

SEMINA

Revista dos Pós-Graduandos em História - UPF

Artigos Livres

Volume 20 | Número 3 | set-dez/2021

Edição eletrônica

DOI: 10.5335/srph.v20i3.12787

ISSN: 2763-8804

Organização

Jênifer de Brum Palmeiras

Tiara Cristina Pimentel dos Santos

O ensino de História e os jogos pedagógicos:

o desafio de sala de aula

Francisco Pereira Smith Júnior¹  

DOAJ DIRECTORY OF
OPEN ACCESS
JOURNALS

OPEN ACCESS

Google Scholar

Referência

JÚNIOR, Francisco Pereira. O ensino de História e os jogos pedagógicos: o desafio de sala de aula. *Revista Semina*, Passo Fundo, vol. 20, n. 3, p. 60-74, set-dez. 2021. Semestral.

Recebido em: 27/07/2021 | Aprovado em: 30/09/2021 | Publicado em: 28/12/2021

¹ Pós-doutoramento em Estudos Comparados na Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Doutor em Ciências pela Universidade Federal do Pará. Mestre em Letras: Estudos Linguísticos e Estudos Literários pela Universidade Federal do Pará. Professor da Universidade Federal do Pará (UFPA).

O ensino de História e os jogos pedagógicos: o desafio de sala de aula

Resumo

Na atualidade observa-se a necessidade de acrescentar ao ensino tradicionalista maior dinamismo e oferecer oportunidades de aprendizagem conforme a realidade do aluno. No ensino de história não poderia ser diferente uma vez que seus conteúdos auxiliam na formação de um indivíduo crítico e democrático, formador de opinião e capaz de se libertar das alienações implantadas por aqueles que se encontram em camadas “superiores” na sociedade. Este artigo tem como objetivo discutir e analisar “O ensino de história e os diversos jogos pedagógicos” intercalando a função dos jogos no aprendizado de História como proposta de ensino, através de uma revisão bibliográfica, a fim de refletir sobre esses impactos nos dias atuais no desenvolvimento cognitivo e social das crianças que propicia resultados positivos ao estimular os alunos a analisar, sintetizar e manipular conceitos e saberes.

Palavras-chaves: Jogos. Ensino de História. Práticas educacionais.

Teaching History and pedagogical games: the classroom challenge

Abstract

Nowadays, it is necessary to add more dynamism to traditional teaching and offer learning opportunities according to the student's reality. In history teaching, it couldn't be different, since its contents help in the formation of a critical and democratic individual, an opinion maker capable of freeing himself from the alienation implanted by those who are in the "higher" strata of society. This article aims to discuss and analyze "History teaching and the various pedagogical games", interspersing the role of games in the learning of history as a teaching proposal, through a literature review, in order to reflect on these impacts nowadays in the cognitive and social development of children, which provides positive results by stimulating students to analyze, synthesize, and manipulate concepts and knowledge.

Keywords: Games. Teaching History. Educational Practices.

La enseñanza de la Historia y los juegos educativos: el reto del aula

Resumen

Hoy en día, es necesario añadir más dinamismo a la enseñanza tradicional y ofrecer oportunidades de aprendizaje acordes con la realidad del alumno. En la enseñanza de la historia no podía ser diferente, ya que sus contenidos ayudan a la formación de un individuo crítico y democrático, creador de opinión y capaz de liberarse de la alienación implantada por quienes están en capas "superiores" de la sociedad. Este artículo tiene como objetivo discutir y analizar "La enseñanza de la historia y los diversos juegos educativos" intercalando la función de los juegos en el aprendizaje de la historia como una propuesta de enseñanza, a través de una revisión de la literatura con el fin de reflexionar sobre estos impactos hoy en día en el desarrollo cognitivo y social de los niños que proporciona resultados positivos mediante la estimulación de los estudiantes para analizar, sintetizar y manipular conceptos y conocimientos.

Palabras clave: Juegos. Enseñanza de la Historia. Prácticas educativas.

Discutir o ensino de História hoje, como o de outras áreas do conhecimento, passa pelo exercício de se pensar em novas práticas educativas. Os debatedores da pedagogia discutem a importância de uma boa relação entre professores e alunos/educandos, bem como a necessidade de conduzir o discente a pensar e a agir em seu meio. Sabe-se que, muitas vezes, quando os alunos não são estimulados no contexto de sala de aula, o aprendizado se torna algo sem aplicação, sem vivência.

Na área das ciências humanas, em especial na História, buscam-se desenvolver a capacidade reflexiva e crítica acerca do passado, por meio da compreensão das relações econômicas, políticas e sociais, em uma interface com o presente. Dessa maneira, o educando se sente parte do conhecimento produzido em sala de aula. Na busca de um conhecimento significativo, também as práticas pedagógicas precisam de nova leitura das culturas juvenis, nas quais se enquadram os sistemas lúdicos, em especial, os jogos.

Cabe, então, aos professores apresentar novas práticas, potencializando o lúdico no ensino de História. Esse intuito pode ser em parte, atingido com a introdução de jogos nas aulas de História, pois essa atividade oportuniza experimentações pedagógicas de construção do conhecimento, além de permitir novas práticas culturais.

O lúdico vem ocupando um lugar de destaque na sociedade, no sentido de promover a interação entre educando em seu processo de aprendizagem, possibilitando diversão, prazer, satisfação, conhecimento e desenvolvimento. Brincar sempre foi uma atividade, acessível a todo o ser humano de qualquer faixa etária classe social ou condição econômica.

É de suma importância lúdico para o desenvolvimento do educando, pois por meio dessas atividades, manifestam-se ações lúdicas bem significativas que são representativas no seu desenvolvimento, ações que contribui na sua personalidade, na sua aprendizagem cognitiva, social, afetiva e emocional. No entanto é preciso que se tenha delimitados os objetivos das brincadeiras e as mesmas, sejam planejadas de acordo com nível e as especificidades do educando dentro desse contexto de aprendizado é que se indaga a seguinte questão: como o ensino de história e os diversos jogos pedagógicos contribuem na aprendizagem?

Os processos de ensino e de aprendizagem precisam estar envoltos em momentos de ludicidade, pois permitem o caminhar junto da criatividade e da aprendizagem. Contudo, há muitas divergências que permeiam o termo lúdico e resultam em muitas dúvidas para os professores. Com isso, o presente trabalho se divide em capítulos que norteiam as temáticas lúdicas no ensino de história, a importância dos jogos, seus desafios e possibilidades, como

também a metodologia apresentada para coleta de dados, gerando assim discussão e resultados sobre o mesmo.

O lúdico no ensino de história: o jogo como método de ensino mediador

Diversas são as motivações para construir jogos no Ensino de História. Aqui destacarei o aprimoramento da capacidade de escolha, tanto no caso do docente criador de jogos, quanto no feito de propostas em que os alunos são co-autores dos objetos lúdicos de aprendizagem. Fernando Savater (2004) dedicou-se ao estudo da importância da escolha, argumentando que o homem é um ser caracterizado pela ação e pela interação. Na medida em que age em função da realidade, num movimento dinâmico, ativa a própria realidade. Não há escolha, é preciso agir, a opção está em como e quando executar a ação. Tal opção acontece em um quadro de fatalidades que na maioria das vezes se impõe a nós, sendo o acaso a combinação da incerteza e da fatalidade que nos estimula a agir. Nossas atitudes e escolhas estão relacionadas com o quadro social em que nos encontramos e constituem o drama cotidiano da arte de viver.

Não há ciência de viver, definida por axiomas e leis universalmente válidas que se possam aplicar com o mesmo resultado no retiro experimental de um laboratório e na rua ou na selva, mas apenas uma arte em que se justapõem tradições memoráveis, fragmentos de códigos antigos, regras práticas de comportamento e a desesperada inspiração de esperança, e a partir da qual se atua quando surge a oportunidade (SAVATER, 2004, p. 61).

Através do lúdico e de novas metodologias é possível despertar o interesse do aluno, para que se torne sujeito de suas ações, participando de construções coletivas, resgatando sua auto-estima, valorizando suas criações e pensando no todo como uma maneira de soma ao seu crescimento interior, além de facilitar sua aprendizagem.

A utilização de jogos como ferramenta pedagógica no ensino de História tem sido cada vez mais frequente na escola básica. Duas razões se destacam nesse contexto: em primeiro lugar, o fato de que há uma série significativa de jogos que abordam temáticas históricas, aproximando a historicidade das realidades dos alunos; em segundo, o grande apelo dos jogos sejam eles de computador, tabuleiro, e outros mais a necessidade de pensar formas lúdicas de se ensinar História.

Em uma época em que a comunicação e o envolvimento parecem ser cada vez mais difíceis em salas de aula, a introdução do jogo, bem como de diversas outras experiências das culturas juvenis, pode significar um convite a uma nova dinâmica, que possa fazer com

que o tempo da aula coincida com o tempo dos alunos, isto é, que a duração da aula simpatize com a duração dos mesmos. Dessa forma, o jogo deixa de ser apenas entretenimento e transforma a sala de aula em um espaço de envolvimento, criação e aprendizagem.

Ao experimentarmos o jogo como prática potencializadora dos processos de ensino e aprendizagem do conhecimento histórico reconheceu que o encantamento e a estética devem compor nosso universo de proposição como professores. Para Santos (2001), “o prazer é marca estética do novo senso comum” (p. 114) e, nesse contexto, a ciência, assim como a vida em sociedade, é tensionada a construir novas práticas culturais, interagindo numa perspectiva dialógica com o senso comum.

No caso específico do jogar em sala de aula, defender o tipo de interação dialógica, tanto do ponto de vista discursivo quanto do ponto de vista social. O professor é convidado a desenvolver a habilidade de construir jogos em que as práticas de diálogo intelectual e afetivo são fundamentais. Nesse processo o professor faz escolhas, adapta, cria, recorta, tanto formas de jogar, quanto conteúdos para o jogo, convencido da ideia de que pesquisa e docência podem alimentar-se mutuamente.

Escolher, criar, pensar, fazer amigos e inimigos, cooperar, desenvolver habilidades, construir conceitos e conhecimentos, interagir socialmente e discursivamente, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos, manter tradições, são alguns motivos que nos fazem defender a criação de situações didáticas em que o jogo seja central no desenvolvimento da criança e no Ensino da História. Ele, porém, não se encerra em si mesmo. Faz parte de um processo de planejamento que pode prever desde exposições argumentativas do professor sobre o conteúdo do jogo, até pesquisas dos estudantes, sempre com o pressuposto de que a intervenção do professor como mediador é fundamental.

Outro ponto essencial em um jogo é que este comporte o elemento da liberdade e da diversão, uma vez que jogar é coisa que não se repete de forma produtiva, porque tem o componente do acaso, da escolha, indissociável do sujeito que joga.

Um brinquedo, uma brincadeira, um jogo, é tanto melhor quanto mais engendra mistério e oportuniza a ação (física ou mental). Assim, as condições em que é possível brincar são aquelas em que o indivíduo que brinca é sujeito da brincadeira, e não mero espectador, passivo, como também é provocado, desafiado. A rigor, nenhum brinquedo ou jogo pode ser assim designado sem a ação de quem brinca. Está condenado a ser apenas um objeto qualquer enquanto não for “jogado”. O que faz um brinquedo ser brinquedo é a ação de quem brinca (FORTUNA, 2004, p.3).

De acordo com PIAGET apud BRENELLI (1996), através dos jogos ou brincadeiras, a criança assimila ou interpreta a realidade a si própria, conferindo dessa forma à atividade lúdica um valor educacional muito grande. Nesta perspectiva, sugere que a escola possibilite

à criança situações de aprendizagem mediadas dos jogos para que ela assimile as realidades intelectuais, e estas não permaneçam exteriores à sua inteligência.

A resistência dos alunos referente aos conteúdos disciplinares se dar pela maneira que é ensinado, baseando-se ainda na repetição dos conteúdos, tornando-se assim, cansativo e fazendo com que o professor não consiga prender a atenção de seus alunos.

Com a aplicação de novas metodologias e do lúdico é possível despertar no aluno o interesse, fazendo com que haja uma maior participação em construções coletivas, valorizando e estimulando sua participação nas aulas. Salienta-se que os professores de História com formação conservadora tendem a ter dificuldades em repassar os conteúdos de uma forma dinâmica, que possibilitaria uma aprendizagem sólida, prazerosa e construída pelos próprios alunos.

Segundo Schmidt, há uma década a relação entre a formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula já era pauta de encontros, congressos e seminários. “Nessas discussões estava presente a necessidade de serem realizadas mudanças, com o objetivo de se superar o ensino tradicional de História” (SHMIDT, 2005, p. 54).

Constata-se, que essa preocupação já vem afligindo os professores da disciplina há certo tempo, pois nada mais difícil que conciliar teoria com prática. Apesar do avanço tecnológico desse século, o ensino de História tem se baseado ainda na repetição enfadonha dos conteúdos, tornando-se monótono e cansativo de tal maneira que o professor não consegue prender a atenção de seus alunos.

Desta forma, verifica-se uma necessidade premente de repensar o ensino de História. Assim, o que se procura uma prática docente que se distancie da imagem do “professor-enciclopédia”, favorecendo a de um “professor-consultor”, que contribua para a construção do conhecimento de seus alunos em sala de aula. O professor fornecendo subsídios para a construção do conhecimento e ensinando o aluno a raciocinar de forma questionadora e problematizadora, o leva à busca de soluções, levando-o a participarem ativamente das aulas, deixando de ser um mero expectador para tornar se ator do conteúdo que lhe é repassado, criando e aprendendo de uma forma autônoma.

Embora o ensino dos conteúdos de História seja, em muitos casos, permeado por práticas expositivas e laudatórias, comumente acompanhadas de mapas obsoletos, pois já sofreram inúmeras alterações, e aulas que não trazem significação para o aluno, resultando em uma aprendizagem rasa, cabe aos docentes da escola contemporânea, planejar suas aulas de forma mais dinâmica, com práticas que despertem o interesse dos estudantes em aprender. Isso só ocorre quando as práticas trazem consigo significado e permitem ao estudante uma aprendizagem significativa.

O ensino da história: desafios e possibilidades

A utilização de jogos em sala de aula, no ensino de História, tem sido objeto de discussão nos Mestrados Profissionais vinculados a área, no Brasil. Partindo da constatação de que esse recurso pedagógico é usado de forma muito limitada, os pesquisadores têm procurado não só debater o tema como propor jogos para o ensino de História.

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 “fazerhistórico” 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 aulas de História, assim como ocorre em aulas de Arte e de Educação Física, devem desencadear espaços de criação e de liberdade para construir a aprendizagem. Para que isso seja possível, é preciso repensar as práticas docentes, o que inclui revisitar as metodologias empregadas em sala de aula, buscando compreender se são eficientes para a construção ou não do conhecimento histórico.

Assim, “criar condições para a aprendizagem é a base para desenvolver um vínculo com o conhecimento” (GIL; ALMEIDA, 2012, p. 14). Dito isso, é importante considerar o papel mediador atribuído ao professor, que, ao planejar suas aulas de História, pode reforçar certos estigmas ligados ao ensino, ou desconstruí-los, como o de que decorar é aprender, ou que há apenas uma versão correta dos fatos.

Sendo assim, “uma determinada atividade na aula de História tem chances de oportunizar aprendizagens significativas ao aluno se nela estiver colocada uma clara preocupação em operar com conceitos e nomeações.” (SEFFNER, 2013, p. 55).

Para tal, é preciso evitar aulas de caráter transmissivo e cumulativo, ou seja, a ênfase em muito conteúdo sem compreensão, e passar para estratégias pedagógicas de alto impacto, trazendo por meio dos jogos, por exemplo, outra dinâmica para o conceito aprendizagem.

A aprendizagem só acontece por meio da interação, o que implica, portanto, em vivências que tragam significados que levem à aquisição do conhecimento. Conhecimento, este, que se dará por diversas e diferentes maneiras, ou seja, não se trata de algo linear ou contínuo.

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, portanto, necessário que tenhamos o cuidado em perceber de que maneira o estudante constrói seu conhecimento, neste caso específico, o conhecimento histórico, pois essa forma de construir está diretamente ligada com a maneira com que ele o recebe e o articula, e todo esse processo é parte de um trabalho baseado na relação entre professor, aluno, objeto e realidade. E, então, o recebimento e a articulação desse conhecimento histórico resultarão no domínio do conteúdo, ou seja, na sua aprendizagem (LITZ, 2009, texto digital).

Inúmeras estratégias podem resultar em aprendizagem na aula de História. No entanto, neste trabalho será analisada apenas uma estratégia pedagógica, entre tantas outras possíveis a do jogo. “Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento” (PEREIRA, 2013, p. 19).

Com isso, a interação professora aluno será facilitada, oportunizando ao professor o resgate da sua imagem e a promoção da sua realização pessoal, através dos resultados obtidos, o que sempre lhe permitirá uma autoavaliação. Cabe ao professor de história, portanto, a responsabilidade de ensinar o aluno a perceber e valorizar pontos de vistas diferenciados. Com a ajuda do professor, o aluno tem que conseguir levantar problemas, inseri-los num conjunto amplo de outros problemas, transformando cada aula de história temas em problemáticas.

A importância dos jogos lúdicos

A história nos ensina durante os anos as diversas lutas para assegurar ao ser humano melhorias e condições igualitárias para sobreviver, uma dessas lutas foram relacionados ao critério educacional totalitário as nossas crianças. No Brasil o acesso gratuito à escola conforme nossa Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu artigo nº 205, diz que: “A Educação é um direito de todos e dever do Estado [...]”. É condição indispensável para a garantia dessa premissa constitucional e para que se complete na totalidade do seu sentido, deve estar acompanhada de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

As aulas muitas vezes, tornam-se meras repetições de exercícios educativos, ficando a aula monótona e como consequência vazia, procura-se a solução com a utilização dos jogos para despertar na criança o interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade.

Vivemos uma época em que a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, mas as atividades lúdicas não podem ser esquecidas no cotidiano escolar; porque a alternativa de trabalhar de maneira lúdica em sala de aula é muito atraente e educativa.

De acordo com RONCA (1989, p. 27) “O movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência”.

Percebemos desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brincar, é o caminho pelo qual as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

Para VIGOTSKY (1989, p.84) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias, surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Verificamos, portanto que as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, ou seja, são leituras de um mundo que ela já conhece, onde as palavras dialogam com a própria necessidade de existir. Assim, as crianças demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo ao seu redor e como gostaria que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, se expressa na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

Refiro-me a que a leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele. Na proposta a que me referi acima, este movimento do mundo à palavra e da palavra ao mundo está sempre presente. Movimento em que a palavra dita flui do mundo mesmo através da leitura que dele fazemos. De alguma maneira, porém, podemos ir mais longe e dizer que a leitura da palavra não é apenas precedida pela leitura do mundo mas por uma certa forma de “escrevê-lo” ou de “reescreve-lo”, quer dizer, de transformá-lo através de nossa prática consciente.(FREIRE, 1989 p.13)

E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto “O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo

pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (1994, p. 13).

Portanto, o papel do educador será propiciar a utilização dos jogos e brincadeiras de tal forma que possibilite ao educador descobrir, vivenciar, modificar e criar as regras e acompanhar o educando durante a prática da atividade mediando às situações, facilitando sua integração ao ambiente e participando do mesmo como elemento estimulado em todas as oportunidades cuidando para que tudo esteja em harmonia.

A ludicidade é importante para o ser humano em qualquer idade, então, propiciar situações com jogos é garantir prazer, desafio e melhor desempenho dos alunos em diversas áreas do conhecimento.

Metodologia

O artigo presente possui como inquietação a seguinte indagação: como os jogos podem contribuir no desenvolvimento dos alunos relacionados aos conceitos da história e da educação? Assim, as concepções metodológicas deste estudo se baseiam em uma busca bibliográfica, dentro da literatura específica existente, na qual foram usadas as técnicas de coleta de dados através de referências teóricas encontradas em livros, revistas, artigos, e literaturas afins, com o objetivo de conhecer e analisar as contribuições sobre determinado assunto, os efeitos maléficos e benéficos.

O estudo apresenta um caráter descritivo, bibliográfico, o que segundo Gil (2006), a pesquisa bibliográfica desenvolve-se a partir da resolução de um problema, através de referências teóricas encontradas em livros, revistas, artigos, e literaturas afins, com o objetivo de conhecer e analisar as contribuições sobre determinado assunto.

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas. (LAKATOS E MARCONI, 2003, p. 183)

Segundo Prestes (2003) as pesquisas bibliográficas podem servir de base para reflexões e, sobretudo com um desenvolvimento de ações futuras, colaborando, para o desenvolvimento de pensamentos e novas perspectivas sobre problemáticas, permanecendo como principal contribuição.

A abordagem metodológica da pesquisa consiste em tratar as informações de forma qualitativa na intenção de observar os aspectos epistemológicos através de um debate bibliográfico sobre o tema que originando a realização de reflexões a partir de leituras de livros, artigos científicos e pesquisas em sites da internet, tornando-se uma pesquisa de revisão bibliográfica de abordagem qualitativa.

Para Severino (2007, p. 119) são várias metodologias de pesquisa que podem adotar uma abordagem qualitativa, modo de dizer que faz referência mais a seus fundamentos epistemológicos do que propriamente a especificidades metodológicas.

Resultados e discussão

A todo o momento o ser humano está se desenvolvendo e descobrindo coisas novas, pois ele vive em sociedade e de acordo com o meio o qual está inserido e pelo domínio sobre o meio em que vive ele faz novas descobertas, o ser humano descobre aprende e apropria-se de novos conhecimentos, desde os mais simples aos mais complexos, desse modo ele garante sua integração à sociedade e sobrevivência como indivíduo participativo, criativo e crítico. Essa busca de novos conhecimentos de apropriação é conhecida como educação, e ela só existem em contato com outras pessoas.

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto. Ao ensaiar escrever sobre a importância do ato de ler, eu me senti levado - e até gostosamente - a "reler" momentos fundamentais de minha prática, guardados na memória, desde as experiências mais remotas de minha infância, de minha adolescência, de minha mocidade, em que a compreensão crítica da importância do ato de ler se veio em mim constituindo. (FREIRE, 1989, p.9)

O processo de ensino aprendizagem vai muito além, do ato de ensino a ler e escrever, é necessário proporcionar ao educando diferentes oportunidades de aprendizagem, que variam de acordo com a necessidade da realidade, então pensar em um planejamento de práticas educativas é preciso primeiramente conhecer a realidade da clientela, ou seja, conhecer a realidade dos alunos, principalmente em no contexto histórico, verificar seus conhecimentos prévios, mediante aos vários conteúdos e informação a serem desenvolvimentos durante as aulas.

Deste modo, ensinar e aprender não devem ser restrito ao ato de produção de conhecimento acerca do cognitivo, deve se estender a todos os aspectos, em que o sujeito se faz.

Por que não discutir com os alunos a realidade concreta a que se deva associar a indisciplina cujo conteúdo de ensinar, a realidade agressiva em que a violência é constante a convivência das pessoas é muito maior com a morte do que com a vida? Por que não estabelecer uma “intimidade” entre os saberes curriculares fundamental aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos? (FREIRE, 1995, p.30).

Deste modo, é de suma importância que os ambientes escolares estejam voltados para uma prática de ensino que vá além dos muros das escolas, ou seja, ultrapasse os ambientes escolares e agem em todos os ambientes em que o sujeito se presente, só a aprendizagem terá significado.

Ressalta-se também que qualquer forma de aprendizagem deve partir da realidade do aluno e que reflita sobre os impactos dos valores do mundo a sua volta, a partir dessa reflexão, será possível à articulação de práticas educativas em que o aprendiz, ou seja, o educando seja valorizado na sua totalidade, pois o mesmo e o centro do processo ensino-aprendizado, ou seja, a prática pedagógica deve leva em consideração o educando e suas especificidades.

Se faz preciso, então, enfatizar a atividade prática na realidade concreta (atividade a que nunca falta uma dimensão técnica, por isso, intelectual, ²⁰ por mais simples que seja) como geradora de saber. O ato de estudar, de caráter social e não apenas individual, se dá aí também, independentemente de estarem seus sujeitos conscientes disto ou não. No fundo, o ato de estudar, enquanto ato curioso do sujeito diante do mundo, é expressão da forma de estar sendo dos seres humanos, como seres sociais, históricos, seres fazedores, transformadores, que não apenas sabem, mas sabem que sabem (FREIRE, 1989, p.33)

Portanto chegamos em um resultado que os educandos apresentam uma maneira particular de se adaptar e de se apropriar de informações da realidade devido seu estado natural de curiosidade e interesse, buscando sempre apreender os objetos e como funcionam, instrui-se também pela imitação das situações cotidianas, estando sempre preparadas a receberem informação dos ambientes que estão expostos, veem tudo com uma simplicidade, pois elas apreendem observando, tocando, se envolvendo, provando, chorando, sorrindo, dobrando e até mesmo quando quebra algo há uma aprendizagem, se arriscam sem medo rumo ao desconhecido, estando sempre posta a uma nova situação de aprendizagem, e o lúdico se faz muito importante dentro desse processo de aprendizagem.

Considerações finais

De maneira geral, consideramos que a utilização dos jogos nas aulas de história pode trazer resultados muito satisfatórios. Ao imitar o cotidiano, mas dissociar-se inteiramente dele, o jogo cria espaços para a criatividade, para a imaginação e para a comparação com outras realidades históricas e modos de vida de outros povos. É uma atividade que requer a destreza, a concentração, a intuição, a cooperação, estimula a competição criando a sensação de um espaço livre de regras e de imposições.

Esta adesão torna a ação pedagógica possível, faz com que professores e alunos envolvidos no mesmo projeto, na mesma sintonia falem a mesma linguagem, aquela estabelecida pelas regras do jogo. Dessa forma, os alunos passam há ter um maior interesse sobre as discussões relacionadas ao campo do saber histórico, não no intuito de se tornarem pequenos historiadores, mas de se enxergarem enquanto sujeitos históricos.

O novo currículo adotado por muitas faculdades aumentou o número de disciplinas cujas ementas englobam os elementos para a compreensão dos fundamentos teóricos do lúdico, assim como o seu papel no desenvolvimento do ser humano e as implicações para a prática educativa, buscando considerar a possibilidade de uma educação voltada a formação nos aspectos: éticos, cognitivos, afetivos, estéticos, corporais e sociais atentando para a importância do prazer, da alegria nos mais variados espaços e tempos.

Mas para que isso se desenvolva realmente, cabe ao educador a tarefa de alimentar o imaginário dos seus alunos, de forma que as atividades as enriqueçam, fazendo com que se tornem no decorrer dos dias mais complexas.

Há também necessidade da escola construir um projeto de letramento escolar em que o professor de História promova o ensino com base na interdisciplinaridade, em que haja um diálogo entre todas as áreas, para que a partir do uso de jogos exista a solução de problemas que contemple o aprendizado nas suas mais variadas áreas.

os projetos de letramento representam “um conjunto de atividades que se origina de um interesse real na vida dos alunos e cuja realização envolve o uso da escrita, isto é, a leitura de textos que, de fato, circulam na sociedade e a produção de textos que serão lidos, em um trabalho coletivo de alunos e professor, cada um segundo sua capacidade”. O texto e, portanto, a atividade linguístico-discursiva é central no projeto de letramento, daí seu diferencial se comparado com outros tipos de projetos didáticos (KLEIMAN, 2012, p. 29.)

Cabe a escola estipular no Projeto Político Pedagógico que o planejamento precisa explicitar os conceitos a serem desenvolvidos de acordo com os interesses dos alunos, estipulando os conteúdos que serão trabalhados em todas as disciplinas e as expectativas em relação aos alunos e a si próprio. Somente a partir deste planejamento coletivo entre

professor/escola/aluno é que o desenvolvimento será pleno e os objetivos alcançados. O brincar do aluno não pode ser considerado somente uma brincadeira ou uma atividade complementar, mas um complemento ao trabalho desenvolvido pelas formas tradicionais de ensino deve ser um mecanismo de incentivo, buscando que o ensinar se torne mais prazeroso e instigante.

Referências

- BRENELLI, R. P. **O Jogo Como Espaço Para Pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brincando, aprendendo e desenvolvendo o pensamento matemático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- FREIRE, Paulo **“Pedagogia do oprimido”**, 17^o ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- _____. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam** / Paulo Freire. – São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.
- FORTUNA, T. R. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. (org.) **Escola e sala de aula: mitos e ritos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.
- _____. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência**. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- _____. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência**. São Paulo: Cortez, 2001.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5^a ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- KLEIMAN, B. ÂNGELA. EJA e o ensino da língua materna: relevância dos projetos de letramento. **EJA EM DEBATE**, Florianópolis, vol. 1, n. 1. nov. 2012.
- NEGRINI, Airtor. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil, simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994
- PERES F.; MOREIRA, J. C.; DUBOIS, G. S. Agrotóxicos, saúde e ambiente: uma introdução ao tema. In: PERES, F.; MOREIRA, J. C. (orgs.). **É veneno ou é remédio? Agrotóxicos, saúde e ambiente**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2003. p. 21-41
- RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.
- SANTOS, Boaventura Sousa. **Um Discurso Sobre as Ciências**. Lisboa: Afrontamento, 1999.
- SAVATER, Fernando. **A Importância da Escolha**. São Paulo: Ed. Planeta do Brasil, 2004.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23^a ed. revisada e atualizada. São Paulo: Cortez, 2007.
- STEINER, George. **Lições dos mestres**. Rio de Janeiro: Record, 2010.
- VYGOTSKY, Levy. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- _____. **A formação social da mente**. 6^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.