

O LÚDICO E O ENSINO DE HISTÓRIA: NOVOS MÉTODOS E POSSIBILIDADES DE APRENDER

PLAYING AND HISTORY TEACHING: NEW METHODS AND POSSIBILITIES OF LEARNING

Fabiane Santana da Silva¹

Ana Paula Rodrigues²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar novos métodos de ensino através da ludicidade e as práticas pedagógicas como ferramenta importante e adequada em contraposição ao conceito de aula tradicional, sendo esta fundamental para a aquisição do conteúdo no ensino de História. No estudo da disciplina de história, o lúdico como recurso didático, possibilita uma participação ativa do aluno na elaboração de conhecimentos, permitindo a construção de um saber de modo prazeroso, onde o aluno irá aprender brincando, pois o ato de jogar e brincar, permite a construção e compreensão que irão muito além da matéria, proporcionando a criação de uma aprendizagem efetiva. Destacando como os jogos e brincadeiras são estratégias metodológicas definida para possibilitar momentos lúdicos durante o ensinamento e podem tornam as aulas mais interativas, dinâmicas, estimulando a criatividade, construir conceitos e argumentos, entender fatos e as informações históricas, além de lincar o aprendizado com as práticas lúdicas.

Palavras-chave: Ludicidade, Metodologias, Ensino de História.

ABSTRACT

The present article aims to present new teaching methods through playfulness and educational practices as an important tool and proper in opposition of the traditional learning, being fundamental for content acquisition in the teaching of the History. In the study of history, the entertaining as a didactic resource, makes it possible the active student participation in knowledge building, allowing the process of learning in a pleasurable way, the student will learn while having fun. The act of play and have fun, allows a construction and understanding

¹ Especialista em Educação Especial e Inclusiva e Educação Infantil. Psicopedagoga pelo Grupo Favêni, Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Salvador – UNIFACS, Licenciada em História pelo Centro Universitário Internacional Uninter.

² Doutora em Educação (2012); Mestre em Meio Ambiente e Sustentabilidade (2005); Especialista em Marketing (2005), Especialista em Tutoria em EAD (2016), Especialista em Docência do Ensino Superior (2016); graduada em Educação Física (2002) e Graduada em Administração (2016).

that will beyond the subject, it provides the creation of effective learning. Pointing out how games are methodological strategies defined to allows fun moments during teaching and the classes can become more interactive, dynamic, stimulating creativity, build concepts and arguments, know the facts and historical information, in addition to connecting learning with playful practices.

Keywords: Playfulness, Methodologies, History Teaching

1. INTRODUÇÃO

No contexto atual, parece que algumas escolas tem perdido o lugar para outras fontes de informações, o nível de interesse dos alunos vem diminuindo a cada ano, frente aos atrativos tecnológicos ofertados pela sociedade, o que torna o trabalho do professor mais desafiador, sendo necessárias novas práticas de ensino.

Assim como outras disciplinas que compõem hoje o currículo escolar, História exerce um papel fundamental e essencial na vida dos alunos e dos cidadãos em formação, visando tornar as pessoas mais críticas, conscientes da sua realidade e participativas perante a sociedade em que vivem.

O professor tem como grande desafio envolver os alunos e despertar neles maior interesse pelos conteúdos, repensar suas práticas e metodologias de ensino, para tornar as aulas mais interativa, reflexiva com aprendizagens significativas.

Dessa forma, o lúdico como recurso pedagógico no ensino de história, em determinado seguimento do processo educacional, contribuiria consideravelmente no aprimoramento da didática, entendimento do conteúdo e maior interesse dos alunos pela disciplina de história. Diante do fato, Almeida afirma que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1995, P.41).

Portanto, é de extrema importância compreender que o lúdico é educativo, quando desperta no outro a curiosidade. É através da atividade lúdica, dos jogos e brincadeiras, que o aluno forma conceitos, integra percepções, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, interage com o outro e principalmente socializa com o meio.

No atual cenário, nas diversidades que as aulas apresentam, fazem com que seja repensado esse método de ensino, os processos de ensino e aprendizagem, precisam estar envolvidos no momento da ludicidade, para que haja uma compreensão significativa e prazerosa. Contudo, existem divergências que permeiam a forma de ensinar, gerando questionamentos e reflexão para os próprios professores. A pergunta é: Como a utilização do lúdico no ensino de história pode resultar em uma aprendizagem significativa? Qual o potencial deste recurso pedagógico como articulador de ensino e aprendizagem?

Diante desses questionamentos surgem novos métodos que podem ser empregadas nas aulas de História, desconstruindo assim, as aulas tradicionais de cópias e leituras, as quais, muitas vezes, não tem significado algum na construção da aprendizagem dos estudantes.

A presente pesquisa surge para refletir sobre os novos métodos e as possibilidades de aprender, através de uma metodologia diferenciada, lincando o ensino de história com o lúdico, o que torna a aprendizagem mais prazerosa e significativa. De maneira positiva, o principal objetivo desta pesquisa tem como intenção de perceber a importância do uso do lúdico no processo de ensino e da aprendizagem.

Paulo Freire (2006, p.12), um educador renomado mundialmente pela sua forma de pensar sobre o ensino, nos agraciou com a obra *Pedagogia da Autonomia*, a ideia de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” Portanto, essa é a ideia desse trabalho, criar possibilidades, estimular, incentivar os alunos e que as práticas venham torna-los participativos e pertencentes a essa nova metodologia de ensino.

2. O LÚDICO E SEU PAPEL SOCIAL NA FORMAÇÃO SOCIAL

A palavra lúdico é derivada do latim *ludus* que significa brincar. Este brincar também está relacionado à conduta daquele que brinca, que joga e daquele que se diverte. A definição dada por Almeida (2003), para a educação lúdica é:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão artificial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações como o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 2003, P.13).

A definição acima mostra que a brincadeira basicamente se refere à ação do brincar, nesse caso, o jogo é compreendido como uma brincadeira envolvendo regras, o brinquedo é

usado para determinar o sentido de objeto do brincar. Daí a atividade lúdica abrange de maneira mais ampla os conceitos.

A brincadeira não deve ser vista apenas como uma simples recreação ou até mesmo um passatempo, ela vai além disso, pois é através da brincadeira que a criança é capaz de dialogar com si mesma e com o mundo ao seu redor, além de desenvolver habilidades como a imaginação, a criatividade, a autoestima e a interação interpessoal. Segundo Kishimoto (2010, p.1),

O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário. (KISHIMOTO, 2010, P.1)

No entanto, a função educativa do jogo permite a aprendizagem do sujeito: o seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento. Pode-se dizer que o ato de jogar é tão antigo quanto à humanidade, esteve presente em todas as épocas, permanecendo até os dias atuais.

De acordo com o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento constituído para tal, o jogar por si só é uma atividade natural, vivenciado por todos e também usado como um instrumento de forma educativa para o desenvolvimento do ser humano.

Existem relatos na história antiga, de que o ato de brincar era desenvolvido por toda família, algo que permanecia até quando os pais ensinavam os ofícios para os seus filhos. Ressaltamos que para cada sociedade e época a concepção sobre a educação sempre teve um entendimento diferente, rapidamente o uso do lúdico seguiu esta concepção.

Durante as fases da vida, a brincadeira está presente. O indivíduo está em constantes influências do meio no qual ele vive e na relação de causas, não somente aquilo que tem no interior do seu ser, mas também quando absorve o que está por fora. Portanto, a criança vive em uma sociedade de experiências e constantes mutações, entre aquilo que ainda é e o que poderá se tornar. O ambiente escolar, a aula, o professor são de extrema importância na formação deste mundo novo, destes cidadãos em formação. O lúdico na sala de aula é ingrediente imprescindível para que a socialização, os valores e formação deste ser aconteça de maneira proveitosa.

O uso do lúdico na educação tem também, além de desenvolver a aprendizagem de forma mais atrativa para o aluno, um resgate histórico-cultural dessas atividades desenvolvidas.

Alcançamos desde muito pequenos as mais distintas formas de conhecimento: seja ele popular, cultural, científico, os objetivos e as maneiras de aprender, mas com algo semelhante para todos os seres: para as crianças, independente de onde pertença, o lúdico é algo ilusório,

já para o mundo dos adultos se negam da ludicidade, sendo este realista. Ausubel cita em uma de suas obras que:

A aquisição e a retenção de conhecimento são atividades profundas e de toda uma vida, essenciais para o desempenho competente, a gestão eficiente e o melhoramento das tarefas cotidianas (AUSUBEL, 2000)

O aluno precisa associar experiência e conhecimento. Tal conhecimento tem que ser de uma forma que o sujeito se modifique e seja capaz de modificar sua realidade, auxiliar para as conquistas da cidadania, dar continuidade aos estudos e a preparação para o trabalho, muito importante nessa fase da sua vida. Da mesma forma que o corpo deste adolescente adapta-se biologicamente ao mundo, devemos mediar seu desenvolvimento do seu intelectual para a globalização. As aulas lúdicas podem auxiliar na construção dos saberes a partir de ações e interações com os colegas, porque responderão as novas descobertas. Através das aulas lúdicas, o professor precisa enfatizar que brincadeira não é um aspecto predominante na infância, mas sim um fator de extrema importância no desenvolvimento humano.

As atividades lúdicas são de extrema importância para a formação integral do educando e fundamentais para a sua experiência e vivência, valorizando realmente o ensino e a aprendizagem no processo de formação e vivência do educando. E assim, continuaremos avançando neste sentido, com as práticas já existentes e com o intuito de contribuir para a melhora no ensino de história.

2.1 O ENSINO DE HISTÓRIA X LÚDICO

Os alunos possuem uma certa resistência ao conhecimento do ensino de história, pela maneira como é ensinado, baseado na repetição dos conteúdos, o que torna a aula cansativa e fazendo com que o professor não consiga passar o conteúdo de forma clara e prender a atenção dos seus alunos.

Através da aplicação de novas metodologias e do lúdico é possível despertar o interesse do aluno, fazendo que o mesmo participe, valorizando e estimulando a sua interação durante as aulas.

Contudo, os professores de História com formação conservadora tendem a enfrentar dificuldades em repassar os conteúdos de uma forma interativa, que seria uma aprendizagem prazerosa, sólida e construída pelos alunos.

A disciplina de história é vista como uma das que mais causam indiferença, por parte dos alunos. Tal indiferença pode ser aplicada pela forma que os conteúdos são ensinados, a

transmissão dos mesmos não desperta interesse nos alunos, o que não veem significado em tantos personagens, datas comemorativas, fatos e todo o processo de memorização que muitas vezes é atribuído ao ensino da disciplina nas escolas.

Para os Parâmetros curriculares Nacionais de história, uma das capacidades que o aluno de ensino fundamental deve desenvolver deverá ser: “reconhecer as mudanças e permanências nas vivências humanas, presentes na sua realidade e em outras comunidades, próximas ou distantes no tempo e no espaço” (PCN, p.41).

Porém, para que essa capacidade seja desenvolvida faz-se necessário que o conteúdo ensinado conceda condições, ou situações de aprendizagem ao aluno, para que ele faça uma ponte relacionando o passado com as suas vivências no cotidiano.

Lamentavelmente, ainda predomina a concepção de que para o ensino de história basta se apropriar de todas as discussões a cerca da historiografia, deixando de lado os estudos sobre a aprendizagem.

Dayrell destaca o processo educativo no ambiente escolar, como uma dinâmica entre a reprodução do velho e a possibilidade de um novo, retomando assim, o papel enfático desses sujeitos. Nessa direção, o autor afirma que:

A escola é vista como uma instituição única, com os mesmos sentidos e objetivos tendo como função garantir a todos o acesso ao conjunto de conhecimentos socialmente acumulado pela sociedade” (DRAYRELL, 1996, p.139).

Portanto, a história deve ser entendida como uma disciplina que tem como foco relacionar o passado com o presente, uma ferramenta que se faz necessário para a compreensão dos processos e o sentido da sociedade e que, conseqüentemente não deve ser descuidada. Entende-se que o exercício da docência se caracteriza como uma área difícil, não bastando ter conhecimento na sua área de formação, à docência impõe saberes práticos, sociais e específicos.

Para Paulo Freire (1996), o principal objetivo do educador não é o de transferir conhecimento para o aluno, mas o de possibilitar que este aluno seja capaz de produzir. O ato de ensinar vai além de fazer o sujeito absorver os conteúdos que lhe são transmitidos, mas sim o de proporcionar aos alunos as condições de ser autor na construção do seu saber, desenvolver a criticidade deles, entender que aquele que ensina é também um aprendiz.

Entende-se que com a grandiosidade de conteúdo a serem ensinados, o professor acaba deixando de lado as metodologias inovadoras que permitem ao aluno o diálogo, os questionamentos, a participação, o interesse por trabalhos em grupos, favorecendo as aulas

expositivas e tradicionais, que muitas vezes usam somente a leitura do livro didático, lecionando todo o conteúdo recomendado pelo currículo escolar.

Contudo, o uso do livro didático é importante, visando que em muitos casos é o único material disponível para os alunos, no entanto, cabe ao professor possibilitar atividades dinâmicas, que sejam desafiadoras, afim de desenvolver habilidades e competência dos alunos.

O uso do lúdico no ensino de história, é considerado uma nova linguagem que poderá ser usada para motivar, despertar a curiosidade e envolver os alunos. Entretanto, essa nova linguagem não devera ser usada para substituir os conteúdos, nem as atividades. Uma aula lúdica desafia tanto o professor, quanto o aluno, modificando-os em sujeitos participativos deste processo ao qual estão envolvidos, o que influencia não apenas a maneira como o professor ensina, mas na forma como o aluno assimila o que está sendo ministrado e qual o seu papel nesse processo.

Todavia, percebe-se que existem muitas dificuldades para que o professor correlacione o lúdico aos conteúdos a serem aplicados, a forma como são apresentados, de maneira repetitiva nos materiais didáticos, o despreparo do profissional para inovar nas aulas, e muitas vezes não tendo interesse ou até mesmo a falta de conhecimento para o uso do lúdico em suas aulas de história.

O despreparo, a falta de qualificação do professor para o uso do lúdico em sala de aula, representa um grande desinteresse, haja vista que o mesmo deve se apoderar de conhecimentos e aprofundar a respeito da ludicidade, para possibilitar aos alunos uma aprendizagem eficiente.

É através da interação que a aprendizagem acontece, entretanto, as vivencias devem trazer significados que levem a adquirir o conhecimento. Tal conhecimento, que se dará por diversas e diferentes formas.

Aprender e conhecer são elementos distintos. Quando falamos em conhecer, no campo do ensino de História, estamos tratando de reconhecimentos, ou seja, de apreensão de elementos formais [...]. Este reconhecimento é uma etapa importante da aula de história, necessário para o acúmulo de informações e de saberes para a compreensão da realidade histórica. Aprender, por seu turno, nos parece ser algo de outra cepa, uma atitude bem mais elevada. Aprender não é algo distante e apartado do ensinar. (PEREIRA, 2013, P.14).

É necessário que se tenha o cuidado em perceber de que forma o estudante constrói seu conhecimento, diante disso, o conhecimento histórico, essa forma de construir está ligada com a forma com que ele recebe e o articula, esse processo faz parte de um trabalho que está baseado na relação entre os envolvidos: aluno, professor, objeto e a realidade.

No estudo da disciplina de história, o lúdico como recurso didático, possibilita uma participação ativa do aluno na elaboração de conhecimentos, permitindo a construção de um

saber de modo prazeroso, onde o aluno aprender brincando, pois o ato de jogar e brincar, permite a construção de aprendizagens que irão muito além de simples conteúdos, permitindo a construção de uma aprendizagem efetiva.

2.2 O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

O ensino de história pode ser algumas vezes desafiador, pois a rotina de trabalho do professor cobra que ele repense seus métodos de ensino e adote novas metodologias para que a disciplina tenha uma maior participação. Portanto, durante o processo de ensino, é imprescindível que o professor busque inovar, invista em atividades que possam despertar o interesse e envolver o aluno com o conteúdo transmitido.

Ensinar vai muito mais além do que simplesmente passar conteúdo, é preciso que o professor tenha consciência que parte da ideia de que, quando nos propomos a ensinar, temos categoricamente, o objetivo de impulsionar a aprendizagem. Logo, a aprendizagem rodeia o reconhecimento de contexto complexos, que envolve à necessidade em construir, uma consciência da ação pedagógica.

A ação pedagógica muda porque mudam seus agentes :mudam os professores, mudam os alunos, mudam as convenções de administração escolar e mudam os anseios dos pais (...) Bem, se estamos concluindo que o “fazer histórico” muda bastante, se estamos concluindo que a escola muda também, é imperativo pensar que a renovação do ensino de História deve ser trazida constantemente à tona. (KARNAL, 2010, P.9)

As atividades lúdicas são importantes em qualquer faixa etária ou nível de ensino, no entanto, no que diz respeito ao ensino de crianças e adolescentes, o trabalho através de jogos e brincadeiras torna-se imprescindível, pois uma forma mais divertida de aprendizado faz com que o estudante possa dedicar-se mais ao que é proposto e assim assimilar o conteúdo de uma forma prazerosa.

Dentre o que é possível na criação pedagógica, os processos que percorrem o ensino e a aprendizagem necessitam de momentos lúdicos, pois é através desses momentos que o aluno terá a possibilidade de explorar a sua criatividade e seus distintos saberes de maneira simultânea.

O uso de jogos como ferramenta de ensino, auxilia no processo de interação social entre outros objetivos como: capacidade de concentração, de articulação de ideias, de formulação de estratégias além de, estimulando o convívio e o contato entre os alunos. A partir

do momento que se depara com um jogo, os alunos mostram o seu melhor, participam, se envolvem, planejam, torcem, comemoram e sofrem quando não conseguem alcançar seus objetivos.

A proposta de jogo traz para o contexto da sala de aula muito mais do que apenas estudo do conteúdo. É capaz de mostrar as habilidades e as dificuldades, assim como proporcionar uma distinta metodologia de aprendizagem, que não puderam ser analisadas nas aulas que aconteceram na forma tradicional. Então, o jogo possibilita que sejam trabalhadas diversas maneiras de aprendizagem, aguçar o aluno a desvendar os desafios que surgem ao longo dos estímulos atizado pelas atividades elaboradas pelo professor.

Através dos trabalhos com jogos em sala de aula, podemos pesquisar as diferentes maneiras o uso de imagens e conceitos, essa construção permite que o aluno trabalhe a sua criatividade, conseqüentemente ele precisa aprender o conteúdo, que a partir deste, elabora o conceito, e como resultado, permitirá o aluno pensar historicamente.

Pensar historicamente é dispor-se em abertura, é constituir uma subjetividade como abertura, o que se realiza com um exercício de padecimento e amor diante de um passado sempre reconstruído (...). pensar historicamente, então, é colocar-se no lado do aberto, quando um contato com a história é, ao mesmo tempo, em favor de um futuro, um exercício de esquecimento. (PEREIRA, 2013, P. 17-18).

Simultaneamente ao uso e a importância da significação de conceitos, e não sendo apenas o ato do jogo, deverá ser entendido como base fundamental no processo de ensino e aprendizagem, assim também, os elementos que o compõem, as regras, que nos provam “que todo individuo vive num contexto histórico que o condiciona, permitindo certas ações e negando-lhe outras” (PEREIRA, 2013, P.22), e aquele que passam por cima das regras de um jogo, acaba por sua vez, querendo ou não, atrapalhando a brincadeira dos envolvidos, os jogadores, que precisam que elas sejam cumpridas, e assim os objetivos sejam alcançados.

A inserir o jogo nas aulas de história, é possível quebrar o tédio que muitas vezes se apresenta em alguns momentos durante a aula, e essa desestabilidade da rotina permite aos alunos uma sensação de estarem livres, portanto, faz-se necessário evidenciar um programa com atividades didáticas que visem contemplar as diferentes maneiras de pensar e de associar o conhecimento.

Dessa maneira, o jogo como estratégia de ensino, facilita, além de um olhar mais incisivo, e ao mesmo tempo, mais lúdico e criativo, acerca das aprendizagens dos alunos, momentos de interação e descontração para o ensino.

Não se trata de transmitir conhecimentos ou seguir um programa oficial, mas, sim de fornecer recursos e instrumentos aos alunos para que eles possam reagir a seu meio ambiente e construir, pouco a pouco, as noções próprias a seu desenvolvimento intelectual. A partir desta permissão, torna-se evidente que ensinar só tem sentido se o educador é capaz de se colocar à disposição do aluno, de se adaptar à sua linguagem, à sua conduta e a seus modos de socialização. (HARPER, 1980, P.100).

É fundamental, que ao construir os jogos didáticos, seja necessário que os estudantes se sintam atraídos e que tenham uma linguagem adequada, despertando seu interesse para assim atingir os objetivos pedagógicos determinados pelo professor. Para tanto, como exemplo, faz-se importante que imagens e conceitos sejam associados, com objetivo de possibilitar a aprendizagem, de maneira lúdica e de forma intencional.

Quando os jogos são construídos pelo docente, podem ter distintas funções, destacando, as de avaliar a aprendizagem, o reforço de conceitos, explorar o conhecimento das imagens, perceber e desenvolver habilidades e dificuldades. No momento da operacionalização, é importante também que o jogo pensado e construídos para os alunos, não pareça apenas, uma parte da aula.

Os jogos permitem excelente vivência em grupo; por meio deles a criança aprende a exercitar a liderança, a compartilhar e saber ser liderada. Para que estas habilidades possam surgir de forma espontânea e profícua é necessário que o educador saiba como balanceá-las, fazendo com que as próprias crianças participem de atividades que, de forma muito simples, estabeleçam representações, regras, um sistema de controle e de ajustes. (DOHME, 2003, P.128)

O uso didático no ensino de história é uma estratégia de ensino pertinente no que se refere ao aprendizado dos alunos, pois se apropria dessa metodologia, onde a aprendizagem se dá brincando, possibilitando a busca pelo saber de uma metodologia onde o aluno brinca e ao mesmo tempo aprende, aproveitando o momento de diversão.

O lúdico como estratégia de aprendizado, faz-se necessária para tornar o ensino mais dinâmico e também para que os alunos, participem e assim prestem mais atenção na aula. Dessa forma, a proposta de inserir o lúdico como instrumento de aprendizagem se encaixa, tornando-se interesse dos alunos em tornar o ensino mais prazeroso.

3. METODOLOGIA

Esse estudo será feito a partir de uma pesquisa bibliográfica, onde os escritos sobre o tema ilustraram os questionamentos aqui presentes a fim de elucidar e corroborar com a compreensão sobre a temática.

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

O entendimento acerca da revisão bibliográfica, contribuiu de fato para fundamentar e aprofundar alguns conceitos básicos de análise e conhecimento sobre a pesquisa realizada. “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 1991, p.48).

Foram elencados autores que escrevem sobre o lúdico, ensino de história, a utilização dos jogos e as práticas inovadoras na sala de aula para que pudesse ter como confrontar as ideias que foram colocadas como problematização do tema.

Feita uma análise e reflexão sobre os que os autores colocam com confrontamento das ideias a partir dos saberes que já eram presentes, foi possível estabelecer uma breve relação entre os pontos em estudo e traçar algumas ideias sobre o tema em questão.

A leitura dos exemplares escolhidos foi realizada e os fichamentos foram feitos para que o assunto fosse sistematizado, organizado e compreendido para a devida escrita do trabalho.

4. CONCLUSÃO

Através da realização deste trabalho, foi possível compreender melhor os diversos fatores que fazem com que o ensino através do lúdico, seja uma ferramenta importante para um dos caminhos para uma aprendizagem de qualidade, significativa, criativa e auxiliando uma participação ativa do aluno na construção de conhecimentos.

A preparação de espaços que possibilitam o desenvolvimento da criatividade, que possam transferir o lúdico para as interações com o conteúdo proposto pela escola, e a conscientização de educadores devem caminhar juntas, para que este crescimento aconteça. Estar antenado com as novas possibilidades e deixar de lado a metodologia ultrapassada, e aceitar o novo de maneira construtiva, para que se tenha uma boa ação e uma educação mais interativa.

Contudo, a curiosidade é algo que o ser humano já carrega consigo, são reflexos para que estar por vir, para desenvolver novas habilidades, aprender novas coisas faz parte do desenvolvimento. Tal processo não precisa ser cansativo, não precisa ser passado da mesma

forma, é importante validar-se o primeiro ensino, de forma que o aluno possa interagir no meio que os cercam.

As atividades lúdicas são de fato fatores motivacionais, pois, faz parte da natureza do ser humano, portanto, faz com que alunos de várias idades se sintam mais atraídos com esse tipo de aula, do que através do ensino tradicional, o que utiliza apenas os livros didáticos e a lousa.

A disciplina de história não preenche o lugar de destaque perante o currículo de muitas escolas brasileiras, dessa forma é necessário que o professor esteja disposto a experimentar formas diferentes, de lecionar as suas aulas para que assim possa motivar os alunos e ser um facilitador desse processo de ensino e aprendizagem.

A motivação é um fator indispensável para que a aprendizagem aconteça. Portanto, o professor deve sempre motivar seus alunos, buscando tornar suas aulas diferenciadas, utilizando o lúdico através de jogos e brincadeiras disponíveis, fazendo com que de fato, o conteúdo esteja cada vez mais próximo a sua realidade e dos alunos.

Quando professores e alunos estão motivados promovem um processo de ensino e aprendizagem mais afirmativos, interessante e que faz cumprir seus objetivos, os conteúdos são melhor assimilados e fixados, além de despertar a curiosidade, para que os alunos despertem o interesse em continuar buscando o conhecimento.

Tal motivação surgem através de atividades lúdicas, pois o lúdico como um enfraquecimento da aula tradicional, o que proporciona aos alunos, um interesse em aprender, em participar, o que torna a aprendizagem mais dinâmico. O jogo, as brincadeiras são estratégias metodológicas definida para possibilitar momentos lúdicos durante as aulas, envolvidos no compromisso do conhecimento, buscando garantir a aprendizagem como forma de superar os obstáculos do processo de ensino, no momento que exploram situações de competição, através de situações desafiadoras, rompendo a ideia de uma aula de história tradicional.

Contudo, os jogos tem a função de permitir que o aluno se sinta inserido no contexto histórico, isto é, ele se envolve na temática do jogo, oportunizando lhe, assim, um melhor entendimento do tempo histórico e de parte de sua difícil forma de organização.

A elaboração dos jogos precisam permear por objetivos pedagógicos para o ensino de história. Irão existir os questionamentos que levaram as reflexões sobre as potencialidades educacionais que o jogo proporcionaria aos estudantes, e também de que forma essas

potencialidades tornariam os caminhos da aprendizagem mais simples de percorrer, levando significado aos conceitos e imagens a serem trabalhados em sala de aula.

O jogo pensado pedagogicamente, com o pensamento de ensino e como objetivo de aprendizagem, preparado de maneira que cativa que o manipula e instigue, além da diversão, curiosidade, tornar-se instrumento importantíssimo como material didático, principalmente quando voltado às práticas de sala de aula que prevaleçam a aprendizagem dos estudantes.

Dessa maneira, nota-se a compreensão sobre o fato de que cada estudante aprende de formas diferentes, sendo preciso que, como docente, seja apto de possibilitar a todos os estudantes uma grande quantidade de metodologias possíveis, sendo este o jogo uma metodologia capaz de prover muitas necessidades, pela abundancia de elementos que leva consigo

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 10/07/2021.

ALMEIDA, C. R. S.; DIAS, M. J.; MARTINS, S. E. **Ludicidade na EJA: uma forma diferente de romper desafios**. Belo Horizonte. Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix, 2011.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação - Secretaria de Educação Fundamental - PCN'S: **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, secretaria de educação fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história e geografia**. Brasília. MEC/SEF, 1997.

DAYRELL, Juarez. **A escola como espaço sócio - cultural**. In: DAYRELL, J. (org.). Múltiplos olhares sobre educação e cultura. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1996.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**/ Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996 (coleção Leitura).

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

FONSECA, João José Saraiva Da. **Metodologia da pesquisa científica**. Ceará: Universidade Estadual do Ceará, 2002.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

HARPER, Babette; CECCON, Claudius; OLIVEIRA, Miguel Darcy de. **Cuidado escola! Desigualdade, domesticação e algumas saídas**. 23. ed. São Paulo: Brasiliense, [s.d.].

KARNAL, Leandro. **A história moderna e a sala de aula.** In: _____ (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas.** 6.ed. São Paulo: Contexto, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.** Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, nov. 2010.

NEGRINE, A. **Ludicidade como ciência.** In: SANTOS, Santa Marli (Org.). Ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001.

PEREIRA, Nilton Mullet (Org). **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013