



# PARA ALÉM DAS FRONTEIRAS DA UNIVERSIDADE: PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS SOBRE HISTÓRIA DA AMÉRICA PORTUGUESA

Cristiane M. A. SANTOS<sup>1</sup>; Eudymara Q. da CRUZ<sup>2</sup>; Luana R. de S. LEITE<sup>3</sup>; Ricardo A. P. BARBOSA<sup>4</sup>; Ristephany K. da S. LEITE<sup>5</sup>; Victor A. C. da SILVA<sup>6</sup>

## RESUMO

Nos últimos anos, os esforços para tornar a produção acadêmica mais acessível e oferecer um retorno concreto à sociedade têm se intensificado. Cada vez mais, pesquisadores têm realizado projetos que objetivam levar os resultados das pesquisas acadêmicas para além das fronteiras da universidade, tentando beneficiar e trazer melhorias à sociedade. Corroborando com estes esforços, pesquisadores do período colonial na América portuguesa e das relações

interétnicas desenvolveram jogos didáticos que versam sobre profissões, cotidiano, convívio, disputas territoriais, entre outros assuntos, sobre os quais têm se produzido teses e dissertações nos programas de pós-graduação de todo o país, objetivando levar à comunidade externa, principalmente a alunos e professores da Educação Básica, este conhecimento desenvolvido na academia. Os jogos são expostos anualmente na Semana de Ciência, Tecnologia e Cultura da

<sup>1</sup> Graduada em História pela UFRN e graduanda em Pedagogia na UNINASSAU.

<sup>2</sup> Mestranda em História e graduanda em pedagogia pela UFRN.

<sup>3</sup> Mestranda em História pela UFRN.

<sup>4</sup> Licenciado em História e mestrando em Estudos da Linguagem pela UFRN.

<sup>5</sup> Mestranda em História pela UFRN, com bolsa CAPES e integrante da Base de Pesquisa "Formação dos Espaços Coloniais".

<sup>6</sup> Mestrando em História pela UFRN e integrante da Base de Pesquisa "Formação dos Espaços Coloniais".

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (CIENTEC-UFRN) e já permitem vislumbrar uma maior interatividade não somente entre a universidade e o Ensino Básico, mas também entre os professores e os alunos, haja vista todos os jogos mostrarem possibilidades de reprodução nas escolas de Educação Básica. Além disso, traz à tona questões que vêm sendo estudadas

sobre a sociedade colonial que ainda não estão sendo reproduzidas nos livros didáticos, possibilitando um retorno mais acelerado da produção acadêmica à sociedade.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos; Ensino de História; História Colonial; Relação Universidade/Educação Básica.

## INTRODUÇÃO

Há muito se tem utilizado jogos didáticos para ajudar no processo de ensino aprendizagem desenvolvido nas escolas e mesmo nas casas de crianças e adolescentes em formação. Atividades lúdicas tendem a atrair de maneira mais eficaz pessoas em formação, pois “na sociedade do conhecimento todas as experiências aprendidas devem não só ser adquiridas com a obrigação que lhes compete, mas também pelo gosto de cada um aprender e então conciliar essas aprendizagens com o lazer” (MIDÕES, 2014, P. 10). Desta forma, é importante que as atividades de aprendizado tragam elementos associados ao prazer, para que as crianças e adolescentes sintam-se cada vez mais atraídos e criem o hábito de perseguir o conhecimento, não o encarando somente como uma obrigação.

Como o tema abordado nos trabalhos desenvolvidos na Base de Pesquisa “Formação dos Espaços Coloniais”: Economia, sociedade e cultura<sup>7</sup> (base da qual os projetos que deram origem à ideia de elaboração de jogos para exposição na CIENTEC são parte integrante), versam sobre temas do período colonial da América portuguesa, a equipe resolveu trabalhar e valorizar, através do tema da pluralidade cultural existente no período, a participação dos agentes históricos na construção da sociedade brasileira, a qual se reflete até os dias atuais. A temática da pluralidade cultural foi escolhida para que os participantes possam

“estabelecer identidades e diferenças com outros indivíduos e com grupos sociais presentes na realidade vivida [...]. É, simultaneamente, permitir a introdução dos alunos na compreensão das diversas formas de relações sociais e a perspectiva de que as histórias individuais se integram e fazem parte do que se denomina História nacional e de outros lugares.” (BRASIL *apud* NETO, 2003: 68).

Desse modo, os participantes poderão perceber, na comunidade em que estão inseridos, sua participação e a de outros agentes. Poderão, por exemplo, sentir-se estimulados a conhecer comunidades remanescentes indígenas ou de quilombolas no estado ou no país; perceberão continuidades do modo de vida colonial nos dias atuais, tais como a devoção ao catolicismo ou a pluralidade de religiões de matrizes africanas e indígenas, ou ainda resultantes do sincretismo religioso; poderão problematizar a exploração humana por meio da escravidão, percebendo que, ainda hoje, existem formas diferentes de se escravizar uma pessoa. Acima de tudo, perceberão que tanto europeus, quanto africanos e indígenas foram agentes históricos. Poderão perceber que ambos os povos constituíram a sociedade colonial, oferecendo costumes, tradições, religiões, modos de convívio que perduram até os dias atuais e que muitos deles são praticados por eles sem mesmo saberem sobre suas origens. Vale ressaltar também a importância de esclarecer algumas informações para os participantes, pois como reza o ditado popular,

<sup>7</sup> Os jogos foram pensados através das discussões levantadas em Projetos de Pesquisa e Ações Associadas desenvolvidos na Base de Pesquisa “Formação dos Espaços Coloniais” (FEC/CNPq) ao longo dos últimos anos, a saber, os projetos “A sociedade norte-rio-grandense nos documentos manuscritos do Arquivo Histórico Ultramarino: Poder e Cultura no espaço colonial” (274/2012); “Manuscritos do Arquivo Histórico Ultramarino e o Rio Grande do Norte: Poder e Cultura no espaço colonial” (5848/2013); “A capitania do Rio Grande do Norte nos documentos manuscritos avulsos do Arquivo Histórico Ultramarino: temas, problemas e pesquisas em História colonial (Século XVIII)” (PVC7703-2011); e “Povos indígenas no crepúsculo setecentista na capitania do Rio Grande do Norte: ‘invisibilidade’, agência indígena e reelaboração cultural (c. 1759-1822)” (PVC120812015).



“o desconhecimento gera preconceito”; assim, se os participantes desconhecem informações a respeito dos grupos componentes da sociedade colonial da América portuguesa, possivelmente terão uma visão um pouco equivocada a respeito destes grupos.

Além de trabalhar com um tema transversal, respeitando os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), também se optou por trabalhar através de temas, estabelecendo como tema principal a sociedade colonial brasileira e seus múltiplos agentes. Procurou-se, através das questões postas nos jogos, estabelecer uma relação de continuidade com a atual sociedade brasileira, incluindo-se, com esse intuito, subtemas que abordam mais especificamente os agentes históricos envolvidos neste processo de adaptação e confluência entre distintos grupos sociais. O trabalho através de eixos temáticos é interessante por se tratar de

[...] uma concepção metodológica de ensino de História que incentiva o docente a criar intervenções pedagógicas significativas para a aprendizagem dos estudantes e que valoriza reflexões sobre as relações que a História, principalmente a História do Brasil, estabelece com a realidade social vivida pelo aluno. (BRASIL, 1998: 47).

A equipe se baseou nos PCNs, pois o objetivo final dos jogos é que eles possam ser reelaborados por professores e produzidos, em conjunto com os alunos, nas escolas da rede pública do Estado, haja vista os materiais com os quais os jogos são produzidos não terem uma aquisição dispendiosa e a fabricação deles ser perfeitamente possível no ambiente escolar. Estas escolhas são tomadas considerando a participação dos alunos da educação básica e dos visitantes da CIENTEC na construção da História, a problematização do conteúdo, sua análise e discussão. O trabalho a partir de um tema transversal incorporado a um eixo temático possibilitará a interação dos participantes com os objetos de estudos, problematizando concepções já consolidadas

e provocando a quebra de estereótipos relativos aos grupos componentes da sociedade colonial da América portuguesa.

Desse modo, os jogos foram elaborados para abordar a vivência dos diversos agentes sociais do período colonial, como por exemplo, os indígenas. Trabalhando com os indígenas, será aplicado um jogo de RPG (*role-playing game*), no qual os personagens a serem interpretados pelos participantes são indígenas que vivem na segunda metade do século XVIII e, de acordo com as escolhas feitas pelos jogadores, vão vivenciando as múltiplas possibilidades diante do advento colonial. Além disso, em outros jogos, como o “CS: Cultura e sociedade no Brasil colonial”, será abordado o elo com os europeus através dos primeiros contatos, do convívio e da resistência indígena ao trabalho forçado ou à conversão. O “Jogo das etnias”, por sua vez, trará o elemento africano, que já vinha sendo abordado em outros jogos. Esse jogo nasce precisamente da necessidade de se olhar exclusivamente para as sociedades africanas, em virtude do desconhecimento da estrutura organizacional dessas sociedades escravizadas na América portuguesa. Será trabalhada, em suma, a pluralidade cultural, por forma a afirmar a agência de ambos os povos que habitavam as terras da América portuguesa, deixando de lado a visão de dominação dos portugueses e evidenciando a contraposição com as negociações que indígenas e africanos faziam, e também com suas formas de resistência. Partindo desse pressuposto, pensamos os jogos como:

[...] exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil” (PIAGET, 1967).

Em todos os jogos serão contempladas a Lei 10639/2003 e/ou a Lei 11645/2008, em maior ou menor grau de intensidade. Considera-se importante abordar estas questões em sala de aula para que a formação cidadã dos alunos, que se inicia no ambiente escolar em conjunção com a educação familiar, também seja contemplada, reforçando-se o primeiro objetivo listado nos PCNs: “Compreender a cidadania como participação social e política, assim como exercício de direitos e deveres políticos, civis e

sociais, adotando, no dia-a-dia, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito;” (BRASIL, 1998: 07). Objetiva-se, deste modo, promover o respeito pelas diferenças socioculturais existentes e rebater pressupostos preconceituosos, salientando que, como cada um dos participantes, todos se inserem em uma dada sociedade e são cidadãos iguais e com os mesmos direitos perante a lei, e que, como tal, assim devem ser respeitados.

---

## METODOLOGIA

O primeiro jogo a ser desenvolvido foi o “CS: Cultura e sociedade no Brasil colonial”, exposto na CIENTEC do ano de 2013. O jogo foi criado para ajudar os docentes de história da educação básica a tornar as aulas mais interativas e, também, para que os alunos se divirtam no processo de ensino e aprendizagem. O jogo funciona da seguinte forma: o tabuleiro é dividido em quatro cores. Cada cor faz referência a uma temática específica. Os jogadores lançam o dado que determinará quantas casas irão andar. Em seguida, o participante responderá perguntas sobre cada temática, a depender da cor na qual ele parou e, sendo a resposta correta, ganhará uma peça de *tangram*. O objetivo é chegar à casa central e montar, com as peças adquiridas no decorrer do jogo, o mapa do Brasil. Dessa forma, os

participantes poderão perceber de que maneira ocorreu o intercâmbio entre estes povos e compreender a diversidade cultural existente na atual sociedade brasileira. Eles serão as próprias peças do jogo e irão se locomover de acordo com a numeração que o dado lançado determinar. Além disto, terão que montar um *tangram*, quebra-cabeças chinês, constituído por sete peças, que irá simbolizar a atual sociedade brasileira através de um mapa do Brasil. Em resumo, os participantes, que serão parte do jogo, também se sentirão parte das trocas culturais e permanências de culturas autóctones e europeias que resultaram na sociedade em que estão inseridos. Vale salientar que este jogo também foi utilizado nas aulas de estágio de alguns alunos de licenciatura em História da UFRN ao longo dos anos.





Figuras 1 a 3 - Aplicação do jogo “CS”, nas CIENTEC dos anos de 2013 e 2015.

Fonte: acervo pessoal dos autores.

No ano de 2015, o projeto voltou a ser apresentado, trazendo, além do “CS”, outros jogos, fruto da continuidade do debate sobre a elaboração de jogos didáticos e o encurtamento da distância entre a produção acadêmica universitária e a Educação Básica. Assim, foram criados mais jogos que versavam sobre temas específicos do período colonial. Um deles foi o jogo “Quem é quem?”, que pode ser jogado por até 6 visitantes. Cada um deles recebe no início do jogo um gabarito, em que deve ir marcando suas respostas às questões colocadas pelo moderador do jogo. As questões relacionam-se a uma profissão que o jogador deve identificar. Por exemplo: “equivalente ao atual posto de coronel, aproximadamente, era

um oficial superior comandante do terço de infantaria do exército português? Quem era?” Diante desta questão, os jogadores devem escolher dentre as profissões expostas num quadro (quadro das profissões), identificadas pelo nome e por um número, o que torna o jogo mais simples e rápido. O participante que tiver o maior número de acertos tira uma foto com um emoji sorridente e recebe uma versão pequena com informações sobre profissões do período colonial. Para o mesmo ano, também foi criado o jogo “Terra à Vista”, no qual o jogador entrava em um barco, produzido com caixas de papelão, e “navegava” até a Terra de Vera Cruz, à medida que ia respondendo corretamente questões sobre a sociedade colonial.



Figuras 4 a 7 - Aplicação dos jogos “Quem é quem?” e “Terra à vista”, nas CIENTEC dos anos de 2015 e 2016.

Fonte: acervo pessoal dos autores.

As produções e aprimoramentos de jogos continuaram sendo discutidas e, no ano de 2016, nova inscrição foi realizada na CIENTEC-UFRN, na qual, além dos jogos já citados, houve a elaboração do “Jogo das etnias”, que contém quadros de etnias africanas que foram escravizadas no Brasil. Neste jogo, o participante tem que colar o nome correto correspondente à etnia mostrada, de acordo com suas indumentárias e com costumes descritos na base de cada quadro.

Na tentativa de trazer todos os elementos discutidos na introdução deste trabalho, a equipe observou, levando em consideração o público e as discussões entre os membros das equipes anteriores, que algumas temáticas

ainda não haviam sido abordadas, como por exemplo, a presença indígena após Guerra dos Bárbaros na capitania do Rio Grande do Norte. Com estas ideias em mente, foi criado um jogo de RPG (*role-playing game*), no qual os personagens a serem interpretados pelos participantes são indígenas que vivem na segunda metade do século XVIII e, de acordo com as escolhas feitas pelos jogadores, vão vivenciando as múltiplas possibilidades diante do advento colonial. Através destes jogos, procura-se cada vez mais estabelecer esse diálogo tão necessário entre o conhecimento produzido na UFRN e a comunidade externa, propiciando um diálogo profícuo no presente e no futuro.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante os dias do evento contamos com a participação de diversos discentes de faixas etárias diferentes, essa participação espontânea nos fez observar que o jogo é uma atividade lúdica que sempre estará presente na vida do ser humano e que suscita muito facilmente o interesse e curiosidade por parte deles, mas que ao mesmo tempo não está tanto em vigor nas escolas, já que a escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta esse modelo lúdico. Pensar nos jogos como uma maneira de colaborar com o ensino garante não apenas o cumprimento dessa ideia, como também das noções de regras e condutas inerentes aos jogos e que podem ser aplicadas no âmbito social e diário de cada aluno, podendo reverberar, no seu dia a dia, questionamentos, como por exemplo, no tocante a aceitação da possibilidade de perder o jogo ou mesmo de repensar a alteridade ao respeitar a vez do outro.

Conforme Almeida (2000), a ludicidade contribui e influencia na formação do aluno, possibilitando uma evolução constante no conhecimento. Contudo o mesmo só será garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Santos (2001, p.14) confirma que “a aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garante uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação”.

Durante as exposições dos jogos, percebemos o envolvimento e principalmente o interesse do corpo docente de diversas escolas do estado do Rio Grande do Norte que passaram pelo estande de apresentações. A partir daí, tivemos uma noção ainda mais clara da necessidade de incentivo a revisões das práticas em sala de aula, além do estímulo de atividades mais lúdicas que conquistavam o maior fascínio do aluno e ajudava sobremaneira ao professor na execução de seus planos de aula. Além de disponibilizarmos as ideias dos materiais para os

jogos, orientávamos os professores sobre como os executarem em sala de aula, como também a adaptá-los de acordo com suas disciplinas ou conteúdos a serem administrados.

Como afirma Castro (2004, p. 14), a extensão

[...] se coloca como um espaço estratégico para promover práticas integradas entre as várias áreas do conhecimento. Para isso é necessário criar mecanismos que favoreçam a aproximação de diferentes sujeitos, favorecendo a multidisciplinaridade; potencializa, através do contato de vários indivíduos, o desenvolvimento de uma consciência cidadã e humana, e assim a formação de sujeitos de mudança, capazes de se colocar no mundo com uma postura mais ativa e crítica. A extensão trabalha no sentido de transformação social.

O que observamos, portanto, é um retorno muito positivo da aplicação dos jogos e não apenas da comunidade escolar, o público externo no geral tinha a curiosidade despertada ao ver conteúdos da História Colonial sendo tratados de uma nova maneira, mais divertida e convidativa. E esse envolvimento com os jogos não se encerrava ao fim do evento, o grupo de pesquisa se propôs a alimentar uma página do *facebook* para manter contato com o público interessado, além de divulgar fotos e ações relacionadas aos jogos desenvolvidos.

Além disso, componentes da equipe que estavam em seus estágios supervisionados no curso de Licenciatura em História, utilizaram os jogos nas turmas de ensino médio e fundamental, observando que havia um maior interesse dos alunos em relação ao conteúdo ministrado. As atividades desenvolvidas contavam com mais participação do que as aulas majoritariamente conteudistas. Os alunos se envolviam, participavam mais ativamente e questionavam os conteúdos que eram ministrados através dos jogos. Assim, a utilização de jogos didáticos no ensino de História enriquecem as aulas, tornando mais dinâmicas e interativas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentamos neste artigo, uma primeira tentativa de análise do alcance e recepção dos jogos didáticos desenvolvidos na Base de Pesquisa “Formação dos Espaços Coloniais” e executados nas CIENTECs dos anos de 2013, 2015 e 2016, bem como nas salas de aula de estágio supervisionado de alguns discentes de licenciatura em História da UFRN. Diante do exposto anteriormente, evidenciamos que de certo modo conseguimos atingir os objetivos propostos ao grupo de pesquisa, que além da produção do conhecimento no âmbito da História Colonial, teve a preocupação de levantar possibilidades de divulgação e veiculação de maneira mais facilitada dos conteúdos que abarcam essa área do conhecimento. Levantando discussões acerca do ensino de história que vem sendo produzido atualmente, pois além da tentativa de inovação dos recursos didáticos, a proposta de repensarmos e colocarmos em prática as Leis 10639/2003 e 11645/2008 assume centralidade, tendo em vista ser um conhecimento ainda pouco explorado em salas de aulas.

Apresentação do trabalho e criação dos jogos contribuiu para uma nova visão da história para os discentes envolvidos, que embarcaram para o campo da pesquisa, fazendo uma ponte entre História e educação, pesquisa e extensão, observando resposta do público para os jogos e conteúdos apresentados, aperfeiçoando e desenvolvendo jogos com temáticas não abordadas anteriormente. No artigo Ensino-pesquisa-extensão: um exercício de indissociabilidade na pós-graduação de Filomena Maria Gonçalves da

Silva Cordeiro Moita e Fernando César Bezerra de Andrade, os autores afirmam que Castro (2004) “mostra que a história da indissociabilidade ensino-pesquisa-extensão tem como pano de fundo a história mesma das relações entre conhecimento científico e demandas sociais” (2014, p. 270). Desse modo, o trabalho desenvolvido para exposição na CIENTEC foi elaborado pensando nas demandas sociais que os alunos de graduação e pós-graduação da UFRN perceberam nos estágios supervisionados nas escolas de rede pública do estado do Rio Grande do Norte. Ao perceber que havia uma ausência de metodologias diversas nas aulas de história, utilizou-se jogos didáticos como novo mecanismo de atratividade e dinamização das aulas.

As experiências anteriores nos ajudam a avaliar novas alternativas de aplicação do ensino de história de modo mais lúdico no futuro, portanto, para as próximas exposições, estamos levantando a possibilidade de além de apresentar os jogos no estande, deixarmos disponíveis para o público visitante alguns jogos para serem levados e executados em casa. Para o público menor composto por crianças de até 10 anos, pensamos na criação de um pequeno tabuleiro que componha de maneira geral atividades e caminhos desenvolvidos pelos índios da capitania do Rio Grande e no qual se deverá percorrer com auxílio do número apresentado nos dados jogados. Já para o público maior, a partir dos 10 anos de idade, a ideia é a elaboração de palavras cruzadas com as dicas acompanhando e também de um caça palavras que terão uma chave de respostas junto.



## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 2000.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: História – 5a a 8a séries. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Fundamental, 1998.

CASTRO, Luciana Maria Cerqueira. A universidade, a extensão universitária e a produção de conhecimentos emancipadores. In: **REUNIÃO ANUAL DA ANPED**, 27, Caxambu, 2004. Anais... Caxambu: ANPEd, 2004. Disponível em: < <http://www.anped.org.br/sites/default/files/t1111.pdf> >. Acesso em: 30 mar. 2018.

MIDÕES, Andreia Sofia Alves Correia. **A Emergência da Literacia e a criança em idade pré-escolar**: A Educação e o Lazer. 2014. 90 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação e Lazer, Departamento de Educação, Instituto Politécnico de Coimbra, Coimbra, 2014. Disponível em: <[http://biblioteca.esec.pt/cdi/ebooks/MESTRADOS\\_ESEC/ANDREIA\\_MIDOES.pdf](http://biblioteca.esec.pt/cdi/ebooks/MESTRADOS_ESEC/ANDREIA_MIDOES.pdf)>. Acesso em: 30 mar. 2018.

NETO, José Alves de Freitas. A transversalidade e a renovação no Ensino de História. In: VEIGA, Ilma P. A. (Org.). **Técnicas de ensino**: por que não? 8. Ed. Campinas: Papirus, 1999.

PIAGET J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.



