

**O JOGO COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA E PARA
EDUCAÇÃO INCLUSIVA**

FERREIRA, A.[1]; MORAIS, D. [2]; RIBEIRO, H.[3]

Esse resumo tem como objetivo apresentar os conhecimentos produzidos a partir dos debates realizados durante o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Licenciatura em História da UFFS - Campus Erechim, em que esteve em pauta reflexões sobre o uso de jogos como ferramentas pedagógicas inclusiva. A metodologia adotada pautou-se na abordagem qualitativa, por meio de estudo teórico, com vistas a refletir sobre uma educação inclusiva, a partir das leituras das declarações de Salamanca (1994), Guatemala (1999) e Nova Iorque (2006), realizadas no programa. Para pensar os jogos como uma prática inclusiva, utilizamos como base teórica a discussão de Giacomoni e Pereira (2013) sobre como os jogos podem ser usados como ferramenta pedagógica, juntamente com o texto de Meinerz (2013), em que a autora destaca o papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Assim, concluímos que é preciso compreender que são múltiplas as formas de utilizar os jogos em aula, além de construí-los, adaptando seu conteúdo e estrutura às especificidades e necessidades de cada aluno. Tendo em vista que a educação inclusiva não é apenas uma escolha, mas um direito garantido por leis, conquistado a partir de debates e lutas sociais, assim como as declarações citadas acima que possuem papel crucial nessas conquistas. Apesar disso, ainda há muito a ser feito. Nesse sentido, Mantoan (2003) debate como a inclusão escolar exige mudanças estruturais e pedagógicas na educação brasileira. A partir dessas leituras e da observação de duas turmas de uma escola do município de Erechim/RS, elaboramos um Quiz Histórico fundamentado na Apostila SIM sistema de ensino FTD 2025, utilizada pela professora responsável. O intuito do jogo era estimular a colaboração dos alunos em grupos e revisar o conteúdo estudado de forma descontraída, para que os alunos se sentissem confiantes. Para tal, antes da aplicação dos jogos foi realizada uma explicação e problematização da temática com uma turma, enquanto que com a outra foram feitas provocações para que os alunos criassem uma ponte entre o momento e suas lembranças do conteúdo. Ambas as turmas responderam positivamente à atividade e pudemos observar que até alunos que, geralmente, não participam ativamente, demonstraram interesse em participar do jogo e debater o assunto, criando um ambiente de competitividade saudável. A partir de abordagens diferentes de um mesmo jogo podemos atender diferentes especificidades dos estudantes, propiciando a aprendizagem.

Palavras-chave: Educação; jogos; inclusão.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas.

Origem: Ensino e Pesquisa.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Nossos agradecimentos ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que proporcionou a oportunidade de vivenciarmos a prática pedagógica em sala de aula.

[1] Amanda Ferreira. Licenciatura em História. Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Erechim. amanda.ferreira@estudante.uffs.edu.br.

[2] Débora Maria Rodrigues de Moraes. Licenciatura em História. Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Erechim. debora.morasi@estudante.uffs.edu.br.

[3] Halfeld Carlos Ribeiro Junior. Professor Adjunto IV da Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Erechim. halferd.junior@uffs.edu.br.