

A ludicidade como recurso didático pedagógico na aula de História:

possibilidades

Por Andressa de Rodrigues Flores¹, Deise de Siqueira Pötter² e Janaina Souza Teixeira³

Resumo

O propósito desta comunicação é apresentar atividades lúdicas desenvolvidas por meio de intervenções em aulas do ensino fundamental, pelos bolsistas do programa institucional de iniciação à docência (PIBID) do subprojeto história, do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA) em parceria com a Escola Estadual de Ed. Básica Augusto Ruschi. Destaca-se que as intervenções foram realizadas por meio de monitoria, com a colaboração dos bolsistas e orientação da professora regente. Esta comunicação também visa refletir acerca do ensino de história e dos meios de aprendizado e fixação do conteúdo para com os educandos. A atividade de monitoria desenvolvida pelo PIBID visa auxiliar a professora regente no planejamento e execução das atividades em aula, bem como aproximar os bolsistas PIBID a realidade escolar, referente à prática docente. Para um entendimento correto acerca da disciplina, o educando deve primeiramente entender os conceitos básicos do conteúdo e, sua fixação pode ser feita através de atividades descontraídas. Diferentemente da velha metodologia de estudo que engloba ler e reler várias vezes determinado conteúdo, a fim de decorá-lo torna o aprendizado um tanto monótono, como se o aluno tivesse obrigação de saber apenas por saber. O ensino de forma lúdica torna o aprendizado do aluno mais instigante, deixando para trás a decoreba e dando lugar ao pensamento crítico e consciente.

Palavras-chave: Educação, jogos didáticos, ludicidade, PIBID

Abstract

The purpose of this communication is to present recreational activities through interventions in classes of elementary school, the fellows institutional initiation program teaching (PIBID) history subproject, the Franciscan University Center (UNIFRA) in partnership with the State School of Ed. Basic Augusto Ruschi. It is noteworthy that the interventions were carried out through monitoring, with the collaboration of scholars and guidance of conductor teacher. This communication also aims to reflect about history teaching and learning means and respect of the contents toward educating. The monitoring activity developed by PIBID aims to assist the regent teacher in the planning and execution of activities in class, as well as approaching the PIBID scholars to school reality, referring to teaching. For a correct understanding about the course, the student must first understand the basics of the content and its price may be fixed by unrelaxed. Differently activities of the old study methodology that encompasses read and reread several times given content in order to memorizing it makes learning somewhat monotonous, as if the student had obligation to know just by knowing. Teaching in a playful manner makes learning the most exciting student, leaving behind the rote and giving way to the critical and conscious thought.

Keywords: Education, educational games, playfulness, PIBID

¹Acadêmica do curso de História e bolsista PIBID – Centro Universitário Franciscano.

²Acadêmica do curso de História e bolsista PIBID – Centro Universitário Franciscano.

³Professora coordenadora do subprojeto PIBID História – Centro Universitário Franciscano.

Introdução

O presente trabalho pretende expor de forma geral as atividades dinâmicas desenvolvidas por cinco bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à docência (PIBID) do subprojeto história do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA) em parceria com a Escola Estadual de Educação Básica Augusto Ruschi, a qual tem como supervisora a professora Jucemara Rossato⁴, regente nas turmas do ensino fundamental. A Escola Augusto Ruschi está localizada no Bairro Santa Marta, na cidade de Santa Maria-RS e conta com grande apoio da comunidades e programas como o PIBID, Mais Educação e a Escola Aberta.

As atividades de monitoria desenvolvidas pelo PIBID visam auxiliar a professora regente no planejamento e execução das atividades em aula, bem como aproximar os bolsistas PIBID da realidade escolar. Neste sentido, os bolsistas elaboraram atividades lúdicas utilizando recursos didáticos para contribuir e facilitar na aprendizagem dos alunos. Estas intervenções em aula possuem em comum, o objetivo de dar um norte diferente aos alunos, pois para aprender um conteúdo não precisa necessariamente se deter a ler e reler várias vezes até decorar. Para uma melhor compreensão acerca da disciplina, o educando precisa primeiramente entender os conceitos básicos do conteúdo e, sua fixação pode ser feita através de atividades prazerosas.

O trabalho do professor não é somente transmitir conhecimento aos alunos e incentivá-los a pensar por si próprios, mas também a questionar os acontecimentos que os rodeiam e principalmente a desenvolver meios de fixação do conteúdo e que desenvolva o raciocínio lógico. Foi pensando em auxiliar os alunos no processo de aprendizagem que a professora supervisora e os bolsistas PIBID do subprojeto HISTÓRIA/UNIFRA desenvolveram algumas atividades no decorrer do ano letivo de 2015 com ênfase na ludicidade.

Para desenvolver este trabalho de cunho qualitativo, optou-se por trabalhar com as obras citadas de Celso Antunes, buscando assim um respaldo teórico para as ideias abordadas durante o trabalho, que busca conciliar a teoria com a prática, sobre as novas metodologias em aula, assim como ressaltar a importância da ludicidade em aula.

Entre os tópicos destacados no trabalho estão o uso da ludicidade em aula, refletindo sobre o que é ludicidade, como trabalhar ludicamente em aula, dando maior ênfase aos jogos didáticos em aula e seus objetivos. Além disso, o

4 Professora Supervisora do subprojeto PIBID História na Escola Augusto Ruschi.

trabalho abordara a importância do uso dos jogos para a construção das relações interpessoais em aula, bem como para promover o autoconhecimento do aluno.

Nas considerações finais deste artigo, salienta-se a importância do uso da ludicidade em aula, com intuito de formar cidadãos conscientes e críticos, capazes de questionar e refletir por conta própria. Assim como, a importância do estágio como momento de aprendizado para ambas as partes – aluno e professor.

A Ludicidade

Atualmente é grande o debate sobre novos métodos envolvendo a educação e suas práticas em aula. São de suma urgência mudanças no ensino, nos métodos de aula. Neste sentido, a ludicidade como tema motivador de discussões está em voga, são muitos os autores que reforçam a importância do lúdico em aula, assim como, a importância dos jogos didáticos para o desenvolvimento das relações interpessoais, como afirma Celso Antunes, em suas reflexões.

O silêncio, quadro e giz não podem imperar em pleno século XXI, nas salas de aula, como o método único de ministrar uma aula. Desta maneira os alunos não aprenderão e/ou desenvolverão praticamente nada e somente estarão em sala de aula de corpo presente, esperando ansioso chegar o horário da saída do ambiente escolar, para finalmente ficar livre.

No parágrafo anterior, em dois momentos foi usada a expressão “sala de aula”, porém no decorrer do artigo usaremos apenas a expressão “aula”, pois isso nos permite visualizar as aulas em vários ambientes, dentro ou fora do espaço escolar. Permitido aos alunos, momentos de aprendizagem, autoconhecimento e reflexão.

Pensando nisso, para obtermos um ensino diferenciado e prazeroso precisamos de mudanças nas técnicas utilizadas no ensino. Precisamos urgentemente cativar e envolver nossos alunos. Neste sentido, Luckesi (2000), discorre sobre a ludicidade e sua excelência como técnica didática:

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Esta-

mos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis.
(LUCKESI, 2000, p. 43).

Isso em aula significa, que nossos alunos estariam participando das atividades propostas de “corpo e alma” como dizem popularmente. Através de formas de apresentações diferenciadas dos conteúdos curriculares, sendo assim, formas lúdicas, conseguiríamos cativar os alunos, ou seja, com propostas lúdicas, os professores, além de poder compartilhar seus conhecimentos específicos na disciplina ministrada, teria a oportunidade de vivenciar com os alunos, momentos de satisfação e alegria, momentos de troca de aprendizagens.

Como já sabemos os alunos não são “tabulas rasas” como o ensino dizia, os mesmos, tem conhecimentos e os professores por sua vez, não são os donos da verdade, havendo assim, sempre algo novo à ser aprendido por ambos. É essencial que o professor tome como ponto de partida de suas aulas, o conhecimento prévio dos alunos, pois assim guiando-se pelo o que os educandos sabem, fica mais acessível o desenvolvimento das aulas e abre mais espaço para possíveis questionamentos ou até mesmo corrigir algo que ficou mal compreendido pelo aluno.

Momento de reflexão, debate, conversa, revisão, alegria, criatividade, inspiração, diversão, conhecimento, pesquisa. Momentos que uma aula tradicional não proporcionaria com tamanha facilidade e leveza, contando com a participação da maioria da turma, como é o caso das atividades lúdicas, onde praticamente todos da turma se envolvem na atividade.

Mas afinal, o que é ludicidade? Segundo o Dicionário inFormal, a ludicidade é a:

Forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico (ensinar e aprender se divertindo). O lúdico está em todas as atividades que despertam o prazer. (Dicionário inFormal, SP, 2012).

Percebe-se a partir da definição de ludicidade, uma aula diferente, envolvendo a música, como meio condutor de aprendizagem. Quem escreveu a música, ou seja, quem é o seu autor? Em qual período histórico a mesma foi composta e sobre o que a música se refere? Perguntas que podem gerar discussões e debates em aula.

Um exemplo de música a ser trabalhada em aula, no caso da disciplina História, é a música do cantor e compositor Geraldo Vandré, ‘*Pra não dizer que não falei de flores*’. A música composta fazia denúncias ao momento histórico vivenciado no país. A mesma foi usada como hino durante as marchas pelas ruas, no período da Ditadura Militar.

A música pode ser ouvida em aula, interpretada pelos alunos em forma de peça teatral, dançada, debatida em rodas de debate, paródias podem ser feitas a partir da música, enfim, o uso da música em aula, abre um leque de opções de aulas lúdicas, aulas prazerosas para ambas as partes.

Através da ludicidade, o professor consegue em sua maioria atingir seus objetivos, pois conciliando as atividades lúdicas, o professor consegue trabalhar os conteúdos, desenvolver habilidades e competências em seus alunos, bem como trabalhar as questões de relações interpessoais. Questão essa de suma importância neste período de grandes incidências de bullying nas escolas, muitos com finais trágicos.

Para desenvolver esta reflexão neste artigo, optou-se, pelos jogos didáticos em aula, pois segundo Monalisa Lisboa, “o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa”, neste sentido corroborando com a afirmação feita na página anterior por Luckesi, quando o mesmo afirma que o aluno ao praticar uma atividade lúdica, o mesmo participa plenamente, estando realmente atento e envolvido com o que se passa naquela aula.

Os jogos como recurso didático

É necessário propor inovações no ensino e na aprendizagem do ensino de história do ensino fundamental. Celso Antunes (1998) nos traz a importância de jogos, pois a aprendizagem pode acontecer através das brincadeiras. As aulas com um suporte lúdico aumentam a motivação dos alunos tornando-os mais participativos em sala de aula.

O objetivo principal do jogo em muitos casos varia de melhor compreensão do conteúdo a revisão para a prova, isto é, visando somente o conteúdo trabalhado. Porém, os objetivos podem e devem ser muito mais amplos, “ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social”(ANTUNES, 2012, p. 14), através do jogo, os alunos aprendem conteúdos, brincam, se divertem, interagem uns com os outros, enfim o jogo usado como recurso didático, “pode *ensinar*, pode *aprimorar relações interpessoais* e ainda causar intensa sensação de *alegria, prazer e motivação*.” (ANTUNES, 2012, p. 14, grifo do autor), sendo assim, uma ótima ferramenta de ensino-aprendizagem para o professor usar em aula.

Um ponto importante que podemos trabalhar, através do jogo são as “palavrinhas mágicas”, com licença, por favor, e obrigado muitas vezes esquecidas por nossos alunos e trocadas por ofensas e palavras de baixo calão. Neste sentido Celso Antunes, em *Relações interpessoais e autoestima: A sala de aula como espaço do crescimento integral*, afirma:

Mostrando que nas relações interpessoais é possível que os desejos de seu organismo possam entrar em conflito com os desejos de outras pessoas; surgindo assim a necessidade de um acordo; ensinando a aprenderem a esperar a sua vez, a compartilhar, a pedir ao invés de pegar, a reprimir o desejo de discutir com quem as contraria, não simplesmente como quem “obedece”, mas como quem compreende as razões do outro. (ANTUNES, 2012, p. 22).

Explicar as razões porque os mesmos estão sendo advertidos, por que o grupo vai ter pontos descontados como penalidade, que regra foi quebrada. É importante deixar as informações claras, sendo assim, novamente podemos citar Antunes (2012), no sentido que o mesmo adverte que estas regras não devem ser expostas dando a entender ao aluno, que é para satisfazer o professor, bem como para punir os alunos. Lembrando que a ideia é trabalhar as relações interpessoais de forma suave, ou seja, a forma desejada é o oposto de lições de moral. Até mesmo porque as lições de moral muitas vezes tendem a “entrar por um ouvido e sair pelo outro” (ANTUNES, 2012, p. 45).

Os jogos, além de propiciarem momentos de reflexão dos conteúdos trabalhados em aula como já apontamos, propiciam os alunos a se autoconhecerem, ou seja, em casa, os alunos passam a ser crianças ou adolescentes, enfim, filhos cheios de qualidade, alguns defeitos e muitos rótulos.

Desafio: História real, fictícia e científica

Esta atividade foi o primeiro contato dos bolsistas com as turmas de 6º ano, assim optou-se por fazer algo dinâmico, que pudéssemos conhecer os alunos e como eles trabalham em grupo. Sendo assim após a professora regente explicar o primeiro conteúdo do ano letivo, os bolsistas elaboraram uma atividade referente ao conteúdo.

A primeira etapa da atividade fazia referência à História real, fictícia e científica. Desta forma, a professora regente optou por iniciar a aula dividindo em duas etapas: primeiro os alunos foram separados em trios e, receberam

algumas imagens. Em seguida, os mesmos foram convidados a mostrar para os demais colegas sua imagem e dizer se a mesma pertencia à história real, história ficção ou história científica, conforme imagem 1 e 2.

Imagem (1) Mural sendo confeccionado

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



Imagem (2) Mural sendo confeccionado

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



Finalizando, o aluno deveria colar sua imagem no grupo correspondente ao tipo de história apresentada. Ressalta-se que esta atividade foi importante para fazer uma dinâmica em sala de aula, saindo do tradicional modo do professor frente ao quadro e alunos sentados de forma enfileirada. Ao ficarem frente aos colegas com a possibilidade de fazer a escolha de uma imagem e explicar aos colegas o motivo de sua escolha, ficava evidente de que o aluno estava falando com base no seu conhecimento, exercitando seu raciocínio e não o método decorativo.

Dominó da Pré-História

A segunda intervenção em sala de aula também ocorreu com as turmas de 6º ano. Após a professora regente abordar o conteúdo referente à pré-história, bem como à evolução do homem, invenção do fogo, arte rupestre, entre outros. Após a resolução de exercícios, os bolsistas PIBID levaram até os alunos um jogo denominado “dominó da pré-história”. Este jogo foi confeccionado pelos bolsistas, com uma peça central que possuía três saídas iniciais, a primeira dava segmento a evolução dos hominídeos, a segunda para os períodos da história e a terceira para as invenções no decorrer do tempo, ambas em ordem cronológica. Cada peça (imagem 3) possuía em uma ponta uma ilustração e em outra uma diferente descrição, e elas deveriam assim ser encaixadas na ordem cronológica.

Imagem (3) Dominó da Pré-História

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



Para executar este jogo, os educandos foram divididos em seis grupos, havia um jogo para cada, os componentes mesclaram as peças para montar o dominó. O livro didático estava liberado para consulta, mas grande parte dos alunos fez questão de executar o jogo sem consulta, a fim de experimentar seus conhecimentos.

Imagem (4) Alunas concluindo a atividade

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA UNIFRA



Imagem (4) Alunos concluindo a atividade

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA UNIFRA



Todos os grupos conseguiram concluir o jogo, imagem 4 e 5 ilustra alguns alunos expondo o resultado. Sendo está a primeira atividade utilizando recurso didático e, notando o desempenho e grande interesse por parte dos alunos somando a interação com os colegas, o grupo de bolsistas optou por realizar mais atividades voltadas para a ludicidade.

Jogo de Perguntas e Respostas

A terceira etapa da atividade além de aproximar mais os bolsistas de iniciação à docência a realidade escolar, o desafio da vez foi elaborar uma atividade que não envolvesse recursos didáticos, mas que pudesse haver uma dinâmica. Sabe-se que muitas vezes o material e a verba para recursos são escassos, sendo assim é preciso saber utilizar os meios que estão ao nosso alcance, desta forma op-

tou-se por uma dinâmica em grupo. O objetivo desta intervenção era, auxiliar os alunos no aprendizado dos conteúdos trabalhados em sala de aula, o assunto em questão era o início da República.

A intervenção ocorreu nas turmas de 9º ano, e funcionou da seguinte forma: divididos em cinco grupos de quatro componentes e utilizando suporte do livro didático, os alunos tiveram que elaborar uma série de perguntas sobre o conteúdo, a fim de realizar um jogo de perguntas e respostas entre os grupos. A equipe que obtivesse maior quantidade de pontos no final do jogo ganharia uma caixa de chocolate como prêmio.

Para realizar este jogo, foi necessária uma leitura prévia dos alunos acerca do conteúdo e principalmente exercitar a atenção nas explicações da professora regente. Além da leitura, a atenção em aula e esclarecimento das dúvidas foi fundamental para o desenvolvimento da atividade. Alguns grupos estavam empolgados em elaborar perguntas difíceis para o adversário, mas para isto eles mesmos deveriam saber a resposta.

Imagem (6) Alunos durante a dinâmica

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



Imagem (7) Alunos durante a dinâmica

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



Mesopotâmia: Jogos de Memória

A quarta etapa da atividade consistiu em um jogo da memória da Mesopotâmia. A partir do diálogo entre os bolsistas e a supervisora do subprojeto PIBID História UNIFRA, foram selecionados os temas do jogo didático, “Povos da Mesopotâmia e Egito” e, posteriormente, que tipo de jogo seria desenvolvido, onde foi selecionado o jogo da memória. Para o jogo, foram selecionadas imagens, que retratavam os povos da mesopotâmia e os egípcios, bem como, pequenas descrições.

Imagem (8) Jogo da Memória

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



Para essa atividade as turmas escolhidas foram 61, 62, 63 e 64. As turmas em seus respectivos horários de aula foram divididas em trios ou duplos para observarem as figuras referentes aos conteúdos e acharem a descrição correspondente.



Imagem (9) Alunos durante a dinâmica

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA

Imagem (10) Alunos durante a dinâmica

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



O encontro ocorreu como o planejado nas discussões, permitindo novas ideias de atividades. Os alunos demonstraram interesse durante a realização da atividade, fizeram questionamentos sobre as imagens e conteúdo. A maioria dos grupos terminou o jogo sem o auxílio do livro didático.

Dominó da Era Vargas

A quinta intervenção através de uma projeção de imagens, os bolsistas PIBID ministraram para as turmas de 9º ano, uma microaula sobre a Era Vargas. Nesta aula, houve a explicação sobre o Governo Provisório (1930-1934), Governo Constitucional (1934-1937) e Estado Novo (1937-1945). Também elaborou-se um material com tópicos e as principais características dos governos de Getúlio Vargas. Este jogo contém 21 peças e a turma será dividida em grupos para montar o jogo. Pretende-se com essa atividade, auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos e na fixação do conteúdo de maneira lúdica.

Imagem (11) Jogo de Dominó

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA



A microaula ministrada pelos bolsistas contou com uma explanação acerca da ascensão de Vargas, de onde ele veio e como foi se mantendo no poder, ao mesmo tempo em que eram projetadas diversas imagens de Vargas. Após cada aluno recebeu um resumo do que foi discutido e explanado, houve um momento para questionamento e dúvidas e, em seguida puderam realizar o jogo de dominó.

Imagem (12) Alunos concluindo a atividade

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA UNIFRA



Imagem (13) Atividade concluída

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA UNIFRA



Este jogo começa com uma peça central dividida em três partes, sendo que cada uma corresponde a um período de governo de Getúlio Vargas: governo provisório, governo constitucional e estado novo. As peças do dominó possuem duas partes: descrição/imagem ou descrição/descrição. Cada conjunto de peças do dominó está em três cores diferentes: verde, amarelo e azul. Cada cor corresponde também a um dos períodos já divididos, há uma ordem cronológica a ser respeitada nas peças.

Buscou-se focar neste trabalho as principais características de cada governo de Getúlio Vargas, entre estas características estava a conquista do voto feminino, o avanço das leis trabalhistas bem como a conquista de vários direitos para o trabalhador. Outro fator que destacamos foram as características do período ditatorial chamado Estado Novo, e a participação do Brasil na segunda guerra mundial. O jogo abordou a ascensão e a queda de Getulio Vargas (1930-1945) deixando a volta ao poder e o suicídio para outro momento.

Para auxiliar no desenvolvimento da atividade, além do auxílio da professora regente e dos alunos bolsistas, há o caderno, o resumo distribuído, o livro didático. Como há uma grande quantidade de alunos com celular e tendo em vista que a escola dispõe de rede wifi, optou-se por utilizar esta ferramenta em favor da aula, sendo assim, foi autorizado o uso dos aparelhos celulares dos alunos para que pudessem acessar e pesquisar. Durante a execução desta atividade também foi possível esclarecer dúvidas e, ao mesmo tempo comparar informações descrita nos livros, na internet e até mesmo com as explicações da professora e dos bolsistas.

Jogo da Vida: Guerra Fria

A sexta atividade lúdica ocorreu com as turmas de 9º ano e o assunto foi sobre a guerra fria. Esta intervenção consistiu em uma repica do tradicional jogo da vida. Nesta etapa os bolsistas PIBID confeccionaram um jogo de tabuleiro com imagens da corrida armamentista e o conflito EUA X URSS.

Este jogo era composto por um tabuleiro, um dado numérico, 2 peões e um conjunto de 60 questões sobre a guerra fria. Estas questões foram criadas pelos bolsistas, baseada nas explicações da professora e no material que eles possuem disponíveis e estavam divididas em perguntas específicas e em questões de verdadeiro ou falso em forma de cartas (imagem 14). Foi confeccionado dois jogos iguais para melhor dividir os grupos.



Imagem (14) Jogo da Vida Guerra Fria

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA

UNIFRA

Antes de aplicar o jogo, a professora regente ministrou sua aula normalmente, em um período posterior os alunos foram levados a sala de informática para pesquisar

diversas palavras relacionadas a guerra fria, a fim de pesquisar o conceito das mesmas. Os bolsistas também ministraram uma microaula explicando as diversas revoluções que ocorreram neste período e que de alguma forma tiveram relação com a guerra fria, como por exemplo a Revolução Cubana e Chinesa. Após estas etapas foi aplicado a atividade.

O jogo fluiu da seguinte maneira: cada grupo era dividido em duas equipes, cada equipe jogava o dado uma vez e só andava o número de casas correspondente ao dado se acertasse a questão sorteada, que era lida pelo grupo adversário. Cada grupo escolheu um representante para comunicar a resposta oficial, mas a mesma era decidida em forma coletiva e, poderia ser pesquisada no caderno e no material individual que cada um possuía.

Imagem (15) Alunos jogando

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA
UNIFRA



Imagem (16) Bolsista auxiliando
os alunos

Fonte: Acervo pessoal PIBID HISTÓRIA
UNIFRA



Esta atividade teve uma boa receptividade entre os alunos, a empolgação em jogar e acertar era vista no entusiasmo da pesquisa e discussão para entrar em um consenso sobre qual a resposta correta. Ao final desta atividade os

alunos não esperavam, mas foi entregue uma caixa de chocolates para dividir entre o grupo.

Possibilidades e Discussões

A partir das reflexões desenvolvidas neste artigo, bem como a prática desenvolvida na Escola E. de E. B. Augusto Ruschi, neste ano de 2015, pode-se concluir que as atividades lúdicas são de grande importância para o desenvolvimento teórico e emocional dos alunos. Os alunos se mostraram participativos em todas as atividades desenvolvidas. Aliás, o envolvimento de todos os alunos pode ser observado em um jogo de revisão.

Neste sentido, é essencial que nós professores, busquemos nossas metodologias para desenvolver o nosso trabalho. Lembrando sempre que trabalhamos para nossos alunos, é para eles, ou seja, as atividades precisam ter objetivos voltados para o desenvolvimento dos alunos e não pensadas para serem práticas.

Houve aprovação da atividade por parte dos alunos, e os mesmos acabaram por pedir mais atividades com esta metodologia. Com o desenvolvimento destas dinâmicas foi possível perceber, a cooperação, a socialização e a capacidade de pesquisar e sintetizar dados. Segundo Celso Antunes (1998) “o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências”. Percebeu-se que os alunos tiveram que pesquisar e se esforçar para durante as atividades de modo que envolvesse o grupo todo e o respeito que esses grupos tinham que ter entre si, dando a oportunidade de cada integrante interagir de forma ordeira e sem brigas, trabalhando assim a disciplina.

Após o desenvolvimento destas atividades, foi possível perceber, um maior envolvimento dos educandos perante o interesse e questionamentos pela disciplina, o que, em geral é menos frequente em aulas tradicionais para o Ensino Fundamental. A partir destas atividades lúdicas, os alunos além de reverem o conteúdo trabalhado até então, analisando e comparando, puderam socializar-se durante a atividade promovendo momentos propícios de relações interpessoais. Em nenhum momento houve desrespeito entre os mesmos, fazendo assim o espaço da sala de aula, um local de valorização do indivíduo e de oportunidades de novas relações sociais.

Diferentemente da velha metodologia de estudo que engloba ler e reler várias vezes determinado conteúdo, a fim de decora-lo torna o aprendizado um tanto monótono, como se o aluno tivesse obrigação de saber apenas por saber. O ensino de forma lúdica torna o aprendizado do alu-

no mais instigante, deixando para trás a decoreba e dando lugar ao pensamento crítico e consciente.

No decorrer da realização destas intervenções, percebeu-se que os educandos demonstraram além de mais interesse em assuntos que antes pareciam não lhes interessar, há uma relação de cooperação entre os colegas, onde fazem das dúvidas dos conteúdos, motivos para o diálogo, mas não aquele diálogo que por vezes atrapalha a explanação do professor, mas sim o diálogo com discussões acerca do conteúdo. Portanto, é possível perceber que as atividades lúdicas servem de suporte para a fixação dos conteúdos teórico em sala de aula, é necessário buscar novas metodologias e adaptar-se ao modo de aprendizagem que mais é acessível ao aluno.

Percebeu-se também que, o programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID) tem sido um fator relevante na formação de novos profissionais da educação, pois estes passam a ter contato cada vez mais cedo com a realidade escolar. Sendo assim, os bolsistas acabam participando destas ações ao mesmo tempo que incentivam os alunos a aprenderem através de novas abordagens.

Referências Bibliográficas

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação de inteligências**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ANTUNES, Celso. **Professores e Professores: reflexões sobre a aula e práticas diversas**. Petrópolis: Vozes, 2008.

DICIONÁRIO INFORMAL (SP) em 02-09-2012, acessado no site: <http://www.dicionarioinformal.com.br/ludicidade/>, no dia 30/12/2014 as 13:39.

LISBOA, Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. Disponível no site: <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>, acessado no dia 29/12/2014 as 15:36min.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

PINSKY, Jaime. (Org). **O Ensino de história e a criação do fato.** Contexto: São Paulo, 2012.

_____PINSKY, Carla Bassanezi. **Por uma História prazerosa e consequente.** In: KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas.* São Paulo: Contexto, 2003. p. 17-36