

O Jogo Como Estratégia de Aprendizagem Coletiva em História e Artes

BAIERLE, LUCAS NARDI¹

CARVALHO, JOÃO GABRIEL BITTENCOURT²

RENAN SANTOS MATTOS (ORIENTADOR)³

Este trabalho relata uma experiência de ensino em que se aplicou um jogo educativo com estudantes, tendo como objetivo principal estimular a aprendizagem coletiva, o pensamento crítico e o engajamento lúdico em conteúdo da disciplina de História da Arte. Os conteúdos contemplados foram os estilos artísticos do Barroco, Expressionismo, além da linguagem das histórias em quadrinhos e mangás, previamente estudados pela turma. A metodologia consistiu na organização dos alunos em quatro grupos, favorecendo a socialização e a cooperação, com vistas à construção conjunta do conhecimento. A dinâmica adotada foi a de um quiz, composto por dez questões de múltipla escolha referentes aos conteúdos, no qual cada acerto garantia dez pontos ao grupo. Além disso, o grupo vencedor da rodada tinha o direito de lançar um dado, cujo resultado era somado à pontuação obtida. A inclusão do dado permitiu aliar o elemento de sorte ao processo de aprendizagem, gerando maior motivação e descontração entre os participantes. A proposta buscou articular a ludicidade e o desafio intelectual, incentivando que os estudantes elaborassem suas respostas coletivamente e refletissem de modo crítico sobre os conteúdos de Arte. O jogo, nesse contexto, foi compreendido como instrumento pedagógico capaz de transformar a sala de aula em espaço de encontro, conforme apontam estudos sobre a utilização de jogos no ensino, promovendo tanto a construção de conceitos quanto a vivência de situações de cooperação e tomada de decisão em grupo. Como resultado, observou-se que os estudantes se envolveram ativamente, demonstraram maior interesse pelos conteúdos e reforçaram a dimensão social da aprendizagem. Conclui-se que a experiência contribuiu para dinamizar o processo de ensino, favorecendo a aprendizagem significativa e demonstrando o potencial do jogo como recurso didático interdisciplinar, especialmente em disciplinas que exploram manifestações culturais e artísticas.

Palavras-chave: jogos educativos; ensino de Arte; aprendizagem coletiva.

Área do Conhecimento: História e Artes.

Origem: Ensino.

Instituição Financiadora: PIBID

¹ Acadêmico do 6º semestre do Curso de História da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim-RS. E-mail: lucas.baierle@estudante.uffs.edu.br

² Acadêmico do 6º semestre do Curso de História da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim-RS. E-mail: joaogabriel.carvalho@estudante.uffs.edu.br

³ Doutor em História (UFSC) e Professor da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim. E-mail: renan.mattos@uffs.edu.br