



História em jogo: a história revelada entre tramas e suportes lúdicos

Nelson Maurilio Coelho Junior | nelson.junior@ifsc.edu.br
Luis Eduardo Veiga Machado | luis.vm2008@aluno.ifsc.edu.br
Miguel Moraes | luis.vm2008@aluno.ifsc.edu.br

RESUMO

Este projeto pretende, por meio de pesquisa histórica, estudar jogos elaborados por diversos povos africanos, no decorrer da passagem do tempo, a fim de problematizar esses suportes materiais, a partir de suas formas, funções, significados e representações. A pesquisa pretende colocar em cena estes artefatos da cultura material, de modo a fomentar a reflexão sobre as forças sociais que os produziram, consumiram e reelaboraram no Brasil, bem como planejar possibilidades de aplicação prática desta pesquisa, para enriquecer e complementar o fazer pedagógico no Ensino Básico. A pesquisa foi realizada com a participação de estudantes bolsistas, dos cursos técnicos integrados do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFSC, Campus Caçador, que após a revisão da bibliografia sobre o tema, empreenderam o desafio de planejar, projetar e construir protótipos, a partir do reuso de materiais recicláveis. O processo de construção dos protótipos visa aprofundar os conhecimentos relacionados a iniciação científica, bem como fomentar a aproximação entre teoria e prática.

Palavras-chave: história; África; ensino, jogos educativos.

1 UMA HISTÓRIA EM JOGO

Esta pesquisa foi desenvolvida no âmbito do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), Campus Caçador, objetivando fortalecer sua inserção no cenário científico e consolidá-lo como referência acadêmica em investigação e inovação. O trabalho foi orientado pela identificação de projetos que utilizam suportes lúdicos no ensino, pelo reconhecimento de padrões culturais e históricos que atravessam tais práticas e pela sistematização de dados capazes de orientar pesquisas futuras. Ao longo do percurso, buscou-se registrar não apenas os resultados obtidos, mas também o processo de pesquisa em sua totalidade: a fundamentação teórica, a concepção de protótipos, as etapas de experimentação, as dificuldades enfrentadas, os ajustes metodológicos e os êxitos alcançados.

Conforme previsto no objetivo geral do projeto, os estudantes bolsistas puderam colocar em prática a pesquisa acadêmica, fomentando o desenvolvimento da ciência, buscando soluções técnicas e tecnológicas, para a inovação e solução de problemas. Os estudantes bolsistas realizaram leituras dirigidas e orientadas pelo coordenador, nas quais entraram em contato com livros e artigos científicos que tratavam dos jogos africanos e suas potencialidades na perspectiva da matriz cultural africana.

No que tange ao uso de diferentes recursos de ensino de História, Bittencourt (2004), reforça a necessidade de utilizar recursos diversificados e, pontua os resultados de vários estudos revelando que, as novas formas de apreensão do conhecimento ocorrem pela alternância entre oralidade, os sons e o visual. Do mesmo modo, as pesquisas de Caimi (2015), revelam que os suportes culturais, nas suas diversas manifestações, tem sido cada vez mais utilizados em sala de aula, fato este, facilitado pela democratização do acesso na web. A utilização de suportes educativos de maneira mais intensa, gera preocupação entre pesquisadores, que temem a banalização e o uso de maneira meramente ilustrativa, sem problematizar a intenção de tomar esses objetos como fontes de investigação, desvendando suas condições de produção e, por meio de seu estudo, desenvolver determinadas competências cognitivas nos estudantes, como observação, compreensão, interpretação, argumentação, análise, síntese, comparação, ou competências investigativas, tais como a seleção de fontes, a formulação de hipóteses, a produção e resolução de problemas e crítica documental.

Os protótipos foram desenvolvidos como ferramentas de ensino, capazes de guardar em suas formas, vestígios de um tempo passado que ainda reverbera e talvez, insista em permanecer no impulso da sociedade que os materializou e lhes atribuiu significados. O estudo dos jogos, pretende aprofundar as reflexões e problematizações em torno da construção desses artefatos da cultura material. Os jogos foram interrogados e analisados como objetos materiais que “desempenham função constitutiva, dando forma e materialidade à nossa autoconsciência individual e coletiva” (GONÇALVES, 2009, p. 66).

A pesquisa, conduzida a partir de uma revisão bibliográfica e documental, possibilitou levantar referenciais teóricos relacionados ao uso da ludicidade no ensino. Em seguida, realizou-se o mapeamento de projetos institucionais, o que permitiu identificar experiências já consolidadas no IFSC e em outros espaços acadêmicos. As informações obtidas foram analisadas de maneira interpretativa, de modo a reconhecer padrões, singularidades e

evidências culturais e históricas presentes nos projetos. Por fim, todo o material levantado foi sistematizado em relatórios descritivos e organizado em uma base de dados digital, que se apresenta como instrumento de apoio a novas pesquisas.

Os resultados desta pesquisa, ainda que preliminares, apontam para uma significativa contribuição do IFSC na produção científica em torno da cultura dos povos africanos e sua materialidade nas práticas sociais cotidianas. O levantamento realizado revelou dezoito projetos diretamente relacionados à utilização de suportes lúdicos no ensino. Esses projetos se caracterizam pela diversidade de recursos aplicados, abrangendo desde jogos de tabuleiro e materiais didáticos físicos até aplicativos digitais, plataformas gamificadas e experiências com RPGs educativos. Em todos os casos, observou-se que a ludicidade foi utilizada como estratégia para facilitar a compreensão de conteúdos complexos, aumentar o engajamento dos estudantes e promover aprendizagens significativas.

A análise das práticas mostrou que tais projetos não surgem isolados, mas refletem diretamente os contextos históricos e culturais em que foram concebidos. Em termos geográficos, muitos deles incorporam elementos da realidade regional, como temas ligados à agricultura familiar, ao meio ambiente e à preservação cultural. O recorte temporal e histórico também se fez presente, especialmente em propostas voltadas para o ensino de História, nas quais a simulação e a dramatização foram utilizadas para aproximar os estudantes de experiências passadas. Além disso, evidenciou-se que a cultura, os valores e as crenças da comunidade acadêmica influenciaram a forma como a ludicidade foi explorada, sobretudo em projetos voltados para a inclusão social e para a valorização da diversidade.

No que se refere ao processo de experimentação, foram produzidos onze relatórios parciais que documentaram detalhadamente a trajetória das atividades. Neles, ficou registrado o percurso desde a fundamentação teórica até a elaboração e aplicação dos protótipos. Esse processo incluiu os erros encontrados, como a dificuldade de adaptação de determinados jogos a diferentes faixas etárias ou limitações tecnológicas, e também os acertos, entre os quais se destacaram o maior engajamento discente, a interdisciplinaridade alcançada e a relevância pedagógica das propostas. A documentação minuciosa desse caminho demonstrou que o erro foi compreendido não como obstáculo, mas como parte essencial da construção científica, contribuindo para o aprimoramento das experiências.

Outro resultado de grande relevância foi a criação de uma base digital de dados que reúne informações organizadas sobre os projetos identificados. Essa base foi estruturada de modo a facilitar a consulta por área de conhecimento, tipo de recurso lúdico, público-alvo e objetivos pedagógicos. Trata-se de uma ferramenta de grande valor estratégico, pois permitirá análises comparativas, replicação de boas práticas e o desenvolvimento de novas propostas em etapas posteriores da pesquisa.

A análise dos resultados demonstrou que a ludicidade, quando incorporada ao ensino, se constitui em uma ferramenta pedagógica alternativa. Os projetos revelaram que jogos e recursos interativos não apenas motivam os estudantes, mas também favorecem o desenvolvimento de competências críticas e criativas. Observou-se ainda que a interdisciplinaridade se estabelece de maneira mais efetiva quando o recurso lúdico é utilizado, promovendo conexões entre diferentes áreas do conhecimento e aproximando os conteúdos das realidades culturais e sociais dos alunos.

Nesse sentido, a consolidação do IFSC como referência em pesquisa não se dá apenas pelo número de projetos ou publicações geradas, mas sobretudo pela capacidade da instituição em registrar, sistematizar e compartilhar suas experiências. A base de dados construída e os relatórios elaborados funcionam como instrumentos de memória institucional e científica, capazes de sustentar tanto a continuidade quanto a expansão de iniciativas semelhantes.

1.1 Protótipos em jogo

Os resultados preliminares revelam uma significativa contribuição do IFSC na produção científica relacionada à cultura dos povos africanos e sua presença em práticas sociais cotidianas. Foram identificados dezoito projetos diretamente relacionados à utilização de suportes lúdicos no ensino, abrangendo jogos de tabuleiro, materiais didáticos físicos, aplicativos digitais, plataformas gamificadas e experiências com RPGs educativos. Observou-se que a ludicidade é empregada como estratégia pedagógica capaz de facilitar a compreensão de conteúdos complexos, aumentar o engajamento estudantil e promover aprendizagens significativas.

A experimentação dos protótipos de jogos de tabuleiro focados na história da África foi conduzida diretamente nas turmas dos cursos técnicos integrados do IFSC Campus Caçador, envolvendo alunos do ensino médio técnico em diferentes períodos. O processo teve como objetivo avaliar tanto a aceitação dos jogos quanto sua eficácia pedagógica na promoção do conhecimento histórico e do engajamento estudantil. Inicialmente, os bolsistas responsáveis pelo projeto realizaram uma apresentação introdutória sobre a proposta dos jogos (Figura 1), contextualizando a importância do estudo da história africana e explicando as regras básicas de cada protótipo. Os jogos foram planejados para incluir elementos de aprendizagem ativa, como perguntas de múltipla escolha, desafios de raciocínio estratégico e cenários que incentivassem a discussão sobre fatos históricos, cultura, sociedade e economia africanas.

Figura 1 – Apresentação dos protótipos, pelos pesquisadores bolsistas



Fonte: Arquivo do autor

Durante a experimentação dos protótipos em sala de aula (Figura 2), os alunos do primeiro ano do Curso Técnico Integrado em Administração, foram distribuídos em grupos de 4 a 6 participantes, permitindo que cada um interagisse ativamente com o jogo. Observadores designados, geralmente bolsistas e professores do projeto, anotaram aspectos qualitativos do desempenho dos estudantes, incluindo: nível de engajamento e entusiasmo durante as partidas; capacidade de interação e colaboração entre os membros do grupo; dificuldades na compreensão das regras e da mecânica do jogo; compreensão dos conteúdos históricos abordados durante as atividades; capacidade de aplicação do conhecimento em situações simuladas propostas pelo jogo.

Figura 2 – Aplicação dos protótipos em sala de aula.



Fonte: Arquivo do autor

Ao final de cada sessão experimental, os alunos participaram de uma roda de feedback, onde puderam comentar sobre a experiência, sugerir melhorias nos protótipos e relatar quais elementos do jogo contribuíram mais para a aprendizagem. Esse momento também permitiu coletar informações sobre lacunas de conhecimento ou confusões que surgiram durante a atividade, servindo como base para ajustes futuros nos protótipos. Do ponto de vista da avaliação pedagógica, a experimentação mostrou que os jogos eram capazes de: estimular o interesse e a curiosidade dos alunos sobre a história africana; facilitar a memorização e a compreensão de eventos históricos por meio da interação lúdica; promover habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, tomada de decisão e resolução de problemas. Alguns desafios foram identificados, como a necessidade de ajustes na complexidade de determinadas perguntas, adequação do tempo de duração das partidas e melhorias na clareza das instruções. No entanto, de forma geral, a experimentação proporcionou dados valiosos para aprimorar os protótipos, tornando-os mais acessíveis, pedagógicos e atrativos para o público-alvo.

Os resultados apontam que a ludicidade constitui uma ferramenta pedagógica alternativa efetiva, promovendo motivação, engajamento, desenvolvimento de competências críticas e criativas, e favorecendo a interdisciplinaridade ao conectar diferentes áreas do conhecimento com a realidade cultural e social dos estudantes. Por fim, a consolidação do IFSC como referência em pesquisa não se dá apenas pelo número de projetos ou publicações, mas sobretudo pela capacidade de registrar, sistematizar e compartilhar experiências. A base de dados e os relatórios produzidos funcionam como instrumentos de memória institucional e científica, assegurando a continuidade e expansão de iniciativas semelhantes, fortalecendo a cultura de inovação e integração entre teoria e prática.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, diversas dificuldades foram enfrentadas, algumas das quais comprometeram o melhor andamento do projeto e limitaram o alcance de



resultados ainda mais amplos. Uma das principais dificuldades esteve relacionada à limitação de recursos tecnológicos e humanos. A construção e a testagem de protótipos lúdicos exigiram em alguns casos, o acesso a equipamentos, softwares que não estavam disponíveis no tempo necessário. Em alguns momentos, devido às demandas pedagógicas cotidianas e alterações de calendário acadêmico, houve atraso na entrega dos relatórios pelos bolsistas, o que impactou de maneira branda na execução das etapas práticas.



REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História**: fundamentos e métodos. 2. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2004.

CAIMI, Flávia. Investigando os caminhos recentes da história escolar: tendências e perspectivas de ensino e pesquisa. *In*: ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca (org.). **O Ensino de História em questão**: Cultura histórica, usos do passado. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2015. cap. 1.

GONÇALVES, J. R. S. A magia dos objetos: museus, memória e patrimônio. *In*: PRIORI, Angelo. (org.) **História, memória e patrimônio**. Maringá: Eduem, 2009, p. 65 -75.

LE GOFF, J. **História e memória**. 5. ed. Campinas, SP: UNICAMP, 2003.