

## **Que comecem os jogos! Possibilidades didático-metodológicas para o ensino de História**

Maurício Vielmo Schmaedeck<sup>1</sup>, Dimy José Moreira Dornelles<sup>1</sup>, Daniela de Campos<sup>1\*</sup>  
\*Orientadora

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -  
*Campus* Farroupilha. Farroupilha, RS, Brasil.

“Que comecem os jogos! Possibilidades didático-metodológicas para o ensino de História” é um projeto de ensino que busca criar e aplicar jogos com finalidade didática, como alternativa para o ensino de História para as turmas do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do *Campus* Farroupilha. O projeto surgiu como uma forma de aperfeiçoar a metodologia utilizada no ensino da disciplina, tornando a mesma mais dinâmica e atrativa para os alunos, colaborando, dessa forma, no processo de ensino-aprendizagem, ampliando o conhecimento dos alunos e procurando fomentar a percepção dos mesmos sobre a possibilidade de aliar conhecimento técnico ao conhecimento propedêutico, especialmente através dos jogos digitais. Propõe-se a estudar e desenvolver jogos com a finalidade de proporcionar um melhor aprendizado dos conteúdos. A fim de concretizar este objetivo, fez-se um levantamento de jogos que poderiam ser adaptados para o uso no projeto. Feita a seleção e definição dos jogos a serem desenvolvidos, realizou-se uma pesquisa a fim de determinar quais temas seriam mais profundamente explorados nos jogos, para somente então dar-se início ao processo de elaboração dos mesmos e de suas respectivas regras. Até o momento, foi concluído um jogo de bingo, onde são sorteadas perguntas e os alunos possuem cartelas com as respostas. O sorteio das questões é feito por meio de um programa desenvolvido pelos bolsistas e instalado no computador do professor. Também está parcialmente concluído um jogo, ainda não nomeado, baseado no jogo “Perfil”, composto por cartas que contêm informações (dicas) acerca de um fato, personagem histórico ou forma de arte do século XX. O projeto, que tem como objetivo a busca por metodologias alternativas para o ensino da disciplina de História, é de significativa importância, uma vez que aborda os conteúdos estudados em sala de aula de forma mais dinâmica, possibilitando que os alunos compreendam mais facilmente os conteúdos, participem mais das atividades propostas e, conseqüentemente, aproximem-se do componente curricular. Além disso, pode ser ampliado para outras disciplinas em projetos futuros.

**Palavras-chave:** Jogos. História. Informática. Ensino.

Trabalho executado com recursos do Edital 002/2016/ Bolsas de Ensino 2016 da Pró-Reitoria de Ensino