

VI SIMPÓSIO DE PROJETOS DO PPGEEB

A EXPERIÊNCIA DA CONSTRUÇÃO E A PRÁTICA DO JOGO EM SALA DE AULA NA PERSPECTIVA DE JOHAN HUIZINGA

AMARAL, Vagner (1)¹
MORILA, Ailton (2)²

Resumo

Este projeto propõe investigar o impacto da construção e prática de jogos de tabuleiro no contexto escolar, fundamentado nos conceitos de Johan Huizinga sobre o jogo como elemento cultural. A pesquisa será realizada em uma escola de São Mateus, com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental ou da 2ª série do Ensino Médio, e terá como objetivo analisar como o desenvolvimento de jogos em sala de aula pode motivar e engajar os estudantes no aprendizado de temas históricos. A metodologia adotada inclui a observação qualitativa, questionários e a análise do discurso e do conteúdo, com foco na participação ativa dos alunos na criação do jogo. Os participantes serão selecionados com base na diversidade de perfis e na voluntariedade. Além disso, o estudo utilizará revisão bibliográfica para formar o referencial teórico e a coleta de dados será processada com base na interação dos alunos durante o processo. O projeto visa oferecer uma alternativa inovadora para o ensino de história, explorando o potencial do jogo como ferramenta pedagógica para a construção do pensamento crítico e a compreensão narrativa histórica dos estudantes.

Palavras-chave: Ensino De História. Práticas Lúdicas. Jogos Pedagógicos. Educação Básica. Aprendizado Crítico.

Introdução

A problemática central deste trabalho está relacionada ao notório desinteresse e à baixa motivação de parte dos alunos no processo de aprendizagem de conteúdos históricos, especialmente quando o ensino se limita a abordagens expositivas e pouco interativas. A falta de engajamento compromete não apenas o aprendizado, mas também o desenvolvimento de habilidades críticas e a compreensão profunda das

¹ AMARAL, Vagner Aluno (a) do Mestrado em Ensino na Educação Básica do Centro Universitário Norte do Espírito Santo. Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail:

² MORILA, Ailton Professor(a) do Programa de Pós-graduação em Ensino na Educação Básica do Centro Universitário Norte do Espírito Santo. Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail:

narrativas históricas. O desafio, portanto, consiste em identificar e aplicar estratégias pedagógicas que tornem o ensino de história mais atraente e eficaz, promovendo maior participação dos alunos no processo educacional.

A justificativa para essa problemática decorre da constatação de que as práticas tradicionais de ensino, muitas vezes voltadas para a memorização de fatos, datas e eventos, falham em estimular o interesse e a curiosidade dos alunos. Estudos na área da educação apontam que metodologias ativas, como o uso de jogos, podem contribuir significativamente para o engajamento dos estudantes, promovendo a interação, a criatividade e o pensamento crítico. O jogo, entendido como uma prática cultural e social, oferece um ambiente de aprendizado que combina liberdade, regras e desafios, sendo uma ferramenta pedagógica promissora para explorar conteúdos complexos de forma dinâmica.

Os fatores motivadores da escolha desse objeto de estudo estão ligados à busca por inovações metodológicas que promovam o protagonismo dos alunos e a aprendizagem significativa. Além disso, a crescente popularidade de jogos educativos e sua eficácia em outras áreas do conhecimento reforçam a relevância de investigar como essas ferramentas podem ser aplicadas ao ensino de história. A adoção de jogos em sala de aula, especialmente no formato de construção coletiva, é uma estratégia que permite observar como os estudantes se apropriam do conteúdo e desenvolvem habilidades colaborativas e analíticas.

Neste contexto, o trabalho proposto visa investigar o impacto da construção e do uso de jogos de tabuleiro na sala de aula como uma metodologia ativa para o ensino de história. A pesquisa tem como objetivo principal analisar como essa abordagem pode influenciar a motivação dos alunos, sua capacidade de trabalhar em grupo e sua compreensão das narrativas históricas. Ao explorar a intersecção entre jogo, cultura e educação, o estudo busca contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais inclusivas e eficazes, alinhadas às demandas contemporâneas da educação.

A metodologia deste projeto adota uma abordagem qualitativa (Minayo, 2001), uma vez que visa compreender as dinâmicas subjetivas e interativas envolvidas no processo de construção e uso de jogos em sala de aula, com foco no ensino de história. A escolha pela abordagem qualitativa se justifica pela necessidade de explorar em profundidade as experiências, percepções e motivações dos alunos envolvidos na prática pedagógica estudada.

A pesquisa-ação também foi selecionada como um método apropriado, pois envolve tanto a observação direta quanto a participação ativa dos alunos na criação e aplicação dos jogos, possibilitando que o pesquisador acompanhe o desenvolvimento das atividades e as reações dos participantes em tempo real. Essa escolha é coerente com o objetivo de promover uma transformação no processo educacional e avaliar os impactos dessa intervenção (Marconi; Lakatos, 2017).

Quanto à classificação, a pesquisa esta é considerada descritiva e exploratória (Souza Pedroso; Silva; Santos, 2017). Ela é descritiva, pois busca analisar e documentar as experiências dos alunos durante o processo de criação e uso de jogos, além de identificar as habilidades desenvolvidas e os efeitos sobre a motivação e o aprendizado. Ao mesmo tempo, é exploratória, pois investiga uma prática pedagógica ainda pouco estudada no contexto do ensino de história, utilizando o jogo como ferramenta educativa.

O uso de entrevistas semiestruturadas será uma das principais fontes de dados, permitindo que os alunos expressem suas percepções sobre a atividade de forma mais aberta e espontânea. A análise dos dados será conduzida por meio de duas abordagens complementares: análise do discurso (Orlandi, 2015) e análise de conteúdo (Bardin, 2020). A análise do discurso permitirá identificar como os alunos constroem suas narrativas sobre o processo de aprendizagem e participação no jogo, enquanto a análise de conteúdo proporcionará uma categorização mais objetiva das respostas, identificando padrões, temas recorrentes e aspectos que possam ser quantificados.

A revisão bibliográfica é uma etapa fundamental para a construção do referencial teórico do projeto. Segundo Santos (2019, p. 15), a revisão bibliográfica constitui a fundamentação teórica da pesquisa e, “é importante denotar conhecimento crítico em sua revisão bibliográfica”. Além do mais, quando se empreende uma revisão teórica do tema:

(...) será possível perceber se a proposta de pesquisa já foi trabalhada anteriormente e em que nível de profundidade ou qual a abordagem foi empregada. Esta será a sua oportunidade de se diferenciar das demais pesquisas já realizadas, trabalhando a partir delas, colaborando um pouco mais no avanço dos entendimentos pertinentes ao tema (Santos, 2019, p. 17).

A revisão bibliográfica não só contextualiza o estudo dentro do campo mais amplo da educação e do uso de jogos como ferramentas pedagógicas, mas também fornece os conceitos centrais que embasarão a análise dos dados. Para tanto, Minayo (2001) corrobora com Demo (2006) ao dissertar que a pesquisa literária é o procedimento utilizado para conhecer a realidade estudada e a “carga histórica”, sendo um tipo a pesquisa bibliográfica. Ele conduz a uma série ordenada de etapas em uma busca incansável de soluções para problemas selecionados relacionados ao objeto de estudo. Dessa forma, para Gil (2017):

A pesquisa bibliográfica é realizada a partir de materiais já existentes, que incluem principalmente livros e artigos científicos. Esses benefícios demonstram um compromisso com a pesquisa de alta qualidade. Assim, a pesquisa bibliográfica, além de permitir o exame de pesquisas relacionadas ao tema em estudo, permite também aprofundar a teoria que norteia a pesquisa (Gil, 2017, p. 44).

A pesquisa será conduzida em bases de dados acadêmicas reconhecidas, como Scielo, Google Scholar, ERIC e CAPES Periódicos. Os termos de busca principais incluirão "jogos educativos", "aprendizagem ativa", "Johan Huizinga e educação", "jogos e ensino de história", "pesquisa-ação na educação" e "metodologias ativas". A revisão de literatura sobre os aspectos culturais do jogo, com foco em Huizinga, fundamentar teoricamente a compreensão do jogo como um fenômeno cultural que transcende o mero entretenimento e se insere como uma prática educativa relevante.

Em relação às etapas da pesquisa, a presente proposta de será realizada em uma escola localizada na cidade de São Mateus, envolvendo alunos da Educação Básica, especificamente do 9º ano ou da 2ª série do Ensino Médio. O desenvolvimento do projeto ocorrerá por meio da criação de um jogo de tabuleiro, cuja construção, tanto material quanto conceitual, será feita de forma coletiva, com os alunos atuando como agentes ativos ao longo de todo o processo. Eles participarão desde a concepção e execução do jogo até a análise de seu impacto no pensamento e na narrativa histórica, buscando-se avaliar o efeito dessa prática na aprendizagem.

A seleção dos participantes se baseará na diversidade de perfis entre os alunos e na voluntariedade. O objetivo é garantir que o grupo envolvido na construção do jogo represente diferentes níveis de experiência e competências, de modo a

enriquecer o processo de interação e aprendizado. A coleta de dados será feita por meio de observação direta, com o acompanhamento das atividades dos alunos durante as sessões de trabalho. Registros detalhados serão mantidos, documentando comportamentos, interações, questionamentos e manifestações de motivação.

Além da observação, serão aplicados questionários em três momentos: no início, durante e ao final do projeto. Dado que esta pesquisa é majoritariamente de natureza qualitativa, a seleção dos entrevistados não seguiu padrões probabilísticos. Foi adotada uma amostragem intencional, na qual o pesquisador define a população a ser investigada, especialmente em contextos específicos. Pois, segundo Santos (2018), em estudos qualitativos, é comum o uso de amostragem não probabilística, com ênfase na intencional. Assim, a amostra é escolhida de forma a garantir a obtenção das informações relevantes para o estudo:

As técnicas de amostragem não probabilística são intencionais e não intencionais. Realizam-se entrevistas com grupos de sujeitos escolhidos pelo investigador por serem representantes de uma população em particular, como, nesse caso (Santos, 2018, p. 31)

Os questionários terão como finalidade avaliar a evolução da motivação e do engajamento dos alunos, com perguntas relacionadas ao interesse, nível de satisfação e percepção de aprendizado ao longo do processo. A análise dos dados obtidos será realizada com base nas observações e respostas aos questionários, permitindo identificar padrões e avaliar o impacto da atividade. Por fim, os resultados serão analisados de forma crítica, com o objetivo de compreender a eficácia da construção e uso do jogo no ensino da narrativa histórica.

Portanto, a metodologia proposta combina a pesquisa-ação, a abordagem qualitativa e as técnicas de análise do discurso e de conteúdo, permitindo uma investigação aprofundada e fundamentada sobre os efeitos da introdução dos jogos no ensino de história. A revisão bibliográfica, por sua vez, contribuirá para a consolidação do referencial teórico e para o diálogo com os estudos já realizados sobre a temática.

2 Desenvolvimento

Desde a antiguidade as atividades lúdicas já se faziam presente no dia a dia de crianças, jovens e adultos. Levando em consideração as perspectivas históricas podemos citar as próprias pinturas rupestres, que além de representar uma importante fonte histórica visual, nos remete também ao gosto da arte de brincar através de desenhos nas paredes das cavernas. Segundo as contribuições de Huizinga (2004), o jogo é mais primitivo que a cultura, pois já existe antes da cultura humana.

Desta forma, o referencial teórico deste projeto é fortemente embasado nos conceitos apresentados por Johan Huizinga em sua obra "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura" (2004). Huizinga define o jogo como uma atividade essencialmente livre e voluntária, que se realiza dentro de um espaço e tempo próprios, regido por regras específicas que os participantes aceitam voluntariamente. Esse caráter de liberdade proporciona aos indivíduos a oportunidade de expressar sua criatividade e imaginação, destacando o jogo como uma atividade que, embora separada da vida cotidiana, cria um universo paralelo onde suas próprias normas prevalecem. No contexto deste estudo, essa definição é essencial para entender o impacto que a construção e prática de um jogo de tabuleiro podem ter na motivação e no engajamento dos alunos ao tratar de questões históricas.

Huizinga também discute a importância do jogo como uma forma de expressão cultural e socialização. Ele argumenta que o jogo é uma manifestação da cultura, refletindo os valores, crenças e práticas de uma sociedade. Além disso, o jogo desempenha um papel fundamental na formação de laços sociais e identidades coletivas, promovendo a interação e cooperação entre os participantes. No desenvolvimento do jogo de tabuleiro proposto por este projeto, esses aspectos da teoria de Huizinga são fundamentais para explorar como os alunos, ao participar ativamente da construção e das regras do jogo, se engajam de maneira significativa não só com o conteúdo histórico, mas também com os colegas e o ambiente de aprendizagem.

A crítica de Huizinga à visão puramente racional da cultura também é relevante para o presente estudo. Segundo o autor, a racionalidade não é suficiente para compreender a totalidade da experiência humana, sendo o jogo uma peça fundamental nesse entendimento. O jogo, para ele, é uma atividade que transcende a lógica e a razão, oferecendo uma nova perspectiva para a compreensão da cultura e

da educação. Assim, ao incorporar o jogo como uma estratégia pedagógica, o projeto busca superar as abordagens tradicionais e racionalistas da educação, promovendo um ambiente onde a criatividade e a cooperação são tão importantes quanto o conteúdo curricular.

O legado de Huizinga, amplamente reconhecido em áreas como antropologia, sociologia e teoria dos jogos, oferece a base para a execução deste projeto. Suas ideias sobre o jogo como uma prática cultural e educativa são centrais para entender o impacto que atividades lúdicas podem ter no ambiente escolar, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais dos alunos. Dessa forma, o referencial teórico ancorado em "Homo Ludens" orienta tanto a elaboração quanto a execução da proposta de integrar jogos na educação básica, reforçando a importância do jogo como um elemento transformador na prática pedagógica.

3 Considerações finais

Conclui-se que este projeto propõe uma abordagem inovadora ao explorar o uso de jogos na sala de aula, fundamentado na teoria de Johan Huizinga (2004). A partir da problemática central, busca-se entender como essa prática pedagógica pode promover maior engajamento e motivação entre os alunos, potencializando o aprendizado histórico de maneira lúdica e colaborativa. Ao longo da pesquisa, espera-se que a construção e prática do jogo de tabuleiro revelem novas formas de interação entre os estudantes e o conteúdo, estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

A escolha do tema foi motivada pela necessidade de investigar métodos que rompam com o ensino tradicional, oferecendo uma alternativa mais atrativa e participativa. Com isso, a proposta visa não apenas contribuir para o campo educacional, mas também fornece uma nova perspectiva sobre o jogo na formação cultural e intelectual dos alunos. Assim, as etapas da pesquisa foram estruturadas para permitir uma análise detalhada de como o jogo, enquanto atividade cultural e educativa, pode ser um agente transformador no processo de aprendizagem. Os resultados esperados trarão uma compreensão mais aprofundada sobre as possibilidades do uso do lúdico na educação, reforçando seu valor pedagógico e cultural.

Referências

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo** (Edição Revista e Atualizada), de Laurence Bardin, Edições 70. Brasil, 2020.

DEMO, Pedro. **Pesquisa: princípio científico e educativo**. 12. Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25ªed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. São Paulo: **Editora Atlas**, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 8ª ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MINAYO, M. C. **Ciência, técnica e arte: o desafio da Pesquisa Social**. In: _____. (Org.) Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 09-30.

ORLANDI, E. **Análise de Discurso: Princípios e Procedimentos**. Pontes Editores, 2015. ISBN 9788571131316.

SANTOS, Hercules Pimenta. **Impactos provenientes da redocumentarização de acervos permanentes na pesquisa histórica**. Tese de doutorado em Ciência da Informação. Universidade Federal de Minas Gerais, 2018. Disponível em <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUOS-B68FWD>. Acesso em 25 set. 24.

SOUZA PEDROSO, Júlia; SILVA, Kauana Soares; SANTOS, Laiza Padilha. Pesquisa descritiva e pesquisa prescritiva. **JICEX**, v. 9, n. 9, 2017.