

DOI: 10.47456/erf0n193

“Parecia que o tempo passava diferente”: um estudo de caso sobre a criação de jogos de tabuleiro e a construção do conhecimento histórico com alunos da 1ª série do Ensino Médio

“It Seemed That Time Passed Differently”: A Case Study on Board Game Design and the Construction of Historical Knowledge with First-Year High School Students

Vagner Pires Amaral
Ailton Pereira Morila

Resumo: Esta dissertação de mestrado defendida no Programa de pós-graduação em Ensino na Educação Básica do Ceunes investigou como a criação de jogos de tabuleiro, articulada às práticas pedagógicas, contribuiu para a construção do conhecimento histórico de estudantes da 1ª série do Ensino Médio de uma escola pública do município de São Mateus, Espírito Santo. O estudo fundamenta-se nas contribuições teóricas de Johan Huizinga (2003) Roger Caillois (1990), Gilles Brougère (1998) Walter Benjamin (2009) e Tizuko Kishimoto (2011), autores que compreendem o jogo como prática cultural, simbólica, histórica e educativa. A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma abordagem qualitativa, configurada como estudo de caso, tendo como principal estratégia metodológica a realização de oficinas de criação de jogos históricos no contraturno escolar, envolvendo vinte e um estudantes do Ensino Médio. A produção de dados ocorreu mediante observações, registros em diário de bordo e depoimentos dos participantes ao longo do processo de criação, testagem e aplicação dos jogos. Os resultados evidenciaram experiências de imersão, protagonismo discente, cooperação, envolvimento emocional e ressignificação do espaço escolar, além do desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e reflexivas. Também foram identificados desafios relacionados à negociação de regras, ao gerenciamento do tempo institucional da escola e à mediação de conflitos durante as atividades coletivas. A análise permitiu compreender que o jogo, quando incorporado de forma intencional, crítica e reflexiva à prática pedagógica, ultrapassa a função meramente recreativa e constitui-se como espaço legítimo de produção de sentidos, construção coletiva do conhecimento histórico e formação ética e cultural dos estudantes.

Palavras-chave: Jogo; Ensino de História; Ensino Médio; Prática Pedagógica; Aprendizagem Histórica.

Abstract: his master's thesis was submitted in partial fulfillment of the requirements for the Master's degree in the Graduate Program in Teaching in Basic Education at CEUNES, Federal University of Espírito Santo (UFES) investigated how the creation of board games, integrated with pedagogical practices, contributed to the construction of historical knowledge among first-year high school students at a public school in the municipality of São Mateus, Espírito Santo, Brazil. The research was grounded in the theoretical contributions of Johan Huizinga, Roger Caillois, Gilles Brougère, Walter Benjamin, and Tizuko Kishimoto, whose works understand games as cultural, symbolic, historical, and educational practices. A qualitative approach was adopted, configured as a case study, with the main methodological strategy consisting of workshops for the creation of historical board games conducted during extracurricular school hours and involving twenty-one high school students. Data were produced through observations, field notes, and participants' testimonies collected throughout the processes of game design, testing, and implementation. The findings revealed experiences of immersion, student protagonism, cooperation, emotional engagement, and the re-signification of school spaces, as well as the development of cognitive, social, and reflective competencies. Challenges related to rule negotiation, management of institutional school time, and conflict mediation during collective activities were also identified. The analysis demonstrated that when intentionally, critically, and reflectively incorporated into pedagogical practice, games transcend a merely recreational

function and become legitimate spaces for meaning-making, collective construction of historical knowledge, and students' ethical and cultural development.

Keywords: Game; History Teaching; High School Education; Pedagogical Practice; Historical Learning.

Introdução

Há décadas o ensino de História enfrenta inúmeros desafios relacionados ao engajamento dos estudantes, à centralidade de práticas expositivas e à dificuldade de atribuição de sentido aos conteúdos escolares. Como exemplo, em muitos contextos educacionais, o conhecimento histórico ainda é apresentado de forma fragmentada, isto é, distante das experiências sociais dos estudantes e excessivamente vinculado à memorização de datas, acontecimentos e personagens históricos. Assim, essa realidade produz, frequentemente, desinteresse, distanciamento e pouca participação discente nas aulas.

Esta dissertação de mestrado, intitulada “Parecia que o tempo passava diferente”: Um estudo de caso sobre a criação de jogos de tabuleiro e a construção do conhecimento histórico com alunos da 1ª série do Ensino Médio, foi desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), sob a orientação do Prof. Dr. Ailton Pereira Morila, e apresentada no ano de 2026, no município de São Mateus, Espírito Santo. O estudo inseriu-se no campo das pesquisas sobre metodologias ativas e ensino de História, e buscou compreender as contribuições da criação de jogos de tabuleiro para os processos de ensino e aprendizagem histórica no contexto da educação básica.

As inquietações que mobilizaram esta pesquisa surgiram da própria trajetória profissional do pesquisador, enquanto professor de História da educação básica. Vários fatores como a observação cotidiana da baixa participação dos estudantes, do excesso de atividades mecânicas e da dificuldade de estabelecer relações entre o passado histórico e o presente levaram à busca por novas possibilidades pedagógicas capazes de tornar o ensino mais significativo, participativo e dialógico.

Nesse processo, o jogo passou a integrar gradativamente as práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula. Inicialmente, foi utilizado como tentativa de tornar as aulas mais atrativas, entretanto, o jogo passou a ocupar um lugar mais intencional dentro do processo educativo, favorecendo interação, cooperação, criatividade e envolvimento dos estudantes. A partir dessas experiências, tornou-se necessário deslocar o olhar sobre o estudante, compreendendo-o como sujeito ativo e protagonista na construção do conhecimento.

Foi nesse contexto, que emergiu o problema de pesquisa que orientou este estudo: Como a criação de jogos de tabuleiro, integrada ao processo de ensino favorece a construção do conhecimento histórico da 1ª série do Ensino Médio de uma escola pública estadual do município de São Mateus-ES.

Diante dessa problemática, definiu-se como objetivo geral compreender como a produção de jogos de tabuleiro, articulada ao processo de ensino-aprendizagem, favoreceu a construção do conhecimento histórico dos estudantes da 1ª série do Ensino Médio de uma escola pública do município de São Mateus (ES).

Como objetivos específicos, buscou-se:

Identificar os elementos didático-pedagógicos envolvidos na criação de jogos de tabuleiro como recurso de ensino;

Verificar as estratégias de aprendizagem mobilizadas pelos estudantes durante o processo de elaboração e aplicação dos jogos;

Perceber em que medida a criação de jogos contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico e para a construção de relações entre passado e presente.

Nesse sentido, a relevância da pesquisa está relacionada à necessidade de ampliação das discussões acerca do jogo como prática cultural e pedagógica no ensino de História. Embora existam diversas pesquisas sobre jogos educativos, grande parte delas concentra-se no uso de jogos previamente prontos, elaborados por professores ou editoras. Ainda eram escassos os estudos que investigam a criação de jogos pelos próprios estudantes como experiência formativa, autoral e coletiva.

Dessa forma, esta pesquisa propôs compreender o jogo não apenas como recurso metodológico, mas como espaço simbólico, cultural e experiencial capaz de favorecer a construção de sentidos e a formação crítica dos sujeitos.

O jogo como fenômeno cultural e formativo

O jogo acompanha a humanidade desde os tempos mais remotos, manifestando-se em diferentes culturas, sociedades e períodos históricos. Mais do que uma simples atividade recreativa, o jogo constitui uma prática simbólica e cultural que expressa valores, crenças, modos de organização social e formas de interação humana.

Huizinga (2003) em sua obra clássica *Homo Ludens*, compreende o jogo como elemento constitutivo da própria cultura. Para o autor, o jogo ultrapassa os limites da atividade biológica ou fisiológica, configurando-se como prática carregada de significados. Segundo Huizinga (2003), toda cultura nasce e se desenvolve em formas lúdicas, sendo o jogo uma experiência fundamental para a construção da vida social.

O autor destaca ainda que o jogo cria um espaço simbólico próprio, separado temporariamente da vida cotidiana, denominado “círculo mágico”. Nesse espaço, os participantes aceitam voluntariamente regras específicas e passam a vivenciar uma realidade distinta da vida comum. O jogo, portanto, instaura uma ordem temporária e simbólica na qual a imaginação, a emoção, a tensão e a experiência coletiva assumem centralidade.

Caillois (1990), amplia essa discussão ao compreender o jogo como atividade livre, delimitada no tempo e no espaço, regida por regras e marcada por diferentes formas de experiência lúdica. O autor classifica os jogos em quatro categorias principais: *agon* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem), demonstrando que o universo lúdico é múltiplo e atravessado por diversas formas de interação social.

Na perspectiva de Brougère (1998), o jogo deve ser entendido como prática cultural e socialmente construída. Para o autor, o jogo não existe isoladamente, mas se constitui nas relações entre os

sujeitos, nos acordos simbólicos estabelecidos coletivamente e nos significados produzidos durante a interação. Assim, jogar não é apenas seguir regras, mas participar de uma construção coletiva de sentidos.

Benjamin (2009) contribui para essa discussão ao compreender o brincar e o jogo como espaços de imaginação, memória e reinvenção do mundo. Para Benjamin, o sujeito que brinca reorganiza fragmentos da realidade e produz novas formas de existência simbólica. O jogo, portanto, não apenas reproduz o mundo, mas possibilita recriá-lo.

No campo educacional, Kishimoto (2011) defende que o jogo pode assumir importante papel pedagógico quando articulado de forma intencional ao processo de ensino-aprendizagem. Para a autora, o jogo favorece o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e cultural dos estudantes, além de contribuir para a participação ativa e significativa no processo educativo.

As contribuições desses autores permitem compreender o jogo como experiência cultural complexa, atravessada por elementos simbólicos, sociais, afetivos e educativos. Nesse sentido, o jogo não deve ser reduzido à mera diversão ou estratégia motivacional, mas entendido como espaço legítimo de produção de conhecimento, interação e formação humana.

Metodologia

A pesquisa desenvolveu-se a partir de uma abordagem qualitativa, configurando-se como estudo de caso. A opção por essa abordagem esteve relacionada ao interesse em compreender as experiências, significados e relações construídas pelos estudantes durante o processo de criação dos jogos.

A investigação foi realizada em uma escola pública localizada no município de São Mateus, Espírito Santo, envolvendo estudantes da 1ª série do Ensino Médio. Participaram da pesquisa vinte e um estudantes que aderiram voluntariamente às oficinas de criação de jogos históricos.

A voluntariedade constituiu elemento central da proposta metodológica, considerando que a liberdade de participação

representa característica fundamental do jogo enquanto fenômeno cultural. Não houve qualquer obrigatoriedade, recompensa material ou atribuição de notas aos participantes.

As oficinas ocorreram no contraturno escolar, totalizando dezesseis encontros organizados em cinco etapas:

Apresentação da proposta e escolha dos temas históricos;

Planejamento e pesquisa histórica;

Criação e confecção dos jogos;

Testagem e ajustes coletivos;

Socialização e aplicação dos jogos no contexto escolar.

Durante as oficinas, os estudantes participaram ativamente da elaboração de narrativas, construção de regras, definição de objetivos, criação visual dos tabuleiros e desenvolvimento das dinâmicas de funcionamento dos jogos.

Os temas históricos escolhidos envolveram conteúdos trabalhados no Ensino Médio, permitindo que os estudantes articulassem conhecimentos históricos escolares à produção criativa dos jogos.

Como instrumentos de produção de dados foram utilizados:

Diário de bordo;

Observação participante;

Registros escritos dos estudantes e do professor pesquisador.

Depoimentos produzidos ao longo das oficinas.

O diário de bordo constituiu importante instrumento metodológico, funcionando como espaço de registro das experiências, dificuldades, conflitos, emoções e aprendizagens construídas durante o processo.

A análise de dados, ocorreu de forma interpretativa, buscando identificar sentidos produzidos pelos participantes em relação ao jogo, ao ensino de História e às experiências vivenciadas nas oficinas.

A experiência da criação dos jogos

O processo de criação dos jogos revelou-se muito mais amplo do que a simples elaboração de materiais lúdicos. Ao longo das oficinas, os estudantes passaram a ocupar posição de protagonismo no

processo educativo, assumindo funções de pesquisa, planejamento, criação e tomada de decisões.

Os encontros favoreceram experiências de cooperação, diálogo e negociação coletiva. Os estudantes discutiam regras, reformulavam propostas, resolviam conflitos e construíam coletivamente soluções para os desafios surgidos durante a produção dos jogos.

A criação dos jogos possibilitou também a ampliação do envolvimento dos estudantes com os conteúdos históricos. Diferentemente das práticas tradicionais centradas na memorização, os participantes passaram a pesquisar, selecionar informações, estabelecer relações temporais e produzir narrativas históricas para estruturar as dinâmicas dos jogos.

Nesse processo, o conhecimento histórico deixou de ser percebido como algo distante e pronto, passando a ser construído de forma ativa e significativa.

Os depoimentos registrados evidenciaram experiências de imersão e envolvimento emocional. Muitos estudantes relataram sensação de alteração da percepção temporal durante as oficinas, afirmando que “o tempo passava diferente” enquanto participavam das atividades.

Essa percepção aproxima-se das reflexões de Huizinga (2000) sobre o “círculo mágico” do jogo, espaço simbólico no qual a realidade cotidiana é temporariamente suspensa e substituída por uma experiência marcada pela imaginação, pela tensão e pela participação intensa.

O espaço escolar também passou por processos de ressignificação, isso porque a sala de aula deixou de ser percebida apenas como ambiente de transmissão de conteúdos e passou a funcionar como espaço de criação, interação e produção coletiva de sentidos.

Outro aspecto relevante observado durante as oficinas foi o desenvolvimento da autonomia discente. Os estudantes tornaram-se responsáveis por decisões relacionadas às regras, objetivos e funcionamento dos jogos, exercitando argumentação, escuta e negociação.

Entretanto, o processo também revelou desafios importantes. A construção coletiva das regras gerou conflitos, divergências e tensões entre os participantes. Em diversos momentos, foi necessário mediar discussões relacionadas à organização dos grupos, equilíbrio das dinâmicas e cumprimento das regras estabelecidas.

Essas experiências demonstraram que o jogo não elimina os conflitos sociais, mas cria espaços nos quais eles podem ser vivenciados, negociados e refletidos coletivamente.

Também se identificaram tensões entre o tempo institucional da escola e o tempo do jogo. Enquanto a lógica escolar frequentemente é marcada pela fragmentação, pela produtividade e pelo controle rígido do tempo, o jogo exige experimentação, criação, pausa e envolvimento subjetivo.

Nesse sentido, as oficinas evidenciaram a necessidade de repensar práticas pedagógicas excessivamente utilitaristas, permitindo experiências educativas mais participativas, criativas e humanizadas.

O jogo e a construção do conhecimento histórico

Ao longo da pesquisa, tornou-se evidente que a criação de jogos de tabuleiro favoreceu processos significativos de aprendizagem histórica. A experiência permitiu que os estudantes deixassem de ocupar posição passiva diante do conhecimento e passassem a atuar como sujeitos produtores de sentidos.

A pesquisa demonstrou que o jogo pode contribuir para:

Ampliação do interesse pelos conteúdos históricos;

Fortalecimento da participação discente;

Desenvolvimento do pensamento crítico;

Construção de relações entre passado e presente;

Fortalecimento da cooperação e do diálogo;

Desenvolvimento da criatividade e da autonomia;

Produção coletiva do conhecimento.

Vale ressaltar que os jogos criados pelos estudantes não funcionaram apenas como materiais didáticos, mas como espaços de experimentação histórica, nos quais os participantes reinterpretavam

acontecimentos, elaboravam narrativas e construía novas formas de compreender o passado.

A experiência também permitiu perceber que o ensino de História pode assumir caráter mais significativo quando articulado às experiências culturais e simbólicas dos estudantes. O jogo, nesse contexto, favorece não apenas a aprendizagem de conteúdos, mas a construção de vínculos afetivos e experiências de pertencimento.

Outro aspecto relevante refere-se à dimensão ética presente na experiência do jogo. A construção e o respeito às regras exigiram negociação, responsabilidade e compromisso coletivo, favorecendo reflexões sobre convivência, cooperação e respeito às diferenças.

A pesquisa também problematiza perspectivas utilitaristas e reducionistas relacionadas ao uso do jogo na educação. Em muitos contextos escolares, o jogo é utilizado apenas como estratégia de motivação superficial ou recompensa pedagógica. Entretanto, os resultados deste estudo demonstram que o potencial formativo do jogo está justamente na possibilidade de criação, interação, imaginação e construção coletiva de sentidos.

Assim, o jogo não deve ser compreendido apenas como ferramenta metodológica, mas como prática cultural e experiência formativa capaz de transformar relações pedagógicas e ampliar possibilidades educativas.

Considerações finais

Esta pesquisa buscou compreender como a criação de jogos de tabuleiro, articulada às práticas pedagógicas, pode favorecer a construção do conhecimento histórico no Ensino Médio.

A análise das experiências vivenciadas durante as oficinas demonstrou que o jogo, quando incorporado de forma intencional e reflexiva ao contexto escolar, constitui-se como espaço legítimo de aprendizagem, produção de sentidos e formação humana.

Os resultados evidenciaram que a participação dos estudantes na criação dos jogos favoreceu envolvimento, protagonismo, cooperação e ressignificação das relações com o conhecimento histórico. O processo permitiu que os estudantes deixassem de ocupar

posição passiva diante do conteúdo escolar e passassem a atuar como sujeitos ativos na construção das aprendizagens.

A pesquisa também revelou que o jogo produz experiências que ultrapassam a dimensão cognitiva, envolvendo aspectos afetivos, culturais, sociais e simbólicos. O espaço do jogo possibilitou a criação de vínculos, o fortalecimento das interações coletivas e a construção de experiências marcadas pela imaginação e pela participação voluntária.

Entretanto, o estudo também evidenciou desafios importantes relacionados à mediação de conflitos, à negociação de regras e às tensões entre o tempo institucional da escola e o tempo próprio do jogo.

Apesar dessas limitações, conclui-se que a criação de jogos de tabuleiro constitui potente possibilidade pedagógica para o ensino de História, contribuindo para práticas mais participativas, dialógicas e significativas.

Por fim, espera-se que esta pesquisa contribua para ampliar as discussões sobre o jogo como fenômeno cultural e educativo, incentivando novas investigações sobre práticas pedagógicas que valorizem a autoria discente, a experiência coletiva e a construção compartilhada do conhecimento.

Referências

- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2009.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Sobre os Autores

Vagner Pires Amaral

vagnerpiresamaral30@gmail.com

Mestre em Ensino na Educação Básica pelo CEUNES-UFES. Graduado e especialista em História pelo Centro Universitário de Caratinga -MG (2002).

Ailton Pereira Morila

ailton.morila@ufes.br

<https://orcid.org/0000-0002-5080-3819>

Doutor e mestre em educação pela FEUSP. Bacharel em História pela FFLCH-USP. Professor titular da Universidade Federal do espírito Santo. Membro permanente do Programa de Pós-graduação em Ensino na Educação Básica. Membro do Prometheus: Núcleo de Estudos Críticos. Membro do Museu de Música Popular Capixaba.