

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA EXPERIÊNCIA EM ESCOLA PÚBLICA DE DIAMANTINO-MT

Geni Da Silva Souza¹; Rosângela Pereira de Oliveira; Cibelle Bearzi; Ilda da Cruz Nogueira Lovo; Rafael Alves

geni.souza@unemat.br;
oliveira.ro@edu.mt.gov.br.
cibelle.bearzi@unemat.br;
ilda.lovo@unemat.br
rafael.alves@unemat.br;

¹Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT)

Área Temática: Ensino e práticas pedagógicas

INTRODUÇÃO: O uso de jogos didáticos no ensino de História constitui uma possibilidade de diversificação das práticas pedagógicas, favorecendo interação, participação e retomada dos conhecimentos trabalhados em sala. Este estudo apresenta uma experiência desenvolvida em 2024 na Escola Estadual Nilce Maria de Magalhães, em Diamantino-MT, vinculada a um projeto da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Mato Grosso (FAPEMAT), no qual foi elaborado colaborativamente um jogo de tabuleiro para a disciplina de História. **OBJETIVO:** Analisar como a elaboração e a utilização de jogos didáticos podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem em História. **METODOLOGIA:** Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa. A professora e estudantes bolsistas definiram como temáticas a Primeira Guerra Mundial e a História do Brasil. Os bolsistas realizaram pesquisas, selecionaram informações e imagens e elaboraram perguntas para as cartas, enquanto outros participantes contribuíram com o layout e a arte do tabuleiro, inspirado na dinâmica do Banco Imobiliário. Após a finalização, os conteúdos foram trabalhados previamente e o jogo foi aplicado em turmas do 8º e do 9º ano do Ensino Fundamental. **RESULTADOS:** Durante a aplicação, observou-se maior interesse, participação e predisposição dos estudantes para as atividades, além da retomada dos conteúdos de maneira interativa. Também foram percebidos indícios de melhoria no desempenho escolar, compreendidos como observações da prática pedagógica, sem estabelecimento de relação causal. **CONCLUSÕES:** A experiência indica que os jogos didáticos, quando articulados aos objetivos de aprendizagem e à mediação docente, podem diversificar o ensino de História, favorecer a participação estudantil e contribuir para a construção do conhecimento histórico.

Palavras-chave: Aprendizagem histórica. Ludicidade. Mediação pedagógica. Metodologias de ensino.

Agradecimentos e financiamento: À FAPEMAT, pelo apoio ao projeto, e aos estudantes bolsistas participantes da elaboração do jogo.

Cibelle Bearzi; Ilda da Cruz Nogueira Lovo;

cibelle.bearzi@unemat.br
geni.souza@unemat.br
ilda.lovo@unemat.br

¹Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT)

Área Temática: Ensino e práticas pedagógicas