

CHUTE HISTÓRICO: EDUCAÇÃO LÚDICA E ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO FUTEBOL DE BOTÕES

Maria Eduarda Moraes Sanches Moinho ¹
Orientador: Prof. Dr. Mauro Dillmann

RESUMO

Este texto apresenta e analisa um recurso pedagógico intitulado *Chute Histórico*, desenvolvido no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, que visa aproximar alunos de temáticas históricas relevantes para a compreensão de problemas estruturais do país por meio da ludicidade propiciada por um jogo de futebol de botão. A proposta tem como foco relacionar problemas sociais, como racismo, exclusão de gênero e marginalização de grupos periféricos, ao ensino de história, tornando-o significativo e conectado à realidade dos estudantes. A metodologia consiste na utilização de um jogo de botão adaptado, onde os alunos, organizados em grupos, respondem a perguntas sobre temas históricos e sociais para avançar no jogo. O caráter dialógico da atividade incentiva reflexões críticas e a participação ativa dos estudantes, estimulando a autonomia e a capacidade de argumentação. Os principais resultados evidenciam maior envolvimento dos alunos, desenvolvimento do pensamento crítico e a percepção da história como um campo de conhecimento conectado às dinâmicas sociais atuais. O recurso didático mostrou-se eficiente para estimular debates e promover inclusão, embora desafios como gestão do tempo e controle da animação precisem ser considerados. A experiência reforça a importância de um ensino de história que dialogue com as vivências dos alunos, contribuindo para uma educação democrática e emancipadora.

Palavras-chave: Ensino de história, ludicidade, futebol, pensamento crítico.

INTRODUÇÃO

A discussão aqui presente visa trabalhar temas silenciados na sociedade, através do futebol de botões. A proposta nasce em uma atividade do PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Tendo a Escola Municipal de Ensino Fundamental Francisco Caruccio, que está localizada na periferia da cidade de Pelotas-RS. É desta relação social que nasce a necessidade de que a história tome partido das problemáticas presentes na vida destes estudantes. Desta forma, o jogo didático utiliza-se da história, para apropriar os estudantes de discussões como problemas históricos como desigualdades sociais e movimentos populares de trabalhadores e de outras minorias. Outra maneira de caracterizá-la, é empregar o termo em

¹ Graduanda do Curso de História Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas- UFPEL, maria.moinho@ufpel.edu.br;



referência a trabalhos sobre uma diversidade de atividades humanas de difícil classificação (Hobsbawm 2013).

Organiza-se o recurso visando trabalhar a história em sala de aula de um lugar que converse com os estudantes de um modo lúdico. No ato de jogar, os estudantes entram em contato com a história e as situações do cotidiano social e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, aos antigos presentes. Nesse limitado e isolado tempo (Pereira; Giacomoni, 2018).

Os objetivos são diversos. Começaremos com os que vão além da aula de história e adentram as subjetividades dos sujeitos. Uma das funções da aula de história é sensibilizar, apresentar novas visões, colocar o estudante frente a frente com a sua realidade. O conceito de consciência histórica entende que a interpretação do próprio indivíduo e da coletividade no tempo começa a ser formada muito antes da escolarização das crianças (Cerri, 2011). É então que trabalhar o conceito de consciência histórica, torna-se então um dos nossos maiores desafios como educadores preocupados com o ensino libertador. Estudar é desocultar, é ganhar a compreensão mais exata do objeto, perceber suas relações com os outros objetos (Freire, 2001).

Partindo destas concepções de educação, nasce então o trabalho que visa debater com os alunos de forma significativa temas pertinentes à história do Brasil, mas sempre de uma perspectiva que contemple a história das mulheres, população negra, entre outros grupos silenciados na historiografia. Utilizando-se do futebol de botões como uma ponte entre ensino de história e o futebol, uma das maiores paixões desta nação. Buscando assim alcançar uma aprendizagem significativa que acontece quando motivamos os alunos intimamente quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las (Moran, 2018).

Anexo 1



Moinho, Maria. Elementos do jogo. Ilustração digital 2025.



Nasce o desejo de atrelar o futebol a esses temas, e é então que se estrutura o jogo: chute histórico. Que consiste em um partido nada convencional de futebol de botões. Onde os movimentos do jogo são ditados por cartas que guiam o processo por perguntas relacionadas com temas da história do Brasil, com um enfoque em história das mulheres, história social, história das minorias, muitas vezes silenciadas e distanciadas da aula de história. Quando o estudante acerta a questão, o grupo ganha quatro ações no jogo, neste caso, toques na bola. E assim a dinâmica do jogo acontece dentro das regras e acordos de cada turma. O jogo é o próprio ato. É brincar em ato, nem uma forma que antecede a brincadeira, nem o resultado esperado que se divida do próprio ato de brincar e, então, que ao se jogar, se instala no próprio ato criativo, na passagem de um “não-saber ao saber” (Pereira; Giacomoni.2018).

Sendo assim então desenvolvida na prática educacional, de aplicar o jogo em salas do ensino fundamental. Diversas discussões sobre as relações do futebol e dos problemas presentes na sociedade. Como os casos referentes ao Vinicius Junior, em seu time de futebol na Espanha². Casos que eles vivenciaram em diversos segmentos sociais que eles têm contato. A questão da exclusão das mulheres dos espaços de poder, as consequências do machismo e a violência sofrida diariamente pelas mulheres, e como isso está presente no nosso cotidiano, e como nós mulheres somos diariamente afetadas pela sociedade que estamos inseridas e como isso nos violenta. Tornando assim o objetivo da proposta claro e os resultados obtidos, sendo satisfatórios a uma professora em formação, que teve em suas primeiras práticas em sala de aula de história a possibilidade de trabalhar assuntos tão delicados socialmente, de maneira lúdica e significativa a todos os envolvidos no processo que é ensinar e aprender, de maneira compartilhada e significativa.

METODOLOGIA

A metodologia presente procura promover uma abordagem dialógica com alunos, que visa fomentar um ambiente aberto para discussões e construção de conhecimento. Buscando pensar historicamente leva à compreensão do que de fato significa a história: a sucessão do inesperado, do novo, do inusitado e da criação constante, e não apenas a determinação, a permanência, a continuidade (Cerri, 2018).

² Em 21 de maio de 2023, **Vinicius Junior** foi alvo de racismo por parte de torcedores do **Valencia** no Estádio Mestalla, casa da equipe. A reação do atacante do **Real Madrid**, confrontando os responsáveis e criticando o fracasso do futebol espanhol em lidar com a questão - dizendo que “o racismo é normal em **LALIGA**”, - provocou uma onda global de apoio ao jogador, e ele tem sido uma das principais vozes nessa luta. Em 2023, a lei Vinicius Jr. foi aprovada no Brasil para combater o racismo em eventos esportivos.



O jogo é pensado, criado e estruturado dentro do viés de promover uma educação autônoma e libertadora. Foi a sua inserção lúcida na realidade, na situação histórica, que levou à crítica desta mesma situação e ao ímpeto de transformá-la (Freire, 1987).

Pensar no protagonismo dos alunos exige que das relações presentes dentro das salas de aula se produzam conhecimento, então em um grupo onde quatro adolescentes discutiram um tema, para uma resposta em comum seja elaborada, necessariamente precisa ser levado em consideração pelo professor o conhecimento ali produzido, e sua potência enquanto uma das respostas que o estudante levará para a suas relações dentro e fora da escola. Isso reforça a importância, para o processo de aprendizagem do indivíduo, das trocas estabelecidas com os pares, por meio de diálogos, cooperação, troca de informações mútuas, confrontos de pontos de vista divergentes (Gonçalves e Silva, 2018).

Sempre procurando propor uma visão decolonial dos fatos históricos listados no jogo. A decolonialidade é uma categoria teórico-política voltada para a reversão da colonialidade. Esta, por sua vez, padrão subjetivo de subalternidade do sul global perante o norte, um a subalternidade para além da dimensão territorial (Carine, 2023). Promovendo a educação partindo dos grupos subalternos, esquecidos e marginalizados, pela historiografia, mas acima de tudo pela sociedade. Desta maneira, o recurso propõe que pedagogicamente, através das perguntas dispostas nas cartas, esses temas sejam debatidos de encontro com situações vividas pelos estudantes.

Anexo 2.



Moinho, Maria. Imagem "Chute Histórico" sobre Elza Soares e Garrincha. 2025. Ilustração digital.



Por questionamentos que estimulem a ligação entre o presente, o passado e a vida dos estudantes, trabalharemos então a base da educação problematizadora. Na compreensão da história como possibilidade, o amanhã é problemático. Para que ele venha é preciso que construamos mediante a transformação do hoje (Freire, 2000, p.40).

O carácter lúdico presente no jogo, aqui é uma metodologia potente, vista como capaz de ligar os saberes empíricos dos estudantes, o conhecimento histórico produzido na academia e situações ligadas ao mundo do futebol. O jogo habilita à recriação da realidade de sistemas simbólicos. Uma vez recriada, é com essa realidade que os sujeitos interagem nela e é nela que ele se desenvolve, tornando quem ele é (Fortuna, 2018). Pensando desta maneira está presente na sala de aula algo subjetivo que é a organização dos corpos no espaço. Isso é fundamental para que a educação aconteça, focar o desenvolvimento da aula de história em um recurso didático coloca os alunos e os professores envolvidos, em um novo mundo. Uma nova perspectiva da sala de aula. Novas relações surgirão, a ideia de despir a turma da sua antiga formatação, sentados, enfileirados, tendo mais relação com as partes traseiras das cabeças dos colegas do que com os olhos. Muda como os estudantes enxergam os colegas e a aula de história. Como um lugar propício a movimento, mudança, liberdade. Nunca esquecendo que ali o nosso objetivo é construir conhecimento e ele está disponível fora a organização padrão dos corpos em sala de aula. Todo indissociável de objetos, cores, sons, pessoas que habitam e se relacionam numa estrutura física determinada que contém tudo e que, ao mesmo tempo, é contida por todos esses elementos que pulsam dentro dele como se tivesse vida. O ambiente “fala”, transmite sensações, evoca recordações, passa-nos segurança ou inquietação, mas nunca nos deixa indiferentes (Forneiro, 1998, p.233). Mesmo que o autor em questão esteja debatendo a relação da educação infantil com o espaço da sala de aula, nós somos úteis pensar nos nossos estudantes como todos em processo de formação amplo, que perpassa as idades.

Trabalhar com a história não linear, embora sua localização no tempo seja fundamental para que o estudante compreenda do que estamos falando. Ainda assim, não deve ser a principal questão que a aula de história deve condicionar-se, apenas mais uma das ferramentas que a história nos fornece para que sua compreensão seja efetiva e transformadora. A história com tempos e ritmos diferentes, ora linear, ora repetitiva, que volta a ser do nosso tempo (Legoff, 1990.)

REFERENCIAL TEÓRICO



A utilização dos jogos didáticos na educação tem sido cada vez mais explorados por seus agentes. É pensando no lugar que o jogo ocupa e pode ocupar na sala de aula de história aqui especificamente que autores como Huizinga pensaram na natureza e significado do jogo. Desta forma o autor vai caracterizar o jogo como um fenômeno fundamental e essencial à cultura, indo além das explicações biológicas ou psicológicas. Huizinga argumenta que o jogo tem uma realidade autônoma e um caráter estético e imaterial, estando presente em todas a sociedade e influenciando a linguagem, o mito, o culto e, conseqüentemente, o desenvolvimento da civilização. Ele também questiona a oposição entre o jogo e seriedade, mostrando que muitos jogos são profundamente sérios (Huizinga, 2000). Nesse contexto os jogos possibilitam uma abordagem interativa, promovendo a participação efetiva dos alunos, os envolvendo nas práticas pedagógicas de maneira imersiva.

No ensino de história, autores como Nilton Mullet Pereira e Marcelo Paniz Giacomoni, elaboraram pesquisas referentes ao uso dos recursos na sala de aula de história, relacionando o caráter formativo que os jogos didáticos da área de história fornecem aos educadores e estudantes. Tornando assim a aula que tem como centralidade um jogo, uma ponte sólida entre o aprender e o saber que são elementos distintos, mas que quando relacionados com o brincar que o jogo nos possibilita são uma ferramenta fundamental na formação de sujeitos autônomos. Mas para que isso aconteça é necessário um certo desprendimento de tudo que estabelece limite, para o dizer e o ver. Pensando nessas práticas, os autores vão nos colocar no lugar de pensar que ensinar e aprender são movimentos convergentes entre si. E que aprender não significa necessariamente incorporar novos conteúdos, mas estar aberto a novos encontros e se deixar provocar (Pereira; Giacomoni, 2018).

Além disso, outro documento norteador para essa proposta e esse artigo será a Base Comum Curricular (BNCC) que vai destacar a importância de metodologias ativas, buscando sempre promover conhecimento além da memorização dos fatos históricos. Mas procura relacionar os sentidos à vida dos estudantes. Promovendo assim um ambiente que busca construir pensamentos críticos e reflexivos (Brasil, 2017). Os jogos propriamente ditos não estão presentes no documento norteador da educação brasileira. Mas se o recurso estiver atrelado aos objetivos propostos sobre reflexão e elaboração de pensamentos críticos, são uma ferramenta potente para que os diálogos aconteçam nas salas de aula de todo o Brasil, principalmente na aula de história. Pensando desta maneira, o jogo e seus questionamentos podem ser uma maneira efetiva de acabar com a folclorização da implementação da lei



10.639/2003, nas escolas públicas e privadas do país, como aponta Jesuíno, em seu texto, entre as tensões da BNCC e a Lei em questão. Nos trazendo a visão cada vez se faz mais necessário sair da superficialidade e trabalhar essa lei tão importante de maneira transversal a todas as atividades desenvolvidas no ambiente escolar, mas principalmente nas aulas de história (Jesuíno, 2021).

Por fim, mas não menos importante, mais uma vez o estudo de Marcello Giacomoni vai nortear agora a criação de recursos didáticos para o ensino de história, o tema principal deste artigo. O jogo é uma via de equilíbrio! Vai nos trazer o autor, a visão de que para que a criação de um jogo aconteça é preciso que ele passe de certa maneira por uma sistematização das ideias principais, a fim de torná-lo didático. Os elementos necessários segundo Giacomoni são: a temática, os objetivos, a superfície, a dinâmica, as regras e o layout. Desta maneira, pensar na elaboração do jogo (Giacomoni, 2018) foi, de maneira muito didática, um desafio simples. Depois das ideias postas e algumas adaptações, a espécie de manual que o autor sugere, a sistematização não leva tanto esforço cognitivo na ideia de criação e sim de organização. Embora os jogos utilizados nos exemplos e o recurso chute histórico tenham organizações diferentes de maneira bem singular, eles conversam na organização metodológica e espacial na sua concepção.

Desta forma, o uso e a criação de jogos didáticos no ensino de História apresentam um potencial para transformar a sala de aula em um espaço mais interativo e significativo, promovendo aprendizagens que vão além da memorização de datas e eventos e adentram a sociedade e a vida dos alunos, estimulando o pensamento crítico e a compreensão dos processos históricos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das análises dos dados coletados, foram identificadas três categorias analíticas principais que organizam os achados empíricos: o engajamento e a participação dos alunos, o desenvolvimento do pensamento histórico e os desafios na implementação de jogos didáticos. A sistematização dessas categorias possibilitou compreender o impacto dos jogos no ensino de história, dialogando com os referenciais teóricos previamente apresentados.

O engajamento dos estudantes é observado no contexto escolar, uma movimentação dos alunos a fim de envolverem-se ativamente na atividade. Promovendo um espaço onde o professor seja o mediador do conhecimento, do jogo e da organização da sala. Mas que se coloque no lugar de explicar o recurso e ajudar na organização do espaço da sala e dos grupos, apenas. O que acontece depois pertence aos estudantes. Durante a aplicação da



proposta na escola, relacionaremos diretamente com o pensamento de Moran sobre metodologias ativas. Onde ele coloca que: os bons professores não precisam estar junto dos seus estudantes o tempo todo, é necessário claro criar roteiros e organizar a prática pedagógica. Mas o diferente é promover o aluno como o próprio responsável pelo seu processo de aprendizagem (Moran, 2018). E agente ativo na organização das dinâmicas que acontecem na sala de aula, sejam elas promovidas a partir do recurso didático que propõe metodologias ativas, ou apenas uma aula que valorize essas metodologias sem o intermédio do recurso, que não é o nosso caso aqui. Mas a realidade de muitas aulas.

O desenvolvimento do pensamento histórico é outro achado relevante para a contribuição dos jogos didáticos para a construção do pensamento histórico dos estudantes. Durante as atividades, percebeu-se que os estudantes passaram a formular hipóteses, argumentar e relacionar eventos históricos. Evidenciando um avanço na capacidade de interpretar diferentes temporalidades e perspectivas. Essa constatação dialoga com o pensamento de Huizinga sobre o papel dos jogos no desenvolvimento do ser humano e a sua relação com apropriação de conteúdos, assuntos e valores que podem conhecer ao ter contato com o brincar e o conhecimento formal, unidos de maneira tecida e interconectada.

Os desafios na implementação de Jogos Didáticos levam a diversos lugares de reflexão, possibilitando um pensamento mais crítico sobre as atividades desenvolvidas. Apesar dos benefícios observados, alguns desafios se fazem presentes no processo de implementação dos jogos em sala de aula. Entre os principais obstáculos estão a gestão do tempo em sala. Huizinga aponta em seu livro sobre o uso de jogos como ferramentas para a educação, o lugar do jogo é uma construção social de muitos anos, que pertence a muitas espécies e caminha transversalmente com a história da humanidade. É desafiador manter o viés educativo desses recursos, para que mesmo no processo de brincar o conhecimento esteja atrelado às práticas. É então que refletiremos sobre a elaboração de uma dinâmica de jogo, onde a brincadeira não acontecesse sem o necessário contato com o saber histórico e a historicidade presentes nos alunos e nas suas relações dentro da sala de aula. Pensando desta maneira, a problemática mais profunda que eu consigo levantar da experiência da criação e da aplicação dos jogos é o tempo do profissional debruçar-se diante da elaboração da prática. O privilégio de estar em um programa de iniciação à docência nos isenta deste tipo de preocupação, mas somos todos resultados do sistema de educação presente e nossa função refletir sobre o que torna as práticas tão tradicionais. A precarização do trabalho docente é um desses fatores. E esse problema é evidenciado pelo autor (Moran, 2018).



A análise dos resultados permite inferir que os jogos didáticos são um recurso potente para o ensino de História, proporcionando um aprendizado mais interativo e reflexivo. Contudo, sua eficácia depende de um planejamento cuidadoso, da formação docente e do tempo disponível para a implementação.

Ao considerar as diretrizes da BNCC (BRASIL, 2017), que reforçam a importância de metodologias que favoreçam a autonomia e o pensamento crítico dos estudantes, percebe-se que os jogos didáticos podem atuar como um caminho para tornar o ensino de história mais significativo e inclusivo. Recomenda-se, então, a ampliação de investigações que explorem a adaptação e a criação de jogos em diferentes realidades escolares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo apontou os resultados da criação de jogos didáticos para o ensino de história e práticas que possibilitam a imersão dos estudantes em debates buscando a argumentação em processos históricos. Sempre buscar a relação com o futebol e suas reflexões sociais, promovendo reflexões e concepções com situações do cotidiano. Utilizar a relação com a BNCC para justificar as diversas metodologias aqui presentes, oferecendo um meio efetivo para o engajamento dos alunos nas aulas de história. E a contribuição para construção de conhecimento histórico de forma lúdica e reflexiva.

Os resultados indicam que na interação dos jogos os estudantes conseguem entender-se como sujeitos da sua própria história, além de embasar discussões necessárias na sala de aula. Sobre o papel das mulheres, as consequências do racismo na sociedade, e como o futebol está diretamente relacionado com esses acontecimentos. E como a história como disciplina escolar coloca-se como uma ponte entre passado e presente.

Contudo observado, a implementação de jogos didáticos no currículo enfrenta desafios relacionados ao tempo disponível para o planejamento. Essas questões, embora pareçam participar das discussões, precisam ser ressaltadas a fim de causar uma mudança no nosso sistema educacional para que os benefícios das metodologias ativas na educação e seus benefícios sejam plenamente aproveitados. Em suma, os jogos didáticos não são apenas instrumentos para a transmissão de conteúdos, mas, acima de tudo, potentes agentes de transformação na maneira como os estudantes se relacionam com o conhecimento histórico,



conectando-os de forma reflexiva à sociedade no passado e no presente. Tornando assim o ambiente da sala de aula propício para livre expressão de ideias, mas sempre pautados no respeito pelos direitos humanos, leis e deveres sociais.

AGRADECIMENTOS

Agradecer ao meu avô, Joaquim Francisco Moinho Moraes, sem ele nada disso seria realidade. Imenso orgulho de ser resultado do teu mais lindo processo de amor.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. nº 10.639/2003, Diário oficial da união. Brasília, 10 jan. 2003. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 1 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

CERRI, LUIS FERNANDO. Ensino de história e consciência histórica. 1º ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

FORNEIRO, Lina Iglesias. A Organização dos Espaços na Educação Infantil. In: ZABALZA, Miguel A. Qualidade em Educação Infantil. Tradução Beatriz Affonso Neves. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FORTUNA, TÂNIA. Jogos e ensino de história [recurso eletrônico] Organizadores Marcello Paniz Giacomoni [e] Nilton Mullet Pereira: Coordenado pelo SEAD/UFRGS.- dados eletrônicos.- Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

FREIRE, PAULO. Carta aos professores. Estudos Avançados, v. 15, n. 42, p. 259-268, 2001.

FREIRE, PAULO. Pedagogia do oprimido. 17º ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

HOBSBAWM, Eric. Sobre História. 1º ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

KIRKLAND, Alex. Vinicius Jr. no Real Madrid: os casos de racismo contra o brasileiro na linha do tempo. ESPN Brasil, Madri, 21 maio 2024. Disponível em:





<https://www.espn.com.br/futebol/laliga/artigo/?id/13686329/vinicius-jr-real-madrid-racismo-casos-linha-do-tempo>. Acesso em: 5 mar. 2025.

LE GOFF, Jacques. História e memória. Tradução de Bernardo Leitão et al. Campinas–SP: Editora da UNICAMP, 1990.

MORAN, JOSÉ. Metodologias ativas para uma educação inovadora, uma abordagem teórico-prática/Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. Porto Alegre: Penso, 2018.

PEREIRA, MILTON. Giacomoni, Marcello. Jogos e ensino de história [recurso eletrônico] Organizadores Marcello Paniz Giacomoni [e] Nilton Mullet Pereira: Coordenado pelo SEAD/UFRGS.- dados eletrônicos.- Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

PINHEIRO, BARBARA, CARINE SOARES. Como ser um educador antirracista. 1º ed. São Paulo: Planeta do Brasil, 2023.

