

## O uso de jogos na aprendizagem de história

<sup>1</sup>Sofia Gabriela Zorzi de Brum, <sup>1</sup>Ana Carolina Piacentini, <sup>1</sup>Sofia Herzog Fracalossi

\*Letícia Schneider Ferreira

\*Orientador(a)

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

O presente trabalho tem como objetivo desenvolver jogos temáticos visando a geração de instrumentos de ensino e de aprendizagem do componente curricular de História e sua utilização no contexto escolar. Além de trabalhar conteúdos demandados pelo currículo, jogar em sala de aula incentiva os alunos a agirem de modo ativo, praticando seus conhecimentos, impulsionando escolhas, criando, trocando saberes e respeitando ou questionando regramentos. O estudo da história é fundamental para a compreensão de como o passado influencia o presente e evidencia o papel que exercemos na transformação da realidade. Materiais como jogos são escassos quando se trata do ensino das Ciências Humanas. Assim, motivados pela necessidade de sanar essa carência e pela noção de que a ludicidade facilita o entendimento do conteúdo, este projeto buscou elaborar e adaptar jogos de diferentes tipos que contribuam com o estudo nesta área do conhecimento. A partir da leitura de artigos, foram selecionados alguns temas para a confecção destes jogos; em seguida, os aspectos gerais, regramentos, personagens e a lição a ser aprendida foram discutidos e, jogos, tais como, memória, bingo, tabuleiro e cartas, foram preparados e testados entre a equipe participante do projeto. Temos como propósito aplicar em turmas de educação básica como forma de revisão de conteúdo. Desse modo, será possível aferir a funcionalidade dos jogos e, apesar dessa etapa ainda não ter sido alcançada, já é possível verificar alguns resultados parciais: os jogos, quando usados para fins pedagógicos, podem se tornar grandes aliados dos professores e dos alunos, pois facilitam a explicação e compreensão do conteúdo. Os exercícios propostos pelos jogos podem possibilitar que os estudantes coloquem seus conhecimentos teóricos em prática, desenvolvam suas capacidades de memorização, solução de problemas, criação de estratégias, paciência, criatividade e concentração, bem como o convívio social entre colegas e professores. Dessa forma, conclui-se que a utilização de jogos é potencializadora da construção do conhecimento histórico, oferecendo diversos benefícios para a educação. Palavras-chave: jogo, história, ensino, lúdico.

**Palavras-chave:** jogo, história, ensino, lúdico.

**Nível de ensino:** Ensino Médio/Técnico

**Área do conhecimento:** Ciências Humanas