

UNIVERSIDADE BRASIL
ELEMENTOS LÚDICOS NO ENSINO DE HISTÓRIA
Autores: Alex Sandro Tomazini/Cristiano Aparecido Sacon

RESUMO

Disciplina obrigatória no sistema de ensino brasileiro, a História está presente em todas as etapas da educação básica, carregando consigo diversas potencialidades e desafios. Estes últimos são expressos, em grande parte, por um desinteresse dos estudantes pela disciplina, especialmente quando ministrada sob métodos tradicionais de ensino, os quais, muitas vezes, tratam dos assuntos de forma desconexa com a realidade dos educandos, visando à memorização do conteúdo. Como forma de tornar o aprendizado em História mais cativante, proporcionar aos estudantes a interação com o conteúdo, e ainda permitir à visão concreta deste, buscou-se na bibliografia a contribuição que as ferramentas lúdicas, especialmente os jogos, podem apresentar para estes fins.

INTRODUÇÃO

A educação, direito previsto constitucionalmente, estende-se a todos os cidadãos brasileiros, sendo dever do Estado a promoção de ensino básico público, gratuito e de qualidade, contribuindo com a formação cidadã e cognitiva do estudante, bem como prepará-lo para o mercado de trabalho (BRASIL, 1988). Entretanto, é conhecido que, ultimamente, o ensino no país não tem atingido índices satisfatórios. São baixas as taxas de rendimento escolar, expressas principalmente nas disciplinas Língua Portuguesa e Matemática, nas quais, 70,88% e 71,67% dos alunos de ensino médio, respectivamente, possuem nível insuficiente de aprendizado, de acordo com dados do Sistema de Avaliação da Educação Básico (Saeb), do ano de 2017 (BRASIL, 2017).

São muitos os fatores que contribuem para os baixos índices de rendimento escolar, dentre eles está o grande desinteresse por parte dos alunos pela educação escolar, caracterizado pela grande taxa de evasão, a qual chega a 11% do total de alunos em todas as séries do ensino médio, e representa 7,7% no 9º ano do ensino fundamental, ou seja, ao final deste importante ciclo de ensino (BRASIL, 2017).

Os índices alarmantes de baixo aprendizado em Ciências Humanas acabam por refletir em outros campos de conhecimento, uma vez que seus elementos – lingüísticos e operacionais - estão presentes em todas as disciplinas escolares (NEVES, 1998; CHAS, 2016).

A defasagem em leitura de textos, mostrada por 55% dos alunos do 3º ano do ensino fundamental da rede pública (BRASIL, 2017), pode desencadear carências na aprendizagem de História, uma vez que esta disciplina, em sua maior parte, é registrada e transmitida de forma escrita, cabendo ao estudante a interpretação de textos para compreensão completa do conteúdo, permitindo assim a sua contextualização (REDMER, 2006).

Se por um lado, professores queixam-se de estudantes cada vez mais desinteressados e desprovidos da base necessária de outras disciplinas, por outro, os educandos, muitas vezes, requerem aulas mais estimulantes, que apresentem abordagem contextualizada dos conteúdos com o cotidiano e conhecimentos prévios dos estudantes (CAIMI, 2006).

Em vista disto, procurou-se abordar no presente trabalho o uso de metodologia lúdica, principalmente aplicação de jogos, no ensino de História, na premissa de se tratar de uma abordagem diferenciada e prazerosa do conteúdo. Para tal, buscou-se basear em livros, artigos científicos, monografias e trabalhos publicados em congressos, que abordem a temática, bem como relatem experiências na efetivação de métodos lúdicos no ensino de conteúdos históricos. O trabalho se encontra dividido em três partes, nas quais, respectivamente, é discorrido sobre o ensino de História – potencialidades e desafios; o uso de ferramentas lúdicas na transmissão do conteúdo, com especial atenção aos jogos educativos, e por fim a descrição de algumas experiências exitosas com o emprego de jogos no ensino de História.

OBJETIVOS

O desenvolvimento deste trabalho se dá em torno da análise das potencialidades e desafios da disciplina de História para o ensino fundamental, uma das etapas do nível básico de educação. O ensino de História na educação básica pretende compreender o processo do conhecimento histórico, que auxilia o estudante em seu desenvolvimento e prepara para o exercício da cidadania, finalidade assumida pela educação escolar como um todo.

METODOLOGIA

Para esta pesquisa, utilizaremos como metodologia o estudo bibliográfico de livro, revistas e de artigos científicos publicados na plataforma Scielo. Os referenciais teóricos, uma vez compilados, serão lidos, estudados e fichados a fim de confeccionar uma redação clara e

organizada sobre os principais conceitos que embasam o tema gerador. Durante a redação do referencial teórico, lança-se mão da análise qualitativa e crítica sobre as diferentes concepções e entendimentos sobre a ludicidade na disciplina de História. Nesse sentido, procura-se apresentar um texto claro e preciso, que servirá de consulta para diferentes públicos e que trará diferentes reflexões sobre o tema tratado.

DESENVOLVIMENTO

A História, como disciplina curricular, é obrigatória nos anos iniciais e finais do ensino fundamental, bem como por todo o ensino médio (BRASIL, 1996).

Para além de ser uma disciplina responsável somente por auxiliar ao indivíduo olhar ao passado, entender o presente para projetar o futuro, a História, no ensino escolar revela diversas potencialidades, dentre estes, a valorização do patrimônio histórico e cultural (TORRES; SCHIAVON, 2015); a formação de identidade - individual e nacional (BITTENCOURT, 2009); o estímulo ao pensamento crítico, além de fomentar o convívio e o respeito às diversidades (MATHIAS, 2011). Neste sentido, para o ensino de História do Brasil, a Lei de Diretrizes e Bases (BRASIL, 1996), determina que esta deva levar em conta “as contribuições das diferentes culturas e etnias para a formação do povo brasileiro, especialmente das matrizes indígena, africana e européia”. Reforçando tal premissa, em 2008 foi lançada a Lei Federal 11.645, que torna obrigatória a temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena” (BRASIL, 2008).

Quando não administrado de forma enciclopédica, com mero objetivo de memorização de datas e acontecimentos, o ensino em História pode auxiliar no entendimento das pessoas como sujeitos históricos, passando a compreender suas ações na história (SCHIMMIDT, 2004). Ainda, a devida utilização de evidências históricas é capaz de cultivar a preferência pela veracidade e objetividade dos fatos, tal implicação, segundo Lee (2011), representa uma das principais razões e consequências do aprendizado em História.

Diante de tal relevância para a formação dos cidadãos, os docentes de História encontram-se permeados de desafios dentro do sistema de ensino básico e sociedade em geral (SANTOS; FERMIANO 2014).

Não é rara nos relatos dos estudantes a interpretação da História como uma disciplina insignificante, na qual prevalece o “decoreba” de datas e fatos desconexos com suas realidades, estando estes longe de aplicação prática no cotidiano (CAIMI, 2006).

Portanto, os professores possuem a tarefa de elucidar as contribuições do conhecimento da História. Aliada a tal situação, está a grande defasagem em leitura encontrada no sistema público de ensino, na qual somente 13% dos alunos no 3º ano do ensino fundamental apresentam domínio considerado “desejável” em leitura (BRASIL, 2017).

Ademais, o hábito da leitura não está presente de forma consistente na população em geral, segundo dados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, cuja última edição realizada em 2016, revela que 95,5 milhões de pessoas – representando 56% apenas do total - da população estudada podem ser consideradas leitoras de acordo com os critérios estipulados pela pesquisa - leitura integral ou em parte de pelo menos um livro nos três meses anteriores à pesquisa (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2016).

O termo lúdico apresenta ampla abrangência, incluem-se em seu significado as brincadeiras, brinquedos e jogos (ORNELAS, 2002), bem como formas de expressão teatrais e danças. O ato de brincar é inerente à formação do indivíduo, fazendo-se presente ao longo de toda a vida, porém de forma mais intensa na infância. Portanto, são atividades de fundamental importância no desenvolvimento cognitivo e social do ser, como observado por diversos autores renomados, principalmente na área da psicologia e educação (FREUD; 1968; PIAGET, 1978; VYGOTSKY, 1987).

Ao se associarem à prática de ensino, o lúdico desenvolve propósitos mais profundos que apenas proporcionar diversão, (ANTUNES, 2005). Para Froebel (apud ALMEIDA, 2000), no âmbito pedagógico, o lúdico é um recurso potencial para atingir o aprendizado do conteúdo disciplinar pelo aluno, além de desenvolver noções de convívio social, estimular a atividade e autoexpressão. Nas brincadeiras e jogos, o sujeito traz suas próprias interpretações aos fatos, recriando o mundo ao seu redor através da imaginação (MEYER, 2007), característica que possibilita que tais atividades dêem abertura para invenção e produção de novos significados, saberes e práticas (VYGOTSKY, 1987).

De acordo com Freire (1983), “em todo homem existe um ímpeto criador”, para este pensador, ao estimular a capacidade criativa, a educação se torna mais autêntica. Em concordância, para Vygotsky (1987), o ato de brincar representa atividade criadora, intrínseca ao ser humano. Segundo Freud (1968), atividades lúdicas são desempenhadas pelas crianças com entusiasmo, estas se sentem satisfeitas ao brincar e as encaram com seriedade. Logo, tais atividades possibilitam que o aprendizado se dê de forma efetiva e prazerosa (CRUZ, 2009).

Assim, trabalhos têm sido realizados com o intuito de utilizar a ludicidade como fonte de melhoria no processo de ensino aprendizagem, aplicada para diminuir déficits em

disciplinas, muitas vezes tidas como desestimulantes e fora de contexto, como matemática e física (GRANDO, 2000; CRUZ, 2009; SILVA & METTRAU, 2009; LAPA, 2017).

No ensino de História, as ferramentas lúdicas são empregadas como metodologia de exposição do conteúdo programático de forma mais cativante e próximo ao aluno, e assim tornar o aprendizado efetivo (ANTONI, ZALLA, 2013). Ao trabalhar os acontecimentos históricos por meio de jogos, é possível, ao se empreender a imaginação no ato de brincar, inserir o jogador naqueles, proporcionando mesmo que em uma realidade imaginada, a sensação de integrantes na própria história. Neste sentido, Silva, Soares & Souza (2013), afirmam que a ludicidade:

[...] quando usada com fins de avaliação mostra resultados surpreendentes na disciplina de História, uma vez que ela permite discutir a História de maneira acessível aos estudantes, simplificando conceito e possibilitando a visualização da História ao nosso redor, compreendendo seus fatos passados, suas relações com o presente e possibilitando a aproximação acadêmica com o ensino básico no tangente aos seus conteúdos. (SILVA; SOARES; SOUZA, 2013)

Portanto, o uso de jogos no ensino de História é ferramenta que pode apresentar finalidades diversas, proporcionando ao professor a possibilidade de trabalhá-los em revisão de conteúdos, constatações de conhecimentos prévios dos estudantes, na abordagem de conceitos mais elaborados, além de permitir, principalmente, a visualização concreta de conteúdos muitas vezes distantes da realidade do aluno (MEINERZ, 2013).

Os educadores possuem, ainda, uma vantagem ao trabalhar com jogos como método de ensino, estes cada vez mais abordam temas históricos (BELLO, 2013). Acontecimentos como as guerras mundiais e outras guerras locais (*“Medal of Honour”*, *“Call of Duty”*), importantes períodos da história humana – Antiguidade, Idade Média – (*“Age of Empires”*), o período do Renascimento (*“Assassin’s Creed”*), são retratados em jogos. Logo, mesmo que de plano de fundo nas histórias de personagens dentro dos jogos, os estudantes entram em contato com algumas características de assuntos que devem ser abordados nas aulas de História.

Nesta seção serão abordadas algumas experiências significativas em relação ao uso de jogos no ensino aprendizagem de história, relatadas por meio de artigos publicados em periódicos e trabalhos em anais de congresso. Estas serão exibidas pelo nome do trabalho, seguido de citação dos autores, bem como breve resumo da metodologia e dos resultados alcançados.

Neste artigo, os autores formularam e aplicaram um jogo investigativo que retrata o período da Ditadura Civil Militar no Brasil. Trata-se de um jogo de tabuleiro, de cunho

investigativo, cujo objetivo geral é “desenvolver a autonomia do aluno de forma lúdica, por meio de investigação, interpretação e produção histórica, utilizando documentos de diversos segmentos”(CARISSIMI; RADÜNZ, 2017).

Para tal, a missão do jogador é investigar e desvendar diversas situações de pessoas desaparecidas. Ao decorrer do jogo, conforme se avança pelo tabuleiro, documentos são revelados e fazem parte dos vestígios investigativos, com os quais através da leitura e interpretação, auxiliam para que, ao final do jogo, o participante possa argumentar sua posição frente ao caso analisado. Para os autores, “a proposta cria possibilidades para que o aluno perceba o passado através da leitura desses documentos e analise o sentimento de famílias que ainda buscam respostas relativas a seus mortos e desaparecidos” (CARISSIMI; RADÜNZ, 2017).

Os autores supracitados trazem algumas considerações quanto à validação do jogo que desenvolve e aprimora o poder da argumentação, oportuniza a autonomia do educando e permite também que ele se interroge a respeito do mundo que o cerca e da sua própria historicidade.

Ao resolverem os objetivos do jogo, pôde-se perceber que os educandos sentem-se valorizados por fazerem parte à construção do conhecimento. A autoestima e a autonomia dos educandos ao término da proposta seguiram nas aulas seguintes. O respeito em ouvir as ideias dos colegas foi gradativamente observado nas validações da proposta, quando procuram ouvir o que o colega tinha a dizer, com o objetivo de aprimorar, cada vez mais, sua narrativa.

Nesse sentido os educandos conseguem atingir competências específicas preconizadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais no ensino de História (PCNs), como conhecer e respeitar o modo de vida de diferentes grupos sociais, em diversos tempos e espaços, em suas manifestações culturais, econômicas e políticas, e reconhecer diferenças e semelhanças

Esta experiência foi aplicada após os autores terem diagnosticado grande desinteresse de alunos da 6ª série, atual 7º ano do ensino fundamental, pelas aulas de História. Em vista disso, foi elaborado um jogo para abordar a temática da Guerra do Contestado. Após prévia exposição ao tema, com a leitura de dois artigos, os alunos foram apresentados às regras do jogo, este consistiu em um jogo de tabuleiro no qual para que a peça comandada pelo participante avançasse de casa era necessário responder a perguntas sobre a temática. Resultados satisfatórios foram observados ainda na explicação da proposta, em que as autoras ficaram surpresas com o silêncio que persistiu durante a explanação das regras do jogo.

Outras considerações foram feitas após a aplicação do jogo: a organização das crianças em formarem duplas, em encontrarem espaço no chão para todos acomodarem-se e no silêncio só quebrado pelas manifestações de alegria ou descontentamento, foi espantoso o esforço de concentração, a criatividade em responder as questões, a capacidade de argumentação de cada um na defesa de suas respostas.

Este relato trata da aplicação de dois jogos para estudantes do ensino fundamental, como metodologia de ensino e avaliação. O primeiro jogo, intitulado “Roleta Pré-Histórica”, abordou a pré-história e os períodos Neolítico, Paleolítico e Idade dos Metais.

Para tal, foi desenvolvida uma série de perguntas para cada evento histórico, as quais os estudantes deveriam responder de acordo com a indicação de uma roleta, que apontava para o período correspondente da pergunta, pontos eram somados a cada acerto dos estudantes. O outro jogo consistiu-se de um jogo popularmente conhecido como “jogo da velha”, mas que foi adaptado para abordar o tema das populações indígenas. Assim, para que os estudantes pudessem fazer qualquer movimento com as suas peças, deveriam responder a perguntas envolvendo a temática, para completar uma linha com aquelas dentro do tabuleiro.

Quanto às considerações feitas pelos autores em decorrência da aplicação dos jogos:

Durante a aplicação dos dois jogos, que ocorreram em ocasiões diferentes, pudemos perceber avanços com relação à interação dos estudantes uns com os outros, com o professor e com os bolsistas do PIBID, porque até mesmo os educandos mais tímidos conseguiam participar, ou mesmo, manifestar suas emoções.

Consegue-se, portanto, contribuir para um dos objetivos dos Parâmetros Curriculares Nacionais, que é o desenvolvimento do sentimento de confiança em suas capacidades afetivas, de autoconfiança - pois o instante do jogo estimulou alguns a arriscarem respostas e dicas - e ao mesmo tempo, de inter-relação pessoal, aproximando-os uns aos outros e também acercando-nos aos estudantes.

Surpreende e ficam-se extasiados com a união e a agitação dos grupos para encontrar as respostas. Alguns ficavam irritados quando os colegas conversam na leitura das perguntas, o que expõe interesse e atenção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

São notórias as contribuições que a aprendizagem em História pode representar na formação social e crítica dos estudantes. Entretanto, são também notáveis os desafios enfrentados pelos profissionais da educação em abordar fatos há muito ocorridos, de maneira a trazê-los para o contexto atual e mostrá-los relevantes ao indivíduo.

Neste sentido, as ferramentas alternativas de ensino empregadas na disciplina de História possuem o intuito de tornar o processo de ensino mais estimulante para os estudantes, e assim atingir níveis de aprendizado satisfatórios, bem como as habilidades e competências requeridas pelo sistema de ensino brasileiro.

As ferramentas lúdicas, em especial os jogos, se mostram efetivas como metodologias pedagógicas, principalmente no ensino de História. A abordagem do conteúdo através de jogos é um método eficaz de aproximação dos estudantes aos fatos históricos, permitindo que, por meio da imaginação, sintam-se inseridos na construção do conhecimento. Outras noções como respeito, ordem e estratégia, são atingidas com o uso de jogos no ensino, uma vez que regras e condutas específicas devem ser seguidas para o funcionamento pleno da atividade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. M. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 10ª ed. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. **O que o jogo ensina**: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

BELLO, Robson Scarassati. **Sobre História e videogames**: possibilidades de análise teórico-metodológica. In: Simpósio Nacional de História – 2013 – Natal, RN. Anais do Simpósio. Natal, RN. 2013.

BITTENCOURT, Circe M. Fernandes. **Ensino de história**: fundamentos e métodos. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2009.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

_____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, dez. 1996.

_____. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Brasília, DF, mar. 2008.

_____. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Censo escolar. Brasília, DF, 2017.

_____. Ministério da Educação/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (SAEB) – 2017. Brasília, 2017.

CARISSIMI, Laura Bossle; RADÜNZ, Roberto. **Jogos e o ensino de História**. MÉTIS: história & cultura, n.31, v. 16, p. 47-69, jan./jun., 2017.

CAIMI, Flávia Eloisa. **Por que os alunos (não) aprendem História?** Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. Revista Tempo, v. 11, n. 21, p. 17-32, 2006.

CAINELLI, Marlene Rosa. **Jogando e aprendendo**: ensinando história no ensino fundamental. Hist. Ensino, v. 4, p. 77-87, out. 1998.

CRUZ, Jonierson de Araújo da. **O lúdico como estratégia didática**: investigando uma proposta para o ensino de física. In: Simpósio Nacional de Ensino de Física – SNEF, 18., 2009 – Vitória, Es. Anais do Congresso. Vitória, Es. 2009.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 11ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GRANDO, Regina Célia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 122f. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2000.

LAPA, Luis Dionísio Paz. **Ludicidade no ensino de Matemática**. 2017. 96f. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Brasília, Departamento de Matemática, Brasília, 2017.

LEE, Peter. **Por que aprender História?**. Educar em Revista, n. 42, p. 19-42, 2011.

MATHIAS, Carlos Leonardo Kelmer. **O ensino de História no Brasil**: contextualização e abordagem historiográfica. História Unisinos, n.1, v.15, p. 40-49, jan./abr., 2011.

MEINERZ, Carla Beatriz. **Jogar com a História na sala de aula.** In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013, p. 99-117.

ORNELAS, Maysa. **O lúdico na educação:** mais que um jogo de palavras. Brasília: Mimeo, 2002.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

REDMER, Carla Rejane Barz. **A importância da leitura para o ensino de História.** Revista Didática Sistemica, v. 2, p. 11-17, jan./mar., 2006.

SANTOS, Adriane Santarosa; FERMIANO, Maria Belintane. **Ensino de História para o Fundamental 1:** teoria e prática. São Paulo: Editora Contexto. 2016

SCHIMMIDT, Maria Auxiliadora; CAINELLI, Marlene. **Ensinar História.** São Paulo: Editora Sinopse, 2004.

SILVA, Marcelo Márcio da; SOARES, Lúcia Mariane Costa; SOUZA, Lucélia da Silva. **O Lúdico no ensino de História:** a utilização de jogos didáticos no ensino médio. 2013. Disponível em: . Acesso em julho de 2017.

TORRES, Tatiana Carrilho Pastorini; SCHIAVON, Carmem Gessilda Burgert. **Educação Patrimonial e o ensino de História das cidades.** Revista Memore, n. 2, v. 2, p. 52-71, jan./abr., 2015.

VYGOTSKY, LevSemyonovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987