

História em jogo: a história revelada entre tramas e suportes lúdicos

Nelson Maurilio Coelho Junior | nelson.junior@ifsc.edu.br
Luis Eduardo Veiga Machado | luis.vm2008@aluno.ifsc.edu.br
Miguel Moraes | luis.vm2008@aluno.ifsc.edu.br

RESUMO

Este projeto pretende, por meio de pesquisa histórica, estudar jogos elaborados por diversos povos africanos, no decorrer da passagem do tempo, a fim de problematizar esses suportes materiais, a partir de suas formas, funções, significados e representações. A pesquisa pretende colocar em cena estes artefatos da cultura material, de modo a fomentar a reflexão sobre as forças sociais que os produziram, consumiram e reelaboraram no Brasil, bem como planejar possibilidades de aplicação prática desta pesquisa, para enriquecer e complementar o fazer pedagógico no Ensino Básico. A pesquisa, realizada com a participação de estudantes bolsistas, dos cursos técnicos integrados do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFSC, Campus Caçador, que após a revisão da bibliografia sobre o tema, empreenderam o desafio de planejar, projetar e construir protótipos (Figura 1), a partir do reuso de materiais recicláveis. O processo de construção dos protótipos visa aprofundar os conhecimentos relacionados a iniciação científica, bem como fomentar a aproximação entre teoria e prática.

Figura 1 – Protótipos dos jogos de tabuleiro



Fonte: Arquivo do autor

A APLICAÇÃO DOS PROTÓTIPOS

A experimentação dos protótipos de jogos de tabuleiro focados na história da África foi conduzida diretamente nas turmas dos cursos técnicos integrados do IFSC Campus Caçador, envolvendo alunos do ensino médio técnico em diferentes períodos. O processo teve como objetivo avaliar tanto a aceitação dos jogos quanto sua eficácia pedagógica na promoção do conhecimento histórico e do engajamento estudantil. Inicialmente, os bolsistas responsáveis pelo projeto realizaram uma apresentação introdutória sobre a proposta dos jogos (Figura 1), contextualizando a importância do estudo da história africana e explicando as regras básicas de cada protótipo. Os jogos foram planejados para incluir elementos de aprendizagem ativa, como perguntas de múltipla escolha, desafios de raciocínio estratégico e cenários que incentivassem a discussão sobre fatos históricos, cultura, sociedade e economia africanas.

REFERÊNCIAS

- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 2. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2004.
- CAIMI, Flávia. Investigando os caminhos recentes da história escolar: tendências e perspectivas de ensino e pesquisa. *In*: ROCHA, Helenice; MAGALHÃES, Marcelo; GONTIJO, Rebeca (org.). **O Ensino de História em questão: Cultura histórica, usos do passado**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2015. cap. 1.
- GONÇALVES, J. R. S. A magia dos objetos: museus, memória e patrimônio. *In*: PRIORI, Angelo. (org.) **História, memória e patrimônio**. Maringá: Eduem, 2009, p. 65 -75.
- LE GOFF, J. **História e memória**. 5. ed. Campinas, SP: UNICAMP, 2003.