

02, 03 e 04
SETEMBRO
2025



ISSN: 2526-3250

História Lúdica: Jogos de História, Mulheres e Diversidade

Integrantes:

- Dandara Sordi Cavagnoli (Autor)
- Bárbara Faganelo Rigo (Coautor)
- Daniela Benedusi Capovilla (Coautor)
- Letícia Schneider Ferreira (Orientador)

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Humanas

Resumo:

No ambiente escolar, a utilização de jogos como abordagem lúdica vem se mostrando uma estratégia interessante no sentido de engajar os/as estudantes e, portanto, vem ganhando importância e sendo valorizada entre docentes de diferentes áreas. Por meio dessa ferramenta, os alunos são estimulados a questionar, a refletir e elaborar suas dúvidas através da compreensão dos temas estudados. Um dos temas de grande relevância para que de fato se obtenha uma educação voltada à cidadania e aos direitos humanos é a questão da diversidade, sendo fundamental o conhecimento sobre a realidade de minorias sociais como mulheres, indígenas, negros, população LGBTQ+, entre outros. O uso de jogos para desvelar às/aos discentes as desigualdades sociais vigentes e possibilitar a reflexão a respeito de tal realidade pode ser uma tática profícua na disseminação de informações e na sensibilização quanto ao cotidiano de opressões e violência sofridas por estes segmentos da sociedade. Ciente da importância de tal temática, o presente projeto tem por objetivo construir um jogo de tabuleiro que aborde estes grupos, apresentando conceitos e dados embasados cientificamente que permitam uma compreensão sobre a situação de marginalização e preconceitos que muitos destes grupos vivenciam. Além deste jogo específico, outros artefatos lúdicos também são elaborados para auxiliar a compreensão dos conteúdos nas aulas de História. Inicialmente, foram realizadas leituras sobre o tema de ensino de história e jogos e, posteriormente, diferentes jogos foram acessados para conhecer suas dinâmicas de funcionamento. Após este momento, iniciou-se o desenvolvimento dos jogos referentes a História das Diversidades e de História Geral, o que ocorre em encontros semanais, valendo-se de pesquisas para a coleta de dados atualizados. Até o presente momento, foram elaborados o tabuleiro e os personagens do jogo das diversidades, sendo o próximo passo a organização das cartas informativas que serão responsáveis pelo mecanismo proposto no jogo. É possível concluir que o uso de jogos tem um excelente potencial para provocar a reflexão sobre a temática da diversidade, incentivando posturas mais empáticas e respeitadas junto à comunidade LGBTQ e em relação às mulheres,

em prol de uma sociedade mais igualitária.

Referências:

PISCITELLI, Adriana. Gênero a história de um conceito. São Paulo, Berlendis & Vertecchia, p. 116-148, 2009 JUCHEM, Henry; PEREIRA, Nilton Mullet. Sobre o uso de jogos no ensino de história. Revista Brasileira de Educação Básica, Belo Horizonte, n. 7, p. 1–10, 2018. ANDRADE, Débora El-Jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. História & Ensino, Londrina, v. 13, p. 91–106, 2007. FERNANDES, José Ricardo Oriá. Ensino de História e Diversidade Cultural: Desafios e Possibilidades. Cadernos CEDES, Campinas, v.25, n.67, p. 378-388, set./dez. 2005.

Disponível em <https://moexp-2025.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2025/Anais MoExp 2025.2749.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExP.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>