

A EDUCAÇÃO LÚDICA COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Rafael Ludwig¹

RESUMO

Este resumo propõe uma análise teórico-conceitual, das contribuições que a utilização de técnicas de intermediação pedagógica fundamentadas em conceitos lúdicos subsidia no processo de ensino-aprendizagem na educação. Aborda a ludicidade, e os principais conceitos, e discute a sua pertinência no ensino. Trata-se de um estudo bibliográfico descritivo, que contou como fonte de dados com uma pesquisa bibliográfica incessante. Conclui que a retomada de um processo educativo pautado na educação lúdica estabelece elevado nível de cumplicidade entre educador e educando na construção do saber, sendo capaz de flexibilizar o aprendizado com ferramentas que tornam o processo de ensino-aprendizagem criativo e prazeroso.

Palavras-chave: Educação. Ludicidade. História.

ABSTRACT

This summary proposes a theoretical-conceptual analysis of the contributions that the use of pedagogical mediation techniques based on playful concepts provides in the teaching-learning process in education. It addresses playfulness and its key concepts and discusses its relevance in teaching. It is a descriptive bibliographic study that relied on incessant bibliographic research as a data source. It concludes that the reintroduction of an educational process based on playful education establishes a high level of complicity between educator and learner in knowledge construction, capable of flexibilizing learning with tools that make the teaching-learning process creative and enjoyable.

Keywords: Education. Playfulness. History.

1. INTRODUÇÃO

A infância é uma fase importante da vida que influencia na constituição do sujeito em diversas esferas como social, psicológica, etc. Para uma plena realização como sujeito, a criança também necessita de uma educação embasada com ferramentas lúdicas, ou seja, um formato pedagógico que envolva o prazer, tendo presente o bem-estar desde a infância até a fase adulta. A criança ao percorrer as fases da infância, encontra objetos ou seres inanimados que substituem a falta de um ser que ela depende

até o momento. É através do brincar e da utilização de brinquedos, que a criança se envolve num “faz-de-conta” que permite a ela momentos de prazer e de realização das intenções.

O estudo que segue visa referenciar uma abordagem sobre a educação lúdica, envolvendo o brincar, o brinquedo, brincadeiras e jogos. A educação lúdica, levando em consideração esses aspectos, condicionará o sujeito a uma educação que o torne preparado para a vida. Essa educação exige uma nova postura do professor, pois ele

¹ Mestrado em Educação pela Universidade de Chapecó, Brasil. Professor substituto da Fundação Universidade Regional de Blumenau, Brasil. raludwig@hotmail.com

tem papel fundamental na aprendizagem das crianças. O professor como mediador entre o aluno e a aprendizagem, favorecerá o conhecimento tornando-o significativo baseado na realidade. Por isso, é deveras importante que os fundamentos de observação e pesquisa faça parte do meio escolar para que a prática tanto para o aluno como para o professor seja mais agradável e proveitosa diante dos constantes desafios.

Conversando inclusive como a inovação no campo de ensino de história e como o uso das novas tecnologias nas ferramentas lúdicas podem ser positivas quando bem planejadas dentro da sala de aula.

O presente estudo trata-se de um extrato alcançado através de incessante pesquisa em fontes bibliográficas relacionadas à educação lúdica no ambiente escolar e como relacionar o fator lúdico por engrandecer nas práticas de ensino de história. A base teórica do estudo em questão foi inspirada e fundamentada em escritos de grandes autores como Paulo Nunes de Almeida, Tizuko Morchida Kishimoto, Norton Frehse Nicolazzi Junior entre outros, que contribuíram para uma melhor compreensão sobre a educação lúdica e da disciplina de história.

A questão central da pesquisa foi buscar conteúdos bibliográficos que conversassem sobre como a educação lúdica influencia na aprendizagem e justificassem como educação

lúdica é fundamental na constituição do sujeito, ou seja, conteúdos que confirmassem a possibilidade de tornar a aprendizagem mais significativa, valorizando o meio em que se vive. Confirmando, a educação lúdica como processo mediador da aprendizagem, que envolve a aquisição de conhecimentos, uma troca de ideias através da interação com os outros, reformulando conceitos para obter uma visão crítica das coisas.

2. A EDUCAÇÃO LÚDICA

A infância é um momento importante na vida de uma criança e pressupõe ser vivida profundamente na qual o ato de brincar é um direito da criança, pois a criança que não brinca não tem infância. “A criança que não brinca, não se aventura em algo novo, desconhecido. Se, ao contrário, é capaz de brincar, de fantasiar, de sonhar, está revelando ter aceito o desafio do crescimento, a possibilidade de errar, de tentar e arriscar para progredir e evoluir” (LEBOVICI; DIATKINER,1985, p.7). Como professores e pais, não podemos tirar a infância de nossos alunos e crianças, pois o brincar é para as crianças como o trabalho é para os adultos, fundamental no desenvolvimento e na socialização com o outro.

Assim, o brincar como forma de linguagem precisa resgatar a corporeidade e o autoconhecimento com a exploração de movimentos, espaços; precisa encontrar tempo pra explorar objetos com texturas simples e naturais, para criar. Possibilitar uma prática voltada à construção da identidade corporal, afetiva, motora e social

não significa, porém, não identificar as condições atuais nas quais a criança está inserida, com a tecnologia e seus recursos, que envolvem a emancipação das necessidades cotidianas de alimentação, sono, atividades físicas, lazer, mas de perceber a contemporaneidade desses recursos em constante diálogo com o passado (RAU, 2011, p. 114).

O significado da atividade lúdica na vida de uma criança pode ser compreendido pela preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidade de trocar experiências e é tão essencial quanto o ar que respira para crescer com segurança. Segundo Vygotsky *apud* Baquero (1998, p.102), “a criança ensaia nos cenários lúdicos comportamentos e situações para as quais não está preparada na vida real, mas que possuem certo caráter antecipatório ou preparatório”. A atividade lúdica, justamente por pressupor ação, promove a interação do sujeito no meio social tendo em vista o forte compromisso com a transformação. A educação lúdica é uma possibilidade de auxiliar no processo ensino aprendizagem, na qual o gostar da escola, gostar de estudar, gostar de buscar o conhecimento são seus elementos fundamentais.

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2000, p.31).

A educação lúdica é uma proposta de interdisciplinaridade, na qual os professores trabalham em conjunto, dando ênfase para os brinquedos, brincadeiras e jogos, proporcionando momentos de prazer entre o conhecimento e a ação. Além disso, a utilização da arte, música e expressão corporal, auxiliam no desenvolvimento emocional, intelectual e psicomotor do aluno. “A criança precisa ter espaço aberto para desenvolver sua criatividade, isto é, necessita de atividades que lhe permitam soltar a imaginação, inventar coisas diferentes, fazer movimentos não habituais” (LOPES, 2001, p.46). A utilização de materiais concretos, e atividades diferentes da rotina, como passeios, possibilita ao aluno a vivência com a realidade.

3. EDUCAÇÃO E A HISTÓRIA

A educação pode ser vista como ferramenta de coerção social, analisando por um enfoque sociológico, no entanto é importante conhecer os princípios e os fundamentos da educação e suas ligações com o ensino da disciplina de história, ligando melhores técnicas de transmissão do conhecimento para as seguintes gerações (VASCONCELOS, 2017).

A História é uma forma de conhecimento que estuda o ser humano em suas relações sociais ao longo do tempo. Ela visa descobrir como viviam as pessoas do passado, procurando identificar mudanças e permanências nas instituições políticas, na religião, na economia, no campo de ideias, nos costumes, etc (VASCONCELOS, 2012, p. 24-25).

Durante a eras muitas foram às formas de se posicionar diante da história e sua relevância no campo do conhecimento humano, filósofos como Aristóteles e Descartes a destacaram como uma narrativa de fatos e acontecimentos, sem grande possibilidade de enriquecer o intelecto humano, já Nicolau Maquiavel tinha a concepção que a observância dos acontecimentos contribui para a experiência diante das incertezas em que estamos inseridos, ou seja, possibilita aprendizagem para melhor reagir diante de situações semelhantes as que já aconteceram (PEREIRA FILHO; BRANDÃO, 2013).

Além das concepções filosóficas sobre a relevância da história outro fator muito importante é como a disciplina de história é ofertada no ambiente escolar. Diante das transformações sociais e tecnológicas da sociedade se faz necessário repensar a metodologia de ministrar essa disciplina, afim de que se possa garantir a excelência do ensino e possibilite sua compreensão e prática da cidadania (OLIVEIRA, 2013).

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades. Ao se pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento, valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social (RAU, 2011, p. 36).

As técnicas pedagógicas para lecionar história na atualidade requerem de boa utilização de recursos lúdicos e de mídia, ou seja, atualizando o formato das aulas para manter o interesse, atenção e aprendizagem dos alunos. Pinsky e Pynsky apud Nicolazzi Junior (2018, p. 27) apontaram que “uma prática de ensino de História adequada aos novos tempos (e alunos) deve ser: rica de conteúdo, socialmente responsável e sem ingenuidade ou nostalgia.”

A disciplina de história foi encarada de forma bastante restrita, principalmente nas primeiras cinco décadas do século XXI, tendo como marca “memorização de datas, nomes de personagens e eventos marcantes – pauta intimamente ligada a uma concepção metódica da história” (CAVAZZANI; CUNHA, 2017, p. 43).

Para Santos apud Souza e Mota (2015, p. 63) “o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias”. Dessa forma, a esfera lúdica está envolvida no processo de atualização e inovação da metodologia de ensino, e não é diferente na disciplina de História, ou seja, o lúdico como ferramenta educacional que auxilia na construção da cidadania do ser humano.

Oliveira (2013, p. 17) acrescenta sobre a função desta disciplina no século XXI:

[...] um dos objetivos centrais do ensino de História, atualmente, relaciona-se a sua contribuição na constituição de identidades como, a nacional, que associa a cidadania. Neste sentido as diversas propostas curriculares encontram-se a afirmação de que a História deve encarregar-se da formação do “cidadão crítico”, e no desenvolvimento intelectual do aluno, de modo que consiga ampliar capacidades de observar, descrever, identificar semelhanças e diferenças entre acontecimentos atuais e mais distantes no tempo, além de estabelecer relações entre presente e passado.

Dessa forma, apontando ao ensino de história como parte importante na formação da cidadania dos indivíduos e promotora de reflexão humana (OLIVEIRA, 2013).

4. ESTRATÉGIA DINÂMICA EM SALA

As aulas de história podem ser apresentadas através de diversas linguagens, afim de mantê-las agradáveis, atrativas, interessantes e dinâmicas, na qual o aluno possa se envolver com o conteúdo e não apenas decorar. Benjamin apud Nicolazzi Junior (2018) aponta que ferramentas lúdicas são utilizadas desde a precoce idade para ensinar hábitos básicos do ser humano, dessa forma o ato se torna hábito como uma brincadeira.

Diante das dificuldades sociais que o professor enfrenta na atualidade é preciso renovar seu currículo, estar atualizado, inclusive que os encontros formadores sejam dinâmicos e que despertem o interesse de uso de formas pedagógicas dinâmicas na sala de aula

(KISHIMOTO, et. al., 2003).

O dinamismo do uso de técnicas lúdico-pedagógicas tem somado “para aprimorar a inteligência, a socialização e as habilidades psicomotoras das crianças” (TEIXEIRA, 2018, p. 33). Em outras palavras, tem um papel fundamental no desenvolvimento humano.

As atividades lúdicas são importantes em qualquer faixa etária ou nível de ensino. Entretanto, no que diz respeito a crianças e adolescentes, o trabalho com jogos e brincadeiras torna-se uma verdadeira necessidade, uma vez que essas atividades fazem parte do cotidiano dos alunos dessa faixa etária. Uma escola que se pretende séria e usa essa seriedade como justificativa para evitar atividades lúdicas é, na verdade, uma escola fora de sintonia com a vida dos educandos (VASCONCELOS, 2012, p. 110).

Explorar o jogo no contexto pedagógico da sala de aula é deveras proveitoso, na qual se aprende regras, comportamentos de forma divertida, sendo primordial que o professor estabeleça as regras do jogo, afim de direcionar a atividade, mantendo equilíbrio entre prazer e aprendizagem (NICOLAZZI JUNIOR, 2018).

“O professor precisa estar atento à forma como utiliza os diferentes materiais para ilustrar a aula, ou seja, como é realizada a transposição didática” (JUSTINO, 2013, p. 16). Dessa forma formando uma ligação entre a tríade professor – aluno – conhecimento.

5. NOVAS TECNOLOGIAS E A LUDICIDADE

As mídias e tecnologias estão em

constante e rápida evolução, fazendo parte da vida humana desde uma fase precoce e uma questão importante é de como os educadores podem incorporar essas tecnologias no processo lúdico-pedagógico. “As novas tecnologias, de uma forma ou de outra, estão presentes nas rotinas das crianças” (TEIXEIRA, 2018, p. 56).

Silva apud Nicolazzi Junior (2018, p. 46) faz a seguinte colocação sobre como os recursos de mídia são encarados no meio escolar:

Atualmente, a inserção da linguagem audiovisual é tratada em qualquer escola, pública ou particular, de maneira ambígua: por um lado, é vista no bojo das novas tecnologias e das inovações das metodologias de ensino; por outro, é trabalhada como algo complementar, podendo assumir maior ou menor espaço a depender das condições específicas de cada escola, embora figure sempre como complemento e seja, portanto, algo positivo e bem-visto, mas sempre fora do dia a dia, do “normal”.

No entanto, é preciso salientar que a utilização dos recursos tecnológicos devem ser usados para enriquecer a abrangência do conteúdo proposto, precisa de organização e planejamento. A utilização de recursos lúdicos sejam mais ou menos tecnológicos tem um papel fundamental, que é ser o elemento inovador que propicia a sensação de prazer, satisfação e interação, mantendo vivas as ações educativas (RAU, 2011).

Desta maneira reafirma-se a formatação dinâmica das aulas, usando as tecnologias de forma consciente a favor de uma aula atraente, que desperte o interesse dos alunos

(NICOLAZZI JUNIOR, 2018).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebeu-se durante a pesquisa, que o professor dentro do contexto de uma educação lúdica, tem muita responsabilidade, e é preciso que ele conheça o seu papel e a sua importância. Além disso, a valorização da criança como sujeito que aprende por meio de materiais, e que estes facilitam a compreensão sobre a realidade. Não temos mais crianças que vem a escola e ficam sentados uma tarde inteira somente ouvindo a professora repassar conteúdos. Consequentemente as crianças nos desafiam todos os dias.

A educação lúdica é uma proposta que influencia no interesse das crianças, tornando a sala de aula um ambiente prazeroso e o conteúdo algo imprescindível. Portanto, a educação lúdica é uma possibilidade de envolvimento e participação entre pais, professores e alunos numa intersubjetividade.

Foi de extrema importância a realização deste levante bibliográfico sobre a educação lúdica, sendo um processo mediador da aprendizagem, tornando assim a educação um processo fundamental na vida do sujeito e que estabelece uma relação de bem estar entre o conhecimento e a realidade. É por meio dos objetos e pelo simples brincar de “faz-de-conta”, a criança tem a possibilidade de expressar seus sentimentos e emoções, dia-a-dia, pois a criança

aprende brincando.

O brincar é imprescindível no desenvolvimento da criança, por isso o brincar é uma necessidade, como tantas outras que a criança necessita ao longo do seu processo de crescimento. Através do brincar a criança tem a possibilidade de trocar informações e idéias adquiridas por meio da cultura. É pela cultura que a criança tem acesso aos mais diversos conceitos e valores construídos ao longo do tempo e repassados para as crianças, por exemplo, o brinquedo.

O brinquedo propõe um crescimento natural para a criança, estimulando um momento de ação lúdica entre o simbólico e o real. É através da manipulação do brinquedo que a criança conhece seu lugar e seu limite, estabelecendo assim um conceito de si mesma.

A brincadeira é a ação que a criança realiza para interagir com os objetos ou com o outro. Para que a brincadeira aconteça é preciso só uma livre escolha dos que brincam. Pela brincadeira a criança fantasia a realidade. Se a criança não possui o brinquedo para brincar, por meio do simbólico, da imaginação, utiliza outro objeto para substituir o real, por exemplo, para imaginar um cavalo, ela utiliza um cavalo de pau para que a brincadeira aconteça. Além disso, pela brincadeira a criança fantasia experiências vivenciadas pelos adultos, como ser médico, professor, entre outros.

Quando a criança começa a compreender

as regras, inicia-se o processo da utilização de jogos. As regras dos jogos dependem da escolha dos que jogam. O jogo é integrador, que permite as crianças à participação e a aquisição de limites. Além disso, pelo jogo a criança aprende a esperar a sua vez de interagir, como também o saber perder e ganhar, que fazem parte da existência humana.

Sendo notória a necessidade de inovar as práticas de ensino diante das mudanças sociais e tecnológicas que a sociedade vem passando. Usando essas novas técnicas para dar ferramentas as crianças para se desenvolverem como cidadãos com uso pleno do conhecimento.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus jogos**. 2.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992. 88p.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 10.ed. São Paulo: Loyola, 2000. 295p.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. 167p.

CAVAZZANI, André Luiz. CUNHA, Rogério Pereira da. **Ensino de história: itinerário histórico e orientações práticas**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2017.

CLARO, Genoveva Ribas. **Fundamentos da psicopedagogia**. 1. Ed. Curitiba: Intersaberes, 2018.

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992.

JUSTINO, Marinice Natal. **Pesquisa e recursos didáticos na formação de práticas docentes**. 1. Ed. Curitiba: Intersaberes, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; et. al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LEBOVICI, S.; DIATKINER, R. **Significado e função do brinquedo na criança**. 3. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, educação e educação física**. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1999.

OLIVEIRA, Patricia Aguiar de. **Métodos e técnicas de ensino na disciplina de história: superando o ensino tradicional**. 2013. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4420/1/MD_EDUMTE_2014_2_71.pdf. Acessado em: 09/02/2020.

PEREIRA FILHO, Antonio José; BRANDÃO, Rodrigo. **História e filosofia: uma introdução às reflexões filosóficas sobre a história**. 1. Ed. Curitiba: Intersaberes, 2013.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed. ver., atual. e ampl. Curitiba: IBPEX, 2011.

SOUZA, Maria Gislaine Albano Barbosa de; MOTA, Francisco Barbosa. **O ensino de história através de atividades lúdicas na educação infantil da escola municipal mariano rocha em bocaina-pi (2011 – 2013)**. Revista do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica / Universidade Federal do Piauí, Teresina, v. 3, n. 1, p. 60-63, jan. / jun. 2015.

TEIXEIRA, Karyn Liane. **O universo lúdico no contexto pedagógico**. 1. Ed. Curitiba: Intersaberes, 2018.

VASCONCELOS, José Antônio. **Metodologia do ensino de história**. 1. Ed. Curitiba: Intersaberes, 2012.

VASCONCELOS, José Antônio. **Fundamentos filosóficos da educação**. 2. ed. ver. e. at. Curitiba: Intersaberes, 2017.