

**Universidade:  
presente!**

PROGRAD  
PROPG  
SEAD

RELINTER  
CAF  
SAI

XV Salão de  
**ENSINO**

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMATAÇÃO INSCRIÇÃO  
**Salão UFRGS 2019**

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Ensino vs. diversão: por que não os dois?
<b>Autor</b>	VITÓRIA GIOVANA DUARTE
<b>Orientador</b>	ADRIANA SCHMIDT DIAS

**RESUMO:** conforme avançamos de ano na escola, os jogos e as brincadeira se tornam cada vez menos presentes no ambiente de estudo. A sala de aula começa a se configurar perante os alunos e as alunas como um local “sério”, sem espaço para diversão, essa última sendo vista como uma inimiga do aprendizado. Pensando nisso, o presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência ao debater acerca da importância da utilização de jogos no processo de aprendizagem e ensino - em todo e qualquer nível de escolaridade - com uma turma do curso de graduação em História, e demonstrar os resultados obtidos pelo corpo discente da disciplina a partir do trabalho final da cadeira, no qual uma das opções seria a criação de um jogo com fins didático sobre os conteúdos estudados ao longo do semestre. Para conversar sobre o assunto com os alunos e as alunas foram utilizados alguns métodos de ensino, dentre eles: leitura prévia de material bibliográfico; apresentação em slides sobre o assunto com base no texto “sala de aula é lugar de brincar?” da professora Tânia Ramos Fortuna; debate com professores que utilizam o jogo como ferramenta no ensino; atividade prática com um jogo desenvolvido por um dos professores convidados, relacionado a disciplina de Pré-História. Como resultado, na entrega da avaliação final, três grupos optaram por criar um jogo dentro da temática da cadeira. Embora a turma tenha conseguido compreender que a diversão pode e deve ser utilizada como uma aliada no ensino, muitos e muitas encontraram dificuldade na hora de pensar uma forma de colocar em prática esse momento lúdico dentro do espaço de aula e, por isso, priorizaram caminhos nos quais se sentiam mais confortáveis e seguros. Palavras-chave: Ensino; Jogos; Aprendizagem.