Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
SUPERART: UM JOGO DE CARTAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA

Esmeralda Ferreira de Santana;
Gabriel dos Santos;
Dora de Sá Gallindo;
Paulo Roberto Souto Maior Junior;
Ariane Norma de Menezes Sá (Orientadora).

Programa Pibid
CCHLA - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes - Campus I - João Pessoa

RESUMO: O ensino de História na educação básica frequentemente enfrenta desafios relacionados ao engajamento dos estudantes e à construção significativa do conhecimento. A crescente desvalorização das ciências humanas nos currículos escolares e a dificuldade de tornar os conteúdos históricos acessíveis e envolventes são questões recorrentes para professores da área. Nesse contexto, a gamificação surge como uma abordagem pedagógica que explora a ludicidade para estimular a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. A proposta apresenta o jogo de cartas SuperArt como ferramenta didática para o ensino de História Antiga, desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) para ser aplicada em turmas do 6° ano do ensino fundamental. O jogo foi elaborado com o objetivo de facilitar a assimilação de conteúdos relacionados à dita antiguidade clássica, incentivando os alunos a identificarem elementos artísticos, culturais e eventos marcantes por meio de associações visuais e textuais, bem como desmistificar a ideia de uma sucessão linear dos povos, trabalhando a coexistência das sociedades antigas. A interação entre jogadores incentiva um ambiente colaborativo, no qual os participantes compartilham conhecimentos e estratégias, reforçando conceitos históricos de maneira dinâmica. Ao propor o uso do SuperArt em sala de aula, buscamos demonstrar como a gamificação pode auxiliar na superação de um dos problemas mais frequentes enfrentados por muitos professores de História que é o desafio de despertar o interesse dos estudantes na disciplina de História e a dificuldade em consolidar aprendizagens duradouras. Ao final da atividade, foram coletadas respostas dos alunos de duas turmas através de um questionário com a finalidade de analisar o processo de compreensão dos alunos em relação aos temas de alteridade, diversidade e tolerância religiosa, relacionando as experiências da Antiguidade com o seu cotidiano. Este trabalho pretende contribuir para o debate sobre inovação no ensino de História, explorando como o lúdico pode ser incorporado às práticas docentes sem comprometer a profundidade dos conteúdos trabalhados. Por fim, destaca-se que o resultado da intervenção pedagógica disponibilizou uma sequência didática que poderá ser utilizada por professores dos anos finais do Ensino Fundamental, ampliando o alcance e o impacto da proposta para outras turmas e contextos escolares.