

CRISE DE 1929: ENSINO DE HISTÓRIA COM JOGOS

AURORA MOSSMANN¹; LAIS SILVA DOS SANTOS²; MIGUEL CARDOZO³;
YANQUE SANTIAGO⁴; ELIZA DE MELLO SILVA⁵;

MAURO DILLMANN⁶:

¹Universidade Federal de Pelotas — auroracmossmann@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas — laisdossantosufpel@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas — miguel.cardozo2402@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas — yanqueoliveira@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas — melloelizas@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas — maurodillmann@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar a oficina sobre o conteúdo “Crise de 1929”, desenvolvida no âmbito do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) — Subprojeto História, núcleo Ensino Fundamental, na E.M.E.F. Olavo Bilac. A Escola Olavo Bilac, situada no bairro Fragata, na cidade de Pelotas/RS, possui 486 alunos matriculados, distribuídos em turmas de Educação Infantil e Ensino Fundamental (Anos Iniciais e Anos Finais), nas modalidades Ensino Regular e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Segundo a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), o PIBID

“é uma iniciativa que integra a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação e tem por finalidade fomentar à iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior e para a melhoria de qualidade da educação básica pública brasileira.” (CAPES, 2024)

Assim, este trabalho propõe-se a discutir o ensino de História através do uso de jogos como recurso pedagógico, a partir da experiência do grupo de pibidianos (as) na elaboração e aplicação de um jogo de tabuleiro abordando o tema da Crise de 1929, em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Em sala de aula, foi realizada no dia 12 de agosto de 2025 a aplicação do jogo. A mesma ocorreu após a observação de aulas expositivas sobre ‘O Período Entre Guerras’ e ‘A Crise de 29’, feita pela professora responsável pela turma, com 23 alunos do nono ano.

Segundo Giacomoni e Xexéo (2024), usar jogos no ensino de História coloca o estudante no papel de quem vive e decide dentro do próprio processo histórico. Ao entrar nesse mundo de possibilidades que é o jogo, ele experimenta escolhas, desafios e incertezas parecidos com os enfrentados no passado, entendendo a História não como algo pronto, mas como um conjunto de possibilidades. Essa vivência torna o aprendizado mais próximo, envolvente e significativo.

De acordo com Flores (2019), utilizar jogos no ensino de História também promove uma maior aceitação e interesse por parte dos alunos, já que muitas vezes esses já possuem conhecimentos e vivências envolvendo essa temática, o que

promove um bom processo de ensino-aprendizagem e um bom retorno para o professor dentro de sua proposta.

O jogo em questão foi idealizado a partir do clássico Banco Imobiliário de Tabuleiro, o qual consiste em um tabuleiro com um ponto de partida dos peões, imóveis para a compra dos jogadores, casas que indicam que o jogador deve tirar uma carta de sorte ou azar e locais de “punição”, nos quais se o jogador cair, ficará sem jogar uma rodada. Para jogar, cada participante inicia com uma determinada quantia de “dinheiro” padrão, joga o dado na sua vez e movimenta o peão pelo número de casas indicadas pelo dado. Caso caia em uma casa de imóvel, o jogador pode comprá-lo, pagando seu valor ao banco, caso nenhum colega o tenha feito antes, porém, se o mesmo já tiver dono, deverá ser pago um valor de aluguel ao proprietário. Porém, se o peão parar em uma casa de sorte e azar, deverá sortear uma carta e seguir seu comando.

Para a aplicação em sala de aula, utilizou-se de um tabuleiro confeccionado a partir de programas de edição de imagem, o qual continha propriedades inspiradas no estilo de vida americano da década de 1920, como lar no subúrbio, concessionária e rádio, pontos de “sorte ou azar” e espaços de punição que também contavam com elementos característicos do contexto em que a Crise ocorreu, como, por exemplo, “você fez um passeio de carro, fique duas rodadas sem jogar”. Além do tabuleiro, também foram utilizadas cédulas falsas de papel, peões, dados, fichas para marcar a compra de um imóvel e cartinhas de sorte ou azar. A turma foi dividida em quatro grupos, um com três integrantes e os demais com cinco membros, sendo distribuído um tabuleiro por grupo e um peão por pessoa.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A fim de possibilitar a compreensão acerca da opinião dos alunos sobre o jogo, e de sua eficiência no que tange a aprendizagem do conteúdo, aplicou-se um formulário, utilizando a ferramenta Forms do Google, que contava com as seguintes perguntas: “o jogo foi eficiente na facilitação da aprendizagem do conteúdo?”, “a aplicação do jogo tornou o aprendizado interessante?”, “o jogo alterou a forma como você se relaciona com a matéria ‘História’?” e “você gostaria de trabalhar mais com jogos em sala de aula?”. As respostas possíveis para cada uma das perguntas era “sim”, “não” e “indiferente”, obtendo a primeira pergunta o percentual de 93,3% de respostas “sim” e 6,7% de respostas “não”, a segunda 100% de respostas positivas, a terceira 46,7% de respostas “sim”, 40% de respostas “indiferente” e 13,3% de resposta “não” e, por fim, a quarta pergunta recebeu 93,3% de respostas positivas e 6,7% de respostas indiferentes.

Logo, a partir da análise dos dados acima mencionados, é possível concluir que a aplicação do jogo no ensino do conteúdo histórico “Crise de 1929” obteve um impacto positivo na aprendizagem do conteúdo e na forma com que os alunos se relacionam com a disciplina, além de ser desejável para a maioria dos alunos a repetição desse tipo de prática pedagógica.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. Pibid – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Disponível em:

<https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>. Acesso em: 25 ago. 2025.

EMEF Olavo Bilac. QEDu – Plataforma de Dados Educacionais. Disponível em: <https://share.google/vvGqF2fB0JcfCtEHR>. Acesso em: 15 ago. 2025.

FLORES, Mariana Flores da Cunha Thompson. Jogos de história: por um ensino prazeroso e consequente. In: FLORES, Mariana Flores da Cunha Thompson (Org.). Cartas, tabuleiros e cartelas: os jogos no ensino e aprendizagem de história. Santa Maria: FACOS-UFSM, 2020. p. 9-14. Disponível em:

<https://www.ufsm.br/editoras/facos/cartas-tabuleiros-e-cartelas-os-jogos-no-ensino-e-aprendizagem-de-historia>. Acesso em 27 ago. 2025

GIACOMONI, Marcello Paniz; XEXÉO, Geraldo Bonorino. Aprendizagem histórica e sistemas de jogos: um campo de relações a partir do jogo com fins didáticos Nazarenos. Revista História Hoje, São Paulo, v. 13, n. 29, p. 199-224, 2024. DOI: <https://doi.org/10.20949/rhhj.v13i29.1209>. Acesso em: 25 ago, 2025.