

# LUDICIDADE NO ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA

## LUDICITY IN TEACHING ANCIENT HISTORY

### LO LÚDICO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA ANTIGUA

Kátia Regina Gomes de Lima

Maria do Carmo Amaral

Professora Orientadora no Centro Universitário Internacional UNINTER.

#### RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa bibliográfica que estuda como a utilização de jogos e cenas teatrais pode trazer benefícios para o ensino de História. A ludicidade pode aportar aos alunos uma forma leve e descontraída de entender o modo de vida, a cultura, a política e a economia dos povos, podendo assim despertar o seu interesse e fazer com que tenham um olhar crítico sobre muitas lacunas do seu conhecimento sobre a História Antiga. Além de ser lúdica, essa abordagem pode facilitar o aprendizado e trazer benefícios também no que diz respeito à interação. Trabalhar em equipe pode desenvolver mecanismos que auxiliam nas habilidades e potencialidades de cada um deles, além de valorizar o desempenho do professor e enriquecer suas aulas. O objetivo desta pesquisa é mostrar como o emprego de novas metodologias, como jogos e cenas teatrais, acaba sendo uma alternativa motivadora para proporcionar aulas criativas e contemporâneas. As cenas teatrais trariam, por exemplo, uma fonte fácil sobre o conhecimento das culturas, como danças, vestimentas da época, apetrechos e costumes. Já jogos, como palavras cruzadas (que ajudam na fixação de nomes e datas) ou jogos *online* como *Travian* (jogo de competição e estratégia de plataforma online), podem proporcionar várias ferramentas e possibilidades de formar vilas, travar guerras e formar impérios, dialogando com o cotidiano e universo do alunado.

**Palavras-chave:** Ludicidade. História Antiga. Práticas de ensino.

#### ABSTRACT

This paper is a bibliographical research that studies how the use of games and theatrical scenes can bring benefits to the teaching of History. Ludicity can provide the students with a light and relaxed way of understanding the modes of life, culture, politics and economics, thus arousing interest and giving them a critical eye on many gaps in Ancient History. Besides being playful, this approach can facilitate learning and also bring benefits in terms of interaction, teamwork can develop mechanisms that help each other's skills and potentials, as well as enhance teacher performance and enrich classes. The aim of this research is to show how the use of new methodologies, such as games and theatrical scenes, ends up being a motivating alternative providing creative and contemporary classes. The theatrical scenes provide, for example, an easy source on the knowledge of cultures, such as dances, costumes, tools and customs. Games such as crossword puzzles (which help in setting names and dates) or online games like *Travian* (competition game and online platform strategy) can provide various tools and possibilities to build villages, wage wars and form empires, dialoguing with the daily life and universe of the students.

**Keywords:** Ludicity. Ancient history. Teaching practices.

#### RESUMEN

Este trabajo se define como una investigación de tipo bibliográfico, que estudia como la utilización de juegos y representaciones teatrales puede aportar beneficios para la enseñanza de la Historia. Las actividades lúdicas pueden traer a los alumnos una forma ligera y distendida de entender el modo de vida, la cultura, la política y la economía de los pueblos, lo que puede despertar su interés y hacer que dirijan una mirada crítica sobre muchas lagunas de su conocimiento acerca de la Historia Antigua. Además de lúdico, ese abordaje

puede facilitar el aprendizaje y ser beneficioso también para la interacción. El trabajo en grupo puede desarrollar mecanismos que coadyuven en el desarrollo de habilidades y potencialidades de cada niño, además de enriquecer el desempeño del profesor y sus clases. El objetivo de esta investigación es enseñar como el empleo de nuevas metodologías, como juegos y representaciones teatrales, termina siendo una alternativa motivadora para impartirse clases creativas y contemporáneas. Las escenas teatrales, por ejemplo, serían una fuente propicia para el conocimiento de las culturas, como la danza, la vestimenta de la época, los enseres y costumbres. Los juegos, a su vez, como los crucigramas (que ayudan en la fijación de nombres y fechas) o juegos *online* como *Travian* (juego de competencia y estrategia con plataforma *online*), pueden proporcionar varias herramientas y posibilidades para formar pueblos, hacer la guerra y formar imperios, todo ello en diálogo con el cotidiano y el universo de los alumnos.

**Palabras-clave:** Lo lúdico en Educación. Historia Antigua. Prácticas de enseñanza.

## INTRODUÇÃO

O tema da pesquisa visa estudar formas de despertar o interesse do aluno pelo ensino de História Antiga, trazendo métodos lúdicos que possam facilitar o aprendizado, além de promover a interação junto aos colegas, já que o lúdico pode envolver várias turmas se for desenvolvido em forma de jogos ou cenas teatrais. O lúdico no ensino de História antiga poderá abrir uma ponte entre o aluno e uma época remota, possibilitando um entendimento adequado do que se passou e do que essa história poderia acrescentar na sociedade de hoje.

Bons exemplos para o emprego do lúdico são as cenas teatrais, além dos jogos de caça-palavras ou os jogos on-line. Encenando o universo da História Antiga, os alunos trarão para si e para a classe, grande parte do modo de vida da época em questão, poderão explorar as vestimentas, costumes, culturas, política, músicas, danças, e assim entender um pouco mais sobre aquele modo de vida. Nos jogos on-line como o *Travian* (jogo de competição e estratégia de plataforma online, disponível em: <http://www.travian.com.br>), poderão montar estratégias de guerra, alianças, conquistas, reinados.

Os dados sobre essa temática, embasados em aportes bibliográficos de livros e artigos científicos, mostram a necessidade de observar que no “brincar”, as crianças estabelecem diálogos com autonomia nas ações e também nas interações. Acabam por construir regras pela convivência social e pela participação nos jogos, nas brincadeiras e cenas teatrais. Dessa maneira, as crianças são agentes de sua experiência social.

O educador, ao planejar atividades lúdicas, deverá se conscientizar da importância das necessidades dos alunos, que devem ser levadas em conta. Almeida (1992) afirma que é necessário que o educador desenvolva o conteúdo programático para que o ato de

brincar não dê a impressão de desleixo com a aprendizagem, em comparação com o conteúdo formal de ensino, e que esse conteúdo lúdico possa de fato acrescentar algo mais além da distração, que a aula tradicional elide.

A importância da interação social nos processos educacionais, nesse caso em termos de ludicidade, é considerada por teóricos como Lev Semynovy Vygotsky, que focalizam a teoria histórico-cultural e a influência que a interação com os aspectos sociais e culturais do meio em que o indivíduo está inserido, exerce sobre ele. Percebe-se que a troca de conhecimento através da interação com os agentes de socialização da família, escola, ou grupos sociais, poderá contribuir com a formação desse indivíduo.

A brincadeira é um fenômeno cultural, assim ela se compõe de um conjunto de significados, sentidos e conhecimentos constituídos pelo contexto social. De acordo com Borba (2006), “a brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças”.

Portanto o ensino de História antiga, de forma lúdica, para as turmas do 6º e 7º anos do ensino fundamental II poderá trazer imensos benefícios à aprendizagem desses alunos, pois a ludicidade na educação permite, além de aprender, o entretenimento e o prazer, o trabalho com a autonomia, com a imaginação e com a interação.

Levado em consideração o uso do lúdico como instrumento de trabalho no processo de ensino-aprendizagem também pelo olhar da Psicologia, esta defende que o lúdico permite o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo, físico, psicomotor e social do indivíduo. Além de todos os benefícios já citados, esse recurso pedagógico ainda pode auxiliar e estimular a inclusão do indivíduo na realidade escolar. Nesse contexto, se faz necessário que o educador possa ter um olhar crítico frente à sua atuação em sala de aula, que verifique qual recurso lúdico e qual ferramenta se encaixa na turma em questão, e que perceba quais elementos poderão ser implantados para potencializar o ensino-aprendizagem.

## **O LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA**

Como a ludicidade poderia auxiliar no ensino-aprendizagem das aulas de História Antiga dos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental II? Como trazer a realidade da sociedade antiga para os dias atuais através do brincar?

A disciplina de História acaba transformando-se na famosa “decoreba”, apenas aquela matéria enciclopédica onde o aluno decora datas e passagens “importantes” que possivelmente estarão presentes nas avaliações. Nesse contexto, pais e professores muitas vezes não têm a resposta para explicar à criança qual a verdadeira importância de se estudar o passado, de entendê-lo e trazê-lo para a realidade da humanidade nos dias de hoje. Muitos ainda ressaltam que o importante é estudar matemática e o português e que as demais disciplinas são apenas formalidades e exigências impostas pelos órgãos públicos.

Segundo autores com Vigotsky (1984), Piaget (1975) e Antunes (2008) o jogo, por exemplo, é um impulso intrínseco ao mundo da criança, e satisfaz uma necessidade interior, já que o ser humano apresenta uma tendência lúdica e integra no jogo algumas dimensões da personalidade, como a afetiva, a cognitiva e a motora.

A ludicidade ainda é pouco explorada como ferramenta pedagógica, mesmo sendo facilitadora na aprendizagem dos alunos do 6º e do 7º ano do Ensino Fundamental II. Isso se dá, talvez, pelo fato de que o universo infantil antes não era visto como pertencente à sociedade; então, suas atividades não eram valorizadas nem levadas em consideração. As crianças tinham suas atividades voltadas ao trabalho, havia pouca brincadeira, porém, estudos recentes levantaram a questão de que o brincar eleva o crescimento intelectual e assim o jogo foi adquirindo espaço e delineando direitos negados, como o direito a brincar (DEL PRIORI, 2009). Assim expressa o Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança da ONU: “Toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, a participar de atividades de jogo e recreação apropriadas à sua idade e a participar livremente da vida cultural e das artes”.

As pesquisas mostram que o ato de brincar é essencial para o desenvolvimento potencial do ser humano, segundo Lopes (2002, p. 110):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Segundo Dallabona e Mendes, os termos jogo, brinquedo e brincadeira são definidos no dicionário Larousse (1982) como:

“Jogo - ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra; Brinquedo - objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira; Brincadeira - ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinha entre amigos ou parentes.

No campo da neurociência, a medicina tem feito estudos sobre o que acontece com o cérebro que está em contato com novas informações. Situações emocionantes, como jogos e brincadeiras, ativam a parte do cérebro responsável pelas emoções e ocorre então liberação de neurotransmissores, os circuitos cerebrais ficam mais rápidos, facilitando a armazenagem de informações e o resgate das que estão guardadas (Gentile, 2015). Além disso, jogos e brincadeiras podem ajudar a resolver conflitos. O faz-de-conta age como uma transição entre o real e o imaginário, intensificando atividades coletivas e impondo limites, além de fazer com que aprendam com os erros e as falhas.

Nos dias de hoje, há muitos recursos tecnológicos que tomam para si o poder de entreter e “dominar” a atenção da criança e do jovem estudante de forma muito atraente. Dentro dessa realidade, se faz necessário que o educador tenha estratégias e inovações para poder aplicar um ensino pelo qual o educando se sinta atraído e seja participativo na apresentação dos conteúdos curriculares. Essas estratégias podem despertar o interesse pelo ensino e pela aprendizagem.

Há grandes desafios a serem enfrentados pelo educador e um deles, bastante comum em sala de aula, são alunos desinteressados, desmotivados, sem curiosidade pelo que a disciplina História poderia acrescentar à sua vida e quais suas curiosidades e particularidades. Para Tapia e Fita (2006, p.8), “a motivação está ligada à interação dinâmica entre as características pessoais e os contextos em que as tarefas escolares se desenvolvem”; logo, o aprendizado do aluno também é estimulado pelo contexto fornecido pelo educador.

Assim, o modo e o interesse do professor com relação ao estímulo apresentado na aula estão relacionados à preocupação e ao compromisso docente em garantir o aprendizado do aluno. Também a motivação do professor está ligada à resposta positiva do aprendizado do aluno. Ou seja, tanto o professor quanto o aluno precisam de motivações para dar continuidade a esse processo, já que a aprendizagem é o maior interesse na atividade educativa. Para Libâneo, isso pode ser definido como:

Um processo de assimilação de determinados conhecimentos e modos de ação física e mental, organizados e orientados no processo de ensino. Os resultados da aprendizagem se manifestam em modificações na atividade externa e interna do sujeito, nas suas relações com o ambiente físico e mental. (1994, p.83).

A aprendizagem na escola ocorre na estrutura e na organização, sem deixar de dar a devida importância ao desenvolvimento físico e mental de todos os interessados e envolvidos. Essa transformação ocorre no dia a dia desses indivíduos, como resposta ao aproveitamento e assimilação do conhecimento.

Para Libâneo, a aprendizagem pode ser casual ou organizada. Na casual, ela poderá acontecer na convivência familiar e/ou no meio social em que o indivíduo está inserido e quase ocorre sempre de maneira natural e espontânea. Já a aprendizagem organizada é sistematizada e ocorre quase sempre na escola, de forma planejada, a fim de desenvolver tanto as habilidades motoras, como as habilidades cognitivas e sociais. Os resultados dessas aprendizagens apresentam-se por meio das modificações internas e externas do sujeito.

Realizando o ensino através do jogo educativo na disciplina História, o educador proporciona ao aluno a oportunidade de se expressar e de se manifestar por meio de trocas de experiências e brincadeiras que envolvem emoções e sentimentos experimentados no seu cotidiano.

De acordo com Maluf, a sala de aula é um espaço privilegiado para brincar com os alunos, pois

Brincar juntos reforça laços afetivos. É uma maneira de manifestar nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os professores, pais, irmãos e avós. A participação do adulto na brincadeira com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, pode também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras. A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências, que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado (2003, p.17).

Portanto, é importante que sejam proporcionados momentos de ludicidade no ensino de História, que ajudem e agucem a curiosidade desse aluno para os conteúdos explanados em classe, tornando a aprendizagem, além de fácil assimilação, mais aprofundada e significativa.

No entanto, as escolas deverão estar preparadas para essas mudanças, a fim de acompanhar as transformações no contexto escolar diante de tantas inovações. Desse

modo, todos os envolvidos deverão sentir-se parte do processo e receber aperfeiçoamento profissional adequado para aplicar isso em classe com o máximo de aproveitamento. Conforme Santos (1997, p.80), “um professor atualizado é aquele que tem olhos no futuro e a ação no presente, para não perder as possibilidades que o momento atual continuamente lhe apresenta”. Assim, o professor precisa buscar estratégias para inovar sua prática de ensino a fim de atender as necessidades dos discentes.

Os cursos de graduação para docência devem objetivar a ludicidade como uma ferramenta metodológica imprescindível, a fim de aprimorar a ação pedagógica. De acordo com Santos

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (2007, p.12).

Sendo assim, entende-se que a ludicidade não é apenas uma alternativa metodológica que pode facilitar e modificar o ensino-aprendizagem, mas é também uma forma-método que propicia aos educadores vivenciar experiências que poderão contribuir na concepção do que é o mundo.

Trabalhar o lúdico é uma proposta que tem como intuito a aplicação de uma aula diferente e dinâmica. É uma proposta que mostra que as aulas com jogos e brincadeiras deixam de ser apenas um passatempo para possibilitar uma transformação que potencializa o trabalho de ensinar, passando a ocupar um papel importante no desenvolvimento do sujeito. Ensinar requer planejamento, preparo, além de compromisso e dedicação com uma postura crítica por parte do docente. Esse educador deverá contar com novas propostas, a fim de desenvolver um trabalho satisfatório e eficaz, garantido o desenvolvimento dos alunos.

“Ludus”, em latim, significa brincar. Nesse sentido, busca-se associar a brincadeira ao processo de aprendizagem. Santos aponta que a utilização do lúdico como material pedagógico proporciona ao aluno vivenciar problemas e situações que estimulam a sociabilidade e a compreensão de reações cognitivas, sociais e culturais.

O lúdico, contudo, ainda é visto como brincadeira e diversão, como algo que não abrange o âmbito escolar em termos de ensino, não somente por parte dos educadores, mas também por parte dos responsáveis e até mesmo por parte do alunado. Essa visão se dá pelo fato de que muitos educadores não estão preparados, seja por falta de estrutura, devido à pouca produção de materiais didáticos, ou até mesmo pelo desconhecimento do professor em correlacionar o lúdico e seus benefícios no ensino-aprendizagem.

O processo de armazenamento das informações na mente humana é feito de forma organizada, onde os elementos específicos se ligam a ideias e conceitos mais gerais e assim provocam a aprendizagem significativa. Segundo Moreira, “as novas informações são aprendidas praticamente sem interagirem com conceitos relevantes existentes na estrutura cognitiva, sem ligar-se a conceitos específicos” (MOREIRA, 2006, p.16). O aluno, portanto, não problematiza o que aprendeu e nem realiza nenhum tipo de relação, assim, “arquiva” conteúdos na mente que possivelmente descartará após a prova.

É certo que todas as crianças gostam de aprender e, se não o fazem adequadamente, é porque algo não está indo bem. Portanto, um questionamento sobre as possíveis causas da dificuldade escolar poderá ajudar a resolver o problema.

De acordo com Morais (1986), problemas emocionais, dislexia, falta de estimulação adequada, métodos inadequados de ensino e falta de maturidade, podem ser causas da dificuldade na aprendizagem. E se a criança passa a sentir dificuldades no aprendizado e para acompanhar a turma, torna-se necessário que um diagnóstico seja feito a fim de detectar as possíveis causas desse “desinteresse”. A criança que tem dificuldades no aprender acaba por desenvolver baixa autoestima, o que é uma grande preocupação para o processo educacional e para o seu próprio sucesso.

Ainda, há o motivo da inclusão na educação. A educação é um direito humano e tem grande poder de transformação. No Brasil, a evolução em termos de educação especial teve um grande avanço, embora ainda seja precário na sua maioria. Antes, os alunos com necessidades especiais eram atendidos em instituições ou organizações religiosas, não eram inseridos na sociedade e não havia qualquer chance de integração social. Com a implantação de classes especiais e de campanhas, esses alunos passaram a manter maior contato com os demais alunos. Essa atitude inclusiva, se feita por meio da ludicidade, visa trazer ao aluno especial maior desempenho e participação, e o que antes era uma disciplina maçante e passível de “estudo decoreba”, passa a ser algo satisfatório e curioso.



Então, a importância da ludicidade no ensino de História orientada à educação especial - com a devida formação do educador - é necessária a fim de construir conhecimento específico. Assim, se pode promover a aplicação desses conhecimentos de forma adequada e fazer com que os alunos, que antes viviam à margem, possam ser detentores do conhecimento dessa disciplina.

O resgate dessa proposta pedagógica permite que os recursos pedagógicos lúdicos tragam possibilidades educacionais que provocariam grande interesse pela construção do conhecimento e, através disso, que seja possível proporcionar estímulos ao alunado e fomentar a criação, mostrando à população que esses alunos são capazes de desenvolver inteligência e criatividade. Quebra-cabeça, jogos de tabuleiro e demais instrumentos lúdicos, poderiam ser utilizados para ensinar e desenvolver na criança, de forma prazerosa, a vontade de aprender, além do desenvolvimento psicopedagógico, da cognição e da afetividade.

O educar brincando poderá ser utilizado não somente para o entendimento da História Antiga, na disciplina de História, como também em diferentes disciplinas do currículo da educação nacional. O brincar, além de pedagógico, aproxima os indivíduos e facilita a comunicação e o convívio, ajudando a superar desafios e dificuldades; ademais, tem um papel terapêutico e significativo no processo de aprendizagem.

Portanto, é preciso analisar o processo de aprendizagem a fim de detectar as dificuldades dos alunos para aprender de maneira significativa, num momento em que estão em fase de indagação e de disposição para o aprendizado. Contudo, ainda faltam ferramentas eficazes para serem utilizadas como material pedagógico nesse processo lúdico do ensino-aprendizado. Aprender com alegria e prazer faz com que o aluno se interesse cada vez mais, além de proporcionar satisfação. Élia Santos defende que:

“o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso social e alcance de objetivos institucionais” (SANTOS p.2).

Segundo Santos (2001) a partir da década de 90 as escolas do Brasil passaram a discutir o uso do lúdico como recurso pedagógico em salas de aula a fim de auxiliar na construção do conhecimento, mas, embora o lúdico seja uma ferramenta adaptável na sala de aula, muitos professores e escolas não esboçaram uma boa aceitação nessa forma de

ensino, mesmo que traga muitos benefícios para a aprendizagem. Obviamente, essa forma de ensino não substituiria a forma tradicional de exposição da disciplina, mas entraria como complemento a fim de desafiar os educandos a adentrarem num patamar de compreensão da disciplina como sujeitos participativos desse processo pedagógico.

Para Negrine (2001), a resistência do professor para aceitar as atividades lúdicas nas aulas, tem relação com a forma tradicional de ensino à qual esse educador está acostumado. O lúdico é uma ideia inovadora e desafiadora, e a falta de qualificação desses professores para a sua utilização, acaba criando barreiras para o seu uso pedagógico. Ao professor cabe a consciência de que “a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão” (SANTOS p.7).

O professor deve conhecer e dominar o recurso de ensino a ser utilizado e a metodologia deve estar em conformidade com a sua vontade e proposta, a fim de diferenciar-se do ensino mecanizado tradicional e ajudar o aluno a ter autonomia e responsabilidade, além de promover a sua socialização. Nesse contexto, cursos de formação seriam necessários para tais intervenções do ensino lúdico nas aulas de História pois, com conhecimento, o educador fica apto para aplicar o método com propriedade.

A aplicação do lúdico no ensino de História Antiga pode ser realizada na forma de jogos, cenas teatrais, campeonatos, musicais, artesanato e uma gama considerável de recursos, que visam despertar o interesse do aluno para a disciplina História, sempre respeitando a faixa etária dos alunos e selecionando o tipo de ludicidade mais adequada ao contexto social e cultural em que os alunos estão inseridos. Além disso, mesclar a disciplina de História com a imaginação dos educandos, quando receptivos, pode tornar a experiência extremamente proveitosa, já que esse sistema mexe com a criatividade e a imaginação.

Piaget (1975) já dizia que o jogo aportava muitos benefícios ao processo de cognição da criança. Vygotsky, por sua vez, ressaltou a importância do jogo no estabelecimento dos processos interativos fundamentais para o desenvolvimento social e cognitivo (REGO, 1995).

A ludicidade é um campo de aprendizagem bastante extenso e intenso. Podemos nos basear apenas em alguns itens desse campo como, por exemplo jogos dos mais distintos, gincanas ou até palavras cruzadas. Há, ainda, alguns jogos de tabuleiro especialmente desenvolvidos para propósitos educativos. Há também cenas teatrais

dentro do tema, que trariam para o cotidiano atual os modos de vida e vestimentas dos povos de outrora. Vale citar também a inclusão da arte como forma de aprendizagem interdisciplinar, uma vez que o artesanato poderia ser feito em conjunto com as aulas de Artes Visuais, montando maquetes das vilas, palácios e até mesmo reproduzindo utensílios de outra época com diversos materiais, como argila, gravetos e material reciclável. Ainda, poderia ser feita a reprodução de sítios arqueológicos, em que esses alunos estariam “descobrimdo” esse ou aquele objeto e reconstruindo os fragmentos para serem estudados e analisados.

No caso da utilização do teatro para o aprendizado de História Antiga, esse meio poderá trazer ao alunado vivências de épocas remotas de difícil visualização, como o modo de vida, comportamentos, culturas, guerras, conquistas, vestimentas, apetrechos, costumes, maneiras e modos de comunicação (os diálogos, por exemplo, que trazem expressões diferentes das praticados atualmente). O professor poderá sortear um determinado momento da história a ser encenado por cada grupo da classe, ou os próprios grupos poderão escolher um tema pertinente ao conteúdo bimestral. Neste último caso, se dois grupos se interessam pelo mesmo tema, poderá então haver um sorteio. Sobre os temas, eles podem ser: as invasões de Roma comandadas por Júlio César, a crise do Império Romano, a economia no Império Babilônico, o poderio militar do Império Persa, a escravidão na Antiguidade Clássica, entre outros.

Sobre as cenas teatrais, é possível ainda apresentar comparações de fatores diversos entre a época retratada e os dias atuais, o que poderá ser feito em forma de questionários para que os próprios alunos apontem tais diferenças. Assim, o educando terá uma visão mais ampla da vivência de outrora.

Obviamente, os custos de produção das cenas teatrais têm que ser levados em consideração; porém, há materiais com valores bastante acessíveis como E.V.A. e TNT, que acabam por facilitar e viabilizar alguns pontos como cenários, vestimentas e apetrechos. Além disso, materiais recicláveis como papelão, por exemplo, podem ser reutilizados.

As cenas de maior destaque poderão ainda ser apresentadas para outras turmas da escola, seja em classe ou mesmo no pátio (caso não haja um anfiteatro na unidade), para turmas mais adiantadas ou turmas que estarão prestes a ingressar no ano da turma que apresentará. Assim, de certo modo, fica registrada uma forma de estímulo para a turma ingressante, pois uma cena bem apresentada causa curiosidade e encantamento.

Os jogos de estratégias podem ser on-line ou não, podendo fornecer informações políticas e geológicas. Eles estimulam a interação entre alunos, pois exigem a formação de grupos para as construções de vilas, conquistas de territórios, alianças entre povos, regras, construção de impérios, derrotas, expansão de domínios, punição aos traidores, dentre tantos outros recursos dentro da temática exigida em classe. Os grupos deverão interagir entre si, cada qual defendendo um povo da História.

No caso de jogos on-line, poderá ser baixado gratuitamente um jogo como o Travian (jogo de competição e estratégia de plataforma online, disponível em: <http://www.travian.com.br>). Primeiramente, é necessário verificar se a maior parte dos alunos têm acesso aos recursos tecnológicos, ou se a escola pode oferecer tal recurso. Em caso de poucos recursos tecnológicos, poderá ser utilizado um jogo de estratégia de tabuleiro, que não seja virtual, embora a intenção seja mesmo o jogo virtual, pois traz a modernidade e a linguagem atual para dentro da sala de aula. O Travian, embora não seja um jogo orientado a finalidades educativas, pode proporcionar várias ferramentas já que tem a possibilidade de formar vilas, travar guerras e formar impérios e, por ser um jogo, pode ser uma forma fácil de trazer o aluno para um aprendizado lúdico.

Paralelamente às atividades dos jogos, que podem ser realizados dentro de um bimestre, tanto em aula como em casa, aplica-se o conteúdo sobre os impérios e as primeiras civilizações como, por exemplo, os sumérios e os romanos. As consultas e as pesquisas deverão ser feitas dentro do contexto solicitado pelo professor a fim de não fugir do conteúdo didático.

Friedmann afirma que “a aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade” (1996, p. 55). Pensando assim, o educador que se utiliza da ludicidade como complemento do seu trabalho consegue melhor desempenho dos seus alunos.

Há muito que sabemos que a escola é chata e pouco estimulante quanto ao processo educacional, portanto, se o professor não buscar alternativas que ultrapassem esses muros longamente estabelecidos, partes importantes e expressamente interessantes serão perdidas. Ainda no contexto escolar, o lúdico pode trazer mais autonomia ao aluno, desenvolver o raciocínio lógico e a criatividade, a coordenação

motora e até mesmo a autoconfiança. Isso citando apenas alguns benefícios dessa aplicação que, além de tudo, ajuda a aprender.

A utilização de metodologias inovadoras e criativas que possam auxiliar os alunos e professores no processo de ensino/aprendizagem, trocando as metodologias tradicionais que se apoiam apenas na explanação e memorização, seria extremamente estimulante, já que traria inovação e seria novidade tanto na realidade do educando quanto na do educador.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), cabe ao educador tentar ao máximo evitar as aulas tradicionais, e utilizar outros recursos didáticos que possam estimular os alunos, como aulas práticas em campo, confecção de maquetes, recursos lúdicos, imagens, fotos, músicas, entre outros.

No caso dos jogos, esses devem ser realizados de modo que haja compatibilidade com o ensino de História, obviamente. Essa nova prática pode ser associada à política dos 3 “Rs” (Reduzir, Reutilizar, Reciclar), estimulando ainda o reaproveitamento e a consciência ambiental dos estudantes. Quanto às encenações teatrais, essas também devem ser inseridas como uma nova forma de ensino, pois pode ser uma importante ferramenta pedagógica para auxiliar o educador de História, tornando a disciplina mais atraente e eficiente e despertando não somente o aprendizado, mas também o senso crítico dos alunos.

É fato que o ato do lúdico contribui para o desenvolvimento das crianças. Conforme cita Passos (2010, p. 22), a atividade lúdica permite que a criança se organize para explorar situações e para enfrentar desafios e conflitos. As regras impostas pelas brincadeiras acabam por ajudar no autocontrole e na concentração da criança.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos

Portanto, a brincadeira é muito importante para o desenvolvimento do aluno na medida que pode transformar e produzir novos significados no ambiente escolar, e que acaba por envolver outros âmbitos da vida desse sujeito, abrindo novas possibilidades.

A ludicidade é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem em História, neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.

Carvalho (1992, p. 28) acrescenta ainda que:

(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

Entende-se, então, que o ato de brincar precisa ser uma exigência no trabalho com a Educação do Ensino Fundamental II, nos 6º e 7º anos, pois a brincadeira é a maneira como a criança se relaciona com o mundo ao seu redor. Com o lúdico a partir do mundo real, a criança constrói um mundo de imaginação, que acaba por retratar o aprendizado de modo proveitoso, não somente no âmbito escolar, mas também no seu cotidiano.

Cada pessoa possui um ritmo diferente e as particularidades sociais, comportamentais, culturais, cognitivas e emocionais se refletem no ensino e na aprendizagem. Essas diferenças fazem com que cada um aprenda com mais ou menos facilidade, alguns necessitam maior mediação do professor; outros, nem tanto. Mas é certo afirmar que todos de alguma maneira se beneficiam quando suas experiências se projetam de forma positiva e motivadora no seu dia-a-dia.

## **METODOLOGIA**

Os dados verificados para a conclusão desta pesquisa se basearam em aportes bibliográficos de livros e artigos científicos além de acessos virtuais, com conteúdos pertinentes à temática abordada. O objetivo foi o de aprimorar o conhecimento e analisar, o mais profundamente possível, experiências já documentadas sobre a inclusão do lúdico no ensino de História e sobre quanto esse método poderia auxiliar no ensino-aprendizagem de crianças e adolescentes na disciplina de História, com ênfase na História

Antiga. Verificou-se, também, o quanto esses métodos podem influenciar na aprendizagem dos alunos, visando resgatar o seu interesse e auxiliá-los na fixação do aprendizado.

Portanto, buscar a resposta através da pesquisa científica para a efetivação na coleta de dados oficiais, ajudou a abranger o conhecimento necessário para a realização deste trabalho. E, na visão de Gil (2007, p.44), a pesquisa é considerada bibliográfica a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, além do meio eletrônico. As pesquisas feitas a partir da ludicidade aplicada aos alunos no ensino de História Antiga, como apresentações teatrais e jogos de estratégias, foram bibliográficas, apoiadas em métodos científicos já aplicados e registrados com ótimos resultados no ensino.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Métodos ou recursos de ensino como o lúdico, já são pauta comum na formação de professores na educação do Fundamental I e do Fundamental II e também do Ensino Médio. Embora seja cientificamente confirmado que o lúdico na educação é um importante método de ensino e em vários estágios da nossa vida (HUIZINGA, 1971; SANTOS, 1997), infelizmente ele ainda é bem pouco praticado como recurso didático. O ensino de História se depara com um currículo abarrotado de informações, conteúdos, datas, nomes, lugares, fatos (SAVIANI, 1991). O ensino de História está cada vez mais distante dos alunos e do seu cotidiano, a História é vista como um passado sem relações com o presente ou com o futuro. A transmissão do conhecimento se dá de forma acabada e inquestionável, conteudista e repetitiva a fim de dar conta do programa curricular.

Implementar jogos de competição e/ou estratégias on-line como o Travian, e apresentar cenas teatrais, visam fortalecer o ensino de História Antiga nos primeiros anos do ensino Fundamental II, são reforços consideráveis ao aprendizado e também em relação ao desenvolvimento humano.

Segundo Kishimoto (2008), o lúdico se justifica na educação por ser um recurso pedagógico, por possuir componentes do cotidiano e despertar o interesse do aluno que acaba por se tornar sujeito ativo do processo de ensino-aprendizagem, porque os jogos e brincadeiras possibilitam aos professores observar habilidades e interesses dos educandos. O jogo online Travian, possibilita a construção de aldeias, estratégias de

guerras, conquistas de alianças, expansão de territórios, tomadas de decisões comerciais e de guerra, o que acaba propiciando certas experiências que dizem respeito às primeiras civilizações e impérios da História. Essa experiência interativa visa proporcionar envolvimento dos alunos em épocas remotas, acrescenta conteúdos de difícil visualização e torna eficaz o processo de ensino/aprendizado. As cenas teatrais ajudam a deixar de lado as distrações, desenvolvem a concentração e a participação em diálogos, além de valorizar a escuta. Ouvir o outro é dar-lhe totais condições de se expressar, abrir espaço para o diálogo livre e verdadeiramente horizontal (FREIRE, 1997).

De acordo com Lopes (2002, p.35), o lúdico no contexto escolar permite trabalhar a ansiedade, rever limites, desenvolver a autonomia, aprimorar a coordenação motora, aumentar a concentração e atenção, desenvolver a capacidade de antecipação e escolha de estratégias, ampliar o raciocínio lógico e desenvolver a criatividade. Diante de tantas evidências positivas sobre o uso do lúdico no ensino de História, a não utilização de tais recursos é lamentável para o processo de ensino/aprendizado. Assim, buscando formas de fazer do estudo algo prazeroso aos alunos e satisfação do dever cumprido aos professores, o uso do lúdico abre precedentes para sua implantação no Ensino Médio e, porque não, para o Ensino Técnico e na Graduação.

## REFERÊNCIAS

- BORBA, A. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, Ministério da Educação. 2. ed. Brasília, 2006.
- BRASIL. **Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, A. M. C. *et al.* (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- CASTRO, Norida Teotônio de. **A função reguladora do lúdico: representação, afeto e laço social**. São Paulo: LCTE Editora, 2010.
- COURTNEY, R. **Jogo, teatro e pensamento**. As bases intelectuais do Teatro na Educação. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- COLL, C. Desenvolvimento psicológico e educação: **Psicologia da educação escolar**. V.2. Porto Alegre: Artmed, 2007.



FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 1996.

FERMIANO, Maria A. B. O. **Jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História?**. *Revista da ANPUH*. V. 3, n. 7.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

KOUDELA, I. D. **Pedagogia do teatro**. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas (4: 2006: Rio de Janeiro).

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. (Coleção magistério. Série formação de professor). São Paulo: Cortez, 1994.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis RJ: Vozes, 2003.

MAHONEY, A. A., ALMEIDA, L. R. **Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon**. *Psi. da Ed.*, São Paulo, 20, 1º, pp. 11-30, 2005.

MORAES, M. C. de. A teoria tem consequências: indagações sobre o conhecimento no campo da educação. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 107, p. 585-607, 2009.

PASSOS, K. C. M. **O lúdico essencial e o lúdico instrumental: O jogo nas aulas de Educação Física Escolar**. (Dissertação de Mestrado) Rio de Janeiro: PPGEF/UGF, 2010.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

**Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental II: disciplina de História**.

Disponível em:

[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn\\_5a8\\_historia.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_5a8_historia.pdf) Acesso em: 20 jul. 2017.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2011 (Série Dimensões da Educação).

REIS, B. M. C. **A importância do brincar para o desenvolvimento infantil e suas contribuições para o atendimento de humanização**, 2009

ROSAS, Agostinho. **Criatividade e amorosidade com Paulo Freire: reflexões entorno da pedagogia da autonomia**. VI Colóquio Internacional Paulo Freire, 2007.

TAPIA, Alonso Jesús; FITA, Enrique Caturla. **A motivação em sala de aula: o que é, como se faz**. 7ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.