

14 e 15
SETEMBRO
2023



ISSN: 2526-3250

História Lúdica: o ensino de história por meio dos jogos

Autor(es):

- Sofia Herzog Fracalossi
- Sofia Gabriela Zorzi de Brum
- Letícia Schneider Ferreira
- Ana Carolina Piacentini

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Ensino - Ciências Humanas

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo desenvolver jogos que corroborem para o ensino-aprendizagem de História. Os jogos podem auxiliar os estudantes a aprender, a desenvolver a socialização, a criatividade, a cooperação, a memorização e a valorizar a escola. Ao ser usado para fins educativos, o jogo é capaz de mudar a relação do estudante com temáticas históricas. Os alunos deixam de ser apenas espectadores e passam a agir de modo ativo, colocando em prática seus conhecimentos, tendo a liberdade de escolher, criar, pensar, desenvolver habilidades, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos. O uso de jogos em sala de aula pode despertar também o interesse pelo conteúdo, permitindo fixar as informações. Além de trabalhar os conteúdos demandados pelo currículo da disciplina, a experiência de jogar em sala de aula contribui também na autoestima dos envolvidos, no manejo das frustrações, bem como proporciona momentos de divertimento, os quais são muito importantes para a saúde mental de todos. O presente projeto teve por finalidade planejar e construir diferentes tipos de jogos que pudessem ser aplicados em sala de aula. A partir de uma pesquisa prévia, verificamos que materiais como jogos são escassos quando se trata do ensino de Ciências Humanas. Por isso, há a necessidade de sanar essa carência através da elaboração e construção de novos recursos didáticos com o auxílio das tecnologias hoje disponíveis. Deste modo, o projeto procurou elaborar jogos de diferentes naturezas, como jogos de memória, canastra e jogos de tabuleiro, os quais deverão ser aplicados em aula por professores, colaborando com o aprendizado dos alunos. Se utilizando das características do jogo, lúdico e ao mesmo tempo sério, todo o tipo de conteúdo pode ser abordado, desde os que necessitam de maior memorização até os que despertam sentimentos de empatia dos participantes. Dessa forma, é possível concluir que o jogo é um grande aliado e potencializador na construção do conhecimento histórico pois estimula os estudantes a analisar, a sintetizar e manipular conceitos, tornando, assim, a sala de aula um ambiente de criação, maior interesse e participação. Palavras chave: jogos, ensino de história, ludicidade.

Disponível em <https://moexp-2023.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2023/Anais MoExp 2023.2345.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>