

A presente publicação reúne as reflexões produzidas para o curso de aperfeiçoamento “Ensino de História: modos de pensar, modos de fazer, modos de avaliar – Jogos e Ensino de História”, 1ª edição, oferecido pela UFRGS na modalidade EAD para quatro municípios do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, Santo Antônio da Patrulha, Picada Café e Três Passos) no ano de 2013, e tendo como ponto de conexão o uso do jogar na educação e no Ensino de História. O primeiro capítulo “Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História”, escrito pelos professores Nilton Mullet Pereira e Marcello Paniz Giacomoni, insere o jogo em um campo de descontinuidade em relação ao tempo habitual, um espaço que permite o surgimento do aprendido. Além disso, os autores partem da obra de Johan Huizinga para problematizar os principais elementos que compõem o jogo. As produções do professor Fernando Seffner, intituladas “Aprender e ensinar história: como jogar com isso?” e “Aprendizagens significativas em História: critérios de construção para atividades em sala de aula” preocupam-se com as aprendizagens significativas no Ensino de História, explorando os muitos significados que possa ter “aprender História”. O capítulo “Brincar é aprender”, da professora Tânia Ramos Fortuna, especialista na relação entre os jogos e a educação, desenvolve um denso apanhado conceitual em torno do “brincar” e do “jogar”, explorando sobremaneira a relação entre o ato de brincar e a construção de aprendizagens. O texto “Jogar com a História na sala de aula”, escrito pela professora Carla Beatriz Meinerz, problematiza a relação entre o jogar e a sala de aula de História, apresentando possibilidades, analisando diferentes categorias de jogos disponíveis, como os jogos de tabuleiro, digitais e de expressividade, além de reforçar a importância do planejamento prévio no uso dos jogos. Em seguida, o capítulo “Construindo jogos para o Ensino de História”, do Professor Marcello Paniz Giacomoni, oferece dois exemplos de jogos produzidos para a sala de aula e um guia de produção de jogos, que visa auxiliar os professores desde a escolha da temática até a construção de peças, tabuleiros e dinâmicas. O último texto, “O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História”, escrito pelos

professores Edson Antoni e Jocelito Zalla, problematiza em especial a construção de instrumentos de avaliação para os jogos na sala de aula.

Boa leitura a todos!