



JOGOS ANALÓGICOS AUTORAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Authorial analogical games in history teaching

Los juegos analógicos de autor son enseñanza de la historia

Sidnei Fernandes Santos¹
César Augusto do Prado Moraes²

Resumo: O objetivo deste trabalho é compreender os sentidos que os estudantes descreveram em suas narrativas diante da aplicação de jogos analógicos nas aulas de História. A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa narrativa. Essa abordagem valoriza as vozes e as experiências dos alunos da EJA, reconhecendo nelas fontes legítimas de conhecimento. A coleta de dados foi organizada a partir da escrita de uma narrativa de cada aluno que descreveram como foi a experiência vivenciada por eles. Como resultado encontramos nas narrativas dos alunos que a ludicidade aliada à intencionalidade pedagógica favorece a construção compartilhada do saber, a expressão de vozes dissonantes e o questionamento de visões hegemônicas da História.

Palavras-chave: Jogos analógicos. Ensino de história. Metodologias ativas. Narrativas discentes.

Abstract: The objective of this study is to understand the meanings students described in their narratives regarding the use of analog games in history classes. The methodology used in this study was narrative research. This approach values the voices and experiences of EJA students, recognizing them as legitimate sources of knowledge. Data collection was organized based on the writing of a narrative by each student describing their experience. As a result, we found in the students' narratives that playfulness combined with pedagogical intentionality fosters the shared construction of knowledge, the expression of dissenting voices, and the questioning of hegemonic views of history.

Keyword: Analog games. History teaching. Active methodologies. Student narratives.

¹ Mestrando em Educação na Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo - SP, Brasil. E-mail: profsidnefernandes@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2655385576938192>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0002-2941-8673>.

² Professor Adjunto da Universidade Federal do Piauí - UFPI, Campi Professora Cinobelina Elvas - CPCE, Bom Jesus - PI, Brasil. Professor Permanente do Programa de Mestrado em Educação da Universidade Metodista de São Paulo - UMESP- São Bernardo do Campo - SP. Professor Permanente do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva da Universidade Federal do Vale do Rio São Francisco(UNI VASF), São Raimundo Nonato - PI. E-mail: cesarmatbori@hotmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8367432373366601>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-3745-0884>.

Resumen: El objetivo de este estudio es comprender los significados que los estudiantes describen en sus narrativas sobre el uso de juegos analógicos en las clases de historia. La metodología empleada fue la investigación narrativa. Este enfoque valora las voces y experiencias de los estudiantes de EJA, reconociéndolas como fuentes legítimas de conocimiento. La recopilación de datos se organizó a partir de la escritura de una narrativa por cada estudiante, describiendo su experiencia. Como resultado, encontramos en las narrativas de los estudiantes que el juego, combinado con la intencionalidad pedagógica, fomenta la construcción compartida del conocimiento, la expresión de voces disidentes y el cuestionamiento de las visiones hegemónicas de la historia.

Palabras clave: Juegos analógicos. Enseñanza de la historia. Metodologías activas. Narrativas estudiantiles.

Introdução

O ensino de História, muitas vezes é apresentado aos alunos com foco em um currículo e com métodos tradicionais que reproduzem narrativas eurocêntricas que distanciam o conteúdo da realidade dos estudantes, apagando vozes e memórias, de mulheres, trabalhadores, povos originários e populações negras. Desde os tempos coloniais, a educação foi moldada para manter estruturas de dominação, favorecendo narrativas hegemônicas que raramente permitem o diálogo com outras perspectivas históricas.

Neste cenário, este estudo se propõe a investigar a criação e o uso de jogos analógicos no ensino de História como um dispositivo pedagógico que valoriza os saberes emergentes dos territórios e das resistências, buscando abrir fissuras nas “tradições inventadas” (Hobsbawm *et al.*, 1984) e promover uma “epistemologia do Sul” (Santos, 2007). Os jogos analógicos criados por um dos autores que será apresentado neste trabalho, têm o potencial de tornar visíveis as lutas históricas e colocar os estudantes em contato com experiências que fortalecem o sentimento de pertencimento a uma história que é também de resistência (Adevair, 2020).

O objetivo central deste trabalho é compreender os sentidos e significados que emergem a partir das narrativas dos estudantes diante da aplicação de jogos analógicos, elaborados com intencionalidade pedagógica e fundamentados em uma perspectiva decolonial, nas aulas de História. Pretende-se investigar como esses jogos, concebidos como recurso didático e prática de ensino, possibilitam aprendizagens que não se restringem à simples memorização de conteúdos, mas que dialogam de forma efetiva com os saberes prévios, as trajetórias individuais e coletivas e as experiências de vida dos alunos. Nesse processo, busca-se valorizar a escuta das vozes estudantis, entendendo que elas revelam percepções singulares sobre a História e sobre o próprio percurso formativo. Assim, procura-se analisar de que modo os jogos podem

ampliar a apropriação crítica do conhecimento histórico, promovendo um ensino mais participativo, significativo e conectado com as realidades e culturas dos sujeitos envolvidos

Para atingir esse objetivo, adotou-se a pesquisa narrativa como metodologia neste trabalho. Essa abordagem valoriza as vozes e as experiências dos sujeitos envolvidos, reconhecendo nelas fontes legítimas de conhecimento. A pesquisa narrativa considera como elemento-chave a tridimensionalidade da experiência - tempo, espaço e interação - (Clandinin; Connelly, 2015, p. 85), tendo com princípio o papel ativo do pesquisador e o entrelaçamento das narrativas com o *corpus* desta pesquisa. Essa metodologia possibilita captar a historicidade e a singularidade dos relatos dos estudantes, ampliando a compreensão dos processos de ensino-aprendizagem. Conforme Clandinin e Connelly (2015, p. 99-100), descreve os

[...] participantes também entram no campo da pesquisa no meio do vivenciar das suas histórias. Suas vidas não começam no dia em que chegamos, nem terminam quando partimos. Além disso, os espaços nos quais eles vivem e trabalham, suas salas de aula, escolas e comunidades, também estão no meio de uma porção de histórias quando nós, pesquisadores, chegamos. Suas instituições e comunidades, suas paisagens no sentido mais amplo, também estão envolvidas no meio das histórias.

Neste trabalho apresentamos os jogos analógicos autorais “Memórias do Sul” e “Super Trunfo do Renascimento”, concebidos com intencionalidade pedagógica e voltados ao ensino de História. Essas experiências têm demonstrado potencial para promover maior engajamento, colaboração entre os estudantes e ressignificação dos conteúdos históricos, possibilitando aprendizagens mais horizontais e significativas. Ao articular ludicidade e criticidade, os jogos estimulam a participação ativa dos alunos e favorecem a construção coletiva do conhecimento. Assim, este estudo se insere em um movimento mais amplo que busca práticas pedagógicas comprometidas com a valorização da diversidade cultural, com a construção de uma memória coletiva plural e com a descolonização do currículo. Nesse sentido, pretende-se contribuir para a formação de sujeitos históricos críticos, conscientes de suas trajetórias e protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem.

Aporte teórico

Nos apropriamos dos trabalhos dos autores que serão apresentados, evidenciando suas contribuições para o uso de jogos no processo de ensino/aprendizagem dos estudantes no ensino de história.

Rangel (2020), em sua dissertação intitulada: *Narrativa Pedagógica de um Professor de História Utilizando Gamificação*, analisa a prática pedagógica do professor-pesquisador, considerando tanto os processos de ensino-aprendizagem quanto a aprendizagem do próprio docente durante o exercício da sua prática. O estudo problematiza como se dá a reconstrução do conhecimento do professor ao utilizar *Roleplaying Game* nas aulas de História. A pesquisa, de cunho qualitativo e auto narrativo, utiliza diários pessoais para captar as percepções do professor sobre sua prática, bem como os exercícios em aula para verificar as observações pessoais e interpessoais. Apresenta como resultados que a reconstrução do professor sobre sua prática é possível e depende da emancipação do pensar docente, reconhecendo a formação contínua de professores e discentes.

Azevedo (2020), em sua dissertação denominada: *A Representação da História Indígena Brasileira na Construção de Jogos Educacionais*, investiga o ensino da história indígena brasileira a partir da gamificação e metodologias ativas. Partindo de uma consultoria histórico-pedagógica para a construção de um jogo voltado para crianças e jovens, o estudo identifica estereótipos presentes sobre os indígenas e promove reflexões sobre como esses prejudicam a valorização das culturas indígenas, em especial dos Tupinambás do século XVI no litoral da Bahia. A pesquisa bibliográfica e historiográfica combinada com registros da equipe produtora do jogo contribui para o entendimento dos processos de elaboração de jogos digitais e sua aplicação pedagógica, auxiliando professores de História a planejar e avaliar o uso desses jogos.

Penna (2022), em sua dissertação: *Ensino de História e Direitos Humanos: A Construção da Aprendizagem Histórica Através da Gamificação, investiga as conexões entre o ensino de História e a Educação em Direitos Humanos*, destacando a gamificação como recurso e estratégia pedagógica. A partir de investigação bibliográfica e análise da legislação educacional, como o Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (Pnedh, 2013) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), a autora destaca a práxis docente focada na mediação do ensino, as dificuldades com tecnologias em sala e apresenta como produto em forma de e-book para educadores. O objetivo é fomentar o debate em sala, motivando uma prática cidadã ativa e o protagonismo dos alunos na transformação social.

Alves (2024), em sua dissertação denominada: *Em Defesa da História Ensinada: Usos e Abusos dos Jogos no Ensino de História*, problematiza o uso dos jogos na educação, apontando para a mercadologização que promove uma visão idealizada dos jogos como

soluções universais para dificuldades do ensino. A pesquisa critica a confusão conceitual entre ludicidade e gamificação, associando-a a uma agenda neoliberal na educação. A análise teórico-metodológica tem como foco a produção de alternativas críticas para o uso dos jogos no ensino histórico. Exemplificando com o período medieval europeu, são analisados os jogos Clash Royale, The Witcher, Carcassonne e o Bingo Iluminado da Idade Média. Estes jogos foram utilizados em oficinas práticas com professores e estudantes das redes públicas e privadas, e a pesquisa propõe modos reflexivos de utilização dos jogos no Ensino de História.

Mediante a apresentação dos trabalhos selecionados e que fizemos uso como aporte teórico para a escrita deste texto, encontramos diferentes maneiras de se utilizar e fazer uso de jogos no ensino de história com recursos tecnológicos ou sem. Nestes trabalhos, visualizamos propostas de como é possível tornar as aulas de história mais significativas e lúdicas aos alunos. Assim, acreditamos que é possível realizar mudanças e quebrar paradigmas sobre o ensino de história que muitas vezes é conduzido no contexto escolar de forma teórica e tradicional.

Percorso metodológico

Iniciamos a descrição do percurso metodológico deste trabalho, abordando a iniciativa da construção do jogo e o conteúdo de história trabalhado. A criação e a aplicação dos jogos analógicos no ensino de História surgiram como uma tentativa de trazer novas possibilidades para as aulas, aproximando os conteúdos das realidades e dos interesses dos estudantes. Mais do que propor uma atividade diferente, o que esteve em jogo desde o início foi o desejo de produzir momentos em que os alunos pudessem se engajar, refletir e também se reconhecer nos temas trabalhados.

Com base nos dizeres de Moran (2014), o trabalho aqui apresentado aponta alguns componentes

[...] fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos,[...] (Moran, 2014, p. 7)

A construção dos jogos acontece a partir de uma combinação entre o uso de ferramentas tecnológicas e uma metodologia pedagógica que prioriza a escuta ativa dos estudantes, valorizando suas percepções, ideias e experiências. Para o desenvolvimento desses materiais,

recorremos a programas de edição gráfica, com destaque para o Canva, que se apresenta como uma plataforma acessível e intuitiva. No entanto, é importante salientar que o processo não está restrito a esse software específico, uma vez que qualquer editor de imagens pode ser utilizado de maneira criativa e funcional.

O Canva oferece uma ampla gama de recursos visuais, incluindo modelos prontos, ícones, ilustrações e elementos gráficos diversos, que favorecem a elaboração das cartas e dos demais componentes necessários aos jogos. Além dos materiais disponíveis diretamente na plataforma, também realizamos buscas na internet para complementar os conteúdos, garantindo maior diversidade estética e contextual. Em alguns casos, recorremos ainda a ferramentas baseadas em inteligência artificial para gerar imagens inéditas, personalizadas e condizentes com os objetivos pedagógicos de cada atividade, o que amplia significativamente as possibilidades criativas.

Esse processo de construção evidencia como a tecnologia, aliada a uma prática pedagógica intencional e crítica, pode se tornar uma ferramenta de democratização do acesso ao conhecimento e de valorização da autoria docente e discente no espaço escolar.

Tomamos como norte para a criação dos jogos os dizeres de Penna (2015) quando diz sobre o

[...] poder que os jogos produzem no engajamento e a forma como podem promover a aprendizagem de maneira divertida e eficaz. É necessário compreendermos a importância de cada elemento e a mecânica de funcionamento para que possamos transportar o “pensamento de game” para nossas aulas de modo a promover a aprendizagem de forma eficaz (Penna *apud* Alves, 2015. p. 51)

Um ponto primordial a ser destacado nesse processo é que a criação dos jogos não se origina de uma visão isolada ou de um planejamento pré-estabelecido e rígido, mas nasce, sobretudo, das escutas, observações e demandas que os próprios alunos trouxeram ao longo das aulas. Esse diálogo constante com os estudantes assegura que os jogos não sejam apenas instrumentos pedagógicos previamente moldados pelo professor, mas sim expressões vivas e dinâmicas das necessidades, interesses e curiosidades da turma. Essa perspectiva rompe com uma lógica de transmissão unilateral do conhecimento e abre espaço para que os alunos se percebam como agentes ativos no processo de ensino-aprendizagem.

A cada etapa do desenvolvimento, buscamos valorizar os temas, questionamentos e conteúdos que emergem espontaneamente nas discussões em sala de aula. Esse movimento confere autenticidade aos jogos e estabelece uma conexão direta tanto com o currículo quanto

com as experiências cotidianas dos estudantes. Dessa forma, o conteúdo histórico deixa de ser visto como algo distante ou meramente informativo e passa a ser apropriado de maneira crítica, relacional e significativa.

Assim, a elaboração dos jogos torna-se um exercício de escuta e de coautoria, em que professor e alunos compartilham responsabilidades e expectativas. Essa construção coletiva possibilita não apenas aprendizagens mais profundas e horizontais, mas também reforça o sentimento de pertencimento, de reconhecimento e de protagonismo dos sujeitos envolvidos no processo educativo.

Após a construção digital, imprimimos as cartas, em seguida plastificamos para garantir maior durabilidade e facilitar o manuseio durante as atividades. Também criamos caixinhas personalizadas para armazenar os jogos, visando não só a organização, mas também o cuidado com a apresentação estética, algo que torna o jogo ainda mais envolvente. De acordo com Huizinga (2000, p. 7), este trabalho tem

[...] o jogo como forma específica de atividade, como "forma significante", como função social. Não procuraremos analisar os impulsos e hábitos naturais que condicionam o jogo em geral, tomando-o em suas múltiplas formas concretas, enquanto estrutura propriamente social. Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação".

A estética de cada jogo é pensada de maneira a valorizar as questões de classe, decoloniais e as epistemologias do Sul. Buscamos representar, com respeito e dignidade, os sujeitos históricos frequentemente marginalizados nos currículos tradicionais — como os trabalhadores, as mulheres e as populações não brancas. As imagens que escolhemos ou criamos para as cartas são cuidadosamente selecionadas para evitar qualquer tipo de estigmatização ou depreciação desses grupos. Pelo contrário, as representações visuais são pensadas para exaltar suas contribuições e para mostrar suas histórias de maneira empoderada, destacando suas lutas, resistência e participação ativa nos processos históricos. Dessa forma, a estética do jogo não se limita ao visual, mas se alinha com o propósito pedagógico de oferecer uma leitura mais justa e plural da história.

Em um cenário educacional marcado por crescentes demandas por resultados rápidos, mensuráveis e frequentemente associados a indicadores externos, assim como pela difusão de pacotes didáticos padronizados, a criação e aplicação de jogos analógicos em sala de aula emerge como um gesto de reinvenção e resistência na prática docente. Trata-se de um movimento que recusa a lógica da uniformização do ensino e aposta na construção de experiências de aprendizagem mais significativas, relacionais e plurais. Ao elaborar jogos, o professor não apenas propõe uma ferramenta didática diferenciada, mas cria um espaço de diálogo em que o conhecimento é construído coletivamente e em sintonia com os contextos de vida dos estudantes. Nessa perspectiva, os jogos não se reduzem a um recurso lúdico, mas se tornam dispositivos pedagógicos capazes de valorizar a participação ativa dos alunos, o respeito à diversidade de saberes e a produção de sentidos compartilhados. A prática se configura, portanto, como uma alternativa concreta frente à mercantilização da educação, permitindo que a sala de aula se torne um ambiente dinâmico, criativo e crítico, no qual aprender é também experimentar, interagir e ressignificar o próprio processo educativo.

Almeida (2024) enfatiza que

[...] o crescimento das plataformas educacionais on-line tem sido tão explosivo quanto o crescimento das plataformas na área de saúde e fitness. A maioria dessas plataformas educacionais são de propriedade corporativa e impulsionadas por arquiteturas algorítmicas e modelos de negócios. Elas ganharam rapidamente milhões de usuários e estão alterando os processos de aprendizagem, bem como as práticas de ensino; impulsionam a distribuição de material didático on-line, impactando assim os currículos; influenciam a administração de escolas e universidades [...] (Almeida *et al.*, 2024, p. 18-19).

Mediante a crítica descrita anterior por Almeida (2024), apontamos que a construção dos jogos é um processo dinâmico e colaborativo, que envolve tanto a tecnologia quanto as nossas experiências e os saberes dos alunos. Ao criar essas ferramentas, buscamos não apenas ensinar História, mas também contribuir para a formação de sujeitos mais conscientes de seu lugar na sociedade e de seu papel na construção de um futuro mais igualitário.

Neste trabalho usamos a pesquisa qualitativa, de natureza investigativa, na modalidade narrativa. Essa abordagem metodológica busca conhecer as experiências dos estudantes em relação ao fenômeno da aprendizagem mediada por jogos analógicos no ensino de História.

A coleta de dados foi realizada por meio de observações diretas das atividades lúdicas em sala, acompanhadas de registros em diários de campo e, especialmente, por meio de rodas de conversa realizadas ao final das sessões de jogos. Nesses momentos, os alunos puderam

compartilhar suas impressões, interpretações e reflexões acerca dos conteúdos trabalhados por meio dos jogos.

Adicionalmente, foram coletados relatos escritos dos estudantes, que evidenciaram tanto o engajamento quanto a apropriação dos conteúdos históricos, além de demonstrarem interesse em aprofundar o aprendizado por meio do lúdico.

Assim nos apropriamos e fizemos uso dos dizeres de Moraes (2018), quando menciona que todas

[...] as experiências descritas têm como metodologia de pesquisa a abordagem narrativa, isto é, a coleta de dados aconteceu de forma descritiva pelas respostas de questionários ou pelas escritas dos feedbacks sobre as experiências vivenciadas dos sujeitos nos contextos evidenciados (Moraes, 2018, p. 177)

As narrativas coletadas foram analisadas qualitativamente, buscando identificar os sentidos construídos pelos estudantes em relação aos conteúdos históricos e ao processo de aprendizagem mediado pelos jogos. A análise focou nos elementos discursivos que indicam a construção de novos olhares sobre a história, especialmente no que se refere à valorização de grupos historicamente marginalizados.

Além disso, a pesquisa narrativa proporcionou compreender o impacto das experiências lúdicas na formação dos estudantes, revelando deslocamentos em suas percepções tradicionais e ampliando seu entendimento sobre dinâmicas sociais e históricas.

Discussão dos Resultados

A análise das narrativas coletadas a partir da aplicação dos jogos analógicos revelou a riqueza da experiência vivenciadas pelos estudantes ao se apropriarem dos conteúdos históricos, vivenciando-os de maneira ativa, crítica e colaborativa. A pesquisa narrativa busca compreender a experiência mediada pela “voz” dos participantes, e essa abordagem revelou-se fundamental para captar o sentido construído pelos alunos antes, durante e após as partidas. Para a realização e análise das narrativas dos alunos/participantes iremos identificá-los como Aluno1; Aluno2; ... ; Aluno n, pois participaram deste trabalho 50 alunos de duas turmas de EJA. Outro ponto que deve ser destacado foi que a aplicação e construção destes jogos foi realizado durante o ano letivo de 2024 em turma de EJA do ensino fundamental ciclo II no período

noturno em uma escola pública municipal da cidade Santo André, onde os alunos possuem a faixa etária entre 15 à 65 anos.

No caso do jogo *Super Trunfo do Renascimento*, o engajamento inicial dos estudantes foi facilitado pela familiaridade com a estrutura do jogo, o que permitiu que as categorias e atributos – trabalhadores, burguesia, clero, nobreza, invenções e eventos históricos – se tornassem veículos para reflexões significativas sobre as dinâmicas sociais do período. As pontuações atribuídas aos atributos, como “poder político”, “poder econômico”, “trabalho”, “apoio do povo” e “quebrou regras antigas”, foram percebidas pelos estudantes não apenas como um mecanismo competitivo, mas como um convite à análise das relações de poder e das tensões sociais que marcaram o Renascimento.

Imagen 1 – Cartas do jogo *Super trunfo do Renascimento*



Fonte: Os Autores (2024)

Um estudante expressou essa apropriação ao afirmar: “Eu pensava que só a nobreza mandava no Renascimento, mas os trabalhadores foram mais importantes do que eu imaginava (Aluno 12, 2024).” Tal fala é emblemática do processo de ressignificação do conhecimento histórico promovido pela experiência do jogo, evidenciando o deslocamento das narrativas

tradicionalis centradas nas elites, para um olhar que contempla múltiplos sujeitos e forças sociais. Essa experiência dialoga com o entendimento marxista da história como a luta de classes, indicando que as dinâmicas presentes no jogo favoreceram a percepção crítica sobre as desigualdades e contradições do período. De acordo com Marx (2017, p.14), a

[...] história de todas as sociedades até hoje existentes é a história da luta de classes. Homem livre e escravo, patrício e plebeu, senhor e servo, mestre de corporação e jornaleiro, numa palavra, opressor e oprimido, estiveram em constante oposição um contra o outro. Realizavam uma luta ininterrupta, ora escondida, ora aberta, uma luta que sempre terminou ou numa reconstrução revolucionária da sociedade inteira ou na ruína de ambas as classes em luta.

De modo semelhante, o jogo *Memórias do Sul* cumpriu um papel importante ao problematizar as narrativas eurocêntricas e destacar os processos de resistência na América Latina colonial. A escolha de representar personagens latino-americanos, especialmente mulheres, com pontuações positivas, enquanto os conquistadores europeus recebiam valores negativos, funcionou como um gesto pedagógico potente para provocar reflexões críticas entre os estudantes. Como expressou uma aluna da EJA: “Nunca tinha ouvido falar na Dandara dos Palmares e ela tem mais pontos que o Hernan Cortés! (Aluna 27, 2024)”.

Imagen 2 – Cartas do jogo *Memórias do Sul*



Fonte: Os Autores (2024)

Esse contraponto foi essencial para que os estudantes construíssem um senso de pertencimento e identidade, um aspecto ressaltado também nas palavras de Nego Bispo (2023) ao falar do contracolonialismo como uma forma de resistência cultural e histórica dos povos originários. A possibilidade de os estudantes se reconhecerem nas cartas e narrativas históricas

evidenciou a força do lúdico como ferramenta para a valorização das epistemologias do Sul e para a promoção de uma educação mais inclusiva.

As cartas de desafio presentes no Memórias do Sul, que trazem temas como “epidemias devastadoras” e “imposição religiosa”, estimularam debates contemporâneos sobre saúde, diversidade religiosa e controle social, demonstrando que o jogo não apenas dialogou com o passado, mas também com o presente vivido pelos alunos. A comparação feita por um estudante entre a pandemia do coronavírus e as epidemias coloniais provocadas durante os primeiros contatos entre europeus e indígenas expressa como a narrativa lúdica permitiu uma articulação entre história e experiências cotidianas.

Imagem 3 – Cartas do jogo *Memórias do Sul*



Fonte: Os Autores (2024)

As rodas de conversa realizadas após as partidas foram fundamentais para captar essas experiências e para transformar o jogo em um momento de aprendizagem compartilhada. Nelas, os alunos puderam expressar suas ideias, trocar percepções e construir sentidos coletivos. Esse espaço de fala e escuta confirma o papel da pesquisa narrativa como um processo colaborativo entre pesquisador e participantes, que possibilita a reflexão ativa sobre as experiências vividas. Como menciona Toledo (2020, p. 9),



[...] talvez não seja demais fazer aqui uma referência à relação entre reflexão e reflexão por escrito, entre narrativa e narrativa escrita. Ainda que façamos a defesa da escrita como potencializadora da reflexão – como plataforma de lançamento a níveis cada vez mais refinados de compreensão do real, do vivido, do pensado – sabemos muito bem que é possível refletir mesmo quando não escrevemos, até mesmo quando não falamos. E, se considerarmos que o pensamento tem uma forma predominantemente narrativa, também essa constatação nos permitirá compreender que não narramos apenas ao falar e escrever, mas também ao pensar.

Além das falas, as expressões de entusiasmo, o engajamento e a colaboração observados durante as partidas revelam de forma contundente a potência dos jogos como instrumentos pedagógicos para criar ambientes de respeito e diálogo. Não se trata apenas de um recurso que desperta a atenção momentânea, mas de um dispositivo que possibilita a vivência de valores coletivos, o fortalecimento dos vínculos entre os estudantes e a valorização de suas trajetórias pessoais. O ato de jogar, nesse contexto, favorece a construção de um espaço em que diferentes vozes podem ser ouvidas e reconhecidas, ampliando as possibilidades de participação ativa no processo de aprendizagem.

A heterogeneidade etária presente nas turmas da EJA, por exemplo, que muitas vezes é vista como um desafio à prática docente, mostrou-se um terreno fértil para a experimentação do lúdico. O jogo assumiu um papel de mediador, ultrapassando a ideia restrita de diversão e convertendo-se em uma ponte para a construção coletiva do conhecimento. Ao jogar juntos, estudantes de diferentes idades e experiências puderam se aproximar, trocar saberes e estabelecer relações mais horizontais, o que fortaleceu o sentimento de pertencimento à comunidade escolar. Assim, os jogos se mostraram capazes de ressignificar as diferenças, transformando-as em oportunidade de aprendizado mútuo e em força para a consolidação de um espaço escolar mais democrático e inclusivo. Nesse sentido, a criação e aplicação dos jogos se configuram como um gesto pedagógico e político que reafirma a autonomia docente e resiste às tendências de “plataformização” e “uberização” da educação. Ao produzir materiais contextualizados e autorais, o professor-investigador valoriza o saber popular e os processos históricos gerais e locais, contribuindo para um ensino de História que é ao mesmo tempo crítico, vivo e conectado às experiências dos alunos.

De acordo com Freire (1996), o

[...] educador democrático não pode negar-se o dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua insubmissão. Uma de



suas tarefas primordiais é trabalhar com os educandos a rigorosidade metódica com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis. E esta rigorosidade metódica não tem nada que ver com o discurso “bancário” meramente transferidor do perfil do objeto ou do conteúdo. É exatamente neste sentido que ensinar não se esgota no “tratamento” do objeto ou do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga à produção das condições em que aprender criticamente é possível. E essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes. Faz parte das condições em que aprender criticamente é possível a pressuposição por parte dos educandos de que o educador já teve ou continua tendo experiência da produção de certos saberes e que estes não podem a eles, os educandos, ser simplesmente transferidos (Freire, 1996, p. 14 - 15).

As narrativas dos estudantes reforçam a potência dos jogos analógicos como dispositivos pedagógicos, evidenciando que possibilitaram uma aproximação mais viva, concreta e significativa com o conteúdo histórico. Ao invés de permanecerem como meros espectadores do processo de ensino, os alunos se tornaram sujeitos ativos da aprendizagem, capazes de reinterpretar conceitos, problematizar situações e reconhecer a presença de suas próprias experiências nas temáticas trabalhadas. Como sintetizou uma aluna da EJA: “Esse jogo faz a gente lembrar que a nossa história também conta (Aluno 39, 2024)”. Esse depoimento expressa de maneira emblemática a abertura que o jogo oferece para que vozes historicamente silenciadas sejam incluídas no processo de construção do conhecimento. Outro estudante destacou: “Quando a gente joga, parece que entende melhor (Aluno 04, 2024)”, revelando que a mediação lúdica favorece a compreensão ao mobilizar emoções, memórias e interações coletivas. São essas vozes e gestos que consolidam a pesquisa narrativa como metodologia potente, capaz de captar não apenas dados objetivos, mas os sentidos e significados que os estudantes atribuem às práticas educativas vividas. Dessa forma, amplia-se a compreensão dos fenômenos envolvidos, valorizando a experiência, a corporeidade e o lugar do estudante como protagonista do aprender. O jogo, portanto, ultrapassa a função de recurso didático e se converte em prática social e cultural que conecta histórias pessoais, saberes comunitários e conteúdos escolares.

Considerações finais

A experiência de criação e aplicação dos jogos analógicos no ensino de História revelou-se uma prática pedagógica significativa, capaz de promover o engajamento dos estudantes e fortalecer a apropriação crítica dos conteúdos. Ao possibilitar o protagonismo dos alunos e incentivar a reflexão sobre as relações sociais e os processos históricos, os jogos ultrapassaram a dimensão lúdica, configurando-se como instrumentos de ensino transformador.

Os relatos e as interações observadas evidenciam que o uso de jogos autorais analógicos, contextualizados e alinhados às demandas da proibição do uso de aparelhos celulares em sala de aula, contribui para uma educação mais inclusiva, dialógica e conectada à realidade vivida pelos estudantes. Dessa forma, reforça-se a importância de metodologias ativas que valorizem as vozes e as experiências dos discentes, promovendo aprendizagens significativas e ampliando o papel da escola como espaço de formação crítica e cidadã.

As narrativas dos alunos evidenciam que a ludicidade aliada à intencionalidade pedagógica favorece a construção compartilhada do saber, a expressão de vozes dissonantes e o questionamento de visões hegemônicas da História.

Por fim, os jogos analógicos não são um fim em si mesmos, mas parte de um caminho para promover aprendizagens significativas e enraizadas nos territórios e nas vivências dos estudantes. Portanto, cabe à nós não apenas interpretar o mundo, mas partir dessa interpretação e transformá-lo. Nesse movimento de criação, jogo e reflexão, junto com os estudantes, semeando a transformação

Referências

ADEVAIR, Kildo. O pensamento educativo de José Carlos Mariátegui: para uma pedagogia latino-americana. **Edição de homenagem das editoras Batalla de Ideas (Argentina), Expressão Popular (Brasil), Leftword Books (India), Chinthia Publishers, Vaam e do Instituto Tricontinental de Pesquisa Social.**2020.

ALMEIDA, Fernando de; et al. **Educação, plataformas e algoritmos: popularizando saberes, potencialidades e controvérsia**, Salvador: EDUFBA, 2024.

ALVES, Sávio Enrico Rodrigues. **Em Defesa da História Ensinada: Usos e Abusos dos Jogos no Ensino de História**, Fortaleza: UFC, 2024.

AZEVEDO, Carlos Willian Lara de. **A representação da história indígena brasileira na construção de jogos educacionais, 2024**, dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de História pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2024. Disponível em: <https://rima.ufrj.br/jspui/handle/20.500.14407/19183>. Acesso em: 20 ago. 2024.

BISPO, Antonio. **A terra dá, a terra quer**, São Paulo: Ubu Editora, 2023.

BRASIL. Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República. **Plano de Educação em Direitos Humanos**. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/educacao-em-direitos-humanos/PNEDH2013.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2025

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf.
Acesso em: Acesso em: 24 nov. 2025.

CLANDININ, D. Jean; CONNELLY, F. Michael. **Pesquisa Narrativa: Experiência e história em pesquisa qualitativa**. Uberlandia: EDFU, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HOBSBAWM, Eric; RANGER, Terence (orgs.). **A invenção das tradições**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984. p. 9-23.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

MARCELO, Luis Fardo. **Gamificação com foco em narrativa e relações com o saber de estudantes: uma experiência no ensino superior**, 2022. Tese de Doutorado em Processos Educacionais, Linguagem, Tecnologia e Inclusão pela Universidade de Caxias do Sul, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufcs.br/11338/10758>. Acesso em: 20 ago. 2025.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **O Manifesto do Partido Comunista**. São Paulo: Sundermann, 2017.

MORAES, César Augusto do Prado. **Recursos digitais na matemática: prática docente na perspectiva de narrativas discentes do ensino fundamental**. 2018. Tese de Doutorado em educação pela Universidade Metodista de São Paulo, 2018. Disponível em: <http://tede.metodista.br/jspui/handle/tede/1839>. Acesso em: 20 ago. 2025.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**, 2014. Disponível em: <https://moran.eca.usp.br/>. Acesso em: 20 ago. 2025.

PENNA, Teresa Helena Mendonça Correa Garcia. **Ensino de história e direitos humanos: a construção da aprendizagem histórica através da gamificação**. 2022. Dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História pela Universidade Federal do Maranhão. Disponível em: <https://tedebc.ufma.br/jspui/handle/tede/4417>. Acesso em: 20 ago. 2025.

RANGEL, David Rejes. **Narrativa pedagógica de um professor de história utilizando gamificação**. 2020. Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação: Teoria e Prática de Ensino, Setor de Educação da Universidade Federal do Paraná, Disponível em: <https://hdl.handle.net/1884/70249>. Acesso em: 20 ago. 2025.

SANTOS, Boaventura. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. 2007. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, [s.l.], 78: 3-46, 2007. Disponível em: <https://share.google/VYKsUf53gj0al5zLl>. Acesso em 20 ago. 2025.

TOLEDO, Guilherme do Val, et al. **Pesquisa narrativa em três dimensões**. [s.l.] e [s.d.]. Disponível em: <https://rosaurasoligo.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/11/toledo-soligo-simas-pesquisa-narrativa-em-tr3aas-dimensc3b5es.pdf>, Acesso em 20 ago. 2025.

Recebido em: 20 de agosto de 2025
Aceito em: 2 de dezembro de 2025