



## JOGO DE CARTAS E ENSINO DE HISTÓRIA: CONTRIBUIÇÕES PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

Vinicius Azevedo Santos<sup>1</sup>  
Maria Clara dos Santos Baracho<sup>2</sup>  
Simone da Silva Costa<sup>3</sup>

### RESUMO

O trabalho tem como objetivo apresentar as contribuições da elaboração e uso do jogo de cartas nas aulas de História, a partir da experiência vivenciada na turma do 3º ano do ensino médio, na Escola Estadual Calpúrnia Caldas de Amorim (EECCAM), localizada em Caicó, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em História da UFRN/CERES, campus Caicó (RN). Durante o período de observação e intervenção na referida turma, foi possível conhecer o contexto escolar e identificar as necessidades de aprendizagem. Com o objetivo de tornar as aulas mais dinâmicas, divertidas, atrativas e promover aprendizagem significativa, apresentamos a proposta de desenvolver o jogo de cartas sobre a Primeira Guerra Mundial enquanto material didático complementar. Para elaboração do jogo de cartas temático, os estudantes deveriam elaborar cartas com vantagens e desvantagens de cada tríplice, desenvolvendo argumentações de forma criativa e colaborativa. A atividade apresentou resultados significativos, dos quais destacamos: a participação, interesse e envolvimento da turma; a prática de leitura e escrita; e o interesse pela pesquisa. Resultados relevantes para e, consequentemente a aprendizagem significativa. Teoricamente, seguimos as orientações de Fernando Zeffner (2018), as aprendizagens significativas em História, Circe Bittencourt (2008), aprendizagens em História, Marcello Paniz Giacomoni e Nilton Mullet Pereira (2018), jogos e ensino de História.

**Palavras-chave:** Ensino De História, Jogos Educativos, Aprendizagem Significativa

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, campus Caicó. Bolsista do PIBID, Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Email: vinicius.azevedo.101@ufrn.edu.br

<sup>2</sup>Graduanda do Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, campus Caicó. Bolsista do PIBID, Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Email: mariaclara201980@gmail.com

<sup>3</sup> Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Doutora em História pela Universidade Federal de Pernambuco (2015), Mestre em História pela Universidade Federal da Paraíba (2007) e Graduada em História pela Universidade Federal da Paraíba (2001). Desenvolve atividades de pesquisa, ensino e extensão na área de História e ensino de História, abordando, principalmente os temas: Formação de professores (inicial e continuada), saberes e práticas escolares, currículo, História das Mulheres e das Relações de Gênero. Orienta o projeto de pesquisa (PIBIC/CNPq): (Des)Construindo a Invisibilidade da História das Mulheres e Relações de Gênero nas aulas de História. Coordenou o Programa Residência Pedagógica de 2022 a 2024 (Núcleo de História - UFRN/CERES), é vice coordenadora do LENHEP - Laboratório do Ensino de História e Educação Patrimonial. Email: simone.costa.s@ufrn.br



## INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta a elaboração e aplicação de um jogo de cartas desenvolvido pelos bolsistas do PIBID de História, Maria Clara Baracho e Vinícius Azevedo, sob a orientação do professor Marcos Antônio, da Escola EECCAM, localizada na cidade de Caicó, Rio Grande do Norte, e também sob orientação da coordenadora do PIBID, Simone da Silva Costa. A proposta insere-se no contexto das metodologias ativas, que buscam promover maior engajamento dos estudantes e superar a falta de interesse frequentemente observada nas aulas de História, especialmente em conteúdos considerados complexos ou distantes da realidade cotidiana dos alunos.

O jogo foi concebido como recurso didático para abordar o conteúdo da Primeira Guerra Mundial, possibilitando aos estudantes a participação ativa em sala de aula por meio de debates orais mediados pelas cartas. A atividade fundamenta-se em referenciais teóricos que defendem a importância da ludicidade e da interação como estratégias de ensino, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento do pensamento crítico. Nesse sentido, o recurso lúdico não se limita a ser uma ferramenta de entretenimento, mas se configura como uma prática pedagógica que estimula a autonomia, a criatividade e a capacidade de argumentação dos alunos.

A pesquisa justifica-se pela necessidade de inovar as práticas pedagógicas, tornando o ensino de História mais atrativo e significativo. Em um cenário em que a desmotivação discente é um dos principais desafios enfrentados pelos professores, a utilização de metodologias ativas representa uma alternativa eficaz para aproximar os conteúdos escolares da realidade dos estudantes. O objetivo central foi estimular a aprendizagem dos conteúdos históricos por meio de uma dinâmica participativa, que integrasse tecnologia, como o uso de plataformas digitais, a exemplo do Canva, e a criatividade dos próprios alunos na produção das cartas, promovendo assim uma experiência de aprendizagem colaborativa e contextualizada.

Metodologicamente, o trabalho consistiu na elaboração do jogo em conjunto com os estudantes, seguido da aplicação em sala de aula e da observação dos resultados. Essa etapa permitiu não apenas avaliar o impacto da atividade na motivação e no desempenho dos alunos, mas também refletir sobre o papel do professor como mediador de experiências educativas. As



discussões revelaram maior envolvimento dos participantes, que demonstraram interesse em debater os temas propostos e ampliaram sua compreensão sobre os acontecimentos da Primeira Guerra Mundial, evidenciando que práticas inovadoras podem transformar a relação dos estudantes com o conhecimento histórico.

Como síntese conclusiva da introdução, o projeto evidenciou que o uso de metodologias ativas, como jogos didáticos, contribui para a motivação dos alunos e para a efetiva aprendizagem histórica, além de fortalecer a integração entre bolsistas, professores e estudantes no ambiente escolar. Ao mesmo tempo, abre espaço para reflexões sobre a necessidade de reinventar a prática docente, compreendendo o lado do aluno e valorizando sua participação como protagonista no processo de ensino-aprendizagem.

## METODOLOGIA

A proposta deste trabalho surgiu a partir de observações realizadas em aulas de uma turma do terceiro ano do ensino médio, nas quais foi perceptível a dispersão dos alunos e a falta de interesse pelo conteúdo de História, especialmente pela dificuldade em compreender os temas relacionados à Primeira Guerra Mundial. Diante desse cenário, optou-se pela adoção de uma metodologia ativa, fundamentada na ludicidade e na participação colaborativa, por meio da criação de um jogo de cartas.

Os bolsistas do PIBID de História elaboraram um modelo inicial de cartas utilizando a plataforma Canva, disponibilizando o link para que os estudantes pudessem editar, pesquisar e estudar sobre o tema, favorecendo a autonomia e a construção coletiva do conhecimento. A sala foi organizada em dois grandes grupos: um representando a Tríplice Entente e outro a Tríplice Aliança. Cada grupo deveria identificar vantagens e desvantagens de sua aliança, criar cartas correspondentes e entregar os modelos online aos bolsistas, que posteriormente imprimiram as cartas para aplicação em sala de aula.

O jogo consistia na escolha de uma carta por cada participante, seguida da explicação do contexto histórico representado e da argumentação sobre como aquela carta poderia “atacar” e superar a aliança adversária. A dinâmica estabeleceu como critério de vitória a clareza, a coesão e a consistência dos argumentos apresentados, promovendo debates orais e estimulando a participação ativa dos alunos.

Do ponto de vista metodológico, o processo envolveu; observação diagnóstica das aulas para identificar dificuldades e dispersão dos estudantes, uso de ferramentas digitais (Canva) para elaboração colaborativa das cartas, aplicação em sala de aula com divisão em

grupos e

Quanto aos aspectos éticos, por se tratar de uma atividade pedagógica vinculada ao PIBID e realizada em ambiente escolar, não houve necessidade de aprovação em comissões de ética em pesquisa. O direito de uso de imagens foi respeitado, uma vez que as cartas foram criadas pelos próprios alunos e bolsistas, sem utilização de materiais protegidos por direitos autorais externos.

Assim, a metodologia adotada possibilitou não apenas a aplicação de uma prática inovadora no ensino de História, mas também a análise do impacto das metodologias ativas na motivação e no aprendizado dos estudantes. E como o uso de metodologias ativas é crucial no ensino de história.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O presente trabalho fundamenta-se em discussões teóricas que abordam a importância da participação ativa dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem, bem como a necessidade de metodologias que favoreçam o diálogo, a problematização e a construção coletiva do conhecimento. A educação, nesse sentido, é compreendida como prática social e cultural que ultrapassa a mera transmissão de conteúdos, exigindo do docente uma postura crítica e reflexiva diante das demandas contemporâneas da escola.

A perspectiva de bell hooks contribui para compreender a educação como prática de liberdade, destacando o papel da sala de aula como espaço de engajamento crítico e de transformação social. Para a autora, o ensino não deve se limitar a reproduzir saberes, mas precisa criar condições para que os estudantes se reconheçam como sujeitos ativos, capazes de questionar, dialogar e transformar sua realidade. Nesse sentido, metodologias participativas ampliam a voz dos alunos e promovem uma aprendizagem significativa, que valoriza suas experiências e vivências.

Zabala (1998) reforça a relevância das metodologias ativas ao defender que o ensino deve estar centrado no aluno, estimulando sua autonomia e capacidade de reflexão. Para o autor, o uso de recursos lúdicos e dinâmicos, como jogos, possibilita que os estudantes se tornem protagonistas do processo educativo, desenvolvendo competências cognitivas e sociais que vão além da memorização de conteúdos. A ludicidade, nesse contexto, não é apenas uma estratégia de motivação, mas um caminho para consolidar aprendizagens duradouras e significativas.



A contribuição de Paulo Freire é essencial para este trabalho, uma vez que sua pedagogia do diálogo e da problematização orienta práticas que buscam superar a chamada educação bancária, caracterizada pela transmissão unilateral de conhecimentos. O jogo de cartas, ao promover debates e argumentações, aproxima-se da concepção freireana de educação como prática crítica e emancipatória, na qual o aluno é convidado a refletir, questionar e construir saberes em conjunto com seus colegas e professores. Essa perspectiva fortalece a ideia de que ensinar é um ato político, que exige compromisso com a transformação social e com a formação de sujeitos críticos.

Por fim, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece diretrizes que valorizam competências como o pensamento crítico, a argumentação e a participação ativa dos estudantes. A proposta de utilização de jogos didáticos dialoga diretamente com esses princípios, ao incentivar a colaboração, a criatividade e a compreensão histórica de forma contextualizada. A BNCC reforça que o ensino de História deve contribuir para a formação cidadã, permitindo que os alunos compreendam os processos históricos e suas implicações no presente, o que se torna mais efetivo quando metodologias inovadoras são aplicadas.

Assim, o referencial teórico que sustenta esta pesquisa articula autores e documentos que defendem uma educação crítica, participativa e significativa, justificando a escolha da metodologia ativa como estratégia para o ensino da Primeira Guerra Mundial. Ao integrar ludicidade, diálogo e protagonismo estudantil, o trabalho reafirma que a prática docente pode ser reinventada e que compreender o lado do aluno é fundamental para promover aprendizagens mais consistentes e transformadoras.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo de cartas na turma do terceiro ano do ensino médio possibilitou observar mudanças significativas no comportamento e na aprendizagem dos estudantes. Durante a atividade, verificou-se um aumento expressivo no engajamento dos alunos, que passaram a participar mais ativamente das discussões e demonstraram maior motivação em relação ao conteúdo. A ludicidade do jogo contribuiu para reduzir a dispersão anteriormente percebida nas aulas tradicionais, favorecendo um ambiente mais dinâmico, colaborativo e participativo. Esse resultado evidencia que práticas pedagógicas inovadoras podem transformar a relação dos estudantes com o conhecimento, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e significativo.



Outro resultado relevante foi o desenvolvimento da capacidade argumentativa dos estudantes. Ao defenderem as vantagens e desvantagens das alianças da Primeira Guerra Mundial, os alunos apresentaram maior clareza e coesão em suas falas, demonstrando pensamento crítico e capacidade de relacionar os conteúdos históricos com estratégias de debate. O critério de vitória, baseado na qualidade da argumentação, estimulou a busca por explicações consistentes e aprofundadas, o que reforçou a aprendizagem significativa e promoveu a valorização da oralidade como ferramenta de construção do conhecimento. Essa prática também contribuiu para o fortalecimento da autoconfiança dos estudantes, que se sentiram mais preparados para expor suas ideias e dialogar com os colegas.

No que se refere à compreensão histórica, os alunos ampliaram sua percepção sobre os acontecimentos da Primeira Guerra Mundial, contextualizando os eventos e compreendendo melhor as alianças envolvidas. O uso das cartas como recurso visual e textual favoreceu a fixação dos conteúdos, tornando o aprendizado mais acessível e atrativo. Além disso, a divisão da turma em grupos promoveu colaboração e protagonismo, já que os estudantes foram responsáveis pela criação das cartas, assumindo papel ativo na construção do conhecimento. Essa dinâmica reforçou a noção de que o aprendizado não é apenas individual, mas coletivo, e que a cooperação entre pares é essencial para o desenvolvimento de competências críticas e sociais.

Os resultados também revelaram que a atividade contribuiu para aproximar os alunos da realidade escolar, tornando-os mais conscientes da importância da História para compreender os conflitos e transformações sociais. A prática demonstrou que, quando os conteúdos são apresentados de forma criativa e participativa, os estudantes conseguem estabelecer conexões mais profundas entre o passado e o presente, ampliando sua capacidade de reflexão sobre os impactos históricos na sociedade contemporânea.

Esse achados dialogam diretamente com as perspectivas de Paulo Freire, ao evidenciar que o diálogo e a problematização são fundamentais para uma educação crítica e emancipatória. Também se aproximam das reflexões de bell hooks, ao transformar a sala de aula em espaço de engajamento e liberdade, onde os alunos se tornam sujeitos ativos do processo. A prática confirma ainda as contribuições de Zabala, que defende metodologias centradas no aluno e capazes de estimular sua autonomia e reflexão. Por fim, os resultados alinham-se às competências previstas na BNCC, especialmente no que se refere ao desenvolvimento da argumentação, da colaboração e da autonomia, demonstrando que práticas inovadoras podem atender às demandas contemporâneas da educação básica.



De forma criativa e ética, o jogo de cartas demonstrou que práticas pedagógicas inovadoras podem potencializar o ensino de História, tornando-o mais significativo e próximo da realidade dos estudantes. Além disso, fortaleceu a integração entre bolsistas, professores e alunos no ambiente escolar, evidenciando que a parceria entre universidade e escola é capaz de gerar experiências enriquecedoras para todos os envolvidos. A atividade, portanto, não apenas cumpriu seu papel didático, mas também abriu caminho para novas reflexões sobre a necessidade de reinventar a prática docente e compreender o lado do aluno como elemento central do processo educativo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desta pesquisa evidenciam que metodologias ativas, como o jogo de cartas, podem contribuir para reinventar a profissão docente, tornando-a mais dinâmica, criativa e próxima da realidade dos estudantes. Ao propor práticas inovadoras, o professor deixa de ser apenas transmissor de conteúdos e passa a atuar como mediador de experiências, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e fortalecendo o vínculo entre teoria e prática.

A atividade demonstrou que compreender o lado do aluno é essencial para o sucesso pedagógico. Ao reconhecer suas dificuldades, interesses e formas de participação, o docente consegue elaborar estratégias que dialogam com suas necessidades e potencialidades, promovendo maior engajamento e aprendizagem significativa. Essa postura evidencia que a prática docente não pode ser dissociada da escuta ativa e da valorização da experiência discente, aspectos que tornam o processo educativo mais humano e inclusivo.

Nesse sentido, a pesquisa reforça que a reinvenção da prática docente deve estar pautada em metodologias que valorizem o protagonismo estudantil e o diálogo, em consonância com as reflexões de Paulo Freire, bell hooks e Zabala, além das diretrizes da BNCC. O jogo de cartas, ao estimular a argumentação, a cooperação e a criatividade, mostrou-se uma ferramenta eficaz para aproximar os alunos do conteúdo histórico, ao mesmo tempo em que promoveu competências essenciais para a formação cidadã.

Além disso, a experiência abre caminho para novas investigações sobre o impacto de recursos lúdicos e colaborativos no ensino, apontando para a necessidade de ampliar o repertório metodológico da educação básica. É possível pensar na replicação dessa prática em outras disciplinas, explorando diferentes conteúdos e contextos escolares, o que contribuiria para consolidar a interdisciplinaridade e a inovação pedagógica.



Por fim, conclui-se que reinventar a profissão docente e compreender o lado do aluno não apenas fortalece a prática pedagógica, mas também contribui para uma educação crítica, emancipatória e transformadora. A continuidade de estudos nesse campo poderá aprofundar a compreensão sobre os efeitos das metodologias ativas e colaborar para a formação de professores mais preparados para enfrentar os desafios contemporâneos da escola e da sociedade.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) por proporcionar a aproximação com a prática escolar e contribuir de forma significativa para a formação docente. À professora supervisora Simone da Silva Costa, pela orientação constante e pelas contribuições fundamentais ao desenvolvimento deste trabalho. Ao professor Marcos Antônio, pelo apoio e auxílio durante todas as etapas da pesquisa e aplicação. À turma do terceiro ano do turno vespertino da Escola EECCAM, onde a atividade foi aplicada, pela criatividade, dedicação e interesse demonstrados na realização da atividade, tornando a experiência não apenas produtiva, mas também gratificante.

## REFERÊNCIAS

- BURIGANA, Riccardo. A Grande Guerra: a Primeira Guerra Mundial (1914–2014), evento e memória. História Unicap, Recife, v. 1, n. 1, p. 43–51, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5615907>. Acesso em: 5 jun. 2025.
- LIMA, Natália Dias de Casado. A Belle Époque e seus reflexos no Brasil. Revista do Arquivo Público do Espírito Santo, Vitória, n. 12, p. 1–11, 2020. Disponível em: <https://www.ceap.es.gov.br>. Acesso em: 5 jun. 2025
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 29 set. 2025.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- HOOKS, bell. Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.
- ZABALA, Antoni. Ensinar e aprender: uma proposta para o desenvolvimento curricular. Porto Alegre: Artmed, 1998.