O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA ESTRUTURADO PARA O APOIO E FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Priscila Maria de Souza[1]; Selma de Paula Rodrigues[1];
Carolina Rodrigues Lincoln-de-Carvalho[2]; Lilian Tavares de Bairros Ferreira[3]

[1]Licenciandos em História e bolsistas do PIBID – Universidade Santa Cecília – UNISANTA;
[2]Universidade Santa Cecília – UNISANTA - Coordenadora Institucional PIBID;
[3]Universidade Santa Cecília – Orientadora Curso de Licenciatura em História

E-mail para contato: primariasouza1@gmail.com, selma.p.r@hotmail.com

RESUMO – *Este artigo apresenta um relato de experiência pedagógica baseado na aplicação de jogos interativos e rodas de conversa com estudantes do 8º e 9º ano na Escola Municipal Cidade de Santos, sob o escopo do PIBID. A intervenção buscou revisar os conteúdos de História por meio da gamificação (jogo da memória e palavras cruzadas) como estratégia de apoio pedagógico, estendendo-se a uma roda de conversa reflexiva sobre as expectativas de ingresso no Ensino Médio Técnico. Vivenciamos 100% de participação ativa, com visível desenvolvimento da autonomia de pesquisa e engajamento emocional dos discentes. Conclui-se que o lúdico e o diálogo sensível humanizam as relações de ensino-aprendizagem, tornando o saber histórico dinâmico, colaborativo e direcionado a projeções futuras sólidas.*

Palavras-chave: *Jogos pedagógicos; Ensino de História; Gamificação; PIBID; Ensino Médio Técnico.*

THE USE OF PEDAGOGICAL GAMES AS A DIDACTIC TOOL IN HISTORY TEACHING FOR MIDDLE SCHOOL II: AN EXPERIENCE REPORT STRUCTURED FOR LEARNING SUPPORT AND FACILITATION

ABSTRACT – *This article presents a pedagogical experience report based on the application of interactive games and conversation circles with 8th and 9th-grade students at Escola Municipal Cidade de Santos, under the scope of PIBID. The intervention aimed to review History contents through gamification (memory games and crosswords) as a learning support strategy, expanding into a reflective conversation circle about expectations for entering Technical High School. We experienced 100% active participation, with a visible development of research autonomy and emotional engagement from students. It is concluded that playful activities and sensitive dialogue humanize teaching-learning relationships, making historical knowledge dynamic, collaborative, and directed toward solid future projections.*

Keywords: *Pedagogical games; History teaching; Gamification; PIBID; Technical High School.*

1 INTRODUÇÃO

O cotidiano do ensino de História no Ensino Fundamental II nos impõe, constantemente, o desafio de superar métodos puramente mnemônicos, mecânicos e expositivos. Buscamos, em nossa prática docente, conectar o estudante ao passado de forma crítica, sensível e analítica, reconhecendo-o como sujeito de sua própria jornada. Para humanizar e dinamizar esse processo, a inserção de metodologias ativas surge como um caminho viável para acolher e reter a atenção dos discentes (MORAN, 2018). Conforme destacam Santos e Silva (2026), a utilização de elementos lúdicos caracteriza os jogos como territórios de afeto e desafio, tornando a aprendizagem mais motivadora ao valorizar a participação direta do aluno.

Dentro desse cenário, entendemos que a gamificação e os jogos pedagógicos transformam o ambiente escolar em um espaço de trocas reais. Segundo Kishimoto (2011), o jogo atua no desenvolvimento cognitivo e social, unindo a ludicidade ao esforço intelectual e à convivência com o outro. No campo da história escolar, a pesquisa sobre jogos didáticos tem crescido substancialmente, mostrando-se uma vertente essencial para romper com a passividade e o tédio que muitas vezes distanciam o jovem da escola (PAULA; FONSECA, 2020).

É sob esse viés de inovação e sensibilidade que esta atividade se insere, sendo planejada e executada por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O PIBID atua diretamente na nossa formação prática ao permitir que aliemos a teoria acadêmica construída na universidade com a realidade vívida do chão da escola pública (SANTOS; SILVA, 2025). Movidas pelo desejo de aproximar nossos alunos do conhecimento de forma viva e apoiá-los na construção de suas trajetórias educacionais, estruturamos a “Gincana História do Brasil” acompanhada de momentos de escuta ativa sobre perspectivas futuras. O presente estudo tem como objetivos relatar o uso de dinâmicas lúdicas como suporte pedagógico revisional e analisar o impacto de uma roda de conversa voltada para as projeções dos estudantes ao ingressarem no Ensino Médio.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Esta proposta configura-se como um relato de experiência de abordagem qualitativa, fundamentado na observação participante e na intervenção pedagógica direta de caráter humanizado. Vivenciamos a atividade no dia 11 de junho de 2026, na Escola Municipal Cidade de Santos, junto a estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental.

O projeto, enquanto ação de iniciação à docência (PIBID) fomentada pela CAPES, foi orientada pela coordenadora de área de História, o projeto, estruturou o procedimento pedagógico em quatro etapas sequenciais:

i. Revisão Dialógica: Iniciamos a aula conversando sobre os temas centrais de História ministrados desde o começo do ano letivo. Buscamos construir uma síntese prática, tecendo conexões dinâmicas para que a memorização ativa fizesse sentido para a realidade deles, segregando tópicos complexos de forma acessível.
ii. Divisão de Grupos e Competição Saudável: Dividimos a sala em duas equipes concorrentes. O sistema de pontuação previa uma premiação física ou simbólica para o grupo vencedor ao final de cada rodada, canalizando a energia típica da adolescência para o foco na atividade colaborativa.
iii. Aplicação Prática dos Jogos: Introduzimos primeiro o Jogo da Memória, composto por cartas confeccionadas para exigir a associação direta entre uma imagem histórica marcante e o seu respectivo texto descritivo. Na sequência, apresentamos a Palavra Cruzada, um desafio intencionalmente desenhado com maior nível de complexidade — entregue sem letras de início ou dicas explícitas —, estruturado para instigar o espírito de investigação e a cooperação mútua entre os integrantes de cada equipe por meio de consulta direta ao livro didático.
iv. Roda de Conversa Reflexiva: Concluídas as etapas competitivas, organizamos os discentes em círculo para uma roda de conversa dialógica sobre as perspectivas de futuro e os anseios associados ao término do Ensino Fundamental. O foco central desta etapa foi acolher dúvidas e mapear as aspirações dos estudantes quanto ao ingresso no Ensino Médio Técnico e Regular.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da gincana transformou a atmosfera da sala de aula de maneira imediata. Durante a execução do jogo da memória por associação (imagem-texto), testemunhamos uma resposta ágil, calorosa e entusiasmada por parte dos discentes. Como bem aponta Antunes (2014), o estímulo visual associado ao texto acelera o processo de fixação de conceitos abstratos, tornando-os significativos na memória de longo prazo. Sentimos de perto que, quando o conhecimento ganha contornos lúdicos, as barreiras do aprendizado diminuem, o que

corrobora a afirmação de Silva (2025) de que os jogos funcionam como pontes para uma aprendizagem verdadeiramente significativa no ensino de História.

Ao se depararem com as palavras cruzadas, os alunos encontraram um desafio cognitivo substancial. No entanto, fomos gratamente surpreendidas: motivados pela energia da dinâmica anterior e pelo desejo coletivo de vencer o desafio, os grupos demonstraram uma autonomia linda de acompanhar. Eles recorreram voluntariamente à pesquisa minuciosa no livro didático, folheando as páginas e debatendo entre si para preencher as lacunas corretamente. Esse movimento de busca ativa valida as reflexões de Oliveira (2025), que defende que o ato de "jogar e brincar" em História estabelece um diálogo prático e prazeroso entre o ensinar e o aprender, incentivando a curiosidade nata do estudante.

Registramos orgulhosamente 100% de participação dos alunos presentes. O clima de cooperação e a disputa saudável funcionaram como impulsos que geraram uma profunda satisfação coletiva, refletindo o que teóricos apontam sobre o poder da gamificação em ressignificar momentos tradicionais de avaliação e revisão (FERREIRA; LIMA, 2022).

O encerramento da gincana deu espaço para a roda de conversa, que se provou um dos momentos mais profundos da intervenção. Ao abrirmos o espaço para discutir as perspectivas de futuro, deparamo-nos com relatos repletos de expectativas e, simultaneamente, de inseguranças legítimas em relação ao ingresso no Ensino Médio. Os estudantes do 9º ano expuseram um forte desejo de buscar formação técnica, mas manifestaram receio quanto aos processos seletivos e à complexidade do novo nível de ensino. O diálogo acolhedor mediado por nós, licenciandas sob orientação da coordenação, permitiu desmistificar o ambiente do Ensino Médio Técnico, validando o lúdico e a escuta ativa como ferramentas fundamentais de transição socioemocional e escolar. O fechamento da experiência deu-se em meio a sorrisos, comemorações e pedidos sinceros para que levássemos mais propostas interativas para as próximas aulas.

4 CONCLUSÃO

A vivência dessa gincana pedagógica aliada à roda de conversa nos provou que a História e o apoio à aprendizagem se constroem de forma indissociável, promovendo um ensino dinâmico e essencialmente humano. Alcançamos o objetivo de revisar o conteúdo letivo de forma leve e divertida, ao mesmo tempo em que acolhemos as demandas socioemocionais dos

alunos diante do seu futuro escolar. A intervenção demonstrou-se profundamente gratificante para a nossa jornada docente dentro do PIBID, evidenciando que os estudantes respondem de forma ágil e autônoma quando são postos no centro do processo educacional. Ressaltamos com entusiasmo que este estudo continua em pleno desenvolvimento até dezembro de 2026, sob a liderança e supervisão direta da coordenação do projeto, exercida pela Profª Lilian Tavares de Bairros Ferreira. O cronograma das nossas ações futuras prevê a formulação e a implementação de novos jogos pedagógicos e dinâmicas de escuta focados especificamente em atuar como suporte preparatório e estratégico para a transição dos discentes rumo ao Ensino Médio Técnico. Estendemos nossos sinceros agradecimentos à Escola Municipal Cidade de Santos pela recepção calorosa, à coordenação da instituição e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES/PIBID) pelo fomento e incentivo fundamentais para a realização desta pesquisa de iniciação à docência.

5 AGRADECIMENTOS

Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal do Ensino Superior – CAPES pela concessão de bolsas do Programa de Iniciação à docência PIBID 2024-2026

A Secretaria de Educação – SEDUC da Prefeitura Municipal de Santos pela parceria com as escolas municipais

A Universidade Santa Cecília – UNISANTA pelo apoio Institucional ao Programa PIBID

6 DECLARAÇÃO DE USO DE IA

Durante a elaboração deste trabalho, utilizou-se a ferramenta Gemini para estruturação acadêmica e adequação do texto de relato de experiência original às normas editoriais do congresso. O conteúdo gerado foi revisado, editado e validado pelas autoras, que assumem total responsabilidade pelo texto final.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, MM. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. São Paulo: Atlas, 2005.

ANTUNES CELSO. **Jogos para a estimulação das inteligências**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

FERREIRA, Anderson; LIMA Ricardo. **Gameficação e avaliação no ensino de história**. Revista História & Ensino, Londrina, v. 28, n. 1, p. 45-63, jun. 2022.

KISHIMOTO Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

OLIVEIRA, Mariana. **A utilização de jogos no ensino de história: uma didática possível. Revista Interação**, Goiânia, v. 50, n. 2, p. 112-128, abr. 2025.

PAULA, Roberto; FONSECA, Selva**. A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Bra**sil. Revista História & Ensino, Londrina, v. 26, n. 2, p. 201-224, dez. 2020.

SANTOS Aline; SILVA Marcos. **Impactos no engajamento e na participação discente através da gamificação.** Revista Científica Multidisciplinar FT, São Paulo, v. 15, n. 88, p. 12-25, maio 2026.

SANTOS Letícia, SILVA Bruno. **Os impactos do PIBID na formação de estudantes dos cursos de licenciatura: a práxis no chão da escola**. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 30, n. 1, p. 89-106, mar. 2025.

SILVA Paula Beatriz Oliveira da. **Jogos e ensino de história: trabalhando o lúdico na sala de aula**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2025.