

EDITAL DE INSCRIÇÃO (RESUMO EXPANDIDO) - PROGRAMA DE PÓS
GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EDUCAÇÃO

**JOGOS ANALÓGICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: EXPERIÊNCIAS DE
CRIAÇÃO, APLICAÇÃO E ESCUTA**

Sidnei Fernandes Santos (profsidneifernandes@gmail.com)

César Augusto Do Prado Moraes (cesarmatbori@hotmail.com)

Jogos analógicos no ensino de História: experiências de criação, aplicação e escuta

A crescente presença das tecnologias digitais e das soluções padronizadas e plataformizadas na educação tem levantado debates sobre o papel da escola na formação crítica e emancipadora dos estudantes. Nesse cenário, a criação de jogos analógicos no ensino de História tem se mostrado uma prática potente para ressignificar as formas de aprender, ampliando a participação ativa dos alunos e a construção coletiva do conhecimento. Este trabalho apresenta a experiência de criação e aplicação de jogos de cartas e de tabuleiro desenvolvidos no Ensino Fundamental II e na Educação de Jovens e Adultos, com base em uma perspectiva dialética, crítica e decolonial.

O projeto nasceu da prática docente cotidiana, marcada pelo desejo de aproximar os conteúdos históricos da realidade dos estudantes, estimulando não apenas a memorização, mas também a reflexão sobre processos sociais, culturais e políticos. O objetivo central foi construir recursos pedagógicos que favorecessem o protagonismo dos alunos, a ludicidade e a criticidade, ao

mesmo tempo em que possibilitassem uma escuta atenta de suas narrativas sobre o processo de aprendizagem.

Foram elaborados três jogos de cartas. O Super Trunfo do Renascimento, com 34 cartas divididas em segmentos como trabalhadores, clero, nobreza, burguesia, eventos históricos e invenções, estimulando a compreensão das hierarquias sociais e das transformações culturais da época. O jogo das Navegações e Resistência traz cartas que representam navios, tripulações, navegadores, tecnologias, povos africanos e ameríndios, recursos e defensores da liberdade, permitindo que os alunos construam narrativas críticas sobre as grandes navegações, indo além da visão eurocêntrica tradicional. O jogo Memórias do Sul, com perspectiva decolonial e crítica ao eurocentrismo, que busca valorizar a história e os saberes dos povos indígenas e afrodescendentes. Cada carta possui uma pontuação que varia de -6 a +6, refletindo os impactos históricos: enquanto os conquistadores europeus recebem pontuações negativas, os personagens históricos americanos (principalmente indígenas e negros) recebem pontuações positivas mais altas, evidenciando sua importância e resistência. Além disso, o baralho conta com 8 cartas de eventos negativos associados às violências coloniais e 8 cartas que representam elementos positivos dos modos de vida, saberes ancestrais e formas de organização dos povos originários e africanos trazidos para o Brasil. Assim, o jogo convida os participantes a refletirem sobre as marcas do colonialismo, a resiliência cultural e a valorização das epistemologias do Sul. E um jogo de trilha, o Escuta em Jogo que é um jogo de trilha/percurso criado com o propósito de valorizar as falas significativas dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de Santo André. A proposta nasce do processo de escuta que acontece no início do ano letivo, quando os estudantes são convidados a expor seus anseios, preocupações e reflexões sobre a escola, a comunidade e os problemas sociais que os cercam, bem como sugerir possíveis soluções. A partir dessas falas, foram selecionadas aquelas que mais se repetiam ou apresentavam maior relevância e transformadas em desafios dentro da dinâmica do jogo. Dessa forma, o percurso lúdico possibilita que os jogadores reflitam criticamente sobre questões reais de seu cotidiano, ao mesmo tempo em que fortalece a autonomia dos estudantes e reconhece a importância de sua voz no processo educativo. O jogo, portanto, vai além do entretenimento, assumindo um caráter pedagógico e social, ao transformar a escuta em prática viva e significativa dentro da sala de aula.

A fundamentação teórica dialoga com autores da pesquisa narrativa (Clandinin; Connelly; Josso), da crítica à plataformização da educação (Williamson) e das epistemologias do Sul (Santos; Walsh), reforçando a importância de metodologias que deem voz às experiências dos alunos e reconheçam saberes não hegemônicos. Ao propor jogos analógicos, buscou-se também tensionar a lógica de dependência tecnológica e valorizar práticas criadas no interior da escola, de maneira intencional e situada.

A metodologia adotada foi a da pesquisa narrativa, na qual as vozes dos estudantes se tornam centrais para compreender os sentidos que atribuem ao aprender História por meio de jogos. As narrativas foram coletadas em diferentes momentos: antes, durante e após as atividades lúdicas, compondo um mosaico de percepções sobre a relação entre ludicidade, conhecimento histórico e construção de vínculos em sala de aula.

Os resultados apontam que os jogos analógicos favoreceram não apenas o engajamento dos alunos, mas sobretudo a capacidade de elaborar narrativas próprias sobre os conteúdos históricos, muitas vezes conectando-os com suas realidades. Houve um fortalecimento da cooperação entre colegas, maior autonomia nas atividades e uma aproximação crítica dos conteúdos curriculares. Além disso, os jogos se mostraram instrumentos eficazes para mediar discussões sobre diversidade, resistência, poder e desigualdade, temas que perpassam a História e a vida cotidiana dos estudantes.

Como considerações finais, a experiência revelou que os jogos analógicos, quando pensados intencionalmente a partir de fundamentos pedagógicos sólidos, podem se tornar recursos poderosos para a educação histórica crítica e emancipadora. Mais do que uma estratégia lúdica, eles se constituem como espaços de produção de narrativas, escuta e diálogo, em contraposição ao modelo instrucional e conteudista que ainda predomina em muitas escolas.

Assim, a prática relatada busca contribuir para a valorização da criatividade docente e para o fortalecimento de metodologias participativas, que reconheçam os estudantes como sujeitos de saber e de história.

Palavras-chave: jogos educacionais; gamificação; ensino de história; metodologias ativas; prática decolonial.