

*O JOGO COMO UMA FERRAMENTA DO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA LÚDICA A PARTIR DO JOGO “BATALHA DO CRICARÉ” NO ENSINO FUNDAMENTAL*

Marina Galvão Prezotti

Pietro Esquincalha Margoto <sup>1</sup>

**Resumo:** Considerando a extrema importância da elaboração de novos métodos para tratar o ensino de História na sala de aula, o nosso artigo tem como objetivo relatar a experiência e criação do jogo de tabuleiro “Batalha do Cricaré”, desenvolvido para o *Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid)*. O jogo se mostra como uma ferramenta lúdica para tratar um fragmento da História colonial do Espírito Santo, e do Brasil, que é muito pouco abordada nas salas de aula.

**Palavras-chave:** Jogos; Ensino Fundamental; História Local; Espírito Santo.

**Abstract:** Considering the extreme importance of the elaboration of new methods to teach History in Middle School, our article aims to account the experience of the creation and development of the table game “The *Cricaré* Battle”. The game shows up as a ludic tool to approach a fraction of the *Capixaba* and Brazilian History that is usually not much boarded or even left out of the school syllabus.

**Keywords:** Games; Middle School; Local History; *Espírito Santo*.

---

<sup>1</sup> Graduandos do curso de Licenciatura em História da Universidade Federal do Espírito Santo e Bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da CAPES, coordenados pela Profa. Dra. Patrícia Maria da Silva Merlo.

## INTRODUÇÃO

No processo de formação do Professor de História, o graduando entra em contato com as diversas teorias pedagógicas que serão a base de sua atuação em sala de aula. No currículo do curso de licenciatura em História da Universidade Federal do Espírito Santo, esse aporte teórico é apresentado nos primeiros quatro semestres através das disciplinas de Fundamentos Histórico-Filosóficos da Educação, Política e Organização da Educação Básica, Didática e História da História Ensina. Apenas a partir do quinto período do curso entram em cena as disciplinas de Estágio Supervisionado, nas quais o graduando tem a oportunidade de experimentar o ambiente escolar a partir do olhar de professor e de ministrar aulas para o ensino regular.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) se mostra de extrema importância nesse contexto. Como uma iniciativa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), o programa concede bolsas a alunos de cursos de licenciatura, coordenadores e supervisores, para que esses atuem em escolas parceiras da rede pública, visando incentivar a formação de docentes em nível superior para a Educação Básica. O PIBID tem como seus objetivos gerais: contribuir para a valorização do magistério; elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre a Educação Superior e a Educação Básica; inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem; incentivar escolas públicas de Educação Básica, mobilizando

seus professores como formadores dos futuros docentes e tornando-as protagonistas nos processos de formação inicial para o magistério; contribuir para a articulação entre teoria e prática necessárias à formação dos docentes, elevando a qualidade das ações acadêmicas nos cursos de licenciatura<sup>2</sup>.

O PIBID se coloca de maneira exclusiva neste âmbito do aprendizado do exercício docente por variadas razões, das quais três merecem mais destaque: primeiramente, a possibilidade do ingresso na vivência pedagógica já a partir do segundo semestre do curso, o que dá ao bolsista a oportunidade de exercer a prática docente por mais tempo antes de adentrar o mercado de trabalho; em segundo lugar, o programa permite que o graduando forme uma relação mais intensa e duradoura com a escola parceira, já que no estágio supervisionado a duração máxima do vínculo seria de um semestre. Essa estabilidade permite um maior desenvolvimento das competências do aluno dentro do seu futuro ambiente de trabalho; em terceiro lugar, a bolsa oferecida propicia que o discente tenha maior disponibilidade de tempo para se dedicar ao programa, além de assegurar sua permanência no mesmo e na universidade. Vale lembrar que os estágios supervisionados aos quais os graduandos têm acesso a partir do quinto período não são remunerados.

Além de todos os pontos nos quais o PIBID acrescenta na vida acadêmica do estudante de licenciatura, o programa também é uma oportunidade única para as escolas e professores parceiros. A presença dos bolsistas nas escolas possibilita ao professor a realização de projetos e dinâmicas que seriam de difícil ou mesmo impossível de serem executadas caso estivesse sozinho. Um desses projetos é o jogo desenvolvido pelos alunos do programa na EMEF José Áureo Monjardim, que aborda um tema da História local Capixaba através da atividade lúdica.

O ensino da História local, principalmente da história do Espírito Santo, muitas vezes se mostra um desafio em sala de aula. Abordar esse ramo da história é, porém, de

---

<sup>2</sup> Informações encontradas no site: <<http://www.pibid.ufes.br>> Acesso em: Junho de 2017.

extrema importância para a formação do aluno do ensino fundamental como sujeito histórico. Buscar que o jovem aprenda como foi formada cultural e geograficamente a região onde vive é permitir que o mesmo se sinta como parte da história. Sobre o ensino da História local, Sônia Nikitiuk diz que

[...] a história local se vista como eixo curricular demonstra ser o local de construção e espaço identitário e facilitador de relações solidárias num mundo planetário e global. Propicia olhar o ontem com os valores de hoje e facilita tornar mais significativos os conteúdos universalmente postos como saberes escolares. Se a história local for vista como estratégia pedagógica propiciará maior inserção na comunidade criando historicidades e localizando professores e alunos dentro da História. Esta postura valoriza o processo de lutas e conquistas sociais dos grupos de referência dos educando e comunidade, além de fazer perceber a existência de diferentes visões sobre os acontecimentos cotidianos e fazer diversas leituras de mundo (NIKITIUK, 2004, p. 161-162).

Levando em consideração a importância de um estudo sobre história regional e a necessidade de levar aos alunos um conhecimento maior sobre a história do próprio estado, o jogo criado pelos pibidianos da EMEF José Áureo Monjardim busca cumprir um papel de promotor de um conhecimento ainda muito pouco explorado. Através do jogo, os alunos poderão ser protagonistas na criação da sua aprendizagem, visto que eles irão construir o conhecimento enquanto jogam. Mais que ensinar um evento histórico, o jogo se propõe a colocar o aluno como um protagonista do saber.

## O JOGO COMO UMA FERRAMENTA DO ENSINO DE HISTÓRIA E SEU USO PARA O CONHECIMENTO DA HISTÓRIA LOCAL

Como ensinar História? Como tornar a matéria interessante? Como afastar o ensino de História da simples “decoreba”? Como aproximar o conteúdo a realidade dos alunos? Como tornar a aula mais interessante, palatável e participativa? Esses e outros questionamentos são comuns aos professores e estudantes de História, visto que é habitual ouvir dos alunos que a matéria é “chata”, tem muitas datas e conteúdo para decorar, que a aula dá sono e não entendem a necessidade de conhecer aquele monte de “coisa antiga”.

Visões e colocações desse caráter são impulsionadas devido a permanência, de forma majoritária, de um modelo tradicional de escola e de ensino. É comum ainda a utilização do método de “cuspe e giz” principalmente nas aulas de História, ou seja, o conhecimento é passado através de “monólogos” do professor ou extensivas matérias no quadro. O professor que detém o conhecimento o passa, de forma massiva e intensa, aos alunos que tem a função de ouvir e buscar apreender o que é passado. O aluno é assim excluído da formação do saber histórico e passa a ser um mero receptor, visto que, não participa de forma crítica da construção do conhecimento.

Nos últimos anos professores e pesquisadores vêm se dedicando a superar esse modelo tradicional e essas metodologias de ensino que excluem o estudante, dessa forma, passaram a ser analisadas novas práticas de ensino que se adequem a atual realidade escolar brasileira, as modernas tecnologias e linguagens. Dentro dessas novas metodologias que buscam promover a construção de uma aprendizagem efetiva, a atividade lúdica, têm sido recuperada como uma estratégia de transmissão e construção do conhecimento (ANTONI; ZALLA, 2013, p.50-51).

Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação. [...] jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula. (GIACOMONI; PEREIRA, 2013, p.19)

A utilização do lúdico no ambiente escolar mostra-se como um dos métodos que permitem a construção de um saber de um modo divertido, o aluno “aprende brincando” sem muitas vezes se dar conta disso. O ato de jogar e brincar – aqui apresentados como sinônimos- permite a construção de aprendizagens que vão muito além de meros conteúdos, ele permite o desenvolvimento da imaginação, raciocínio e expressão. “Nota-se que comportamentos vivenciados na brincadeira, tais como cooperar, competir, ganhar, perder, comandar, subordinar-se [...] colocar-se no lugar do outro, imaginar, planejar [...], são aspectos fundamentais à aprendizagem em geral [...]” (FORTUNA, 2013, p.81).

As atividades de caráter lúdico encontram-se ainda pouco exploradas no meio educacional, muitas vezes restringe-se apenas aos anos iniciais. Chamamos atenção aqui, para como essa ferramenta aparece como um mecanismo que deve ser explorado em todas as matérias e níveis, e a disciplina de História não deve fugir à regra. De que forma vou ensinar meu aluno conteúdos históricos através de jogos? Que jogos utilizar? Como coordenar essa forma de ensino?

Nesse aspecto, brincar, se divertir ou esparecer se fazem possíveis na ludo pedagogia, que quando usada com fins de avaliação mostra resultados surpreendentes na disciplina de História, uma vez que ela permite discutir a História de maneira acessível aos estudantes, simplificando conceito e possibilitando a visualização da História ao nosso redor, compreendendo seus fatos passados, suas relações com o presente e possibilitando a aproximação acadêmica com o ensino básico no tangente aos seus conteúdos (SILVA; SOARES; SOUZA, 2013, p. 4).

Alguns jogos disponíveis no mercado, sejam eles de tabuleiro ou virtuais, nos dão margem para trabalhar conteúdos históricos. Porém os professores juntamente com os

alunos podem criar diferentes tipos de jogos, adaptados ou não dos já existentes, que tratem de conteúdos já estudados ou temas que serão apreendidos através dos jogos. O “jogar com a história” promove que o aluno se torne parte do conteúdo estudado, ele com suas ações está efetivando a construção do conhecimento histórico, o lúdico promove no aluno a liberdade do aluno participar sem medo de errar visto que a consequência do erro nunca vai além do jogo. Dessa forma, o jogo em História pode ser utilizado para atender diferentes objetivos, “desde uma sondagem ou revisão de conteúdos formais e de saberes informais, até o manuseio mais sofisticado de conceitos, a visualização concreta de processos complexos ou abstratos, e ainda o diagnóstico avaliativo do conhecimento dos alunos” (MEINERZ, 2013, p.108).

Como dito anteriormente, o professor de história enfrenta desafios para tornar o conteúdo atrativos aos alunos e aproxima-los a realidade desses indivíduos históricos, ou desses momentos históricos. No início do texto foi tratado sobre a dificuldade do professor em efetivar o ensino de uma história mais local. A determinação dos conteúdos a serem passados, a limitação, muitas vezes, ao que é abordado no livro didático, afastam a possibilidade dos professores de trabalharem com os alunos uma história voltada ao âmbito mais local e regional. Dessa forma, uma maneira de tratar esses conteúdos pelos professores seria recorrer a diferentes métodos e mecanismos para abordar com os alunos temas que não são habitualmente trabalhados nos conteúdos pré-estabelecidos. Sendo assim, acreditamos que o jogo apareça como uma ferramenta eficaz na promoção do ensino de uma história local e regional. Ele permite que o professor desenvolva com os alunos conteúdos presentes no currículo de uma maneira divertida, promovendo uma maior interação dos alunos com temas mais próximos a realidade deles.

É nesse contexto que o grupo de *pibidianos* da EMEF José Áureo Monjardim (JAM), localizada em Vitória – Espírito Santo, juntamente com a professora de História, idealizou e construiu um jogo voltado ao ensino de um conteúdo regional, de

grande importância na história do Brasil, porém não tratado nos livros didáticos, a Batalha do Cricaré.

## O LÚDICO NA HISTÓRIA: “A BATALHA DO CRICARÉ”

A escolha por tratar um assunto extracurricular de maneira lúdica vem seguindo a proposta já desenvolvida pela escola José Áureo Monjardim. Na escola, anualmente os alunos do quarto ciclo, ou seja, os que estão no 8º e 9º ano, participam de um projeto ligado ao conhecimento de patrimônios históricos do estado do Espírito Santo. Os estudos desenvolvidos, as visitações realizadas e os conhecimentos apreendidos trazem como resultado a produção de jogos. Fica evidente a interação dos alunos com esse meio lúdico de aprendizado quando esses jogos são expostos na mostra cultural da escola.

Aderindo ao projeto e também criando iniciativas próprias, é trabalhado nas aulas de História, juntamente com os alunos, a produção e utilização de jogos voltados a apreensão e reforço do que é estudado. A idealização e aplicação se dá desde modelos mais elaborados, como WAR, até jogos simples como os de relacionar cartas semelhantes com desenhos de objetos culturais de povos e civilizações. No ano passado, utilizando essas iniciativas já existentes como modelo, surgiu a motivação para elaborarmos um jogo destinado a ser usado em todas as turmas e que tivesse ênfase em eventos históricos locais e que estivessem ligados a movimentos de resistência dos povos indígena. A partir desses pré-requisitos e de pesquisas chegou-se ao tema “Batalha do Cricaré”, um acontecimento de resistência extremamente importante e pouco explorado pela historiografia e que aconteceu em solo capixaba, na região equivalente a atual cidade de São Mateus no norte do estado.

Faz necessário aqui falar brevemente sobre o evento evocado pelo jogo, para entender a sua importância no cenário local e brasileiro. Memorado pelo Padre José de Anchieta em seu longo poema épico, *“De Gestis Mendi de Saa”*, a Batalha do Cricaré

marcou a história como um movimento de resistência indígena que resultou na primeira vitória, registrada, dos nativos em um confronto com os portugueses no litoral brasileiro. Acontecido no ano de 1558, o conflito teve início com o pedido de socorro do capitão donatário do Espírito Santo, Vasco Fernandes Coutinho, ao governador geral Mem de Sá, devido aos frequentes ataques indígenas na capitania. Foi então enviada uma expedição punitiva de caráter de urgência, liderada por Fernão de Sá – filho do governador geral. O foco inicial da armada era a região de Vitória e Vila-Velha, porém ao desembarcarem em Porto Seguro, para reabastecer os navios, foram aconselhados a mudar o foco de ataque da missão para as aldeias localizadas na margem do rio Cricaré, pois lá se encontrava o maior contingente de índios da capitania (NARDOTO, 2016, p. 70-79).

Aproximadamente no dia 22 de maio daquele ano a armada chegou a foz do rio Cricaré, atual Rio São Mateus, e subiram o mesmo encontrando os primeiros sinais dos povos tupiniquins: três grandes fortalezas de troncos denominadas paliçadas. Fernão de Sá e seus homens, tendo em mãos armas de fogo rapidamente destruíram as duas primeiras paliçadas, matando muitos índios e fazendo alguns de prisioneiros. Julgando-se vitoriosos alguns homens voltaram às embarcações para cuidar dos ferimentos e obter mais pólvora, Fernão de Sá permaneceu então com apenas mais dez homens. Estes foram surpreendidos ao chegarem a terceira fortaleza, encontraram um grande número de índios persistentes na resistência. Com o esgotamento da pólvora e o aumento do ânimo dos indígenas ou portugueses foram forçados a baterem em retirada sob uma nuvem de flecha. Nesse conflito “O capitão Fernão de Sá, filho do Governador Geral Mem de Sá, morreu com outros cinco homens, dentre os quais estavam Manuel Álvares e Diogo Álvares, filhos naturais de Diogo Álvares Correia, o Caramuru, enquanto os outros cinco salvaram-se a nado” (NARDOTO, 2016, p.73).

Esses acontecimentos marcaram o primeiro conflito de um massacre posteriormente empreendido pelos representantes da coroa. Os sobreviventes da armada rumaram a Vitória onde conseguiram reforço e durante meses destruiu aldeias

e matou muitos índios da região de São Mateus (NARDOTO, 2016, p.73). Nas palavras de Mem de Sá: “*Fica [a Capitania do Espírito Santo] agora muito pacífica e o seu gentio tão castigado: mortos tantos e tam principaes: que parece que não ale vantaram a cabeça tam cedo*” (ANCHIETA, 1970). A importância desse evento insere-se em uma vitória inicial dos povos nativos perante um projeto de massacre e captura empreendido pela coroa, ele é uma prova que os indígenas não eram inocentes e ignorantes como se pensavam, e ainda se pensa.

## O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO JOGO

A partir do momento em que houve a definição do tema a ser tratado pelo jogo, o grupo passou a pensar e analisar possíveis modelos para a dinâmica do mesmo, de modo a encontrar a que melhor se encaixava com o tema da batalha. O caminho escolhido foi a adaptação de um jogo já existente, chamado “Combate”, produzido pela empresa Estrela. A apropriação desse modelo de jogo se deu principalmente pela estrutura de disputa entre dois grupos para a captura de um prisioneiro, dessa forma criamos uma batalha entre o grupo indígena e português. Mesmo se baseando em um jogo já existente, algumas regras e fundamentos tiveram que ser modificados para melhor apresentar o tema que nos propomos a tratar.

Diferentemente do jogo original em que os personagens são padronizados para os dois grupos, nós criamos personagens para o grupo indígena e para o grupo português. Para tanto, foram utilizadas as informações que adquirimos em nossas pesquisas sobre a batalha do Cricaré, dessa forma, foram inseridos como personagens os principais portugueses que lutaram na batalha, os recursos utilizados pelos indígenas, as armas utilizadas por ambos os lados, entre outros elementos. Cabe destacar aqui que houve a necessidade da utilização de uma “liberdade poética” para a criação de determinados personagens, que não estavam na batalha, para que fosse possível efetivar o jogo.

Passado o processo de idealização dos personagens do jogo e das regras que seriam seguidas, iniciou-se o processo de construção do jogo. Nesse momento buscamos a participação dos alunos de todas as séries no qual o PIBID atua, alguns alunos foram chamados para desenhar os personagens que integrariam as peças do jogo. Foram dadas imagens para eles se basearem, porém deixamos livres para que eles desenvolvessem a imaginação no momento da criação do desenho. Todos os desenhos foram pintados e posteriormente digitalizados para serem inseridos na arte da peça que foi desenvolvida virtualmente.

Para o desenvolvimento da arte do jogo e do tabuleiro e para a finalização das peças foram utilizados programas de computador, como *photoshop*, e buscamos auxílio de pessoas que entendiam melhor de *design*. A estrutura física do jogo foi fruto da reutilização de materiais, os pinos foram feitos de MDF, que nos foram doados, e posteriormente pintados nas respectivas cores dos grupos, e a base do tabuleiro foi aproveitada de um jogo que não estava mais em utilização.

Um ponto essencial para a criação do jogo foi a elaboração das cartas de perguntas. As perguntas ocupam um papel central no jogo pois é a partir dela que os movimentos de batalha são ditados. Como nosso objetivo é que os alunos apreendam, através do jogo, sobre esse evento da história do Espírito Santo, foram desenvolvidas perguntas ligadas a batalha, assim como a conteúdos da história do nosso e estado e do Brasil, no período que aconteceu o conflito. As perguntas foram desenvolvidas por nós *pibidianos*, e focamos na formulação de questionamentos simples e objetivos, com três alternativas de escolha para resposta, facilitando assim que o aluno apreenda o conteúdo tratado. Para melhor inserir o aluno no tema do jogo, foi disponibilizado no manual, além das regras, um breve texto narrativo sobre os acontecimentos da batalha do Cricaré, sendo assim, a dica inicial é que os alunos leiam com atenção o que o manual disponibiliza para eles.

Passada as etapas de idealização, organização, criação e desenvolvimento, o jogo passou para a fase da utilização. Pouco a pouco fomos inserindo o jogo na sala de aula, chamando grupos diferentes para terem a experiência de aprender brincando.

## A IMPLANTAÇÃO DO JOGO EM SALA DE AULA

A experiência do jogo foi iniciada com a turma do 4c1, 8ºano, da escola. Foi perguntado na sala quem tinha interesse de jogar e em diferentes dias foram retirados para outro ambiente da escola grupos de 4 pessoas para jogarem juntos. Mesmo a dinâmica do jogo sendo um duelo, o que restringiria a apenas dois jogares, optamos pelo uso de duplas, assim mais pessoas conseguiram experimentar e eles poderiam se auxiliar tanto na estratégia do jogo como nas respostas das perguntas. A escolha da turma do 8º ano se deu de maneira aleatória, porém é interessante destacar que eles estão trabalhando nas aulas de história com movimentos de resistência no brasil colonial, e um desses movimentos é a Batalha do Cricaré. Dessa forma o jogo contribui para a apreensão inicial do conteúdo assim como para a fixação e revisão do que foi trabalhado. A utilização do jogo está sendo realizada sempre que possível nas aulas, e posteriormente vamos trabalha-lo com as demais turmas da escola, para obtermos uma extensão maior do conhecimento.

Com o objetivo de avaliar a interação dos alunos com o jogo e o resultado que o mesmo está trazendo para o conhecimento dos alunos, foi entregue a todos que jogaram um breve questionário contendo seis perguntas. Essas perguntas servem para nos guiar em relação aos objetivos que buscamos cumprir, as possíveis alterações que devem ser feitas e a recepção do jogo por parte dos alunos. Os questionamentos foram: você gostou do jogo?; achou o jogo difícil ou complicado?; o jogo foi divertido?; em sua opinião, como o jogo poderia melhorar?; compreendeu as regras do jogo?; o que você aprendeu sobre a Batalha do Cricaré com o jogo?

Até o momento de confecção desse texto o jogo pôde ser testado com quatro grupos de aluno, totalizando a experiência de 12 pessoas. Com o recolhimento dos questionários tornou possível construir uma avaliação do jogo e ter conhecimento dos resultados gerados, e a opinião dos alunos a respeito do mesmo.

Segundo os alunos o jogo é interessante e se apresenta como um modo “legal” de aprender o conteúdo, porém eles demonstraram – em suas respostas- a necessidade de algumas alterações na dinâmica e regras do jogo. Tais modificações estão relacionadas ao tempo de jogo, os alunos relataram a necessidade de tornar o jogo mais rápido visto que eles não estavam conseguindo terminar a partida em uma aula. Outro ponto, diz respeito as regras, um elemento do jogo – as peças fixas- acabou causando certa confusão ao jogarem. Alguns alunos reclamaram da necessidade de se responder as cartas de perguntas, porém elas se apresentam como as peças centrais na aprendizagem e reforço do conteúdo tratado pelo jogo.

## CONCLUSÃO

A criação e implantação do jogo “Batalha do Cricaré” em sala de aula nos permitiu enxergar como uma ferramenta diferente, o lúdico, pode despertar um interesse maior do aluno em relação a participação em sala de aula. Ao convidar os alunos para jogarem, muitos se animaram e nas demais vezes pediram para participar novamente. Dessa forma, o aluno estava adquirindo conhecimento sobre a história do seu estado, sem nem “perceber” que aquilo além de uma forma de diversão eram uma forma de ensino, como dito anteriormente: o aluno aprende brincando.

A implantação do jogo na sala de aula, os diálogos com os alunos e os questionários recolhidos nos mostraram que o jogo precisa de melhorias e adaptações para que se torne mais dinâmico. Dessa forma, a partir da demanda dos alunos o grupo de pibidianos já pensou e analisou formas de adaptação das regras para que o jogo atinja, ainda melhor, seu objetivo.

A experiência de idealização, desenvolvimento e implantação do jogo nos mostra como o PIBID é uma ferramenta única na promoção de diferentes projetos em sala de aula, proporcionando ao aluno do ensino básico e público diversas experiências de aprendizado, reflexão e protagonismo. A presença dos pibidianos em sala de aula, permite que o professor execute projetos que muitas vezes seriam difíceis de realizar sozinho, visto a rotina escolar do professor. O PIBID abre portas não só para o aluno estagiário, mas também para o professor e principalmente para os alunos, que podem contar com iniciativas que buscam dinamizar e diversificar o processo de aprendizagem.

## BIBLIOGRAFIA

- ANCHIETA, José de. **Feitos de Mem de Sá**. São Paulo: Ministério da Educação e Cultura, 1970. Disponível em: <<https://www.algosobre.com.br/downloads/livros-obras-literarias-pdf/553-jose-de-anchieta-feitos-de-mem-de-sa/file.html>>. In: NARDOTO, Eliezer Ortolani. **História, Geografia e Economia de São Mateus**. São Mateus: Ed. Do autor, 2016, p. 73.
- ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. **O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 147-167.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar é aprender**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 63-99.
- GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Flertando com o caos: os jogos no ensino de História**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 9-25.

MEINERZ, Carla Beatriz. **Jogar com a História na sala de aula.** In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 99-117.

NARDOTO, Eliezer Ortolani. **História, Geografia e Economia de São Mateus.** São Mateus: Ed. Do autor, 2016, p. 70-79.

NIKITIUK, Sônia Maria Leite. **Um processo coletivo de formação continuada pelos caminhos da história local.** 2000. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

SILVA, Marcelo Márcio da; SOARES, Lígia Mariane Costa; SOUZA, Lucélia da Silva. **O Lúdico no ensino de História:** a utilização de jogos didáticos no ensino médio. 2013. Disponível em: <[http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371767866\\_ARQUIVO\\_artigoanpuh2013LigiaeMarcelo.pdf](http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371767866_ARQUIVO_artigoanpuh2013LigiaeMarcelo.pdf)>. Acesso em julho de 2017.