

A IMPORTÂNCIA DE AULAS NÃO CONVENCIONAIS: COMO TRANSCENDER O AMBIENTE FORMAL DAS SALAS DE AULA ATRAVÉS DE MATERIAIS PARADIDÁTICOS E INICIATIVAS LÚDICAS

The value of non-conventional classes: how to transcend the formal classroom environment through ludical initiatives and supplementary teaching materials

Ariel Pires de Paula

Graduado em História pela Universidade Federal de São João del-Rei e graduando em Ciência de Dados pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-8812-2805>

ariel.pires130@gmail.com

Gabrielle Karoline Azevedo

Graduada em História pela Universidade Federal de São João del-Rei

Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-0973-8776>

gabbykaroline@gmail.com

Isadora Fernandes

Graduada em História e graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal de São João del-Rei

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-7752-639X>

isafernandes98@gmail.com

Izabela Lana Pereira

Mestranda em Educação e Formação Humana pela Universidade Estadual de Minas Gerais

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-2878-7868>

izabelalpereira@gmail.com

Wellington Rodrigo S. Aprigio

Graduado em História e graduando em Pedagogia pela Universidade Federal de São João del-Rei

Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-7222-5120>

wellaprigio@gmail.com

Artigo recebido em jun/2026 e aceito em jul/2026

RESUMO

Este é um artigo que discorre sobre a importância de pensar uma educação que supere os moldes tradicionais, descrevendo a experiência de utilização de um material lúdico no Ensino de História, no caso, em um primeiro momento foi produzido um jogo didático abordando a passagem da Idade Média para o Renascimento que foi elaborado pelos autores e aplicado, em junho de 2023, nos sétimos anos do Ensino Fundamental II da Escola Estadual Cônego Osvaldo Lustosa na cidade de São João Del Rei, Minas Gerais. Já em um segundo momento é trabalhado a utilização de espaços diversos para o desenvolvimento de projetos sobre a Consciência Negra em novembro. Com essa proposta os educandos foram levados até o campus Dom Bosco da Universidade Federal de São João Del Rei para a realização de atividades práticas como oficinas, palestras e debates e também a utilizaram

ambientes múltiplos da escola como a sala de vídeo e o desmembramento da organização tradicional da sala de aula, apresentaram assim como ambientes diversos podem ser espaços educacionais em um trabalho desenvolvido na Escola Municipal Pio XII que se localiza na mesma cidade que a primeira escola. As experiências fizeram parte do Subprojeto História do Programa de Residência Pedagógica da Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ), responsável por fomentar a formação dos professores.

Palavras-chave: Material Lúdico; Espaços Diversos; Ensino de História; Residência Pedagógica.

ABSTRACT

This article discusses the importance of thinking about an education that goes beyond the traditional molds, analyzing, at first, the experience of using a recreational material in History classrooms, using as example a didactic game about the passage of the Middle Age to the Renaissance. The game was elaborated by the authors and applied, in June of 2023, to classes of the seventh grade at the Escola Estadual Cônego Osvaldo Lustosa in the city of São João Del Rei, Minas Gerais. The second stage of this article involves the experience of using different spaces to develop projects on black awareness in November. With this proposal, the students were taken to the Dom Bosco campus of the Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ) to practical activities such as workshops, lectures and debates. Also, it was used multiple school environments such as the video room and the dismemberment of the traditional classroom organization, to show how diverse environments can be used as educational spaces in a project developed at the Escola Municipal Pio XII, which is located in the same city as the first school. The experiences were part of the Subproject History of the Pedagogical Residency Program of Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ), responsible for promoting the training of university students as future professors.

Keywords: Didactic games; Multiple espaces; History Teaching; Pedagogical Residency.

1. INTRODUÇÃO

No século XXI, vivenciamos inúmeras transformações sociais e de cunho cognitivo impostos pela realidade dos avanços tecnológicos, as quais afetaram diretamente nossa noção de tempo, as formas de nos relacionarmos uns com os outros, as situações sociais, dentre outros aspectos que refletem a aceleração tecnológica. Dessa forma, progressivamente as pessoas buscaram realizar o máximo de tarefas possíveis em menor tempo, o que ocasiona maior rapidez na realização de suas atividades.

A partir desse cenário, é possível observar que os efeitos dessa dinâmica social não se restringem às questões relacionadas ao trabalho. Também aparecem nos meios de entretenimento como o *TikTok*, plataforma que busca divulgar vídeos curtos com diversos assuntos, sendo um deles a divulgação do conhecimento em poucos minutos, ressaltando a virtualização do conhecimento.

Somado a isso, em um contexto pós-pandêmico marcado pela interação social por via tecnológica, acentuou-se o distanciamento social, algo já presente na sociedade moderna, assim como o processo de virtualização da vida, o qual é profundamente marcado pela sociedade baseada na dinâmica de multitarefas. Nesse cenário, como supracitado, o conhecimento e a educação não saíram

ilesos. Os alunos se viram presos em casa durante dois anos, distantes do convívio escolar e com ensino remoto, o que resultou num grande impacto social, principalmente na desabitação do convívio coletivo e pessoal.

Afinal, após dois anos reclusos (2020-2021), questiona-se como será a readaptação escolar desses alunos em relação a aspectos cotidianos como: aulas longas, a impossibilidade de realizar multitarefas, dificuldade de contato com todos os recursos visuais do mundo digital e, principalmente, os déficits educacionais ocasionados pelo o ensino precarizado.

É a partir desses desafios que se desenvolveu nossos trabalhos no Programa de Residência Pedagógica do Subprojeto de História da Universidade Federal de São João del-Rei. Optamos por atividades lúdicas e eficazes fora do ambiente tradicional da sala-de-aula, buscando a socialização dos alunos(as), com a intenção de prender a atenção do nosso público alvo. As atividades relatadas neste texto iniciaram em novembro de 2022 e foram finalizadas em abril de 2024.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A partir dessa realidade, a qual observamos em sala de aula e nas conversas com a professora preceptora Ana Gabriela Resende e seus pares, nos vemos lançados ao seguinte desafio: pensar como seriam nossas interações com os alunos enquanto regentes das atividades pedagógicas.

Nessa perspectiva, ao notar todas as deficiências educacionais e os impactos das tecnologias, dentre outros aspectos que afetavam o ensino e a aprendizagem dos alunos, notamos que havia pouco tempo hábil para agir, mas era indispensável nos aproximarmos dos alunos e atuarmos para auxiliá-los na construção do conhecimento. Sendo assim, concluímos que o projeto deveria ancorar-se no dinamismo e no entretenimento, no intuito de aproximá-los de conteúdos históricos complexos e distantes da sua realidade.

Dessa forma, este trabalho soma-se aos que tratam de recursos didáticos alternativos para o ensino de História, especificamente àqueles relativos ao uso de jogos. A pesquisa e o trabalho acerca do uso de jogos no ensino de História é algo muito incipiente. Lucas Silva, Marcelo Giacomoni, Paulo Henrique Oliveira e Maurício Cunha (2020), em seu texto “A Pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento”, buscam realizar um mapeamento de como esse campo vem sendo explorado ao longo do tempo e suas possibilidades e expansões. Para eles, a área do ensino de história vive uma crise e é necessário buscar novas práticas docentes (Silva *et al.*, 2020). Eles discorrem sobre questões relacionadas ao uso de jogos em sala de aula, citando, principalmente, Johan Huizinga, importante referencial nas pesquisas de uso de jogos didáticos. Huizinga disserta sobre como a aplicabilidade dessa dinâmica tem impactos para além do ensino, pois contribuiu para a socialização dos alunos na escola (Silva *et al.*, 2020).

Para além de representar uma nova forma de conceber o ensino, devido às transformações tecnológicas, de acordo com Carolina Figueiredo e Lucas Girardi (2020) em “O conhecimento histórico entre mapas e jogos: O ensino de Grécia Antiga a partir do jogo de tabuleiro”, o jogo permite repensar o espaço da sala de aula e como ele se configura, a fim de viabilizar estruturas educacionais alternativas, que conduzem o aluno a sentir-se detentor do conhecimento. Portanto, o jogo tornou-se ferramenta indispensável para o nosso projeto de intervenção.

3. METODOLOGIA DE TRABALHO

3.1. Jogo Didático

A Escola Estadual Cônego Osvaldo Lustosa Cívico-Militar (EECOL), na qual se realizou a experiência de aplicação do jogo didático, localiza-se no bairro Guarda-Mor, na cidade de São João Del-Rei e possui turmas de dois níveis: Ensino Fundamental II e Ensino Médio, sendo este, após a adoção do modelo do Novo Ensino Médio em 2022, uma formação técnica e profissionalizante em regime de tempo integral. O Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola descreve, dentre outros temas, o ambiente em que a instituição está inserida, retratado como um bairro residencial, urbano e com baixo nível de carência e periculosidade. Porém, ao acompanhar a realidade da escola é perceptível a discrepância em relação ao documento, uma vez que ela atende a população de bairros mais periféricos, o que engloba inúmeras questões sociais e econômicas, assim como estigmatizações relacionadas à violência e ao tráfico, muito presente nas falas do corpo educacional, em especial quando fazem referência ao período anterior à implementação do modelo de ensino das escolas Cívico-Militares, vigente em 2023, quando realizamos o projeto.

Confirmando o que dissemos acima, observamos em sala de aula o déficit de alfabetização dos alunos dos sétimos anos do Ensino Fundamental II, em especial durante a aplicação de textos pela professora Ana Gabriela Resende, nossa perceptora. Para os alunos, os temas historiográficos abordados pelo conteúdo programático eram de difícil compreensão, principalmente por discorrer sobre Idade Média e Renascimento, períodos distantes temporalmente. Dessa maneira, em reunião no dia 14 de abril de 2023 com o coordenador da Residência Pedagógica do curso de História e com a preceptora do projeto, o grupo apresentou a ideia de construir um jogo de tabuleiro como forma de revisão daqueles conteúdos.

A partir desse momento, iniciamos as pesquisas teóricas sobre o tema e paralelamente a elaboração do material didático, que precisou dos seguintes materiais: 5 cartolinas brancas, 5 papelões, 5 canetas permanentes pretas, 5 conjuntos de canetas coloridas, 5 dados, 25 peões de jogo, 4 tubos de cola branca, 1 pacote de elástico amarelo solicitados para a escola, assim como impressões

de imagens, além de outros componentes que os integrantes do projeto possuíam, como régua, tesouras, pincéis e lápis de cor, todos utilizados na execução do tabuleiro. Em vários encontros durante o mês de maio de 2023, elaboramos as perguntas do jogo e a arte do tabuleiro, além de um primeiro rascunho do material, sendo que este tinha como modelo base o jogo “Banco Imobiliário”, mas com características originais e adaptadas ao tema. Os encontros de montagem tiveram como foco questões como a jogabilidade e os conteúdos a serem abordados, algo perceptível nas imagens a seguir.



Figura 1 - Modelo de carta digitalizado.
Fonte: Acervo pessoal.

No primeiro encontro para iniciar a produção do jogo, traçamos o rascunho do tabuleiro, que tinha como modelo, como dissemos, o “Banco Imobiliário”. A parte pedagógica e as questões envolvendo a montagem e jogabilidade se tornaram o foco dos encontros subsequentes, nos quais decidimos quais seriam as cores das casas e suas respectivas ações.



Figura 2 – Tabuleiro.
Fonte: Acervo pessoal.

Para entender a dinâmica real do jogo, deve ser levado em consideração o tempo disponível para a aplicação: os 100 minutos de duas aulas consecutivas, o qual tornou possível de duas a três rodadas. Quanto às regras, o jogo ocorreu com os alunos percorrendo as casas do tabuleiro, por meio da definição do número de dados lançados aleatoriamente. Conforme a casa em que o jogador parava na sua vez de lançar os dados, tinha que agir como estava prescrito na mesma. Em certas casas, era necessário fazer perguntas uns para os outros, reconhecer obras de arte renascentistas, escolher quais delas comprar com os recursos disponíveis, ler cartas de sorte e azar selecionadas e, assim, tentar acumular um acervo que determinava uma pontuação, a qual definia sua situação ao final do jogo. A única função do residente era elucidar dúvidas e controlar as moedas. O jogo foi aplicado nas semanas finais do primeiro semestre letivo de 2023.

No segundo semestre, o subprojeto teve que se deslocar para a Escola Municipal Pio XII em São João del Rei, pois a preceptora Ana Gabriela Resende entrou em licença gestante. Na nova escola, sob a supervisão da professora Tereza Raquel Coimbra Magalhães, discutimos a importância de iniciar as atividades por meio de aplicações de aulas, que tinham o intuito de nos integrar ao ambiente escolar. Na regência, para dar conta das 6 turmas de Ensino Fundamental, os(as) 5 residentes optaram por se dividir em dois grupos, ficando 2 a cargo dos sétimos anos e os outros 3 dos nonos. Destacamos a complexidade e a extensão dos conteúdos a serem lecionados: colonização da América Espanhola para os sétimos e Guerra Fria para os nonos. Em ambos, os conteúdos foram subdivididos entre os(as) residentes, mantendo a dinâmica de trabalho em grupo. A regência se realizou com um cronograma de aulas expositivas, atividades de revisão, elaboração de prova e correção.

Concluído o período de regência, os(as) residentes seguiram para o desenvolvimento do projeto principal. No primeiro momento, discutiu-se acerca da temática que seria trabalhada, visando construir algo que pudesse abarcar tanto as turmas do sétimo quanto as do nono ano. Nesse caso, a professora preceptora já tinha intenção pregressa de realizar algo voltado para valorização étnica e cultural negra, tendo em vista a necessidade de contribuição para melhora da autoestima de grande contingente de alunos negros, estimulando o respeito à diversidade. Então, junto da preceptora iniciou-se a idealização de projetos relativos à temática.

Durante os períodos de observação e regência, os(as) residentes observaram que, além da maior flexibilidade para realização de projetos, os alunos do Pio XII eram proativos e propunham atividades. A partir disso, definiu-se a realização de uma semana de atividades diferentes para cada turma dos sétimos e uma em comum aos nonos, contabilizando ao todo nove propostas a serem realizadas no mês de novembro de 2023, coincidindo com a celebração do Dia da Consciência Negra. Em virtude da complexidade da proposta, os(as) residentes foram divididos(as) em um para cada turma, tendo uma que ficar sob responsabilidade da preceptora.

Como parte das propostas vieram dos alunos, entre elas a de um piquenique literário. Então, o piquenique foi concebido tematizando dois livros, *Irmão negro* de Walcyrr Carrasco (1998) e *O menino negro* de Camara Laye (2013). Depois da leitura prévia pela turma do sétimo ano, eles compartilharam as histórias de cada livro e suas impressões, guiados para uma discussão acerca de questões como práticas cotidianas de racismo, abordadas pelo *Irmão negro*, assim como a valorização e o respeito à diversidade cultural, presente em *O menino negro*.

Pensando na elaboração de uma atividade voltada para as artes, os(as) residentes sugeriram a realização de uma oficina de cartazes em parceria com o Fórum de Arte Urbana das Vertentes (FAUV), que cedeu seu espaço situado dentro do *campus* Dom Bosco da UFSJ. Em uma oficina realizada no local no dia 29 de novembro de 2023 com tintas, pincéis e cartolinas, parte dos alunos de duas turmas de sétimos anos elaboraram cartazes que traziam seus aprendizados adquiridos sobre o tema, contendo desenhos e frases que valorizavam a diversidade étnica, cultural, enaltecendo a luta de resistência negra.

A terceira atividade foi pensada visando a apresentação da realidade histórica africana de forma a desmistificar a visão que geralmente se tem do continente, decorrente de representações de estrangeiros. Para isso, os residentes contaram com a participação de dois alunos de mestrado vindos de África, que prepararam uma aula com um panorama da constituição social histórica do continente e como ela foi afetada pelas incursões europeias. A aula foi ministrada na UFSJ para duas turmas de sétimos no mesmo dia da oficina no Fórum de Arte Urbana.

3.2. Análise

Como analisamos e citamos anteriormente, iniciamos a aplicação do jogo didático na Escola Estadual Cônego Osvaldo Lustosa nos dias 02, 08 e 23 de junho. Notamos que a primeira turma a entrar em contato com o material foi a do sétimo ano três, que era retratada pelos professores como a turma mais agitada e com maior dificuldade de aprendizagem. No entanto, ao se depararem com a proposta de uma revisão lúdica dos conteúdos escolares e fora do ambiente de sala de aula, uma vez que a atividade se efetivou no espaço do refeitório da escola, os estudantes ficaram animados e se comportaram como se estivessem em uma brincadeira que os levaria a praticar ações físicas e mentais.



Figura 3 - Aplicação do jogo.
Fonte: Acervo pessoal.

Assim, fica perceptível que a brincadeira deve ter como sujeito a pessoa que brinca, sendo ela ativa, provocadora, desafiadora, ou seja, nenhum brinquedo deve excluir quem brinca, tornando-o objeto, e sim estimular a ação de brincar (Fortuna, 2004). A sala foi dividida em cinco grupos de cinco e os alunos decidiram seus respectivos lugares e tabuleiros, em que cada um havia um(a) residente responsável por explicar as regras e conduzir o jogo de forma clara, para não gerar brigas entre os adolescentes.

Durante todo o período de realização das partidas, os alunos da turma se mostraram contentes e interessados, respondendo às perguntas, interagindo entre si de forma amigável e ansiosos para conseguir as pinturas que reconheciam e achavam melhores, sempre procurando saírem vitoriosos. Ao final, os estudantes parabenizaram os residentes e se mostraram felizes com aquela experiência diferente sobre o conteúdo da disciplina. Ficou evidente para os(as) residentes a potência do material, pois possibilitou um contato com os adolescentes de maneira mais próxima do que previamente obtiveram.



Figura 4: Alunos jogando uma partida.

Fonte: Acervo Pessoal.

A próxima turma a participar da aplicação do material foi o sétimo ano dois, turma que, como a primeira, também apresentava bastante agitação e dificuldades de assimilação do conteúdo didático abordado em sala de aula. Ela também foi dividida em cinco grupos, sendo dois desses com quatro alunos cada. Inicialmente, os educandos pareciam um pouco retraídos, mas após a primeira rodada e com a adaptação deles ao jogo, se animaram e disputaram com fervor o primeiro lugar nessa jornada renascentista. Solicitaram até mesmo uma terceira rodada, porém, devido ao esgotamento do tempo previsto para a aplicação do jogo, não foi iniciada uma nova partida. Após recolhermos o material didático e organizarmos o espaço cedido para a aplicação do mesmo, alguns alunos se aproximaram dos residentes para elogiar a confecção do jogo e principalmente elucidar algumas dúvidas sobre como é a vida acadêmica, a fim de se sentirem próximos da universidade, pois é notável o distanciamento entre os(as) alunos(as) do Ensino Fundamental e o mundo universitário, causando estranhamento. Além disso, segundo os educandos, todas as disciplinas escolares deveriam ter atividades específicas fora de sala, como filmes, jogos e até mesmo desenhar. Na visão dos(as) residentes, esses relatos demonstram com clareza que a inserção precoce de tecnologias e, principalmente, o tempo de reclusão durante a pandemia resultaram na hiper estimulação de informações para os jovens que, ao se depararem com o cotidiano escolar, se sentem cansados com o aprendizado monótono e “lento”, o que dificulta suas relações e sua aprendizagem.

A última turma em que o jogo foi aplicado foi o sétimo um, que apresentava comportamento mais calmo e atencioso, porém era a turma que, segundo a preceptora, continha a maior quantidade de alunos com dificuldade na assimilação do conteúdo. Em contato com outras turmas de sétimos anos, eles tomaram conhecimento que a aula seria a aplicação de um jogo, sendo assim, chegaram no espaço eufóricos, pois foram incentivados por outras turmas a participarem da dinâmica retratada como divertida.

Ao final da atividade, tivemos uma pequena interação com os alunos, momento no qual eles fizeram perguntas sobre a Renascença, elogiaram a estrutura do jogo e questionaram se haveria mais aulas como aquela. Após analisar as reações dos educandos com a atividade proposta, ficou explícito a facilidade de assimilação que eles demonstraram durante o jogo, demonstrando que a educação, a brincadeira e a arte podem coabitar juntas em sala de aula, incentivando educadores a criar alternativas que superem o déficit educacional e instiguem o jovem a associar conhecimento e diversão.

3.3. Espaços Didáticos

Após essa experiência do que seria o primeiro ciclo de atividade na EECOL, por questões pessoais da professora preceptora, os residentes tiveram de ser remanejados de escola no segundo semestre de 2023. Entretanto, devido aos processos burocráticos esse remanejamento só foi efetivado no início do terceiro bimestre escolar. Dessa forma, a realidade era de um calendário mais apertado para conhecimento da nova escola, contato com a professora preceptora e com os alunos, discussão das atividades a serem propostas e sua implementação.

Contudo, já se encontrava pré-definido que havia o intuito em desenvolver um trabalho pedagógico similar, pensando para além dos moldes já conhecidos de salas enfileiradas, livro, quadro e giz. A ideia de reprodução do jogo reformulado, com outro conteúdo e de outra forma, chegou a ser cogitada, porém o calendário não era favorável. Apesar disso, a bagagem adquirida ampliou a visão dos residentes do que poderia ser feito, mantendo a busca por dinamismo e interatividade.

As atividades da residência seguiram na Escola Municipal Pio XII, onde a nova preceptora contava com quatro turmas também de sétimo ano e duas de nono ano do Fundamental II. Assim como a EECOL, ela também se situa na cidade de São João Del-Rei, porém, contando apenas com turmas de Fundamental I e II, além de estar localizada em um bairro bem mais afastado, próximo à saída da cidade, o que traz um diferencial em relação à anterior, pois a unidade escolar tende a atender mais alunos(as) do bairro e recebe muitos alunos(as) da zona rural. Sendo uma escola municipal, ela não contava tanto com os eventos imprevistos que acometiam ao cotidiano da EECOL, demandados pela Secretaria Estadual de Educação ou pelo projeto cívico-militar.

Os trabalhos foram iniciados a partir da observação em sala de aula, acompanhando o cotidiano da escola, pois ficou acordado em reunião com os residentes e a professora preceptora e o professor-coordenador do subprojeto, que o trabalho começaria com o período de regência, em um primeiro momento, com o planejamento e realização de aulas e, em seguida, a discussão acerca de projetos educativos específicos a serem realizados paralelamente ao cotidiano da regência.

Inicialmente, durante as aulas regidas, o contato com os alunos foi de extrema importância para o nosso crescimento enquanto professores em formação, foram semanas extensivas de aulas sobre os temas históricos abordados em cada série.

Após esse período, programamos as atividades do mês da Consciência Negra, entre os dias 09 de novembro e 01 de dezembro de 2023.

Para introdução do assunto, foi ministrada uma aula, para todas as turmas no dia 09 de novembro de 2023, sobre o dia da Consciência Negra, sua origem, sua importância, apresentando uma cronologia de lutas de resistência dos movimentos negros, marcos históricos, legislações que buscam coibir atos de racismo, reportagens que esboçavam como ele ainda é latente no cotidiano e formas como pode se manifestar.

No dia 23 de novembro de 2023, para enfocar a questão de construção da autoestima e valorização da estética negra, foram convidados dois outros(as) alunos(as) da Universidade Federal de São João Del-Rei que possuem um salão especializado em penteados afro e que desenvolveram uma oficina de tranças na escola. Essa oficina foi realizada com duas turmas de sétimo ano, mas também contou com a presença de alguns alunos negros de outras turmas, liberados por seus professores pelo tempo de duas aulas. Nela, os(as) convidados(as) apresentaram uma aula sobre a importância e a beleza da estética negra, mostrando diferentes penteados e como ela por vezes é alvo de ataques racistas. Ao final, eles trançaram e estilizaram o cabelo de alguns alunos(as) com a técnica do *baby hair*.

Para as turmas de nono ano, o trabalho era similar ao que foi proposto ao sétimo: a realização de uma pesquisa com o tema de comidas e plantas medicinais de origens africanas. Os alunos, trabalhando em grupos, apresentaram no dia 24 de novembro de 2023, diferentes pratos, explicando quais eram seus ingredientes e como eram preparados, além de algumas plantas medicinais e para que serviam. O intuito inicial era que a apresentação fosse acompanhada de uma degustação das comidas, porém, em razão de imprevistos, isso só foi possível com uma das turmas.



Figura 5 - Alunos(as) da UFSJ aplicando oficina de tranças.
Fonte: Acervo pessoal.

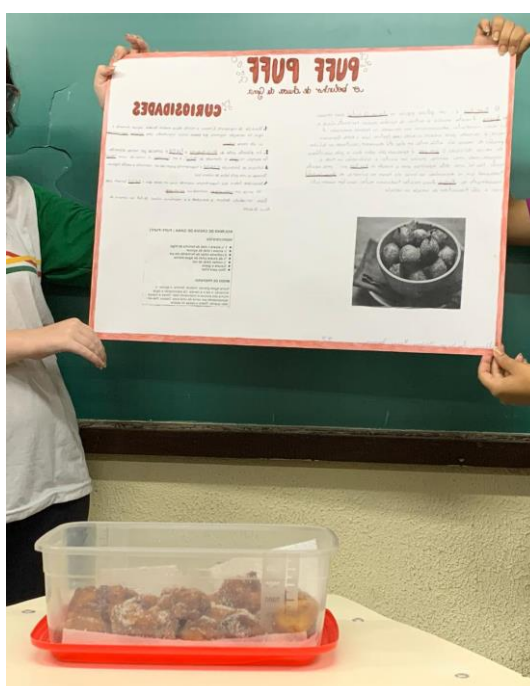


Figura 6 - Apresentação de um dos grupos sobre comidas típicas da África.
Fonte: Acervo pessoal.

No dia 28 de novembro de 2023, os(as) residentes trabalharam com as tradições africanas. Para isto, os alunos de duas turmas do sétimo foram convidados a realizar pesquisas de duas temáticas diferentes, uma para cada turma: lendas/contos e brincadeiras africanas. A partir da pesquisa, trabalhou-se de forma que a turma das lendas/contos apresentou um teatro de fantoches, com os personagens confeccionados a partir de meias customizadas ou dobraduras de papel, enquanto o

grupo das brincadeiras africanas realizaram suas apresentações explicando as brincadeiras, contando sua origem e no que elas consistiam e, depois, brincando junto com os colegas.



Figura 7 - Alunos apresentando seus teatros de bonecos.
Fonte: Acervo pessoal.

Apesar de se tratar de um projeto focado na valorização da cultura e etnia negra, outra intenção pregressa da preceptora era tratar com os alunos o caminho para o ensino universitário, no intuito de incentivá-los. Afinal, dada a realidade enfrentada pela maioria dos estudantes de escolas públicas, raramente eles são levados a cogitar a possibilidade de chegar à universidade. Então, associando essa ideia com as três das atividades propostas, foi decidido que elas seriam realizadas dia 29 de novembro de 2023, no *campus* da universidade, levando todas as quatro turmas do sétimo ano. Para viabilizar a ação, os(as) residentes e a professora preceptora contaram com a ajuda das professoras apoio dessas turmas juntamente com outros funcionários da escola, afinal as atividades aconteceriam simultaneamente em diferentes localidades no *campus* Dom Bosco da UFSJ.



Figura 8 - Roda de conversa de mestrandos da UFSJ com os alunos, discutindo África e suas culturas.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 9 - Oficina de artes sobre consciência negra.
Fonte: Acervo Pessoal.

Ao final, os alunos tiveram um momento de socialização em que puderam passear pelo *campus*, tirar suas dúvidas sobre o ingresso em uma universidade federal, ficando surpresos ao tomarem conhecimento de coisas como a gratuidade do ensino, o processo seletivo e a possibilidade de livre acesso e uso das dependências universitárias, como a quadra e o campo gramado, em que jogaram futebol antes de retornarem à escola.



Figura 10 - Foto final da visitação ao campus Dom Bosco da UFSJ
Fonte: Acervo Pessoal

Encerrando a semana, no dia 01 de dezembro de 2023, realizou-se com as turmas do sétimo a sessão de cinema intitulada pelos alunos de “Cine 007”. Nela, foi exibido o filme *O Menino que descobriu o vento* (2019) de Chiwetel Ejiofor, baseado na história real do menino malawiano William Kamkwamba, responsável por ter inventado e construído uma turbina eólica com materiais reciclados, possibilitando energia para as bombas de água e a irrigação das plantações de sua localidade em meio à estiagem.



Figura 11: Sessão de filmes para os sétimos anos.
Fonte: Acervo Pessoal.

4. CONCLUSÃO

Precisamos pensar sobre como o ensino de História pode propor práticas pedagógicas que atendam as demandas do mundo contemporâneo, compreendendo suas transformações e impactos

tecnológicos e sociais. Nesse sentido, acreditamos que as atividades que realizamos, como a implementação de materiais lúdicos e a interatividade entre educador e educando em projetos específicos, foram estratégias para responder àquelas demandas.

A construção e aplicação de um jogo de tabuleiro como suporte pedagógico apresentou novas abordagens enriquecedoras para o ensino e a revisão de conteúdos históricos, pois se mostraram cativantes e capazes de estimular a criação coletiva. O jogo de tabuleiro foi não somente uma estratégia bem-sucedida na revisão de conteúdos relacionados à disciplina, mas também significou uma aprendizagem intensa e efetiva. Assinalamos igualmente a relevância de se tratar em ambiente escolar de assuntos como a diversidade cultural e étnica presente no país. Ao abordar temáticas a respeito da cultura africana e afro-brasileira, auxiliamos na construção da identidade étnica dos educandos, contribuindo para a constituição de um ambiente escolar inclusivo e afetivo.

Por fim, a Residência Pedagógica não somente estimula novos avanços acerca da educação brasileira, mas também auxilia futuros docentes a refletir sobre a prática educacional inclusiva e criativa.

5. AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) pela concessão das bolsas do Programa Residência Pedagógica, assim como ao Professor Doutor Luiz Francisco Albuquerque de Miranda por nos orientar durante todo o processo do projeto e escolher professores preceptores que nos constituíram ao longo do programa.

REFERÊNCIAS

CARRASCO, W. R. **Irmão negro**. São Paulo: Moderna, 1998. 96p.

FIGUEIREDO, C. F.; GIRARDI, L. W. O conhecimento histórico entre mapas e jogos: o ensino de Grécia antiga a partir do jogo de tabuleiro. **Revista Leia Escola**, v. 20, n. 1, p. 118-130, 2020.

FORTUNA, T. R. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. (org.). **Escola e sala de aula: mitos e ritos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. cap. 1, p. 47-59.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010. 256p.

LAYE, C. **O menino negro**. Tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Seguinte, 2013. 224p.

SILVA, L. V.; GIACOMONI, M. P.; OLIVEIRA, P. H. P.; CUNHA, M. C. A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento. **História & Ensino**, v. 26, n. 2, p. 374-399, 2020.