**JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: BRINCAR É APRENDER**

Luziete Alves Paiva

Graduanda em História - Unimontes

luzietepaiva556@gmail.com

Stefane Marta Ferreira Cardoso

Graduanda em História - Unimontes

stefanemartaferreira@gmail.com

Vânia Maria Siqueira Alves

Professor - Unimontes

vaniamaria.siq@gmail.com

**Eixo:** Saberes e Práticas Educativas

**Palavras-chave:** Ensino de História; jogos; aprendizagem.

**Resumo – Relato de Experiência**

Este relato apresenta experiências de aprendizagens a partir da aplicação de jogos e dinâmicas de grupo nos processos de ensinar História na Educação Básica durante o estágio curricular supervisionado em escolas da rede estadual em São Francisco- MG.

**Contextualização e justificativa da prática desenvolvida**

O cenário atual demostra a necessidade de inserir metodologias ativas no ensino de História, de forma a promover aprendizagens significativas. Inúmeras estratégias, podem provocar aprendizagem na aula de História, entre as quais o jogo. Para Fortuna (2018), a contribuição do jogo para a educação vai muito além do ensino de conteúdos de forma lúdica, o brincar é, efetivamente, aprender.

**Problema norteador e objetivos**

Entre os objetivos de estudo está o de analisar o uso dos jogos como prática potencializadora dos processos de ensino e aprendizagem do conhecimento histórico.

**Procedimentos e/ou estratégias metodológicas**

Para a realização deste estudo utilizou-se a pesquisa participante, no qual analisa as atividades com jogos desenvolvidos durante o estágio em História em turmas da Educação Básica em escolas da rede estadual de ensino na cidade de São Francisco durante os anos de 2023 e 2024. De acordo com Gil (2008, p.31), “tanto a pesquisa-ação quanto a pesquisa participante se caracterizam pelo envolvimento dos pesquisadores e dos pesquisados no processo de pesquisa”.

**Resultados da prática**

Os jogos utilizados - bingo histórico, jogo da memória, batalha naval e jogo de detetive - foram adotados como uma prática potencializadora dos processos de ensino e aprendizagem do conhecimento histórico. Além do aumento significativo do interesse, interação e participação dos alunos em sala de aula, percebeu-se também o desenvolvimento cognitivo e de habilidades, o trabalho em equipe, o pensamento crítico, a inclusão e interação social. Além de serem instrumentos e registros de avaliação, permitindo ao educador avaliar quais os objetivos de aprendizagem foram atingidos (Giacomoni; Pereira, 2018, p. 164). O trabalho com jogos permitiu ainda ao estagiário/docente fazer escolhas, adaptar, criar, recortar, tanto formas de jogar, quanto conteúdos para o jogo, propiciando a ideia de que pesquisa e docência podem alimentar-se mutuamente.

**Relevância social da experiência para o contexto/público destinado e para a educação e relações com o eixo temático do COPED**

Ancorado em Meinerz (2018), pode-se dizer que experimentar e discutir o jogo como prática potencializadora dos processos de ensino e aprendizagem do conhecimento histórico é um exercício de reconhecimento que o encantamento e a estética devem compor nosso universo de proposição como professores. Experiências que devem ser compartilhadas.

**Considerações finais**

Os jogos se mostraram uma ferramenta enriquecedora no ensino de História, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais dinâmica, participativa e contextualizada.

**Referências**

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

GIACOMONI, Marcello Paniz; Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

GIL, Antonio Carlos. ***Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.***6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.