



## **ARTEDÓ: O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Tissiane Emanuella Albuquerque Gomes<sup>1</sup>; Auricélia Lopes Pereira<sup>2</sup>

*Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), [auricelialpereira@yahoo.com.br](mailto:auricelialpereira@yahoo.com.br); Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), [tissiane\\_emanu@hotmail.com](mailto:tissiane_emanu@hotmail.com).*

**RESUMO:** As gerações atuais têm apresentado desinteresse pela disciplina História, a qual é de fundamental importância para formação e inserção dos alunos na sociedade. Os discentes da era da circulação eletrônica do saber, assistem aulas ministradas por professores que ainda tentam se adaptar a esta realidade e utilizam o livro didático como único recurso para lecionar. Nesse sentido, os jogos pedagógicos apresentam-se como metodologia alternativa, mais atrativa em complemento ao livro, saindo da rotina e chamando a atenção dos alunos, desenvolvendo competências que consolidam seu aprendizado. Dessa maneira, intenta-se evidenciar uma experiência com o jogo enquanto material didático que desperta o interesse dos alunos e facilita a aprendizagem dos conteúdos históricos. Para tanto, foi realizada uma revisão bibliográfica fundamentada em contribuições teóricas acerca dos jogos didáticos, relacionando-as à aplicação do jogo pedagógico “Artedó” em sala de aula, estabelecendo as vantagens de seu uso pelo professor como atividade didática realizada por discentes. Os resultados apontaram que o Artedó enquanto jogo didático baseado em jogo já existente e conhecido pelos alunos, mas que contemplou o assunto da disciplina História, concentrou a atenção e o envolvimento dos discentes a partir de uma maneira alternativa de aprender mais próxima da realidade dos mesmos. No referido processo de intervenção pedagógica, foi possível constatar que a partir da atividade desenvolvida, as dificuldades dos alunos em relação ao conteúdo trabalhado, foram remediadas, revelando o jogo didático como recurso interessante para estimular o gosto pela História, além de somar na construção do aprendizado.

**Palavras-chave:** Ensino de História, Ferramenta pedagógica, Jogo didático.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

<sup>2</sup> Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.



## INTRODUÇÃO

A disciplina História configura-se como de fundamental importância na formação e inserção dos alunos na sociedade. No entanto, as gerações atuais têm apresentado desinteresse por este campo do conhecimento. O Ensino escolar deve conduzir os alunos ao reconhecimento de seu papel na sociedade na medida em que proporciona a consciência histórica. Segundo Schimmidt e Cainelli (2004, p. 125) “um dos objetivos do ensino de História consiste em fazer o aluno como partícipe do processo histórico”.

No entanto, numa sociedade na qual predomina a circulação rápida e em abundância da informação, das tecnologias da informação, onde se processa a circulação eletrônica do saber, a escola, geralmente, passa a significar um espaço de pouca sedução para os discentes. Dessa forma, o “desencatamento da escola” traz, para seu âmbito, alunos desmotivados (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2010).

De maneira geral, os alunos da atualidade – nascidos e criados na era digital – assistem aulas preparadas e lecionadas por professores que ainda tentam se adaptar à realidade descrita; os quais muitas vezes se utilizam apenas do livro didático para lecionar. Esta situação traz para a ordem do dia, discussões no âmbito acadêmico acerca de caminhos que apontem alternativas que contribuam para um ensino mais eficaz e significativo, se repensando a própria atuação pedagógica. Esta que possui a necessidade de estar constantemente sendo reinventada, assim como ressalta Freire (1996, p. 16) ao tratar da relação precípua entre ensino e pesquisa:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que- fazeres se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho intervindo, educo e me educo. Pesquiso para conhecer e o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade (FREIRE, 1996, p. 16).



Nesse contexto, Silva e Fonseca (2010, p. 29) destacam que “O livro didático é uma fonte útil para a cultura escolar desde que não mais seja o lugar de toda a História”. É no âmbito dessa cultura escolar, que se abre espaço para o jogo, o qual remete a atividade física ou mental, que tem como uma de suas características fundamentais que garantem sua realização, a exigência de pelo menos dois jogadores (STRAPASON, 2011).

Para promover a aprendizagem, faz-se importante que os professores busquem metodologias de ensino alternativas que saiam da rotina e chamem a atenção dos alunos, tornando as aulas mais atrativas. É nesse sentido, que vislumbra-se os jogos didáticos enquanto estratégia de ensino que auxilia a aula expositiva-dialogada – guiada pelo livro didático – para despertar a atenção dos alunos e facilitar a aprendizagem destes.

Nessa perspectiva, através do binômio jogo-educação, intenta-se evidenciar uma experiência com o jogo enquanto material didático que desperta o interesse dos alunos e facilita a aprendizagem dos conteúdos históricos, promovendo também a interação entre os discentes, além de incentivar a competição “saudável” e de desenvolver outras competências que consolidam a aprendizagem.

## **METODOLOGIA**

Para alcançar o objetivo proposto se fez uma pesquisa teórica através de revisão bibliográfica fundamentada em contribuições teóricas acerca dos jogos didáticos no que concerne as suas implicações como ferramenta pedagógica no ensino de História. Diante das considerações teóricas, buscou-se relacioná-las com a aplicação de um jogo pedagógico em sala de aula, estabelecendo as vantagens de seu uso pelo professor como atividade didática realizada por discentes.



No âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID/CAPES de História da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB/Campus I, desenvolveu-se entre as diversas atividades, uma relacionada a aplicação de jogo didático. Isso se deu com alunos do 7º ano, do Ensino Fundamental II, da Escola Estadual Argemiro de Figueiredo em Campina Grande – PB, a partir da iniciativa de cinco alunas juntamente com o professor supervisor atuantes no subprojeto História e responsáveis por desenvolverem ferramentas pedagógicas mais atrativas no ensino de História na referida escola durante o ano de 2014.

Nesse sentido, na atividade desenvolvida, os alunos foram convidados a jogarem o “Artedó” – jogo didático que versa sobre o conteúdo histórico Renascimento (assunto tratado em aulas passadas) e segue a lógica do dominó, mas no lugar das quantidades estão obras renascentistas (nome ou imagem) que se ligam aos seus respectivos artistas (nome ou imagem). A turma de alunos foi dividida em duas equipes e as peças foram distribuídas entre as mesmas igualmente. Iniciou a equipe que tinha a peça Mona Lisa, a qual corresponde ao “carreirão”; no passo seguinte, cada equipe colocou uma das suas peças em uma das duas extremidades abertas, de forma que a obra de um dos lados coincidissem com o artista da extremidade onde estava sendo colocada – ou vice-versa. Cada vez que se ligava a obra ao artista, ressaltava-se as características renascentistas contidas nas obras, bem como aspectos referentes ao artista; cada vez que a equipe colocava sua peça, seu turno se acabava e passava-se para a outra equipe; quando se errava a relação obra/ artista ou artista/obra, passava-se a vez para a outra equipe; tendo em vista o objetivo de baixar todas as peças, quando a equipe colocou sua última peça, venceu-se o jogo.

### **UMA EXPERIÊNCIA COM O JOGO DIDÁTICO NA PRÁTICA DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA HISTÓRIA**

A ideia de produzir um jogo didático a ser aplicado juntamente aos alunos, surgiu a partir da



deficiência destes com o assunto abordado, refletido nas notas baixas da prova bimestral. Além disso, destaca-se a falta de interesse dos mesmos pelos assuntos do campo de conhecimento histórico, a desmotivação, a falta de iniciativa e de interação da turma. De acordo com Strapason (2011) o uso de jogos como ferramenta pedagógica alternativa pode se mostrar eficiente no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Primeiramente, a turma foi dividida entre dois grupos com o mesmo número de componentes, prevalecendo a característica essencial que permite a realização do jogo, conforme foi destacado por Strapason (2011), de atividade a ser realizada em grupo. Na execução de cada jogada, os alunos discutiam com os componentes do grupo acerca da peça correta a ser ligada a outra, possibilitando uma relação dialógica entre os atores envolvidos no processo de intervenção pedagógica, o que vai de encontro ao que o autor mencionado relatou como consequência do jogo – entendendo-se que o mesmo se executa em grupo, subentende-se que prevaleça a interação entre as pessoas (STRAPASON, 2011).

Essa interação, proporcionada pelo ambiente de socialização dos jogos, permite a construção de referências pessoais. Tendo em vista que os jogadores buscam estratégias para executar uma melhor jogada, conforme Dinello citado por Strapason (2011, p. 14), o jogo exige:

Um âmbito de socialização, com uma grande liberdade de inventar regras e relações, possibilitadas pelo fato de situar-se à distância de determinismos convencionais. É a ocasião de interiorização de atitudes, de tomar iniciativas pessoais e de dar respostas aos demais. Por momentos, divergindo do grupo, assumindo compromissos de lealdade com outros, o jogo apresenta situações próprias para descobrir-se “como” o outro ou “diferente” dos outros: ambas as percepções são necessárias para ir construindo suas próprias referências.

Para o participante, o jogo pode significar apenas entretenimento ou pode ter uma finalidade educativa, conforme a escolha do jogo. Nessa perspectiva, Ferrarezi citado Strapason (2011, p. 16)



faz algumas considerações que nos permitem refletir acerca da dicotomia lúdico/educação presente na utilização de jogos na atividade educativa:

As divergências em torno do jogo educativo estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: Função Lúdica onde o jogo propicia diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido involuntariamente e Função Educativa onde o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo e o desequilíbrio torna-o apenas jogo, não há ensino. Qualquer jogo empregado pela escola pode ter caráter educativo se permitir livre exploração em aulas com a participação do professor ou a aplicação em atividades orientadas para conteúdos específicos (FERRAREZI *apud* STRAPASON, 2011, p. 16).

Diante do ressaltado, podemos inferir que o essencial, ao trabalhar com jogo didático em sala de aula, é atingir o equilíbrio entre suas duas funções: através da diversão e prazer, propiciar a aquisição de conhecimentos ao jogador. Além disso, podemos compreender que se trabalhado com conteúdos, o jogo ao mobilizar o conhecimento dos participantes, pode se configurar como um recurso didático. Para Bitencourt (2005, p. 229) “os materiais didáticos são mediadores do processo de aquisição de conhecimento, bem como facilitadores da apreensão de conceitos, do domínio de informações e de uma linguagem específica da área de cada disciplina”. Os alunos demonstraram empolgação e prazer em jogar o Artedó, que contemplou o assunto histórico “Renascimento”, necessitando conhecerem as características das obras, bem como dos respectivos artistas renascentistas, configurando o jogo enquanto recurso didático e prevalecendo o equilíbrio entre o lúdico e o educacional.

A atividade foi pensada, elaborada e aplicada pelos pibidianos em parceria com o professor. Sobre essa questão, Fortuna (2000) reforça que não sendo qualquer atividade que possa ser identificada como jogo que possibilita a construção do conhecimento, pois é possível “brincar” com qualquer coisa que faz parte do cotidiano, é de fundamental importância a preocupação com a mediação do



jogo didático. Por isso, cabe ao professor ser o mediador, mas antes ele exerce o papel de planejador para depois executar o de mediador e orientador. Strapason (2011) esclarece que o docente é antes de tudo, aquele que planeja a aplicação do jogo de acordo com o conteúdo que se quer estudar ou revisar. Ele vai mediar o jogo e orientar os alunos, incentivando-os e esclarecendo as dúvidas dos alunos acerca do conteúdo presente no jogo.

O profissional do ensino é capaz de transformar o jogo numa prática docente que solidifique a aprendizagem do aluno e transforme sua própria atuação em sala de aula. Pois o ensino pode se processar por vários caminhos que extrapolem a utilização do livro didático, assim como ressalta Silva e Fonseca (2010) quando afirmam que o livro didático em diálogo com outras fontes de estudo pode ajudar a promover a aprendizagem da História de forma significativa. O conteúdo sobre o Renascimento foi passado através do livro didático, mas em virtude da fraca assimilação do mesmo, expressa em avaliação bimestral que traduziu-se em notas muito baixas; o jogo que trazia o assunto do livro didático foi utilizado como outra fonte de estudo e aprendizado.

A partir da reflexão acerca da atuação do professor na utilização do jogo como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, repensa-se seu papel enquanto profissional de ensino. No processo de formação enquanto professores estar-se-á em constante aprendizagem e em busca contínua para resolução dos problemas que surgem em sala de aula.

O uso de uma estratégia de ensino e aprendizagem alternativa como o jogo didático, quebra a relação tradicional na qual o professor transmite o conteúdo e o aluno só ouve e obedece. E ao descentralizar o trabalho da figura do professor e tornar o aluno ativo, as aulas tornam-se mais interessantes. Assim, ao diversificar as aulas com outras metodologias de ensino e aprendizagem, traz-se a motivação dos alunos, atributo essencial da aprendizagem (STRAPASON, 2011).



O professor, em parceria com os pibidianos enquanto futuros docentes, pensou o ensino como atividade que se reelabora e se transforma constantemente, prevalecendo um sistema relacional entre aluno e professor, pois ambos podem aprender um com o outro. Trata-se de como chamou Albuquerque Júnior (2010) de um ensino que deforma – que provoca e estimula o aluno, que o deperta para curiosidade, que o faz questionar as verdades e certezas, bem como o inquestionável. Foi nessa perspectiva que se desenvolveu a intervenção pedagógica através do jogo Artedó, trazendo o aluno para exercer um papel ativo, estimulando e provocando seu conhecimento e sua curiosidade sobre o conteúdo ao ligar as peças do jogo, seguindo as regras deste, aqui já mencionadas.

Nesse sentido, através dessa ferramenta pedagógica alternativa, o aluno passa a vivenciar a construção do seu saber, tornando-se um elemento ativo no seu processo de aprendizagem (BORIN *apud* STRAPASON, 2011). Logo, o papel do aluno no jogo foi de participação e envolvimento para que se desenvolvesse certas competências que propiciaram seu aprendizado.

Ao jogar, o aluno mobilizou os conhecimentos que possuía para trocar ideias com os demais componentes do grupo para escolher a peça correta, além disso quando errava se empenhava em descobrir qual foi o erro e qual a peça correta a ser ligada a outra, e através desse contato expandia seu conhecimento, também porque sempre se faziam atentos às argumentações dos colegas que integravam o outro grupo. Essa troca de informações entre os colegas implica na emissão de opinião pelo aluno e que ele vai ouvir a opinião dos demais, incentivando a convivência em grupo (STRAPASON, 2011).

Durante a troca de informações, é necessária certa argumentação, onde o aluno é incentivado a posicionar-se criticamente diante de algumas situações, desenvolvendo-se sua linguagem. Além, desta, através dos jogos pode-se desenvolver no aluno, a sua autoconfiança e auto-estima, bem





como despertar sua curiosidade e promover sua concentração (LARA *apud* STRAPASON, 2011). O desenvolvimento da linguagem dos alunos foi mais evidenciada, no momento em que seguindo as regras do jogo foco da intervenção didática, os alunos ao ligarem as peças correspondentes – atista-obra ou obra-artista – destacavam as características renascentistas concernentes a cada obra e seu artista correspondente. Até os alunos mais tímidos participaram, pois cada integrante do grupo tinha a sua vez de encaixar sua peça, mesmo que tivesse discutido com os integrantes do seu grupo, conferindo a cada um, confiança e estímulo; os quais mostravam-se curiosos, na expectativa se seria a sua peça a ser requisitada na próxima ligação e concentrados para não confundí-las. Todas essas competências foram importantes para o processo de aprendizagem de cada aluno.

O jogo foi realizado mais de uma vez dando a possibilidade aos alunos de aprenderem com seus próprios erros e sendo avaliados não apenas por ganhar ou perder o jogo, mas também por sua argumentação acerca das obras e artistas a serem ligados. Cada aluno participante emitiu sua opinião, acertando e errando, mas sendo respeitado enquanto atuante, os alunos encararam a “competição” de forma positiva. Strapason (2011) ressaltou que é fundamental apresentar o jogo mais de uma vez aos alunos, pois não são todos os alunos que aprendem o conteúdo na primeira vez que é apresentado o jogo. Outra questão é que se empenham em estudar mais o conteúdo para adquirir o conhecimento necessário para o bom desempenho no jogo. Dessa forma, os jogadores têm em mente que podem ganhar ou perder, o que deve ser encarado com naturalidade. Diante do bom desempenho no andamento do jogo, o mesmo foi utilizado como parte integrante da nota da avaliação de recuperação bimestral.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao se repensar a atuação pedagógica, foi aberto o espaço para o uso do jogo didático enquanto metodologia de ensino-aprendizagem da História. O jogo didático torna a aprendizagem dos



conteúdos históricos mais interessantes, ao motivar os alunos para aquisição de conhecimento de forma alternativa que complementa o livro didático. Mediado pela atuação de um profissional de ensino, o jogo que versa sobre determinado conteúdo histórico propicia uma aprendizagem mais eficiente, envolvendo até mesmo os estudantes que apresentam dificuldades na aprendizagem do conteúdo.

O Artedó, enquanto jogo didático baseado em jogo já existente e conhecido pelos alunos, mas que abordou o conteúdo da disciplina, envolveu os discentes a partir de uma maneira alternativa de aprender mais próxima da realidade dos mesmos, proporcionando também maior satisfação profissional, evidenciando o jogo didático enquanto recurso interessante para somar na construção do aprendizado e estimular o gosto pela História. Ao concluir a atividade, de forma geral, os alunos tiveram suas dificuldades sanadas no que se refere ao conteúdo trabalhado, demonstrando que o exercício dessa prática pedagógica apresentou-se como viável e eficiente, ao ser executada em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. **Por um ensino que deforme**: o docente na pós-modernidade. In: Áurea da Paz Pinheiro e Sandra C. A. Pelegrini. (Org.). Tempo, Memória e Patrimônio Cultural. 1 ed. Teresina: EDUFPI, 2010, v. 1, p. 55- 72. Disponível em: <[http://www.cchla.ufrn.br/ppgh/docentes/durval/artigos/por\\_um\\_ensino\\_que\\_deforme.pdf](http://www.cchla.ufrn.br/ppgh/docentes/durval/artigos/por_um_ensino_que_deforme.pdf)>. Acesso em: 18 março 2015.

BITENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História**: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.



SCHIMMIDT, Maria Auxiliadora; CAINELLI, Marlene. **Ensinar História**. São Paulo: Editora Sinopse, 2004.

SILVA, Marcos Antônio da; FONSECA, Selva Guimarães. **Ensino de História hoje**: errâncias, conquistas e perdas. Rev. Bras. Hist. [online]. 2010, vol.30, n.60.

STRAPASON, Lísie Pippi Reis. **O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da matemática no 1º ano do Ensino Médio**. Santa Maria, 2011. 194 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física e de Matemática) – Área de Ciências Tecnológicas, Centro Universitário Franciscano de Santa Maria.