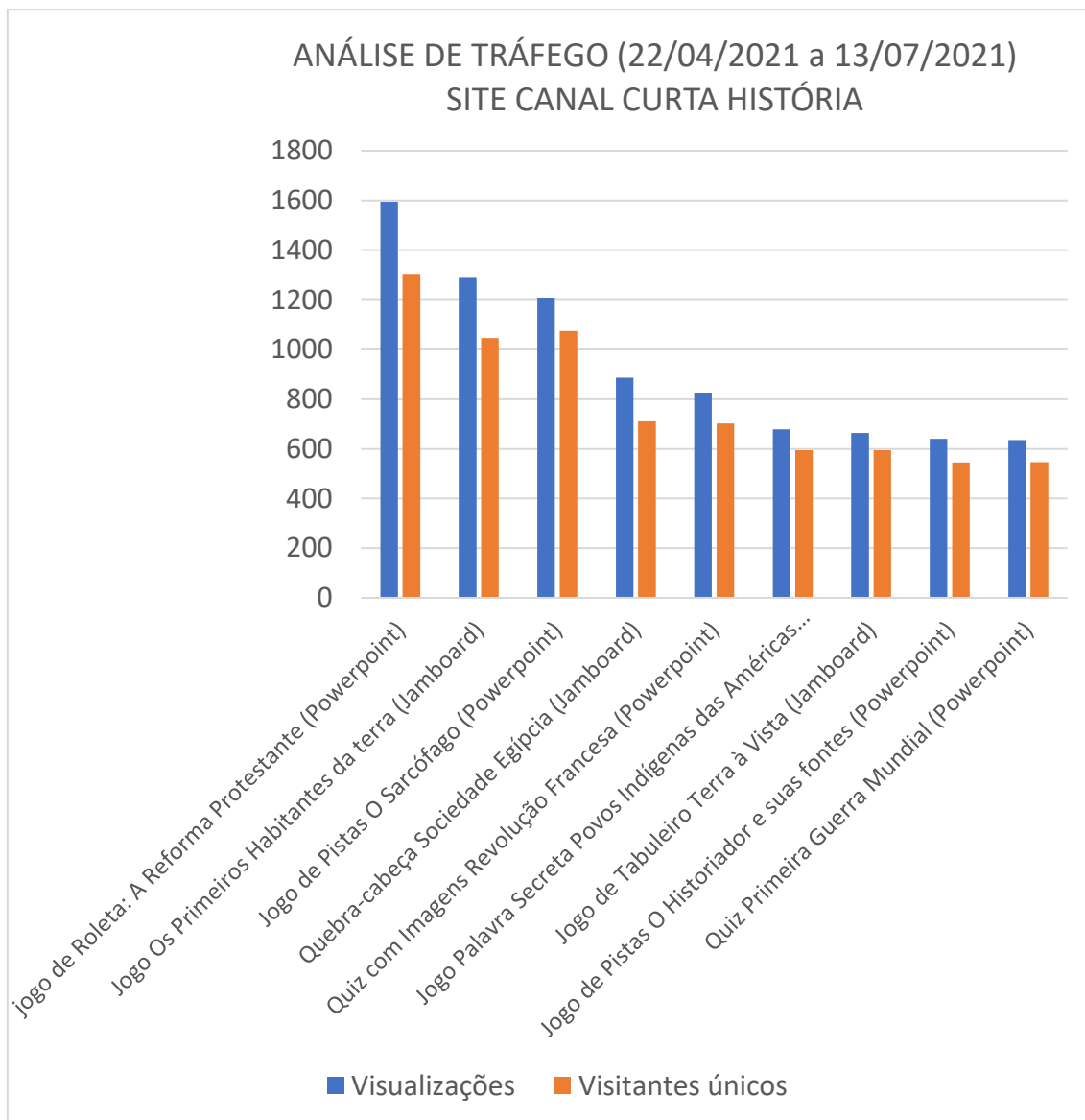
Mas, mesmo com suas limitações, com o Powerpoint é possível desenvolver uma surpreendente gama de jogos, especialmente jogos para serem jogados em equipes como

## **ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021**

o jogo de Quiz, jogos de pistas, jogo da memória, jogo de roleta, jogo de trilha, jogo de forca, etc.

Analisando o gráfico abaixo de pouco mais de três meses de trabalho desenvolvendo jogos com o Powerpoint, com a equipe do Residência Pedagógica, observamos que esses jogos foram muito bem recebidos pelos professores. Não temos dados anteriores para compararmos os acessos por jogo em relação aos jogos do Jamboard, pois o site foi reorganizado a partir de 22 de abril de 2021 e anteriormente a essa data, os jogos estavam todos em uma mesma página no site. Os relatórios de acessos da Wix (servidor que estamos utilizando) indicam somente o acesso por página.

## ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021



Se observarmos o gráfico, podemos perceber que jogos feitos para o Powerpoint, estão entre os jogos mais acessados a partir de abril (22/04/2021), como o “Jogo de Roleta: A Reforma Protestante”, com quase 1600 acessos e o “Jogo de Pistas: O Sarcófago”, sobre o tema do Egito Antigo com 1208 acessos. Nesse período somando-se o número de acessos dos sete jogos desenvolvidos utilizando-se o Powerpoint, desenvolvidos pela equipe até o presente momento (19/07/2021), foram 6.225 acessos.

Pelos dados demonstrados, pelos relatos de professores que aplicaram nossos jogos que em geral avaliam a experiência como muito positiva e também pelo uso de

## **ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021**

jogos nos colégios onde estamos atuando no projeto do Residência Pedagógica, podemos perceber que os jogos têm um poder enorme de atração e de envolvimento entre os alunos. Mas o que há no jogo que o torna tão encantador e divertido?

Johan Huizinga, um dos principais pensadores sobre a importância do jogo e sua universalidade na cultura, estabeleceu algumas das principais características percebidas no jogo: A primeira e mais importante é a sua voluntariedade, jogar é um ato de liberdade e de autonomia, a pessoa que joga o faz porque se diverte e sente prazer, do contrário, sendo uma atividade obrigatória, uma tarefa ou um exercício, já deixa de ser jogo e torna-se uma mera imitação forçada. (HUIZINGA, 2019, p. 9) Conseqüentemente o professor que aplica um jogo em sala de aula deve ter isso em mente antes de querer atribuir nota à atividade, cobrar relatórios ou lição. Submetido a esse pragmatismo o jogo deixa de ser voluntário e perde o sentido de liberdade que caracteriza o ato de jogar.

Decorrente do fato de ser livre, Huizinga adiciona uma segunda característica: todo jogo não é vida “real” nem vida “corrente” e sim “evasão da realidade”, o jogo é um “faz de conta” que retira o jogador de sua rotina. Tal característica do jogo lhe dá um caráter de inferioridade, faz com que ele não pareça algo sério, digno, importante... No entanto, o jogador inteiramente imerso na realidade paralela do jogo, joga com a maior seriedade, o que faz emergir sentimentos extremos de alegria, empolgação, beleza. (Idem, p.10)

Como uma evasão da realidade, o jogo sempre tem uma dimensão espaço/temporal delimitada, e essa é a terceira característica definida por Huizinga. (Idem, p.11-12) Todo jogo tem um tempo determinado, pelo cronômetro, pelas regras ou pelos próprios jogadores quando se atinge a um objetivo definido ou simplesmente quando desistem de jogar. O espaço do jogo também é um “lugar fechado”, fisicamente ou imaginariamente, dentro desse espaço todos obedecem à regras determinadas. Para se entregar ao mundo do “faz de conta”, o jogador se despe daquilo que é cotidianamente e entra no “clima do jogo”, onde ele cumpre um papel, individualmente ou coletivamente.

Por isso a importância dos aspectos estéticos (da aparência) dos jogos elaborados pelo Projeto Residência Pedagógica. Cada detalhe do desenvolvimento do jogo, do tabuleiro, das cartas, dos sons e efeitos sonoros, da paleta de cores utilizada, do tipo de

# ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

linguagem e letras (fontes), a lógica das imagens selecionadas, dos elementos narrativos, etc., tudo isso ajuda a criar o ambiente do jogo e favorece a imaginação, o imergir nessa dimensão espaço/temporal. Esses elementos estéticos que parecem meras frivolidades ou “enfeites” são, na verdade, fundamentais para que o jogo seja “levado à sério” pelos jogadores, que eles se envolvam com o jogo.



Material de Divulgação do Jogo Rotas do Deserto

Enfim, se cada jogo tem uma dimensão espaço/temporal própria, essa questão da ambientação precisa ser muito bem aproveitada, especialmente por nós, que estamos trabalhando com Ensino de História. Como no exemplo do jogo “Rotas do Deserto”, cuja narrativa das cartas trazem elementos para se pensar o cotidiano das caravanas de comércio que atravessavam o Saara no período da Baixa Idade Média, nesse jogo, desde o tabuleiro até as imagens e o tipo de fonte usada nos títulos (caracteres que imitam a escrita árabe), tudo foi pensando no sentido de fazer o aluno imaginar como seria a vida naqueles tempos.

Todo espaço do jogo é um espaço de criação simbólica e um espaço de significado (RETONDAR, 2013, p. 30), por isso a importância da ambientação e da aparência estética do jogo. Entrar no clima do jogo vai depender da voluntariedade dos alunos e do empenho

# ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

do professor em envolver esses alunos, mas um jogo esteticamente atrativo certamente contribui para essa adesão voluntária dos jogadores.

À medida que o jogo vai se desenrolando e os jogadores vão cada vez mais se envolvendo com os movimentos do jogo, ele vai assumindo um sentido próprio para cada jogador, o querer ganhar, a sanha de superar o adversário ou mesmo a autossuperação estimulada pela competição faz com que o jogador esteja mais atento, mais concentrado, mais ativo e participativo, tudo em prol de poder explorar melhor suas habilidades e conhecimentos, com o objetivo de ganhar o jogo, para contribuir com sua equipe ou mesmo se destacar entre os demais.

A experiência de jogar em sala de aula, além de trabalhar os conteúdos demandados pelo currículo da disciplina de História, contribui para trabalhar aspectos da subjetividade e afetividade dos sujeitos envolvidos: a autoestima do aluno e também do professor na medida em que este se vê coordenando uma atividade percebida por todos como significativa, a cooperação em equipe, o manejo das frustrações ao ter que lidar com os momentos de “azar” e com a derrota e por fim, e o mais importante, proporciona um divertimento desinteressado muito importante para a saúde mental de todos os envolvidos com o processo de ensino-aprendizagem, do professor aos alunos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9º ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

# **ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021**

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo:** a dimensão lúdica da existência. 2 ed.  
Petrópolis: Vozes, 2013.