

Os Jogos como ferramenta para o Ensino da História: Uma Proposta Didática no Contexto da Formação Inicial

CATARINA MATEUS

210142023@estudantes.ips.pt

Instituto Politécnico de Setúbal – Escola Superior de Educação

Resumo

Este artigo analisa o potencial dos jogos didáticos como recursos pedagógicos no ensino da História nos primeiros anos. A partir da criação de um jogo de tabuleiro sobre um período histórico, reflete-se sobre como a ludicidade pode facilitar aprendizagens significativas, promovendo competências como pensamento crítico, cooperação, criatividade e sentido histórico, evidenciando o valor formativo dos jogos no envolvimento e autonomia das crianças.

Palavras-chave:

Jogos didáticos; Ensino de História; Primeiros anos de escolaridade; Aprendizagem lúdica; Pensamento crítico; Envolvimento dos alunos

Abstract

This article analyzes the potential of didactic games as pedagogical resources in teaching History in the early years. Based on the creation of a board game about a historical period, it reflects on how playfulness can facilitate meaningful learning, promoting skills such as critical thinking, cooperation, creativity, and historical awareness, highlighting the formative value of games in children's engagement and autonomy.

Key concepts:

Didactic games; History teaching; Early years of schooling; Playful learning; Critical thinking; Student engagement.

Introdução

Ensinar História às crianças pode parecer, à primeira vista, um desafio. A natureza abstrata dos conteúdos, a complexidade dos acontecimentos históricos e a distância temporal entre os factos e o quotidiano infantil impõem exigências acrescidas à prática pedagógica. Como tornar inteligíveis e relevantes para os alunos conceitos históricos? Esta reflexão emerge de uma inquietação vivida no contexto da formação inicial de professores, na qual se confrontou a necessidade de tornar a História significativa, acessível e motivante para as crianças. Partindo da convicção de que o ensino da História não se limita à memorização de datas ou nomes, mas deve promover a construção de sentido histórico, explora-se neste artigo o papel da ludicidade, nomeadamente através de um jogo didático, como via privilegiada para transformar o ensino deste domínio curricular. Estaremos, desta forma, a potenciar aprendizagens mais críticas, participativas e contextualizadas.

1. Porque devemos ensinar História às crianças?

O ensino da História no 1.º Ciclo contribui para formar cidadãos críticos e conscientes, capazes de compreender o presente à luz do passado. Mais do que decorar datas, ensinar História é ajudar as crianças

a construir uma narrativa do mundo e a posicionar-se dentro dela. A História revela que todos os fenómenos estão intrinsecamente ligados aos contextos em que ocorrem, sendo apenas passíveis de verdadeira compreensão quando esses contextos são cuidadosamente analisados e interpretados (Cerri, 2013). Isto exige práticas pedagógicas que façam sentido para os alunos e que os envolvam ativamente no processo, pois, tal como defende Cerri (2013) “no ensino de história, o mais importante não é estudar os conteúdos em si, mas o método, a forma de pensar, produzir e criticar o saber sobre os seres humanos no tempo.” (p.65). Para que essa compreensão seja efetiva, é fundamental desenvolver uma consciência crítica, capaz de reconhecer e questionar os diferentes usos do passado, nem sempre orientados por finalidades éticas ou educativas (Alves, 2014). E ainda, segundo Nóvoa (1996), compreender a evolução da educação é essencial para tomar decisões pedagógicas conscientes e contextualizadas. O conhecimento histórico não deve ser apenas um saber sobre o passado, mas uma ferramenta para a transformação do presente e a projeção de futuros mais justos.

2. O jogo como recurso pedagógico

Longe de ser apenas uma distração, ou de distanciar os alunos de aprender, o jogo é uma linguagem própria da infância e pode ser um poderoso aliado na construção de saberes. Em contextos educativos, os jogos didáticos têm-se mostrado eficazes na promoção de aprendizagens significativas, ao promover a curiosidade, o envolvimento e a colaboração.

Meinerz (2018) defende que o jogo, enquanto prática cultural e social, tem um enorme potencial na construção do conhecimento histórico, ao criar vínculos entre os alunos, os professores e os saberes. No contexto escolar, é comum que o jogo seja inicialmente percecionado como algo incompatível com os objetivos educativos, sendo frequentemente visto como oposto ao trabalho que deve ser realizado pelos alunos. Ferran et al. (1979) salientam que a atividade lúdica é, por vezes, desvalorizada e entendida como um mero passatempo, que desperdiça tempo e energia que deveriam ser investidos em tarefas consideradas “mais sérias”. Esta visão contribui para que a escola seja concebida como um espaço rígido e sem abertura à brincadeira, onde o brincar é raramente reconhecido como uma estratégia pedagógica legítima.

Integrar o lúdico na prática pedagógica requer reconhecer que o desenvolvimento da criança não se esgota na dimensão cognitiva. Ao contrário de perspetivas que relegam o jogo para um plano secundário ou meramente recreativo, importa encará-lo como um instrumento estruturante do processo educativo, com intencionalidade formativa. Neste sentido, Ferran et al. (1979, p. 18) defendem que “o jogo é insubstituível dentro do processo pedagógico”, salientando a urgência de o integrar de forma consciente na construção de experiências de aprendizagem significativas e integradas. Assim, integrar jogos didáticos no ensino da História não representa apenas uma inovação metodológica, mas uma valorização consciente de uma prática autêntica da humanidade que amplia as possibilidades de desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos (Pedra et al., 2014).

3. Um exemplo: criar um jogo sobre a História da Educação

No contexto da Unidade Curricular “Dimensões Sócio-Históricas da Educação”, constante no plano de estudos do 1.º ano do mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, foi lançado o desafio de conceber um recurso didático centrado num período histórico específico. O objetivo consistia em transpor conteúdos da História de Portugal para uma linguagem acessível às crianças, o que

implicava um exercício de mediação didática particularmente exigente. A proposta desenvolvida resultou na criação de um jogo de tabuleiro inspirado em dinâmicas interativas, como perguntas de escolha múltipla, desafios de mímica e atividades de desenho, concebido para explorar, de forma lúdica e significativa, o tema central da Reforma Pombalina da Educação.

O jogo conta com cinco categorias:

- *O iluminar das mentes* – com a temática do iluminismo;
- *O fim de uma era* – ligada à “era” em que a Igreja dominava a escola;
- *As primeiras escolas* – articulando conceitos das primeiras escolas controladas pelo Estado;
- *Era uma vez um professor*- englobando a formação de professores da época;
- *As mulheres na sociedade*- com enfoque nas mulheres daquele tempo.

Cada categoria contempla cinco cartas (totalizando vinte e cinco cartas no total) e um pequeno texto com linguagem adequada a crianças do 3-4º ano de escolaridade com um resumo de cada tema e a clarificação

de alguns conceitos. Nas laterais englobámos um glossário com expressões mais complexas, de forma a que ficassem mais explícitas para a faixa etária em questão.

Através deste recurso, foi possível abordar questões como a expulsão dos jesuítas, a criação das aulas régias e a centralização do ensino pelo Estado. Para além da criatividade exigida, o processo revelou-se extremamente enriquecedor do ponto de vista formativo, ao permitir transformar conteúdos escolares abstratos em experiências educativas envolventes, estimulando o pensamento crítico, a curiosidade e a participação ativa das crianças na construção do saber histórico.

Reflexões finais / Conclusões

Esta experiência reforça a importância de metodologias ativas e centradas no aluno. Ao concebermos um jogo, fomos levadas a pensar nos conteúdos, mas também na forma como as crianças aprendem melhor: jogando, interagindo, questionando. O jogo tornou-se uma ponte entre o saber académico e a vivência escolar. Esta abordagem pode ser replicada e adaptada a outros conteúdos históricos, sempre com o foco na participação ativa dos alunos.

Conforme defende Nóvoa (1996), "é difícil continuar a alimentar os sonhos de uma geração de cientistas da educação que acreditaram ser

possível dispensar a história" (p. 430). Esta afirmação revelou-se particularmente pertinente ao longo deste percurso académico. Compreender a evolução da educação mostrou-se fundamental, não apenas para contextualizar as práticas educativas do passado, mas também para fundamentar decisões pedagógicas de forma informada e reflexiva. Assim, o passado não deve ser relegado ao esquecimento, mas antes mobilizado como recurso para transformar o presente e projetar futuros educativos mais justos e significativos.

Apesar do potencial evidenciado pela proposta didática apresentada, reconhece-se a importância de aprofundar a sua validação empírica em contextos reais de sala de aula. Assim, sugere-se a realização de um estudo piloto com o objetivo de avaliar a aplicabilidade e a eficácia do jogo na aprendizagem da História por alunos do 3.º e 4.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

A metodologia proposta incluiria a seleção de duas a quatro turmas de diferentes contextos socioculturais, garantindo diversidade e permitindo uma análise comparativa mais rica. A recolha de dados poderia combinar técnicas quantitativas e qualitativas: testes de conhecimentos antes e após a implementação do jogo (pré-teste e pós-teste), ob-

servação participante durante as sessões e entrevistas semiestruturadas com alunos e professores.

Esta abordagem permitiria aferir não só a aquisição de conhecimentos históricos, mas também o impacto do recurso no desenvolvimento de competências como o pensamento crítico, a cooperação e a motivação para aprender. Além disso, a análise qualitativa das interações e das percepções dos intervenientes contribuiria para melhorar e adaptar o recurso, tornando-o mais eficaz e replicável noutros contextos educativos.

De acordo com Nóvoa (2002, pp.36-37),

(...) não há ensino sem uma renovação permanente dos meios pedagógicos, sem uma concepção quotidiana de novos materiais: quer se trate dos conteúdos ou das situações didáticas, quer se trate das tarefas a propor aos alunos ou da organização curricular, quer se trate da planificação ou do sistema de avaliação, os professores encontram-se perante uma actividade constante de produção e de invenção.

Ensinar História através dos jogos é mais do que uma estratégia: é um compromisso com uma educação mais significativa e envolvente.

Através do lúdico, é possível despertar o interesse pelo passado e fomentar competências essenciais para o futuro. O desafio agora é continuar a explorar e investigar estas práticas em contextos reais, avaliando o seu impacto nas aprendizagens das crianças.

Referências Bibliográficas

- Alves, L. A. M. (2014). *Ensinar História para dar um sentido à vida*. Revista Transversos, 2(02), 6-31.
- Cerri, L. F. (2011). *Ensino de história e consciência histórica*. editora FGV.
- Ferran, P., Marriet, F., Porcher, L. (1979). Na Escola do Jogo. Editorial Estampa.
- Meinerz, C. B. (2018). Jogar com a História na sala de aula. Jogos e ensino de história. Editora da UFRGS, 2018. P. 73-86.
- Nóvoa, A. (1996). História da educação: percursos de uma disciplina. *Análise psicológica*, 14, 417-434.
- Nóvoa, A. (2002). A formação contínua entre pessoa-professor e a organização-escola. Em *Formação de professores e trabalho pedagógico* (2.^a, pp. 33-48). Educa.
- Pedra, A. J. S., Silva, M., Santos, R. Gonçalves, L. M. S., & Stevanato (2014) possibilidades na formação docente: Jogos pedagógicos como recursos no processo de aprendizagem em língua portuguesa e matemática. In M. C. Muller & M. Magalhães (orgs), *Infrentamentos e diálogos: apontamentos sobre cursos de licenciatura em letras e pedagogia* (pp.57-80). Pandion

Nota curricular

Catarina Mateus licenciada em Educação Básica e aluna do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º ciclo do Ensino Básico na Escola Superior de Educação de Setúbal.