



CINEMA, LUDICIDADE E ENSINO DE HISTÓRIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Thiago Oliveira Braga¹

CINEMA, PLAYFULNESS, AND HISTORY TEACHING: An experience report in the 9th grade of Middle School

Resumo:

Este relato de experiência pedagógica objetiva analisar os impactos do uso conjugado do cinema nacional e de uma atividade lúdica e interativa de futebol de botão humano no processo de ensino-aprendizagem sobre o regime civil-militar brasileiro (1964-1985) com estudantes do 9º ano B do Ensino Fundamental II. A pesquisa-pedagógica, de natureza aplicada, descritiva e explicativa, realizou-se no 3º Colégio da Polícia Militar do Ceará Tenente Mário Lima, em Maracanaú (CE), vinculada ao sistema estadual de ensino da Secretaria de Educação (SEDUC-CE) e a Coordenadoria dos Colégios da Polícia Militar (CCPM). A mediação didático-pedagógica articulou a exibição do filme *O Ano em que Meus Pais Sairam de Férias* (2006) à intervenção lúdica "Memórias em Jogo", fundamentadas nos conceitos de linguagem audiovisual, objetos geradores de memória e estatuto ontológico do jogo. A coleta de dados ocorreu por meio da aplicação de um questionário estruturado em escala Likert, com 12 (doze) perguntas a 32 (trinta e dois) estudantes, seguido de análise descritiva-exploratória das frequências e porcentagens relativas via Microsoft Excel. Os resultados apontam que a proposta promoveu elevado engajamento, protagonismo discente e aulas mais compreensíveis, superando o modelo tradicional de aula expositiva. Contudo, evidenciaram-se desafios em relação à retenção cognitiva de longo prazo, ao estímulo à pesquisa autônoma pós-jogo e à associação entre a atividade lúdica e o conteúdo teórico, indicando a necessidade de mediações reflexivas subsequentes e avaliações continuadas para consolidar a aprendizagem histórica.

Palavras-chave: Pesquisa-Ação Pedagógica. Cinema. Ludicidade. Ensino de História.

Abstract:

This pedagogical experience report aims to analyze the impacts of combining national cinema with an interactive, playful human button football activity in the teaching-learning process concerning the Brazilian civil-military regime (1964–1985) with 9th-grade middle school students. The applied, descriptive, and explanatory pedagogical action research was conducted at the 3rd Military Police School of Ceará Lt. Mário Lima, in Maracanaú, Ceará, affiliated with the state education system of the Secretariat of Education (SEDUC-CE) and the Coordination of Military Police Schools (CCPM). Didactic-pedagogical mediation linked the screening of the film "The Year My Parents Went on Vacation" (2006) to the playful intervention "Memories in Play," grounded in the concepts of audiovisual language, memory-generating objects, and the ontological status of play. Data collection involved administering a structured Likert-scale questionnaire with 12 (twelve) questions to 32 (thirty-two) students, followed by a descriptive-exploratory analysis of relative frequencies via Microsoft Excel. Results indicate that the proposal fostered high engagement, student agency, and more comprehensible lessons, transcending the traditional lecture model. However, challenges emerged regarding long-term cognitive retention, post-game autonomous research

¹Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Ensino de História (PROFHISTÓRIA) pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Licenciado em História pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor de História vinculado à Secretaria de Educação do Ceará (SEDUC). E-mail: thiago.oliveira.braga.historia@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7798854784463202>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1588-2670>.

incentives, and connecting playful activity with theoretical content, highlighting the need for subsequent reflective mediations and continuous assessments to consolidate historical learning.

Keywords: *Pedagogical Action Research. Cinema. Playfulness. History Teaching*

1 INTRODUÇÃO

Em função da necessidade de problematizar as práticas do ensino de História e romper com o modelo tradicional de ensino, frequentemente focado puramente em aulas expositivas, este relato de experiência propõe descrever uma proposta engajamento de estudantes adolescentes em temas históricos complexos e traumáticos. Diante desse desafio da realidade escolar, buscou-se a construção de uma prática dinâmica, exibição do filme e elaboração de um jogo, alinhada à habilidade EF09HI19 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta debater a ditadura civil-militar no Brasil e "discutir a emergência de questões relacionadas à memória e à justiça sobre os casos de violação dos direitos humanos." (Brasil, 2017, p. 431), bem como em atendimento a Lei nº 13.006/2014.

Ao ministrar conteúdos muito sensíveis, o cinema nacional atua como um meio privilegiado para introduzi-los. Nesse sentido, destaca-se a relevância da Lei nº 13.006/2014, que dispõe sobre as diretrizes e bases da educação nacional e inclui a obrigatoriedade da exibição de filmes nacionais no componente curricular de, no mínimo, 2 (duas) horas mensais. É importante refletir acerca do papel do educador na elaboração da atividade lúdica, visto que ela atua como ferramenta didática para tornar a abstração conceitual e a análise crítica mais palpáveis. Além disso, auxilia a desnaturalizar, desenvolver o desejo e estimular os estudantes a assumirem uma atitude investigativa e autônoma.

Nesse contexto, este artigo apresenta o relato de experiência pedagógica desenvolvido no componente curricular de História, fundamentado no diálogo entre o cinema nacional e a ludicidade.

A intervenção foi realizada no primeiro semestre de 2026 com turmas de 9º (nono) B ano do Ensino Fundamental II do 3º Colégio da Polícia Militar do Ceará Tenente Mário Lima, localizado no Município de Maracanaú (CE). A proposta didático-pedagógica compreendeu

a exibição do filme *O Ano em que Meus Pais Sairam de Férias* (2006), dirigido por Cao Hamburger, e a posterior criação e realização de um jogo praticado na quadra poliesportiva, intitulado "Memórias em Jogo",² que simula o futebol de botão humano e integra música de época e perguntas elaboradas pelos próprios alunos.

Diante do exposto, o objetivo geral deste artigo é analisar os impactos do uso conjugado do cinema nacional e de uma atividade lúdica e interativa de futebol de botão humano no processo de ensino-aprendizagem sobre o regime civil-militar brasileiro (1964-1985) com estudantes do 9º (nono) ano B do Ensino Fundamental II. Para alcançar essa intencionalidade, definiram-se os seguintes objetivos específicos: 1) contextualizar e introduzir o tema sensível da Ditadura Militar no Brasil (1964-1985) mediante a linguagem audiovisual do cinema nacional, cumprindo as diretrizes da Lei nº 13.006/2014 e a habilidade EF09HI19 da BNCC; além de aplicar atividade de elaboração de perguntas acerca do filme e do seu contexto histórico, a serem realizadas pelos alunos. 2) Desenvolver e aplicar a intervenção pedagógica lúdica "Memórias em Jogo" na quadra poliesportiva, integrando música de época; 3) E, por último, avaliar a percepção dos estudantes quanto ao engajamento, motivação, autonomia e retenção do conhecimento por meio da aplicação de questionário com escala Likert, bem como identificar as potencialidades e limitações da proposta didático-pedagógica para superar o modelo tradicional de aula expositiva e propor melhorias para intervenções futuras.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O ano de 1970 no Brasil ficou marcado pela ambivalência entre a euforia nacionalista e o recrudescimento da violência estatal. Enquanto os meios de comunicação e a Assessoria Especial de Relações Públicas (AERP) difundiam o *jingle* "Noventa milhões em ação" e o *slogan* "Ninguém segura o Brasil", aproveitando-se da conquista do tricampeonato mundial de futebol no México. Essa instrumentalização política do afeto

²O nome "Memórias em Jogo" foi criação do professor autor para denominar a prática lúdica que recria um jogo de botão sendo adaptado ao futebol humano.

e do esporte buscou construir uma memória oficial homogênea e ufanista, obliterando as profundas fraturas sociais e a violência do período (Motta, 2021).

Segundo Motta (2021), investigar esse passado impõe o desafio de compreender como a história e a memória se cruzam, divergem e disputam sentidos no presente. Se a história se ancora em métodos racionais e científicos para analisar o vivido, a memória opera de forma seletiva e afetiva, estando sujeita a enquadramentos e disputas ideológicas. No cenário contemporâneo, a arte, de modo especial o cinema, surge como uma poderosa aliada na problematização dessas narrativas. O cinema não apenas reflete o seu tempo, mas reconstrói e tensiona o passado, oferecendo à sociedade civil novas chaves de leitura sobre eventos traumáticos (Motta, 2021). Nesse sentido, a inserção da linguagem cinematográfica no ambiente escolar se fundamenta na capacidade do recurso audiovisual de atuar não apenas como ilustração do passado, mas como agente mobilizador de empatia e reflexão crítica.

Napolitano (2008) oferece ferramentas metodológicas que justificam que esse olhar ficcional não reduz o valor histórico do filme, pelo contrário, revela estratégias de representação e os impactos sociais das ações no governo autoritário na família de Mauro, protagonista do filme citado anteriormente. Ele também oferece um suporte metodológico no que diz respeito à linguagem cinematográfica a partir do representacional, que inclui também os objetos (o rádio, a televisão, a bola, e os botões), que carregam seus sentidos históricos.

Esses objetos, carregados de sentido, são denominados por Ramos (2004) como objetos geradores de memória. A teoria é fundamentada na pedagogia da pergunta de Paulo Freire, o conceito de objetos geradores de memória parte do pressuposto de que os artefatos materiais não devem ser vistos como elementos estáticos, frios ou passivos de mera contemplação, mas sim como documentos históricos e cristalizadores de relações sociais. Tais objetos expressam traços culturais, marcas de uso e temporalidades que necessitam ser interpretados mediante o diálogo ativo. Desse modo, da mesma forma que o conceito auxilia no entendimento do mundo, o objeto gerador atua como um elemento mediador que possibilita problematizar a cultura material em sua dimensão de experiência socialmente engendrada (Ramos, 2004).

Ramos (2004) propõe ainda o uso de objetos para reflexão em sala de aula, nesse contexto a bola pode ser considerada um exemplo da transição de objeto de aplicação para objeto gerador. Portanto, ancorado na obra de Régis Ramos (2004), é possível concluir que o trabalho pedagógico deve explorar as relações entre o objeto e sujeitos que analisam, então o objeto gerador fará conexão ao conceito de empatia histórica. A bola sozinha não provocará reflexão histórica, por isso, a mesma deve ser apresentada dentro de um contexto específico, como por exemplo, uma atividade prática, lúdica e interativa, para que os estudantes, de forma autônoma, possam desconstruir discursos carregados de senso comum e compreender as multiplicidades e as tensões do período do regime militar brasileiro, apresentado no filme supracitado.

Nesse contexto, a proposta de elaborar uma dinâmica que envolve tanto os estudantes quanto a bola foi fundamentada nos pesquisadores Marcello Paniz Giacomoni (2018) e Johan Huizinga (2019). Este último, foi responsável por oferecer o estatuto ontológico do jogo. O autor define o ato de jogar como um elemento fundador da cultura e introduz o conceito de Círculo Mágico, entendido como o espaço-tempo delimitado onde o mundo real é suspenso e as regras do jogo passam a valer (Huizinga, 2019).

No que se refere a elaboração de um jogo do ponto de vista teórico, Giacomoni (2018) lista seis componentes que o educador precisa equalizar para entregar um jogo eficiente, são eles: 1) temática: escolha e delimita o recorte ou período histórico; 2) objetivos: divisão entre o objetivo pedagógico (habilidades a desenvolver) e o objetivo do jogo (metas internas da partida); 3) superfície: o espaço físico ou simbólico do jogo (tabuleiro, cartas, etc.); 4) dinâmica: gerenciamento de tema, complexidade e ordem de jogadas; 5) regras: limitações necessárias que mantêm a ilusão do jogo viva; 6) *Layout*: ambientações e qualidade visual gráfica para transportar o discente ao contexto da época.

E, por fim, Brougère (1998) é outro autor importante para fundamentar o uso do lúdico em sala de aula, ao afirmar que a importância do jogo é diretamente associada ao momento recreativo, isto é, entretenimento que aponta para um fim. Mas a inserção do jogo no cotidiano supera a ideia de manter pessoas fazendo alguma atividade. É intrinsecamente um momento de diversão, mas também uma atividade que incorpora valores,

sobretudo educativos. Assim, "o jogo está no centro da constituição de uma identidade, e nesse sentido, ele é um espaço de aprendizagem" (Brougère, 1998, p. 44). Em suma, o jogo passa a ter significância quando ele consegue proporcionar sentido para a construção do conhecimento, e em alguma medida, descontração e divertimento.

3 METODOLOGIA

A presente seção se dedica à fundamentação e ao detalhamento dos procedimentos metodológicos e didático-pedagógicos que orientaram esta investigação. Por se tratar de um relato de experiência educativa, o estudo assume a natureza de pesquisa aplicada, visto que volta suas finalidades para analisar as transformações das práticas de ensino-aprendizagem. Quanto à abordagem, alinha-se à pesquisa-ação pedagógica, estruturada a partir da articulação entre a revisão de literatura sobre a temática, análise filmico-cinematográfica e intervenção didática de caráter prático e colaborativo. Em relação aos seus objetivos, a pesquisa constitui-se como descritiva e explicativa, pois busca não apenas registrar e explicitar a dinâmica vivenciada, mas também compreender e analisar criticamente os seus efeitos na mediação conceitual e no engajamento dos estudantes.

A proposta foi desenvolvida no primeiro semestre de 2026, tendo como cenário presencial as dependências do 3º Colégio da Polícia Militar do Ceará Tenente Mário Lima, localizado no município de Maracanaú (CE), abrangendo tanto o espaço da sala de aula quanto a quadra poliesportiva da instituição. O universo do estudo compreendeu os discentes matriculados nas turmas de 9º (ano) B do Ensino Fundamental II. A amostragem analisada constituiu-se por um recorte de 32 (trinta e dois) estudantes que participaram ativamente de todas as etapas da proposta e responderam integralmente a pesquisa de avaliação pedagógica.

A fundamentação da proposta metodológica se baseou no diálogo entre a análise da linguagem audiovisual e a ludicidade no ensino de História. A utilização do filme nacional *O Ano em que Meus Pais Sairam de Férias* (2006) pautou-se nos pressupostos metodológicos de Napolitano (2009), considerando que a fonte filmica não como mera ilustração histórica, mas como um agente de reflexão crítica, empatia e análise representacional dos impactos do autoritarismo sobre a vida cotidiana.

A prática lúdica, denominada como "Memórias em Jogo" foi inspirada no filme e fundamentada no conceito de objetos geradores de memória formulado por Ramos (2004), já explicado no tópico anterior. Para a estruturação do jogo, aplicou-se o estatuto ontológico do jogo proposto por Huizinga (2019), especialmente no que tange à delimitação do Círculo Mágico como espaço-tempo de suspensão da realidade, combinado aos seis componentes de elaboração de jogos para o ensino de História elencados por Giacomoni (2018): temática, objetivos, superfície, dinâmica, regras e *layout*. Ademais, a inserção do lúdico respaldou-se em Brougère (1998), ao reconhecer o jogo como um espaço formador de identidades e aprendizagens dotadas de significação social.

A reconstrução investigativa seguiu um percurso composto por três etapas interligadas: 1) Exibição do longa-metragem *O Ano em que Meus Pais Sairam de Férias* (2006) em sala de aula, atendendo aos requisitos da Lei nº 13.006/2014 e alinhando-se à habilidade EF09HI19 da BNCC. A exibição visou introduzir o tema sensível do regime civil-militar brasileiro (1964-1985) e motivar a elaboração, pelos próprios estudantes, de perguntas de fixação histórica e filmica. 2) A etapa de intervenção lúdica ("Memórias em Jogo"), realizada na quadra poliesportiva, na qual as equipes simulavam as regras do futebol de botão. 3) Etapa de coleta de dados: aplicou-se um questionário estruturado padronizado em escala Likert de 5 pontos (variando de 1 - "discordo totalmente" a 5 - "super concordo"), contendo 12 (doze) proposições voltadas a mensurar engajamento, autonomia, motivação e retenção do conhecimento.

E, por fim, os dados quantitativos e qualitativos obtidos via questionário foram tabulados e processados com o auxílio do *software* Microsoft Excel. A técnica empregada consistiu na análise descritiva-exploratória por meio de frequências e porcentagens relativas, permitindo a categorização dos resultados em proposições de maior concordância (pontos positivos), proposições de neutralidade/discordância (pontos fracos e alertas) e a posterior proposição de indicativos de melhoria para o processo de ensino-aprendizagem.

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Em um primeiro momento, promoveu-se a exibição do filme *O Ano em que Meus Pais Sairam de Férias* (2006), em estrito cumprimento à Lei nº 13.006/2014. O mesmo

retrata a separação de um garoto de seus pais, que tiveram que fugir devido a perseguição autoritária. O protagonista se chama Mauro, de 12 (doze) anos, que foi deixado pelos seus genitores na casa de seu avô antes da fuga. Além do período da Ditadura Militar, o filme aborda a copa do mundo de futebol de 1970, sediada no México. Nesse contexto, o filme destaca que Mauro ao sair de sua casa, seu lugar de segurança, leva consigo uma mala e uma bola, que recebeu de presente do seu pai no momento da despedida de ambos. É perceptível na maioria das cenas Mauro em companhia na referida bola, seja brincando, seja pensando. Nesse sentido, entende-se o objeto como elo entre o seu novo contexto e a vivência anterior com seus pais, isto é, ela conserva a memória de sua casa.

O filme sensibilizou os estudantes, sobretudo por haver uma identificação com o protagonista que, por sua vez, não entendia os motivos pelos quais repentinamente ele precisou mudar de rotina, estado, cidade, residência e deixar a convivência dos seus pais, imaginando que ficaria com o avô (algo que não acontece de fato). Foi perceptível que houve uma identificação dos alunos com o fato de não tratarem o tema da ditadura com violência explícita, mas sutil, com respeito a faixa etária do público alvo.

O cinema, de uma forma geral, sobretudo ao que se refere ao espaço escolar, proporciona uma linguagem educativa e política, visto que através da arte é possível abrir caminhos de consciência e de empatia. Assim, o mesmo tem um poder de tradução simbólica que poucas linguagens possuem: emocionam, mobilizam, educam. O filme sempre será uma escolha pedagógica, para além do modelo engessado da aula expositiva, além disso é uma oportunidade de escutar e ler o mudo, pois o cinema proporciona uma espécie de espelho coletivo, isto é, projetos de histórias que atravessam as nossas próprias vivências.

Posteriormente, realizou-se uma atividade na quadra poliesportiva da escola, denominada "Memórias em jogo". A aplicação da atividade foi um eficiente instrumento de revisão e fixação de conteúdo. Divididos em equipes mistas, os alunos simulavam as regras do jogo de botão (permanecendo estáticos ao receberem a bola), de modo que o avanço das jogadas dependia diretamente da resolução de desafios orais disparados pelos capitães sempre que a música "Pra Frente, Brasil", trilha sonora do filme e do período estudado, era silenciada. Se o aluno acertasse a resposta a bola continuava em sua posse, caso contrário, a mesma era repassada ao time adversário. É válido ressaltar que as perguntas foram elaboradas pelos próprios alunos.

4.1 AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE

Foi aplicada uma avaliação para os alunos responderem a fim de mensurar a relação entre o jogo realizado e a aprendizagem. A mesma foi realizada por meio de escala Likert e as respostas foram processadas através do *Software* Excel, com o objetivo de extrair gráficos e porcentagens para perguntas/respostas.

As perguntas (tabela 1) foram respondidas por trinta e dois alunos do 9º (nono) ano B do ensino fundamental II, cujos itens das respostas correspondem a uma escala de 1 a 5, sendo: 1) discordo totalmente; 2) discordo; 3) tanto faz/neutro/indiferente; 4) concordo; 5) super concordo.

A tabela 1 demonstra a porcentagem de respostas para cada uma das doze perguntas da pesquisa. A mesma distribui a proporção dos trinta e dois respondentes entre as opções da Escala Likert de 1 a 5 (onde usualmente 1 representa menor concordância/pior avaliação e 5 representa maior concordância/melhor avaliação), além disso os valores em **negrito** indicam a resposta mais votada/frequente de cada pergunta. As linhas somam 100% considerando pequenos arredondamentos).

Tabela 1 – Porcentagem das respostas extraídas da escala Likert.

Proposições	D i s c o r d o totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Super concordo
1. Criar perguntas para a construção do jogo me ajudou a entender melhor a matéria de História.	0,0%	3,0%	15,2%	45,5%	36,4%

Proposições	D i s c o r d o totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Super concordo
2. Associar as perguntas do desafio à dinâmica do jogo me fez lembrar mais facilmente dos conteúdos explicados em sala.	0,0%	9,1%	33,3%	39,4%	18,2%
3. O jogo deixou o estudo desse período da História mais leve e fácil de entender.	0,0%	0,0%	15,2%	36,4%	48,5%
4. Eu me senti motivado(a) a estudar o conteúdo de história antes do jogo para ajudar a minha equipe a vencer.	6,1%	9,1%	15,2%	18,2%	51,5%
5. A dinâmica de "futebol de botão humano" me manteve focado(a) e atento(a) durante a atividade.	3,0%	9,1%	9,1%	33,3%	45,5%
6. O mecanismo do capitão adversário em "desligar o som" tornou o momento de responder às perguntas mais emocionante e desafiador.	0,0%	3,0%	15,2%	33,3%	48,5%
7. A adaptação baseada no jogo de botão permitiu que mesmo quem não tem habilidade com o futebol tradicional participasse ativamente da dinâmica.	3,0%	0,0%	21,2%	51,5%	24,2%
8. Sinto que aprendi mais sobre História jogando do que se tivéssemos tido apenas aulas expositivas tradicionais.	3,0%	12,1%	12,1%	24,2%	48,5%
9. O jogo despertou meu interesse em pesquisar ou ler mais sobre esse período da história por conta própria.	9,1%	9,1%	15,2%	27,3%	39,4%
10. Sinto que o conhecimento que adquiri jogando vai permanecer na minha memória por mais tempo do que se eu tivesse apenas decorado o assunto para uma prova escrita.	9,1%	6,1%	24,2%	27,3%	33,3%
11. O jogo me fez participar de verdade da aula, em vez de só ficar sentado ouvindo o professor.	3,0%	0,0%	15,2%	18,2%	63,6%
12. O futebol de botão, a música e a referência ao filme "O Ano em que Meus Pais Saíram de Férias" me ajudaram a entrar no clima daquela época da História.	0,0%	6,1%	30,3%	21,2%	42,4%

Fonte: Elaborada pelo autor (2026).

4.1.1 Análise da avaliação pedagógica

O objetivo deste tópico é mensurar a relação entre a dinâmica lúdica e a aprendizagem histórica. Foram elaboradas tabelas com as melhores avaliações (tabela 2) e tabela com as perguntas com piores avaliações ou

alertas, ou seja, pontos fracos e neutralidade (tabela 3), visto que, embora a aceitação geral seja amplamente positiva, os índices de discordância e neutralidade apontam para onde a intervenção pedagógica encontrou barreiras. E, por fim, a tabela 4 demonstra aspectos que precisam melhorar no processo.

Tabela 2 – Perguntas com melhores avaliações (pontos positivos)

Proposição	Índice	Análise
O jogo me fez participar de verdade da aula, em vez de só ficar sentado ouvindo o professor.	Teve o maior pico de concordância máxima (63,6% de Nota 5).	Protagonismo e engajamento ativo: isso prova que o jogo cumpriu com o objetivo de tirar o aluno da posição de mero espectador passivo.

Proposição	Índice	Análise
O jogo deixou o estudo desse período da História mais leve e fácil de entender	Teve 48,5% de concordância total (Nota 5) e 36,4% de Nota 4.	Aulas mais leves e compreensíveis: o lúdico funcionou como um facilitador didático para o entendimento do período histórico.
O mecanismo do capitão adversário em "desligar o som" tornou o momento de responder às perguntas mais emocionante e desafiador.	Teve 48,5% de concordância total (Nota 5)	Mecanismo de "Gamificação": mostra que elementos de tensão saudável geram emoção e desafio no ambiente de aprendizagem
Eu me senti motivado(a) a estudar o conteúdo de história antes do jogo para ajudar a minha equipe a vencer.	Teve 51,5% de concordância total (Nota 5)	Motivação Prévia: a competitividade saudável em equipes motivou os alunos a estudarem o conteúdo de História antes da atividade.

Fonte: Elaborada pelo autor (2026).

Tabela 3 – Piores avaliações ou alertas (pontos fracos e neutralidade).

Proposição	Índice	Análise
O jogo despertou meu interesse em pesquisar ou ler mais sobre esse período da história do Brasil por conta própria.	Registrou um dos maiores índices de discordância acumulada (18,2% entre Notas 1 e 2).	Estudo autônomo e proatividade: jogo divertiu e ensinou no momento, mas não despertou de forma expressiva o desejo de pesquisar ou ler mais sobre a história do Brasil por conta própria após a aula.
Sinto que o conhecimento que adquiri jogando vai permanecer na minha memória por mais tempo do que se eu tivesse apenas decorado o assunto para uma prova escrita.	Empatou na maior rejeição (18,2% de Notas 1 e 2) e teve uma neutralidade considerável (24,2% de Nota 3).	Retenção cognitiva a longo prazo: Parte dos alunos ainda demonstra insegurança se esse formato garante a fixação do conteúdo na memória tanto quanto os métodos tradicionais de avaliação escrita.
Associar as perguntas do desafio à dinâmica do jogo me fez lembrar mais facilmente dos conteúdos explicados em sala.	Apresentou a maior concentração de neutralidade (33,3% na Nota 3).	Associação de conteúdo técnico: para um terço da sala, a conexão direta entre a dinâmica mecânica do jogo e o conteúdo teórico explicado previamente pelo professor não ficou totalmente clara ou evidente.

Fonte: Elaborada pelo autor (2026).

Tabela 4 – Pontos que precisam melhorar no processo.

O problema	Como melhorar
Necessidade de aprofundar a relação conteúdo x mecânica do jogo: a alta neutralidade na proposição 2 (33,3%), por exemplo, indica que o clima, o futebol de botão e a música são divertidos, mas a transição disso para o aprendizado histórico puro ficou confusa para alguns.	Criar pausas estratégicas no final da partida ou entre os tempos do jogo, o professor deve intervir para amarrar explicitamente por que aquela regra ou aquela pergunta se conecta com o contexto político/social da ditadura militar ou do período histórico em questão.
Falta de estímulo pós-jogo: a proposição 9 mostra que o jogo se encerra em si mesmo, não gerando frutos automáticos de leitura extra.	Utilizar o ápice da motivação do jogo para engatar uma atividade de pesquisa subsequente. Por exemplo: a equipe que perdeu (ou ganhou) pode receber uma "missão de revanche" que envolva trazer fatos novos sobre o assunto abordado para pontuar na aula seguinte.
Consolidação da segurança na aprendizagem para além da prova: o receio apontado na proposição 10 de que o conhecimento possa sumir mais rápido do que "decorar para uma prova" reflete o vício cultural dos alunos em focar na memorização de curto prazo.	Mostrar aos alunos, de forma tangível, que eles aprenderam ao aplicar um teste simples que pode ser estilo quiz rápido ou mapa mental em grupo a ser realizado logo após o jogo com objetivo de comprovar para o próprio estudante que ele fixou o conteúdo.

Fonte: Elaborada pelo autor (2026).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desta proposta permitiu evidenciar como o uso articulado do cinema nacional e da intervenção lúdica "Memórias em Jogo" contribuiu para a mediação didático-pedagógica no ensino de História sobre o regime civil-militar brasileiro. Entre as principais contribuições trazidas pelo estudo, destaca-se a capacidade da atividade de promover o protagonismo discente, engajamento ativo e a construção de aulas mais compreensíveis e dinâmicas, retirando os estudantes da posição de espectadores passivos e superando as limitações do modelo tradicional de aula expositiva. Ademais, a articulação entre a linguagem audiovisual e os objetos geradores de memória possibilitou aos alunos interagir criticamente com o contexto histórico e ressignificar o passado, demonstrando a relevância da ludicidade na promoção da inclusão e na quebra da passividade no espaço escolar.

Por outro lado, o percurso analítico apontou limites e desafios que exigem mediações reflexivas subsequentes e indicativos para investigações e intervenções futuras. Constatou-se a necessidade de aprofundar a consolidação da retenção cognitiva de longo prazo, de criar mecanismos que estimulem a pesquisa autônoma pós-jogo e de fortalecer a associação entre a mecânica lúdica e o conteúdo teórico.

Diante dessas constatações, abrem-se caminhos e reflexões norteadoras para pesquisas posteriores, a saber: 1) como estruturar pausas estratégicas e

intervenções docentes durante ou após a dinâmica para amarrar de forma mais explícita as regras do jogo e os conteúdos conceituais, garantindo que a associação entre a atividade lúdica e o contexto histórico fique clara para a totalidade dos estudantes? 2) De que maneira é possível utilizar a motivação gerada pelo jogo como ferramenta pedagógica para engajar os alunos em atividades de pesquisa autônoma e leituras complementares subsequentes sobre períodos históricos? E por fim, 3) quais estratégias de avaliação continuada ou instrumentos formativos (como testes rápidos ou mapas mentais em grupo pós-atividade) podem ser integrados à prática lúdica para mitigar a insegurança dos estudantes e consolidar a segurança na aprendizagem, para além da memorização de curto prazo voltada a provas escritas?

Pode-se concluir que a aplicação do "Memórias em Jogo" foi positiva no que diz respeito a inclusão, engajamento e quebra da passividade estudantil (como provam as proposições 11 e 3). O desafio para as próximas edições não está na dinâmica lúdica em si, mas garantir que a ludicidade se transforme, de fato, em retenção de conhecimento de longo prazo.

Portanto, a validação da proposta no ambiente escolar demonstrou que a inserção dos elementos lúdico e audiovisual não acarreta a perda do controle pedagógico, mas promove, em contrapartida, a partilha do espaço de aprendizagem. Além disso, os estudantes desenvolveram reflexão crítica e autonomia investigativa, ressignificando o passado e conectando-o, de forma sensível, ao seu próprio cotidiano juvenil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014**. Acrescenta o § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Brasília, DF: Presidência da República, [2014]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2014-2016/2014/lei/l13006.htm. Acesso em: 20 jul. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf. Acesso em: 20 jul. 2026.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Artmed editora. Porto Alegre; 1998.

GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o Ensino de História *In*: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: UFRGS, 2018. cap. 6, p. 87-112.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MOTTA, Rodrigo Patto Sá. **Passados presentes**: o golpe de 1964 e a ditadura militar. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.

NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. *In*: PINSKY, Carla (org.). **Fontes históricas**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A danação do objeto**: o museu no ensino de história. Chapecó: Argos, 2004.