

**OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA UMA AULA INCLUSIVA NO ENSINO DE
HISTÓRIA**

DLUGOKENSKI, M. A. [1]; JÚNIOR, H. C. R. [2]; SOUZA, C. S. [3]

Durante o módulo II do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de História da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) os coordenadores de área propuseram como principal atividade do período a realização de um jogo educacional com os alunos da escola em que se realiza a observação, neste caso a EMEF Othelo Rosa. A construção do jogo tinha como base nas obras lidas durante os encontros do PIBID, a partir da compreensão dos textos iniciou-se a escolha de qual jogo se aplicaria e em qual turma seria realizada. Com a supervisão da professora de História da EMEF Othelo Rosa, a turma 61 foi a escolhida por ter um número par de estudantes (20) que melhoraria na divisão dos grupos e também pela turma ter concluído o conteúdo de Pré-história assim tendo o conhecimento necessário para a realização dos jogos. A turma 61 contava com um estudante autista e dessa forma o jogo precisou ser adaptado para que ele pudesse participar. Optou-se construir uma competição estruturada por três minijogos, o primeiro jogo era um quiz relâmpago, onde um membro de um grupo jogaria contra um membro de outro grupo em 3 rodadas, no formato “todos contra todos”. Ao fim de cada pergunta era realizado uma indagação para reflexão e uma explicação sobre o conteúdo estudado, baseado no subprojeto do PIBID sobre educação antirracista, esse movimento era realizado de maneira simples e didática para que os alunos refletissem sobre o racismo estrutural e a visão eurocêntrica do mundo. O segundo jogo era a mímica, onde um membro do grupo iria até a frente da sala e seria informado o ser vivo histórico ou objeto histórico que deveria ser imitado e descoberto pelo seu grupo. O terceiro uma pintura rupestre cronometrada, cada grupo precisava desenhar e pintar em uma folha A4 uma pintura rupestre que lembrasse das aulas de História. Passada as orientações para os alunos logo em seguida eles foram divididos em quatro grupos de quatro alunos, os grupos foram espalhados pela sala de aula ocupando todos os espaços, os materiais utilizados foram apenas as classes e o quadro branco para a marcação de pontos. O objetivo principal da atividade era estimular a inclusão de todos os alunos, o trabalho em grupo, a compreensão e fixação do conteúdo e o pensamento crítico e reflexivo. Sendo assim, o jogo emerge diante da necessidade de se construir formas e alternativas para se ensinar História em sala de aula incluindo todos os alunos colocando sua realidade com ponto de partida para o saber.

Palavras-chave: Jogo; Ensino de História; Inclusão; Educação crítica e reflexiva.

Área do Conhecimento: 1.1.7 Ciências Humanas.

Origem: Ensino.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes).

[1] Marlon De Albuquerque Dlugokenski. Licenciatura em História. Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim. Marlondealb@gmail.com.

[2] Halferd Carlos Ribeiro Júnior. Docente permanente da Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim. Halferd.junior@uffs.edu.br.

[3] Cristiéle Santos Souza. Docente permanente da EMEF Othelo Rosa.
Cristiele.hst@gmail.com.