

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**

**DIOGENES MUFFORD LUIZ DOS SANTOS**

**O USO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO  
ENSINO FUNDAMENTAL: uma breve revisão bibliográfica e analítica.**

**RECIFE, 2019**

**DIOGENES MUFFORD LUIZ DOS SANTOS**

**O USO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO  
ENSINO FUNDAMENTAL: uma breve revisão bibliográfica e analítica.**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do diploma de Graduação de Licenciatura em História pela Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Orientadora: Rozélia Bezerra

**RECIFE, 2019**

**DIOGENES MUFFORD LUIZ DOS SANTOS**

**O USO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO  
ENSINO FUNDAMENTAL: uma breve revisão bibliográfica e analítica.**

**ORIENTADORA: Rozélia Bezerra**

**Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do  
diploma de Graduação de Licenciatura em História pela  
Universidade Federal Rural Pernambuco.**

**Data da apresentação: 19 / 06 /2019**

---

**Profº dr.**

**1º examinadora**

---

**Profº dr.**

**2º examinadora**

---

**Profª dr.**

**3º examinadora**

Nota Final: \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Os Resultados do amanhã serão visíveis nas causas que fazemos hoje. Vamos semear as sementes uma a uma, e vencer no presente pelo bem do futuro.

**Daisaku Ikeda**

## RESUMO

O presente trabalho tem como intenção demonstrar que a disciplina de História pode ser considerada uma área que possibilita o pensar e desta forma, o desafio que é possível construir a partir dos jogos em sala de aula de maneira lúdica. Apesar da importância do conteúdo para o aluno, devemos nos preocupar com a formação de um sujeito, o professor, seu desenvolvimento a partir das categorias de tempo, entre a permanência e a mudança, entre a semelhança e a diferença, e simultaneidade, do pensamento pela construção da cidadania, da tolerância, da cooperação; deve ser de forma clara para o bom entendimento do aluno. Pelas pesquisas apresentadas, os jogos aparecem como uma boa ferramenta de trabalho. Por se tratar de jogos didáticos, onde se aprende a jogar uns com os outros ao invés de uns contra os outros, tendo em vista as diversas competências que são desenvolvidas e onde os alunos aprendem a relacionar, a questionar e a construir, o jogo poderá ser uma alternativa que desperte no aluno a curiosidade e a vontade de aprender. Repensar as aulas e estratégias de ensino que se utilizam apenas de verbalismo e questionários é uma tarefa urgente. Apresentamos, então, o jogo, como uma estratégia que possibilita a coordenação de pontos de vista e coordenação de ações interindividuais, tão necessárias para a compreensão e ação no mundo que está a nossa volta, seja ele passado, presente ou futuro. Desta forma, os alunos trabalharam, majoritariamente, em pequenos grupos, num ambiente de sala de aula, promovendo atividades de exploração, resolvendo problemas, desenvolvendo competências geográficas e históricas e de socialização. Por fim, o jogo permite que os alunos estimulem seus conhecimentos e competências comunicativas em cooperação com os demais alunos, não esquecendo também a relação interpessoal criando no aluno uma vontade de aprender mais. Assim, o aluno colocou à prova o conhecimento, usando-o em situações lúdicas concretas em suas vidas.

**Palavras Chave:** Escola. Jogos. Aprendizado.

## **ABSTRACT**

The present work intends to demonstrate that the discipline of History can be considered an area that makes possible to think and in this way, the challenge that it is possible to build from the games in the classroom in a playful way. In spite of the importance of content for the student, we must be concerned with the formation of a subject, the teacher, his development from the time categories, between permanence and change, between likeness and difference, and simultaneity, of thought by the construction of citizenship, tolerance, cooperation must be clearly understood by the student. From the research presented, games appear as a good working tool. Because it is a didactic game, where you learn to play with each other instead of against each other, given the different skills that are developed and where students learn to relate, question and build, the game may be an alternative that awakens in the student the curiosity and the will to learn. Rethinking lessons and teaching strategies that use only verbalism and questionnaires is an urgent task. We present, then, the game as a strategy that enables the coordination of points of view and coordination of interindividual actions, so necessary for the understanding and action in the world around us, be it past, present or future. In this way, the students worked mainly in small groups, in a classroom environment, promoting exploration activities, solving problems, developing geographical and historical skills and socialization. Finally, the game allows students to stimulate their knowledge and communicative skills in cooperation with other students, not forgetting also the interpersonal relationship creating in the student a desire to learn more. Thus, the student put the knowledge to the test, using it in concrete play situations in their lives.

**Keywords:** School. Games. Learning.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>OS JOGOS E O APRENDIZADO.....</b>	<b>8</b>
2.1	Os jogos e a cognição.....	8
2.2	Os jogos e a educação.....	12
2.3	A dimensão dos jogos para o processo de aprendizagem: possíveis pontos negativos.....	15
<b>3</b>	<b>A LUDICIDADE E OS JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA.....</b>	<b>18</b>
3.1	O lúdico e o brincar na vida da criança: conceitos e aspectos históricos.....	18
3.2	A importância do conhecimento prévio no processo de aprendizagem.....	23
3.3	Os jogos na construção de um aprendizado agradável e de qualidade.....	25
<b>4</b>	<b>OS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DO APRENDIZADO.....</b>	<b>29</b>
4.1	O lugar do professor.....	29
4.2	A importância do professor para uma educação lúdica.....	32
4.3	A relação da brincadeira com o ambiente escolar.....	37
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>43</b>

# 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como intenção estudar os desafios que hoje se deparam a uma aprendizagem que pode-se dizer de sucesso. Frente a isso, a humanidade criou circunstâncias e espaços diferentes, mais ambiciosos, mais diligentes, mais intensos e exigentes. Ser professor no século XXI significa assumir que o conhecimento e os alunos se modificam em uma velocidade maior à que estávamos habituados, exigindo do professor fazer um esforço redobrado para continuar a aprender.

Enfatizando que toda criança é construtora de sua própria história e de sua cultura, neste caso, os jogos se tornam uma ferramenta para que o ensino de história, cuja capacidade esteja em colocar o pensamento destes indivíduos em ação, dando importância de que esta seja uma atividade educacional para se ter acesso ao conhecimento da disciplina de história, onde na perspectiva da aprendizagem e através do brincar e das propostas lúdicas que os alunos vão ao encontro de um aprendizado mais prazeroso e criativo por meio de seu desenvolvimento cognitivo.

Assim, a escolaridade básica é um suporte do processo educativo e da formação ao longo da vida. Se o jovem possui uma base escolar sólida, ele torna-se mais apto a enfrentar, autonomamente e de forma crítica, os desafios da sociedade atual.

O Objetivo Geral deste trabalho é apresentar um estudo bibliográfico sobre a importância dos jogos em sala de aula como quebra de paradigma, de renovação do ensino de História. Já os Objetivos Específicos são:

- Estudar o jogo como possibilidade de trabalho no ensino de História;
- Abordar os conceitos inseridos neste processo na motivação e a aprendizagem dos alunos;
- Inserir os jogos como forma de solucionar algumas dificuldades de aprendizado, no sentido de tentar tornar as aulas mais produtivas.

Com isso, na estrutura desta presente monografia, dispõe no primeiro capítulo a questão dos Jogos e o Aprendizado; Os Jogos e a Cognição; Os Jogos e a

Educação; e a Dimensão dos Jogos para o Processo de Aprendizagem e Possíveis Pontos Negativos.

No segundo capítulo serão apresentadas as questões da Ludicidade e os Jogos no Ensino de História; O Lúdico e o Brincar na Vida da Criança: conceitos e aspectos históricos; a Importância do Conhecimento Prévio no Processo de Aprendizagem; e os Jogos na Construção de um Aprendizado Agradável e de Qualidade.

Já no terceiro e último capítulo serão estudados os Jogos na Construção de um Aprendizado Agradável e de Qualidade; os Papeis do Professor e a Importância do Papel do Professor para uma Educação Lúdica.

Sobre a metodologia, o presente estudo foi realizado através de revisão bibliográfica e embasamento técnico de normas regulamentadoras que nortearam o aprofundamento deste desenvolvimento. O uso de pesquisas bibliográficas e outros matérias de acesso a informação deram apoio na questão de atualização de cenário e informações contundentes sobre o quadro atual. Deste modo, para a composição deste trabalho, foi necessário obter aparatos em livros, artigos e trabalhos acadêmicos.

Do ponto de vista da natureza dos procedimentos técnicos, este trabalho se apresenta como uma pesquisa aplicada por fontes literárias, pois os conhecimentos gerados são de possível aplicação em um problema prático e relata a situação do contexto em que está sendo feita determinada investigação além de envolver o estudo e detalhamento do conhecimento de poucos objetos explorados em situações na vida real (GIL, 2010 p.55). Assim, em termos de procedimentos técnicos pode-se classificar esta pesquisa, pois de acordo com Gil (2010, p. 55):

é realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema, no qual os pesquisadores e participantes da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. Gil (2010, p. 55).

Por fim, a justificativa deste trabalho é vista a partir das questões apresentadas sobre o assunto que apontam as relações da multiplicidade da abstração da noção de tempo e a organização cognitiva necessária para o aluno, o período dos trabalhos formais, para o entendimento dos conteúdos escolares no âmbito do ensino de História, dar a entender que os alunos de 7 a 11 anos têm a

habilidade de desenvolver de maneira coletiva com os jogos que é o objeto do ensino de história.

## 2 OS JOGOS E O APRENDIZADO

De acordo com Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) a importância do brincar, sobretudo no processo de aprendizado da criança na escola, está relacionado a “o desenvolvimento da criança em todos os seus aspectos, ou seja, cognitivo, afetivo, motor e social”.

Deste modo, o jogo não se torna algo sem objetivo, em sala de aula, professor enquanto joga ou brinca com as crianças, tem a oportunidade de observar e como pode trabalhar em outro momento. É por meio das brincadeiras que ocorre o acompanhamento do raciocínio lógico e motor da criança. É através dos jogos que o se torna mais prazeroso e ampliar a sua capacidade de inventar brincadeiras novas, para ter condicionamento ao desenvolvimento na diversidade das brincadeiras nas experiências por meio da troca com outra criança ou com os professores ou com a sua família.

Assim, este capítulo tratará sobre os jogos neste processo de aprendizagem.

### 2.1 Os jogos e a cognição

A origem da palavra jogo vem, do latim – “*ludus*”, onde, posteriormente, foi substituída por “*jocu*”, que significa desenvolvimento e também é possível atribuir ao significado de que a “atribuição de responsabilidade a uma pessoa que, por sua vez se atribui a outra.” (COSTA; MELO, 2006, p. 597) em vista de uma questão etimológico, os jogos exprimem divertimento, brincadeira, um passatempo no qual o indivíduo está sujeito a regras e que estas devem ser observadas no momento do jogo.

Na prática dos jogos, existem regras e dentro destas regras existem, também, as questões afetivas que são manifestadas pela liberdade de sua ação, que de certa forma, está introduzida em um conjunto definido através das regras, que, não obstante, é acolhida de maneira espontânea pelos alunos, ou seja, o que acolhe o jogo e sua condição é imposta pelas regras, circunstância indispensável para a atividade de qualquer jogo. Desta forma, é exposto, então, um desafio, uma missão,

uma problemática ao jogar. Contudo, é o próprio aluno que irá impor a si mesmo este obstáculo a ser resolvido (BRENELLI, 2006).

Muitos pesquisadores e professores nos últimos anos vêm se dedicando para que essas antigas metodologias do modelo tradicional de ensino sejam superadas, algo que, de certa forma, excluem o estudante, passando a serem analisadas novas práticas de ensino que seja cabível a atual realidade escolar brasileira. Em meio a estas novas metodologias que promovam a elaboração de uma aprendizagem efetiva, a atividade lúdica, recuperaram um método de transmissão e, sobretudo, a edificação do conhecimento (ANTONI; ZALLA, 2013 p.149).

Falar sobre cognição é uma expressão que está ligada a um processo de aquisição de conhecimento de modo geral. Este nome envolve diversas questões como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio e outros, que fazem parte do desenvolvimento intelectual do ser humano.

Para Vygotsky (1989), o conceito de cognição pode ser observado por três níveis: o primeiro se trata sobre o nível de desenvolvimento real: são todas as atividades que a criança já consegue fazer sozinha sem necessitar da ajuda de alguém; o segundo conceito é o nível de desenvolvimento potencial: é o que a criança consegue fazer só com ajuda. Aqui, o resultado da ação é influenciado por outras pessoas; e por fim, o último está relacionado a zona de desenvolvimento proximal: é a distância entre os dois níveis, ou seja, entre o nível de desenvolvimento real (o que a criança consegue fazer sozinha) e o nível de desenvolvimento potencial (o que a criança consegue realizar com a ajuda de outras pessoas para resolver problemas). Este nível de desenvolvimento está em constante transformação, pois o que a criança hoje é capaz de fazer com a ajuda de outra, amanhã conseguirá fazer sozinha, transformando depois este nível num nível de desenvolvimento real.

Em suma, a cognição significa que o ser humano tem a habilidade para assimilar e organizar as informações que recebe, através de diferentes meios (percepção, experiência, crenças, conceitos, ética) para que sejam transformadas em conhecimento.

Os jogos em sala de aula é algo que já vinha sendo estudado desde o século 18 por diversos especialistas tais como Montessori (1870-1952), Decroly (1871-

1932), Claparède (1873-1940), Fröebel (1782-1852) e Dewey (1859-1952). Para estes autores, o jogo é “importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança” (BRENELLI, 2006, p. 20).

Nesta perspectiva, Brenelli (2006, p. 21 e 22) observa que:

Château considera o jogo como uma atividade séria que nasce da vontade em que há um esforço e uma tarefa para se cumprir uma prova. Por meio dele, a criança aprende o que é uma tarefa, organiza-se, porque há um programa imperativo que a si mesma se impõe com um caráter de obrigação moral. Ao jogar, a criança aceita um código lúdico com um contrato social implícito. Brenelli (2006, p. 21 e 22).

Pelo o que foi apresentado acima, é possível observar a influência do desenvolvimento das ferramentas pedagógicas frente aos parâmetros do uso do jogo como mecanismo de solicitação para o desenvolvimento cognitivo e como atividade eficaz para exercícios psicopedagógicos.

Assim, observa-se, também pesquisas sobre a utilização que enfatizam a relevância para a demonstração dos alunos de sua automotivação que está interligada com a atividade com os jogos.

Dentro deste mesmo pensamento, Giacomoni e Pereira, (2013, p.19) apontam que

Jogar na aula de História é um belo exercício amoroso. Uma vez que o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação. [...] jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula. Giacomoni e Pereira, (2013, p.19).

Em vista das questões apresentadas acima, podemos observar que os processos pedagógicos no qual é necessário lançar mão para que o estudante tenha condições cognitivas para a assimilação das categorias de tempo, dos quais são necessárias para situar-se na História, desta forma Nadai e Bittencourt (2001, p. 74) colocam duas prerrogativas onde “É possível, para um aluno de 1º e 2º graus, a compreensão do tempo histórico? A faixa etária é determinante neste processo?”.

É possível compreender que o uso dos jogos, no ensino de História possa ser vista como uma nova linguagem. É considerável que, quando observamos o uso de novas linguagens esta perspectiva não é apenas para dar motivação aos alunos, mas esta ação tem em vista ajudar no trabalho do ensino de História.

Não podemos banalizar a utilização do jogo. É preciso compreender como se dá pelo aluno, a construção do pensamento e como as situações que envolvem jogo pode colaborar a este respeito: enquanto aspecto cognitivo e significado para o ensino de História.

Assim Fortuna (2000, p. 2) nos apresenta que,

tanto jogo quanto brincadeira contêm a ideia de laço, relação, vínculo, pondo indivíduos em relação consigo mesmos, com os outros, com o mundo, enfim. Ao supor a interação social, implica o outro e o seu reconhecimento, aspectos centrais do processo de subjetivação. Eis, aqui, uma pista para a compreensão do lugar que ocupa o brincar nas formas de subjetivação na contemporaneidade. Fortuna (2000, p. 2).

Em vista da multiplicidade da abstração da noção do tempo histórico e a organização cognitiva necessária para o aluno, o período dos trabalhos formais, para o entendimento dos conteúdos escolares no âmbito do ensino de História, faz-se entender que os alunos de 7 a 11 anos, que estão no estágio dos trabalhos cognitivos concretos “não estão em condições de uma aprendizagem do conhecimento histórico” (NADAI; BITTENCOURT, 2002, p. 75).

Frente ao contexto educacional é necessário pormos em consideração que ao jogo, também se outorga que o jogo seja educativo, é necessário que este tenha em seu conceito além do “aspecto divertido”, ensinar algo que eduque o aluno. Ademais, o intuito do jogo educativo, conforme afirma Soares (2008) pode ser fundamentado em dois sentidos: o primeiro diz respeito a função lúdica, ligada ao prazer e até mesmo ao desprazer e o outro tem a função educativa, que está relacionada ao ensinar qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, conhecimentos e ao mundo. De acordo com o autor, a harmonia entre estas duas funções seria o objetivo do jogo educativo.

Com isso, é visto que se um jogo está ligado somente à função lúdica na concepção educacional favorece somente a diversão, a brincadeira, e se contemplar somente a função educacional estará perdendo o sentido da diversão e “da alegria” em se brincar, tornando-se uma atividade muito séria e como resultado seria restritamente “fria” ou ainda desmotivadora, relacionada também ao conceito cognitivo para o desenvolvimento intelectual do aluno.

Assim, a ideia estudada é a que as ações cognitivas com relação à destes conteúdos apresentados é que os jogos podem ajudar no estímulo dos alunos no aprendizado em sala de aula. livro Psicologia Pedagógica, podemos observar o psicólogo afirmando que: “O jogo pode ser considerado o recurso do instinto mais importante para a educação. O jogo é conhecido popularmente como um instrumento apenas para a criança passar o tempo” (VIGOTSKY, 2003, p. 23). Porém, de acordo com o referido autor, a partir da observação, pode-se constatar de que o jogo está presente historicamente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade que é natural do homem. Além disso, até os animais brincam, dessa forma, o jogo pode ter um sentido biológico. Quando envolvido em jogos e brincadeiras, a criança consegue desenvolver o raciocínio cognitivo, social e intelectual.

## 2.2 Os jogos e a educação

Através da história, os jogos como um fenômeno antropológico e social, por estar presente em cada sociedade, desde os tempos antigos, vem de fato atrelado aos costumes e a história das diversas culturas, e também, inserida sob as influências do contexto no qual diversos grupos de crianças brincam (BROTTO, 2001).

Deste modo, a escola deve sempre cultivar essas culturas e costumes de todas as crianças, já que, cada criança traz consigo uma história diferente e que tal fator deve ser posto em consideração, e conseqüentemente é repassada para os outros colegas. Neste sentido, Ritzmann (2009, p. 40) apresenta que

[...] o jogo faz com que as crianças compreendam que conhecer é um jogo de investigação e de produção de conhecimento – em que se pode ganhar, perder, tentar novamente, ter esperanças, sofrer com paixão, conhecer com amor; amor pelo conhecimento no qual as situações de aprendizagem são tratadas de forma mais digna, filosófica e espiritual. Ritzmann (2009, p. 40).

Através do jogo, o aluno tem a possibilidade de descobrir uma nova maneira de alcançar seus objetivos de maneira motivadora. Na elaboração de um espaço lúdico, onde a interação e de criatividade representa o aprendizado em seu objetivo máximo, com sentido e significado, tendo como base o gostar e o querer estando

sempre presente. Tendo em vista esta visão, Ronca e Terzi (1995, p. 96) consideram:

O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, a qual denominamos amplamente de 'movimento lúdico'. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo. Ronca e Terzi (1995, p. 96)

Nesse sentido, é possível apresentar que a aprendizagem está vinculada ao desenvolvimento e que ambos estão progressivamente em transformação e desenvolvimento, pois, ao longo da vida, os relacionamos com novos conhecimentos, culturas e pessoas, está relacionada a vivência com o outro.

É dentro destas definições que Cunha (2012, p. 95) define que os jogos na educação tenham um interesse interessante, pois:

[...] sobre jogos no ensino é importante diferenciar e definir dois termos: jogo educativo e jogo didático. O primeiro envolve ações ativas e dinâmicas, permitindo amplas ações essas orientadas pelo professor, podendo ocorrer em diversos locais. O segundo é aquele que está diretamente relacionado ao ensino de conceitos e/ou atividades programadas e que mantém um equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa do jogo, sendo, em geral, realizado na sala de aula ou no laboratório. [...] um jogo didático no que tange aspectos gerais é educativo, pois envolve ações lúdicas, cognitivas, sociais, etc, mas nem sempre um jogo que é educativo pode ser considerado didático. Isso, no entanto, não minimiza nem reduz a importância de ambos. Cunha (2012, p. 95).

O objetivo no trabalhar com jogos pedagógicos ou didáticos se dá em dispor determinados tipos de aprendizagens, sendo uma possibilidade para se melhorar o desempenho dos estudantes em algumas questões que o aluno tenha dificuldade em aprender. Neste ponto de vista, o jogo não é o fim, mas um elo com um conteúdo didático específico, que resulta n um conjunto de ações lúdicas para adquirir informações.

O jogo nem sempre foi visto como uma coisa didática, pois como a ideia de jogo estava ligado, sobretudo ao prazer, sempre foi visto como uma coisa sem importância e que pudesse contribuir para a formação da criança. De certa forma, ainda hoje, é pouco utilizado no ambiente escolar como um todo, mesmo devido o

distanciamento entre o jogo e a escola possa se estreitar de acordo com a faixa etária dos estudantes. Até mesmo os estudos que perscrutam a conexão entre o jogo e educação concentram muito mais o seu emprego nos primeiros anos de educação do que em qualquer outro grau de ensino.

Conforme apresenta Reverbel (*apud* Costa, 2011, p. 17) “é preciso lutar para que o jogo tenha seu lugar na educação, porque se ele existe na sociedade, deve existir na escola.” O jogo é o caminho para as escolas conquistem a aproximação dos alunos de maneira criativa, produtiva e participativa. É um mecanismo efetivo para o desenvolvimento do aluno, é onde os problemas podem ser encarados de maneira clara como a sua trajetória de vida. Com isso, o aluno poderá relembrar com mais facilidade o que aprendeu, e em seguida, conceituando esta ideia.

Assim Alves (2010, p. 9) expõe que o,

jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico. Alves (2010, p. 9).

É nessa expectativa que os jogos podem ser classificados como educativos caso os que desenvolve habilidades cognitivas pertinentes ao processo de aprendizagem, já que “O jogo como estratégia de aprendizagem ajuda o aluno a resolver seus conflitos internos e a enfrentar as situações posteriores com decisão e sabedoria” (TIMAURE, 2000, p. 24<sup>1</sup>). Ademais, quando se permite a utilização do jogo, a escola e o educador entenderão que sua contribuição será para o pleno desenvolvimento dos alunos.

A escola deveria sustentar-se no jogo, ter o comportamento lúdico um modelo para se moldar, Para Château (1975, p.133-35) “o comportamento escolar [...] mas a educação tem em certos pontos de se separar do comportamento lúdico [...] uma educação que se limitasse ao jogo isolaria o homem da vida, fazendo-o viver num mundo ilusório”. Com isso, torna-se indiscutível a necessidade de compreender o jogo no âmbito educativo na sua justa proporcionalidade.

Também nesta perspectiva, Santos (*apud* Costa, 2011, p. 5) nos apresenta que

---

<sup>1</sup> Texto original: “el juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría”.

a classificação criada para os jogos com intencionalidade educativa parte do princípio de que a educação deve ser integral, a partir da aprendizagem significativa e do desenvolvimento das capacidades, das habilidades, das competências e das inteligências e que teve como princípio as ideias definidas por Piaget, Vygotsky, Wallon, Gardner e Perrenoud. Santos (*apud* Costa, 2011, p. 5).

De certa forma, o jogo tem sido bastante valorizado com relação ao seu desenvolvimento e competências em diversas esferas do ensino, como também em minha experiência como professor de história, no qual, uso para chamar a atenção dos alunos com mais eficácia, para assim, os motivar ou para lhes ensinar algo. No entanto, o tipo do jogo deve ser bem selecionado com antecedência, e que ele apresente qualidade e sem deixar de conceituar o seu objetivo, pois não existem só potencialidades, existe também algumas limitações.

Com isso, Aizencang (2005) explica a relação entre o jogo e cognição. De acordo com o autor, este paradigma traz um conjunto de ideias no que diz respeito à sua origem, função e as possíveis conexões firmadas com os diversos fenômenos cognitivos e sociais, como por exemplo, a resolução de problemas, a assimilação da linguagem, o ensino escolar, a elaboração de papéis, entre outros. As considerações destas relações dispõem que, a contribuição do jogo para o progresso de diversas capacidades do sujeito ativo no contexto do ensino-aprendizagem.

### 2.3 A dimensão dos jogos para o processo de aprendizagem: possíveis pontos negativos

Quando o professor utiliza uma nova linguagem em sala de aula ou outros meios, este pode apresentar uma concepção de História linear ou mesmo maniqueísta. O assunto que o professor levará à sala de aula, como por exemplo, fazer uma opção política, de certo modo, o professor acabará se expondo a situações muito contraditórias, ou mesmo, se ele é inovador é criticado por “enrolar a aula”.

Para Meinerz (2013, p. 103),

Compreendemos o jogo como prática cultural que pressupõe a interação social, e exploramos essa temática a partir do reconhecimento do potencial presente na apropriação do lúdico em experimentações pedagógicas de

construção do conhecimento histórico na escola, justamente pela capacidade de criar vínculos entre os pares (jovens estudantes), dos pares com os mestres (adultos professores) e de ambos com os saberes e fazeres que circulam dentro e fora da sala de aula. Meinerz (2013, p. 103).

É visto que quando algum educador não consegue romper com a tradição, de certa forma, este irá se angustiar e dar continuidade a uma estrutura de aula que é meramente repetitiva.

Nesse panorama, Macedo (2005, p. 87) expõe

Em síntese, na perspectiva do aluno, antecipar tem valor de aprendizagem porque, ao analisar o passado e pensar no futuro, pode-se construir um presente articulado, coordenado e regulado no sistema. Antecipar, na perspectiva do profissional, viabiliza o trabalho no contexto de projeto, porque organiza o futuro, pré-corrige erros, busca o equilíbrio e a integração. Macedo (2005, p. 87).

O trabalho em sala de aula deve vir complementado de reflexão, para que este se torne uma realização e sendo realizado, a aula de história seja analisada e discutida dinamicamente na tensão existente entre teoria e prática e, pois vale lembrar que, qualquer prática em sala de aula é oriunda de uma concepção teórica.

É na sala de aula que hipoteticamente é possível desenvolver o espírito da cooperação. Porém corremos o risco de expor, na disciplina de História, de acordo com Castro (2004, p. 15), um “terrível relato de guerras e conquistas acompanhadas por apropriação de bens alheios, violência feita aos mais fracos, sofrimentos, morte e destruição”. Tal como alguns jogos de vídeo game, que a intenção do jogo é a promoção da ação é a destruição do adversário, deste modo, existirá uma absoluta falta do relacionamento de cooperação e a falta de cidadania e da tolerância.

Em determinados jogos, os alunos podem apresentar diversas possibilidades de conflito, como a trapaça, o nervosismo, a manipulação de regras, discussão, brigas. Seja qual for à idade, não é incomum nos adultos estarem jogando futebol e apresentarem alguma ilegalidade para vencer a todo custo. As características das particularidades de cada idade, isso dos alunos, dependendo da compreensão que o professor tem com relação aos procedimentos pedagógicos que lançados à mão, tudo isto pode ser discutido, combinado, para que possíveis pontos “negativos” não possam emergir.

A confiabilidade para o uso dos jogos em sala de aula, talvez, esteja ligada também, a situações de intolerância que ainda vemos na sociedade atual. Crimes

contra indígenas, indigentes executados, gangs agindo dentro das escolas, violência contra crianças, mulheres e idosos e, e outras formas de destruição que, infelizmente, vai somente a um único olhar: a do agressor. Isto tudo pode dar ao professor uma sensação de impotência ou de ineficácia e, junto com ela, a sensação de que resolução dos problemas pode estar em outro lugar, como uma solução mágica, que tudo poderá ser resolvido, independente de sua ação.

Edificar uma consciência de que são os processos individuais e coletivos de transformação é um processo longo, que só pode ser traçado por aquele que procura crescer. E quanto à História?

Para Castro (2004, p. 15):

Quanto à noção de História, a ideia de evolução social, mudança histórica, se entende difícil e tardiamente. O problema é que para conhecer e dar significação ao passado, jovens só dispõem de suas experiências... no presente. Trabalhar com as ideias das crianças, discutir as suas significações é necessário. Não importa que seus conceitos sejam provisórios, imprecisos, em evolução, mas é o próprio trabalho mental envolvido em sua elaboração que interessa desenvolver. Castro (2004, p. 15).

É neste conceito que podemos considerar o jogo como uma ferramenta de trabalho no ensino de história, acreditando que este ative o trabalho mental e interpessoal, ampliando o entendimento do que está a sua volta transpassada de circunstâncias do passado, do presente e do futuro.

### 3 A LUDICIDADE E OS JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA

O uso de jogos como mecanismo pedagógico no ensino de História tem se tornado atualmente cada vez mais frequente na escola básica. Isso se dá por duas razões: em primeiro lugar, devido uma série significativa de jogos que trabalham temáticas históricas, aproximando os alunos para este. Em segundo, o se dá devido ao grande apelo dos jogos – sejam estes por computador, celular ou mesmo tabuleiro. Com isso, entre os alunos é possível observar a necessidade de pensar sobre a ludicidade de se ensinar História.

Neste capítulo, serão apresentadas estas questões do lúdico na vida da criança, a importância do conhecimento prévio no processo de aprendizagem e a relação dos jogos na construção de um aprendizado agradável e de qualidade.

#### 3.1 O lúdico e o brincar na vida da criança: conceitos e aspectos históricos

É evidente que a função do brincar ajuda e faz parte para o desenvolvimento da criança. Deste modo, se a criança adquire o aprendizado por meio da brincadeira, o jogo ajudará na questão do processo de ensino-aprendizagem. O uso do jogo ajuda no desenvolvimento da imaginação e da cognição. No caso das crianças da educação infantil, o ato de brincar é de suma importância para que a criança tenha um bom desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo.

Em torno da criança, para que ela desperte suas competências e habilidades é através do brincar. O aprendizado por meio da prática de ações lúdicas, ocupa-se com temas transversais e os valores fundamentais que devem fazer parte do universo escolar. Além de proporcionar uma atmosfera alegre e descontraída, o uso dos jogos em sala de aula, promove a criatividade, espontaneidade e sua imaginação, resgatando assim os valores fundamentais para uma vida escolar feliz (QUEIROZ; JORDANO, 2005).

Para Vygotsky (apud GOMES et al. 2006) a ideia de que o brinquedo sempre colaborou para o sentimento de prazer da criança não está correta devido a duas questões, pois outras ações podem dar prazer à criança; e também devido as ações

que acompanham o brinquedo andam juntas à ideia da perda e do ganho, com é o exemplo das regras, que podem provocar insatisfação, quando a criança não obtém um resultado positivo.

Segundo Antoni e Zalla (2013, p. 149):

professores e pesquisadores da educação têm proposto e analisado práticas de ensino adequadas às novas linguagens e tecnologias, buscando construir aprendizagens significativas a partir de situações de interação; logo, neste cenário, os jogos têm sido recuperados como estratégias de transmissão/construção do conhecimento. Antoni e Zalla (2013, p. 149).

Assim, podemos compreender que, mesmo que brinquedo não seja um mecanismo garantidor de que a criança tenha prazer em suas relações sociais, é uma forma pelo qual ela tenha conhecimento de regras, e construa convivência social, facilitando o seu amadurecimento para o mundo exterior.

O lúdico é a brincadeira, é o jogo, o que diverte sob a ótica do qual os alunos poderão fixar melhor o que aprendeu em sala de aula, para que assim o aprendizado da disciplina de História se torne mais atrativo e divertido. Com isso, o brincar esteve presente em todas as épocas das civilizações, e até hoje podem ser vistos em diferentes contextos.

Na figura 01, é possível observar um jogo de elaboração e fixação. Chamado de “Monopólio” as regras do Jogo se refere a questões históricas para que os alunos possam fixar seus conhecimentos a partir das imagens. A dinâmica do jogo se dá pela divisão da sala em quatro grupos, representados por quatro jogadores escolhidos de maneira democrática.

**Figura 01: Monopólio**



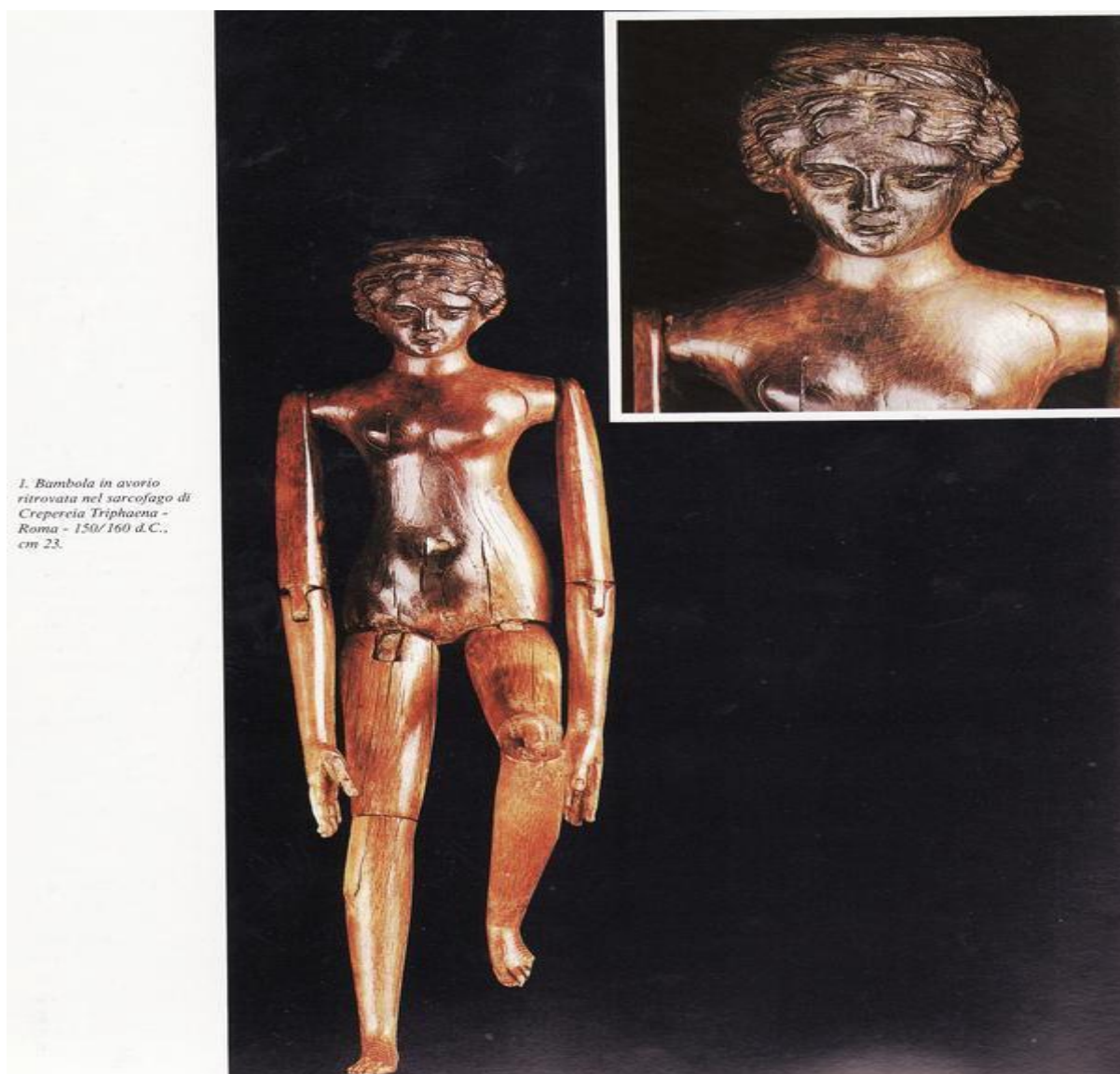
Fonte: Pereira, 2013.

Neste jogo, temos as seguintes questões orientadoras: 1. Em que país surgiu o movimento renascentista. 2. Menciona algumas figuras do Renascimento. 3. Explica a expressão “O Homem centro do Mundo.” 4. Explica a importância do latim e do grego na época renascentista. 5. Quais as áreas do saber que progrediram resultado do interesse pela Natureza. 6. Quais os meios de divulgação dos ideais renascentistas. 7. Cidade portuguesa com importantes obras de arte renascentista. 8. Mosteiro situado em Belém. 9. Caracteriza a arte do manuelino. 10. Famoso arquiteto do século XVI. 11. Monarca português da época da renascença. 12. Enumera os males da igreja de Roma no século XVI. 13. Quem foi Martinho Lutero. 14. Identifica o princípio do anglicanismo. 15. Identifica o princípio do calvinismo.

16. Identifica o princípio do luteranismo. 17. Refere medidas disciplinares tomadas pelo Concílio de Trento. 18. Menciona os alvos da atuação da inquisição. 19. Distingue a igreja protestante da igreja católica. 20. Quem foi Inácio de Loyola.

Há muito tempo já se reconhecia a convivência infantil como uma preparação para o seu desenvolvimento na sociedade, para que esta pudesse contribuir para a formação de habilidades essenciais na vida adulta. Na figura 2 abaixo, podemos observar a boneca mais antiga do mundo:

**Figura 2: A Primeira Boneca**



Fonte: Rose, 2013.

De acordo com Rose (2013), a boneca mais antiga do mundo, como podemos observar acima, se chama Crepereia Tryphaena, e foi feita no século II d.C.

Encontrada no ano de 1889 em um sarcófago, é feita de marfim, apesar de se parecer com madeira, isso é devido ao desgaste do tempo.

Neste caso, Sant'anna e Nascimento (2011, p. 20) apresentam que:

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças. Sant'anna e Nascimento (2011, p. 20).

Assim, Cintra et al (2010) abordam que a sociedade foi se modificando e a Antiguidade foi vista como uma nova formação socioeconômica, no decurso da divisão das cidades. No sistema educativo também houve modificações, que se deram, sobretudo, com o aparecimento das primeiras escolas. Contudo, “o ideal da educação era influenciado pela sociedade, as famílias tradicionais da antiga nobreza, pessoas que tinham influência econômica eram atendidas nessa instituição” (p. 229).

Com isso, caracteriza-se um processo de exclusão, por meio do qual somente as crianças que faziam parte das famílias mais ricas eram aquelas que tinham direito à educação formal.

O ensino técnico passou a ser visto como indispensável dentro do âmbito social. Para Platão o esporte era tido como uma atividade educativa e moral, por conta da influência que a pessoa exerce sobre a composição do caráter e da personalidade da criança (CINTRA et al, 2010).

Desde os tempos mais remotos, o ato de brincar já era uma questão usada para ensinar, entretanto foi somente depois do rompimento com o pensamento romântico que foi possível dar valor importância da brincadeira na vida dos alunos, já que antes, a estratégia da brincadeira era vista como um modo de fugir do trabalho, e uma forma de mostrar falta de interesse dos mesmos (WAJSKOP apud SILVA e SANTOS 2009 p.5).

Todavia, a brincadeira era vista como uma das formas mais eficazes para a edificação de uma realidade infantil mais intrínseca, para que a criança pudesse se

preparar a sua vida adulta frente a sociedade. Neste caso, para Silva e Santos (2009, p. 08):

Para compreender a experiência da brincadeira como um fenômeno cultural é preciso perceber que as crianças percebem o mundo através das experiências que adquirem quando brincam, interagindo com outras crianças e com os adultos. Assim, ela experimenta suas emoções e elabora suas experiências. A figura do adulto funciona como referência, sendo suas ações reproduzidas, mas com um sentido próprio e essencial ao processo de apreensão do mundo pela criança. Silva e Santos (2009, p. 08).

A visão de que a criança tem do mundo bastante diferente dos adultos, na mesma proporção em que este procura imitar a realidade do mundo adulto, por meio de um processo de descoberta para a vida, produzindo a imaginação, que colabora, de forma significativa, no desenvolvimento infantil.

O imaginário é um processo psíquico bastante novo para a criança no começo de sua vida escolar e que não se tem muitos casos nas crianças menores de três anos, que ainda não conseguem observar a realidade de seus próprios desejos. O que pode divergir a brincadeira das outras ações das crianças são as regras e o estímulo à imaginação, sendo estes expostas ou não. Com relação ao faz-de-conta que ocorre durante a brincadeira, o imaginário brota, mesmo com as regras, que devem ser respeitadas durante tais atividades (VYGOTSKY apud GOMES et al. 2006 p.3).

Com isso, o incentivo a imaginação sustenta a criatividade das crianças, envolvendo estas a um processo de contínuo criação, o que legitima a elaboração do saber, valorizando a aquisição do conhecimento, por meio de uma forma mais chamativa e que estas possam memorizar com mais facilidade provocando assim a motivação.

### 3.2 A importância do conhecimento prévio no processo de aprendizagem

Em meio a todas as disciplinas básicas que fazem parte das séries iniciais do ensino fundamental, a matemática e a língua portuguesa são as consideradas “bicho papão” para a vida dos alunos, também o ensino de história para muitos alunos também entra neste patamar, assim, por meio dos jogos, como desmitificar este paradigma já existente na educação?

Como fazer com que a aprendizagem seja prazerosa e produtiva? E como realmente saber se aconteceu de fato a aprendizagem? Será que a memorização de certa forma representa realmente a aprendizagem do aluno?

Neste caso, entra a afirmação de Starepravo (2009 p.42-43), onde para ele, a aprendizagem não pode ser proporcionada em quantidade, isso depende da própria ação, é algo particular e ocorre, sobretudo, através das trocas de conhecimento com as demais pessoas.

Ainda de acordo com o referido autor, em pesquisas feitas, o processo de ensino aprendizagem ocorre somente frente a um mínimo de conhecimento do aprendiz, fazendo com que este modifique, se transforme e compreendendo o próprio processo de elaboração da aprendizagem.

O conhecimento anterior, que faz com que as condições do aprendizado ocorram durante o processo de educação infantil, o efeito das brincadeiras vivenciadas pelas crianças, os experimentos sociais, e todas os conhecimentos que foram adquiridas durante essas vivências.

Para Coll e Solé (1998), só é possível adquirirmos realmente a aprendizagem, quando temos a capacidade de formular e colocar sentido aos conteúdos que pretendemos aprender, já que não é possível aprender através da acumulações de conhecimentos, e sim quando mudamos, interpretamos o novo de maneira que fazemos isso parte de nós. Coll e Solé (1998, p. 20), seguem afirmando que:

Quando ocorre este processo, dizemos que estamos aprendendo significativamente, construindo um significado próprio e pessoal para um objeto de conhecimento que existe objetivamente. De acordo com o que descrevemos, fica claro que não é um processo que conduz à acumulação de novos conhecimentos, mas à integração, modificação, estabelecimento de relações e coordenação entre esquemas de conhecimento que já possuíamos, dotados de uma certa estrutura que varia, em vínculos e relações a cada aprendizagem que realizamos. Coll e Solé (1998, p. 20).

Deste modo, a importância em que os conhecimentos prévios fazem nos alunos, deve acontecer de fato por meio do processo de aprendizagem proveitoso. Neste caso Mauri (1998, p. 87), coloca que “[...] não se realiza em uma mente em branco, mas em alunos com conhecimentos que lhes servem para ‘engancha’ o novo conteúdo e lhes permitem atribuir-lhe algum grau de significado”. Alguns estudos apontam, que a conforme as crenças do professor, pode influenciar diretamente no processo de aprendizagem do aluno.

De acordo com Tezani (2006), o processo educacional na sala de aula precisa ser pautado com base no desenvolvimento do qual a criança já dispõe, desde o início deste processo até seu final, tendo como base o que se pretende ensinar aos alunos, que abrangem objetivos da própria escola, de acordo com a faixa etária dos alunos e com as habilidades em que cada grupo manifesta. Com isso, propõe-se caminhos a serem feitos na busca pela construção do conhecimento, valorizando os conhecimentos prévios, já obtidas pelas crianças de suas experiências pessoais.

Para Pinto e Tavares (2010) desde o início de suas vidas, as crianças apresentam tempos diferentes, modos distintos de andar, falar, e mesmo de brincar, comer e em todas as ações que elas desempenham. É possível certificar que o processo educacional necessita dessas questões, e dar valor a questões humanas ao se apresentar como um ser único e diferente, fazendo com que se desenvolva constantemente, no entanto de maneira diferenciada. Desta forma, o autor expõe que é essencial: “Considerar as especificidades de cada faixa etária das crianças significa reconhecê-las como cidadãs, possuidoras de direitos e deveres, entre eles a educação pública e de qualidade” (p. 228).

A educação é um conceito que necessita ser adequada sempre, e a brincadeira e os jogos podem ser adaptados conforme os interesses de cada grupo de crianças, para que assim, possibilite uma prática motivadora através do incentivo da construção do aprendizado.

### 3.3 Os jogos na construção de um aprendizado agradável e de qualidade

Como professores, é possível de defender a prática de jogos para a aprendizado dos alunos no ambiente escolar, com isso, é possível destacar também a importância de um foco para que haja a compreensão do que se possa ser atingido com o uso de cada atividade lúdica, já que, mesmo que se ressalte a importância da liberdade e da diversão na elaboração do conhecimento, é necessário direcionar o lúdico para o aprendizado de modo adequado.

A importância pelo qual o papel dos jogos realiza na construção do conhecimento se dá através da conjuntura de como alunos possam superar os desafios ocorridos por meio da ludicidade. De acordo com Starepravo (2009 p.42), as ocasiões pelo qual os problemas que os jogos podem influenciar diretamente o aluno a levantar questionamentos, testar a validade, mudar de estratégias e conhecimentos avançando cognitivamente, a partir de formulação de conhecimentos pessoais com os conhecimentos prévios.

Na figura 3 abaixo, podemos observar uma sala de aula a utilização dos jogos instigando o conhecimento dos alunos:

**Figura 3 – Espaço de criatividade**



Fonte: Prefeitura Municipal de Venda Nova do Imigrante – ES

Conforme apresenta Piaget (apud SILVA e MOTA, 2011 p.3) os jogos e as ações de ludicidade, de maneira geral, se fazem importante quando a criança se desenvolve através do uso de diversos materiais, é possível que o infante reproduza seus próprios conhecimentos, o que exige que a criança se mostre mais adaptada. É isso o que ocorre quando a criança evolui, sob um aspecto interno, o que faça com que a compreensão das atividades lúdicas ao vivenciar como algo que possa ser utilizada na própria vida, assimilando a abstração.

Para tanto, é essencial que o lúdico formule uma nova realidade para a criança, para que se compreenda as evoluções que acontecem dentro de sua própria vida, através da aprendizagem constantemente. Assim, Pinto e Tavares (2010, p. 232) dispõem que:

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender. Pinto e Tavares (2010, p. 232).

Esta função de protagonista de sua própria vida faz relação à criança por meio de uma oportunidade em que ela se sinta importante através da responsabilidade, como realmente ocorre dentro da própria aprendizagem. O valor educacional dos jogos com o processo de ensino não pode ser negado, como Silva e Mota (2011, p. 03) apresentam:

O jogo é uma atividade lúdica que tem valor educacional. A utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, o jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador. Silva e Mota (2011, p. 03).

De acordo com Braga et al. (2007), os jogos pedagógicos são vistos como pontos positivos como mecanismo para que o professor possa suar no processo de ensino-aprendizagem, e com este auxílio este possa favorecer o desenvolvimento intelectual e social do aluno. Os trabalhos com os jogos pedagógicos podem ser atribuídos também em todas as disciplinas, já que, estes estejam adaptados aos seus devidos conceitos conforme a faixa etária dos alunos.

Uma outra maneira de se trabalhar com jogos no ambiente escolar é o jogo computadorizado, o que normalmente, não é muito ligado à questão do lúdico, no entanto, é necessário considerar, pela tecnologia fazer parte da vida da sociedade e dos alunos, de uma forma geral. Através disso, Maratori (apud BRAGA et al. 2007, p. 06) coloca que:

[...] os jogos educativos computadorizados são atividades inovadoras onde as características do processo de ensino-aprendizagem apoiado no computador e as estratégias de jogo são integradas a fim de alcançar um objetivo educacional determinado. Esta estratégia, num jogo planejado adequadamente, promove o interesse e a motivação que por sua vez, aumentam a atenção do aluno e criam a sensação de que aprender é divertido, proporcionando ao jogador desenvolver a capacidade de processar fatos e fazer inferências lógicas durante a resolução de um problema. Assim,

aliam-se processos tanto para o entretenimento quanto para possibilidade de aquisição de novos conhecimentos. Maratori (apud BRAGA et al. 2007, p. 06).

Assim, pode ser interessante o trabalho com jogos educativos computadorizados, já que, estes mecanismos estão presentes na vida cotidiana dos alunos, na possibilidade de aproximar os alunos do que, normalmente, já faz parte de sua realidade.

## 4 OS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DO APRENDIZADO

Quando mencionamos a palavra jogo, cada pessoa poderá distinguir esta menção de maneira diferente. Para tanto, existem vários tipos de jogos, cada um com uma finalidade diferente. Existem jogos que estimulam a capacidade de imaginação, outros que evidenciam regras como foi demonstrado no decorrer deste presente trabalho. Para Kishimoto (2011, p. 15) “O jogo é uma atividade estruturada, parte de um princípio de regras claras, de fácil entendimento”. É nesta questão que este capítulo demonstrará o lugar do professor em seu papel de mestre em sala de aula e sua importância para uma educação lúdica.

### 4.1 O lugar do professor

Para início de colocação deste pensamento, podemos nos referir à citação de Berbaum (*apud* ALTET, 1997, p. 52), onde ele explica que “o papel do professor é fazer aprender melhor, através da organização de um ensino que respeite as fases e a lógica da aprendizagem, para ajudar os alunos a tomar consciência daquilo que supõe aprender.” Como complemento, Held (*apud* DUARTE, 2009, p. 22) afirma que o jogo traz ao aluno um conceito maiêutico, isto é, o que enriquece o imaginário dos alunos e faz com que as tarefas se tornem menos complicadas das que deveria ser, cujo objetivo está em atingir algo. Deste modo, o jogo é visto como uma ação de seriedade, pois, quando está sujeito a regras, sua finalidade está relacionada a um objetivo.

Dentro deste âmbito, Giacomoni e Pereira (2013, p. 13) colocam que:

Uma aula de História poderia bem ser um não-lugar de encontros, donde os pontos de repouso se constituem em breves desacelerações necessárias à criação de conceitos históricos ou à problematização de conteúdos, bem como, ao exercício da escrita e da leitura. Estes pontos de repouso são paradas que marcam a presença de formações estratificadas, que definem territórios, mas não, de modo algum, afastam a aula de História da sua agora sina – o encontro, sendo o movimento criativo que mantém a atenção à vida, pela recorrência da desatenção, da inutilidade e da improdutividade; em outras palavras, uma aula de História que reconhece no movimento a possibilidade de criação de qualquer ponto de parada. Giacomoni e Pereira (2013, p. 13).

É evidente que o professor enquanto organizador mantenham-se indispensável como aquele que irá formular as situações e desenvolver os projetos iniciais que estabelecerão os problemas significativos dos jogos aos alunos. Também é ele quem irá lançar constantemente desafios que formulem reflexão e a reconsideração das soluções rápidas, pois de acordo com Piaget (1970, p. 16): “o que é desejado é que os professores deixem de ser um expositor satisfeito em transmitir soluções prontas; o seu papel deveria ser aquele de um mentor, estimulador da iniciativa e da pesquisa”.

Para Meinerz (2013p.107) o papel do professor também se dá quando leva o aluno a pensar o que pode ser jogar na matéria de História em sala de aula. Para a autora, ao brincar com as palavras, pode-se destacar um duplo sentido na abordagem e na expressão jogar com disciplina, isto é, por um lado o jogo na relação experimental e concreto da ludicidade, para que a aula de História tenha por um lado, o jogo em sua face metafórica, e por outro, a relação epistemológica na cognição científica e no âmbito da História e da Educação.

É necessário que o aluno entenda que estudar não é simplesmente receber informações para que lá na frente ela possa conquistar algo, não é tanto uma questão de aceitação ou interpretação. É necessário que ele aceite o esforço, o trabalho, e bem como os obstáculos encontrados na pesquisa. O professor pode ser visto como uma ponte que leva o aluno ao conhecimento, levando em conta os processos de aprendizagem, tornando-se uma espécie de intercessor entre o saber e o aluno.

Em vista disso, quando o professor tem a opção de levar os jogos como uma de suas ferramentas para o ensino da História, o mesmo faz com que esta ferramenta tenha a intenção de proporcionar a aprendizagem.

Com isso, a distinção entre vários elementos do aprendizado se dá pela busca do conhecimento que o próprio professor irá conceituar ao aluno, pois, de acordo com Giacomoni e Pereira (2013, p. 14)

Aprender e conhecer são elementos distintos. Quando falamos em conhecer, no campo do ensino de História, estamos tratando de reconhecimentos, ou seja, da apreensão de elementos formais, como as causas da revolução, as relações entre o Tratado de Versalhes e a Segunda Guerra, a definição de um conceito ou mesmo a mera identificação de líderes de uma batalha. Este reconhecimento é uma etapa importante da aula de História, necessário para

o acúmulo de informações e de saberes para a compreensão da realidade histórica. Giacomoni e Pereira (2013, p. 14).

E ao fazer isso o, principal propósito do professor está em eventualizar um ensino por meio de um conteúdo específico, para que incentive às possíveis relações que os alunos poderão identificar com outros conteúdos.

Para Moura (1992 apud Ritzmann, 2009 p.52) ao considerarmos o jogo como uma ferramenta de ensino, é possível caracterizá-lo em dois grandes pilares: o jogo desencadeador de aprendizagem e o jogo de aplicação. Quem vai especificar estes dois tipos de jogos não é o brinquedo nem mesmo o próprio jogo, é sim a forma como ele será usado em sala de aula. Segundo Ritzmann (2009, p. 52) especificando tal questão, “[...] a postura do professor, a dinâmica criada e o objetivo estabelecido para determinado jogo é que vai colocá-los numa ou noutra classificação”.

Em razão de questões desencadeadoras na aprendizagem, o referido autor delinea aqueles que não propiciam a solução espontânea imediata, ou seja, que exigem do aluno a definição de um plano de ação, por meio da busca de conhecimentos anteriores, comparado a situações semelhantes à proposta. Já os problemas de aplicação estão relacionados à solução que deve ser buscada no cumprimento das definições discutidas em aula. Ritzmann (2009, p. 52) ainda coloca que “são problemas que chamaríamos de aplicações, pois para resolvê-los é necessário apenas recorrer a referências anteriores, como, por exemplo, os apontamentos de aula”.

Neste sentido, Meinerz (2013, p. 106) expõe que:

Escolher, criar, pensar, fazer amigos e inimigos, cooperar, desenvolver habilidades, construir conceitos e conhecimentos, interagir socialmente e discursivamente, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos, manter tradições, são alguns motivos que nos fazem defender a criação de situações didáticas em que o jogo seja central no Ensino da História. Meinerz (2013, p. 106).

Com isso, o educador tem uma ação essencial na adaptação das regras, do espaço, do tempo, dos materiais e dos propósitos do jogo. O educador deve adaptar o jogo aos alunos que o vão realizar para que a atividade possa obter sucesso no quesito da aprendizagem. O educador deve estabelecer objetivos e pré-requisitos

dos jogadores. Contudo, ele deve também resistir à tentação normativa, e bem como, à penalização definitiva.

#### 4.2 A importância do professor para uma educação lúdica

Observar a importância do professor em meio a uma educação cuja abordagem está direcionada à ludicidade e que tenha como prática a utilização de jogos na intenção de fixar o conhecimento e motivar o aluno dentro da sala de aula é algo extraordinário, já que, é por meio deste profissional que o aluno terá direcionamento para construir suas ideias e aprendizado, e com isso, é necessário que o professor esteja preparado para trabalhar esta atividade. Neste sentido, Dias et al (2011, p. 4) abordam que

Os educadores que desejam trabalhar numa perspectiva lúdica devem, inicialmente, identificar o estágio de desenvolvimento das crianças, bem como seus interesses e necessidades para posteriormente iniciar uma proposta lúdica eficaz. Cabe ao professor traçar claramente seus objetivos e definir as estratégias que adotará para a realização de suas atividades, sem perder de vista que a escola deve ser o lugar propício para que a criança possa brincar para crescer e aprender. Dias et al (2011, p. 4).

O lúdico presente nos trabalhos educacionais não deve ser intervenções sustentadas no que se acredita ser ou não bom para os alunos, é preciso que o professor tenha uma postura de observação que é de suma importância. Para Silva e Vargas (2014) os jogos lúdicos são ferramentas importantes, pois, para os alunos esta atividade se torna bela e prazerosa com o ato de aprender, pois se trata de algo constante no seu cotidiano. As aulas lúdicas têm a tendência de serem mais atrativas e faz com que os alunos troquem suas vivências tanto com eles com os próprios professores contribuindo pra distorcer o estereótipo muito comum em algumas disciplinas.

Na figura 3 abaixo, podemos observar uma sala de aula em que o professor usa materiais simples como caixa de ovos e milho, para praticar uma atividade lúdica. É possível observar também que a interatividade dos alunos com estes materiais faz com que os alunos construam seu conhecimento a partir da interação com estes objetos usando sua imaginação.

**Figura 3 – Aula lúdica com uso de materiais simples**



Fonte: Santos, 2018.

Na sala de aula, o professor deve observar os jogos e brincadeiras como mecanismos extras para que os alunos trabalhem sua autonomia, com plenitude social e cultural, já que, o lúdico é um implemento que pode favorecer o desenvolvimento da criança, pois é através dele que a criança não podem estar separados (DIAS; SANTOS, 2011).

Consequentemente, o lúdico faz parte da vida da criança desde o momento em que ela inicia suas descobertas na diversidade do mundo em que está situada, durante sua maturidade intelectual e social.

Para Silva e Mota (2011 p.21), quando se abre um grande leque de aparatos educacionais dentro da sala de aula, os professores pensam através da utilização do lúdico, os alunos se sentem interessados e distinguem suas experiências, seus sentimentos e a apreciação em relação à edificação de uma interação sólida entre professor e aluno. Neste aparato, quando o professor tem a possibilidade realizar uma investigação sobre as perguntas de seus alunos, da maneira de como eles trabalham com objetos e brinquedos, ele pode observar as diversas condições de trabalho no desdobrar dos trabalhos em sala de aula. De fato, o lúdico necessita de estudo pedagógico, de estudo, é onde o professor precisa estar em constante pesquisa.

Tendo em vista estas colocações do supracitado autor, para que o professor tenha a pretensão de trabalhar com o lúdico na sala de aula, não é necessário que o mesmo tenha vontade de empreendê-lo, é essencial que o docente tenha a responsabilidade para este processo. Não basta somente propor jogos de maneira aleatória, para que assim, com um trabalho sem a mínima objetividade não prejudique a construção do conhecimento dos alunos. É evidente que se forme um trabalho aplicado, com jogos que sejam apropriados para aquela turma, e atividades que sejam pertinentes a cada um dos alunos, para que assim, estes possam absolver o aprendizado que o jogo lúdico está passando.

Para Sant'anna e Nascimento (2011, p.20) é necessário que o professor estude e escolha uma metodologia de trabalho que possibilite uma exploração das habilidades que a atividade lúdica propõe, e para o desenvolvimento de outras habilidades. Para tanto, é preciso que se conte com um material significativo para os alunos, pois caso esse não traga sentido para o aluno, o conhecimento não será construído.

Desta forma, a escolha das técnicas e das dinâmicas adequadas é que faz com que as crianças construam suas motivações dentro do ambiente escolar, ajudando até mesmo em suas vidas, na percepção de informações e em sua

concentração, quando é necessário, por estar mais motivado. Neste contexto, Watanabe, Berto e Chicarelle (2012, p. 03) observam que,

[...] percebe-se a importância e responsabilidade do professor para intervir e propiciar às crianças o seu desenvolvimento integral nas atividades lúdicas, evidenciando que a brincadeira se constitui como uma das linguagens mais significativas e ativas das crianças, por mobilizar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para a sua realização. Sabe-se que a educação escolarizada tem um papel único no desenvolvimento do indivíduo. Portanto aquilo que a criança aprende com o adulto e com outras crianças, transforma seus modos de agir e de pensar, e se essa interação acontece de forma divertida a ação docente e o desenvolvimento infantil tornam-se mais efetivos. Watanabe, Berto e Chicarelle (2012, p. 03)

Frente a este contexto, o professor assume sua categoria de mestre na realidade escolar, pois, para este, sua responsabilidade é muito grande, pois, através dele que os alunos são conduzidos ao aprendizado, tornando-se um exemplo, e assumindo as consequências dessa relação.

Para que se entenda os propósitos da educação, é essencial que o professor tenha a habilidade de apresentar as regras, não de maneira imposta, mas que este abra espaço para que o aluno tenha a possibilidade de tomar suas próprias decisões; oportunizando um processo de troca de experiências e conhecimentos, para que estes possam concordar com as regras apresentadas; dando possibilidade do julgamento das normas e que estas sejam aplicadas em cada uma dos diferentes momentos do jogo; provocando nos alunos a iniciativa, a agilidade e a confiança nas suas próprias decisões; ajudando assim os alunos em sua autonomia em seu desenvolvimento (BRAGA et al., 2007).

Tomando esta função e todas essas responsabilidades, o professor passa confiança aos seus discentes e usa o lúdico como uma ferramenta de uma melhor forma possível, dando relevância ao desafio frente aos limites e evidenciando como a aprendizagem pode ser fascinante para os alunos.

Conforme Sant'Anna e Nascimento (2011p.20), para que o professor trabalhe com o lúdico, é necessário que este tenha o conhecimento do que está sendo proposto, e para que isso ocorra, é preciso que sua formação possibilite a exploração do conhecimento, por meio de um processo de intimidade com este mecanismo.

Para que se construa uma aprendizagem significativa, o conteúdo que se defende precisa estar simples, claro, e deve ser possível abordar a temática em outro contexto, para que os temas se tornem mais fáceis de serem entendidos. Isto é, o professor não pode abordar um jogo que não conheça, uma atividade que não seja parte de sua realidade, porque assim, ele poderá orientar de maneira adequada seus alunos rumo a um processo educacional.

Para muitos professores que ainda persistem em pensar que o lúdico não faz parte da realidade da relação escolar, e por isso não planejam suas ações lúdicas, achando que a ludicidade não traz organização instigando também a indisciplina. Assim, é necessário que o professor realize um processo de organização das atividades que irá propor, para que estas aulas sejam significativas para seus alunos. É necessário elaborar situações para o trabalho, ou seja, tanto em grupo como individual, de maneira que possa facilitar o desenvolvimento dos alunos. É por meio do lúdico que a criança tenha o conhecimento das regras, para que possam transformar, criar e aprender, desenvolvendo seu raciocínio e sua linguagem (PINTO; TAVARES, 2010p.232).

Contudo, caso as atividades lúdicas sejam abordadas sem uma devida organização prévia, as atividades tendem a se tornar desorganizadas e indisciplinadas, prejudicando a construção do conhecimento em sala de aula. Capputti e Bozzo (2007p.2) abordam que o professor precisa se preparar constantemente para utilizar jogos e brincadeiras, e com materiais corretos, que oferecem um leque de possibilidades que existem.

Neste caso Pinto e Tavares (2010, p. 232) expõem que

O professor reconhece a importância da ludicidade e tem uma postura ativa nas situações de ensino. O aluno, nessa situação, aparece como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Pinto e Tavares (2010, p. 232).

É necessário que os professores façam uma retomada de atividades para dar valor a questões globais, beneficiando de antecedentes da aprendizagem que poderá ser usada com a alfabetização por meio de jogos e brincadeiras, ao ponto que possibilitem que os alunos para construam um aprendizado mais simples.

Caputti e Bozzo (2007, p. 2) evidenciam tal questão apontando que

O professor deve antes de tudo ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações problemas. Com o ato brincar, espera-se que as relações entre as crianças possam contribuir nas atividades apresentadas pelos professores para enriquecer à dinâmica das relações sociais na sala de aula. Cada dia na vida de uma criança é cheio de atividades e de novas situações de aprendizagem, a criança aprende vivendo, experimentando, fazendo descobertas, agindo, construindo seu conhecimento a partir da leitura que faz do mundo, ou seja, de sua realidade. Caputti e Bozzo (2007, p. 2).

Portanto, quando o professor tem em si a função de facilitador do aprendizado, direcionando os alunos na busca da prática educacional efetiva, motivada e eficiente, neste caso, ele pode a partir daí por meio “[...] da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito”. (VASCONCELLOS,1995, *Apud* CAPUTTI E BOZZO, 2007, p. 02).

A interação em que os professores possam construir com seus alunos também é outra questão de suma importância para o processo de formação do conhecimento por meio da ludicidade. É preciso que isso ocorra de maneira efetiva, já que, é necessário, em primeiro plano, que o professor tenha conhecimento da realidade de seus alunos, para que assim possa promover uma ação lúdica e inovadora.

É através do trabalho do profissional da educação, que a criança tenha na escola a viabilidade de evoluir no processo de aprendizagem e um processo para a construção do conhecimento e aprender qual seu papel na sociedade, dando conhecimento sobre as relações afetivas que ocorrem dentro desse paradigma. Os professores, de certa forma, não devem ignorar as brincadeiras pedagógicas, pois estas estimulam a imaginação dos alunos para a formação de seu conhecimento para o mundo (CAPUTTI E BOZZO, 2007 p.2).

Com isso, a construção do aprendizado não depende somente da ludicidade que o professor irá propor em sala de aula; é necessário destacar, de maneira factual, que a ludicidade na educação escolar, promove a motivação dos alunos para uma prática de aprendizado onde está possa fixar de maneira muito mais real em suas memórias, e que possa valorizar todas as suas habilidades na formação de uma educação de qualidade.

### 4.3 A relação da brincadeira com o ambiente escolar

A primeira relação social em que a criança é inserida desde quando vem ao mundo vem de sua família, este processo de socialização acontece no núcleo social por onde o indivíduo está inserido, e neste caso, e a escola, é tida como um outro ambiente essencial para que a criança tenha a possibilidade de se socializar e elaborar uma relação com o mundo fora de casa. A mediação pela qual o aprendizado se faz, normalmente, ocorre quando a importância de todas as vivências é tida pelo aprendiz.

De acordo com Silva e Santos (2009 p.11), o processo do brincar provoca uma de suas funções principais que é a socialização e a interatividade. E a partir de um novo aspecto social, os pais, não tem a oportunidade de ficarem com mais tempo com seus filhos devido a sua jornada de trabalho.

Com isso, a escola se torna um ambiente fundamental para se construir cultura, para que as crianças tenham a oportunidade de brincarem, e os profissionais da educação, tem a missão de ensinar e também auxiliar as crianças no resgate de brincadeiras populares. Neste sentido, Silva e Mota (2011, p. 3) apontam que

Ao se referir às trocas de relação das crianças, fica bem clara a importância do crescimento da criança como pessoa, como ser humano. No momento de brincar juntas elas estão obtendo uma troca de relação e convívio entre elas, expressando suas vontades nas brincadeiras e tornando-as diferenciadas umas das outras, com o mesmo objetivo. Esse diferenciado faz com que ela tenha sua personalidade diferente e não seja manipulada. Silva e Mota (2011, p. 3)

A função da escola na elaboração do conhecimento e da cultura é bastante relevante, pois, é neste ambiente que se propicia as melhores condições para a construção de uma personalidade sólida, é por meio da escola que o aluno tem a possibilidade de obter “[...] um espaço de produção cultural” (SANTOS; SILVA, 2009, p. 11).

As supracitadas autoras também ressaltam que o ambiente escolar em meio a uma comunidade, é inserido no contexto onde existem diversos personagens que estão constantemente no processo de convívio, numa rotineira troca de

conhecimentos. Com isso, quando o aluno entra em contato com os professores, além dos funcionários da escola que trazem consigo as experiências substanciais para o aprimoramento dessas crianças no convívio social é importante que sejam ouvidas e acolhidas.

É dentro desta perspectiva que Watanabe e Berto (2012 p.17), expõem que o brincar inclui o exercício de atividades físicas e mentais, pois, ao brincarem, as emoções e a interatividade são trabalhadas com as demais crianças e com o ambiente em que vive e a cultura em que estão inseridas.

A brincadeira representa uma maneira essencial para que a criança tenha a possibilidade de desenvolver a sua linguagem escrita e falada. Mesmo antes do pensamento e da linguagem estarem ligadas uma com a outra, a criança, mesmo em sua tenra idade, através do processo pré-verbal desenvolve o pensamento, em uma fase pré-intelectual elaboram sua linguagem. Neste caso, Tezani (2006, p. 05) apresenta que: “antes de dominar a linguagem, a criança demonstra capacidade de resolver problemas práticos, utilizar instrumentos e meios indiretos para conseguir determinados objetivos”.

No caso das aulas de História, através dos jogos, o aluno tem a possibilidade de aprender por meio da comunicação de forma mais eficaz, valorizando todos os seus sentidos, e convivendo melhor com as outras pessoas, e influenciando de maneira muito mais positiva construção do seu conhecimento, por meio de suas especificidades.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho pode evidenciar o papel dos jogos e do lúdico no ambiente escolar na disciplina de História como um fator essencial para o desenvolvimento dos alunos, como um conceito da realidade, num conjunto de aparatos que possibilita o aprendizado de maneira mais prazerosa, e a valorização da experiência trazida por cada aluno.

É através do processo de formação de conhecimento e exercício de experiências diversas, como foi demonstrado no decorrer deste estudo, se mostram a importância do jogo como ferramenta de ensino e aprendizagem.

Algumas escolas tentam se moldar às necessidades do aluno, pois, o processo de construção do aprendizado atualmente, onde o modelo educacional que se tinha há décadas, não dispõe aos alunos uma educação de qualidade, freando seus talentos e deixando a margem pela busca do conhecimento de maneira arcaica e centralizada. Isso porque as crianças mudaram, a transformação que vem ocorrendo em nossa contemporaneidade vem a cada dia formulando uma nova sociedade de maneira, que se forma a cada dia, e que traz a necessidade latente de aprender por meio da interação e de motivação para que o aprendizado seja construído com qualidade e que os alunos tenham o prazer de aprender de maneira menos tradicional.

É necessário não esvaziar as aulas de conteúdo, no entanto, o uso dos jogos de maneira lúdica na disciplina de história, deve ser plano de ação para que o pensamento, possa ajudar bastante para o entendimento dos aspectos abstratos. Nada mais prazeroso do que aprender através de profissionais capacitados que, quando seus conhecimentos são solicitados numa atividade que envolve o aluno em todo seu potencial e com a oportunidade de troca de conhecimentos que promovem o desenvolvimento integral das discentes. Estas trocas podem acontecer através da conversa, pelas discussões, pelo ouvir, pela apresentação de argumentos, pelos conflitos e a mediação do professor deve instigar para que estas ocorrências possam auxiliar os seus alunos na busca de uma autonomia moral e intelectual e não somente por uma obediência cega, heteronomia, onde o que o professor impõe e o aluno deve acatar com medo. Apesar do que, nos dias atuais muitos professores

não são respeitados na sala de aula pelos próprios alunos, um professor bem preparado tem a possibilidade de despertar nos alunos o respeito recíproco.

Desta forma, o processo educacional necessita ser transformado ainda mais. Não se pretende afirmar, aqui, que a educação nas escolas deva ter como base apenas brincadeiras e jogos, é de suma importância que se tenha a seriedade e as regras do processo educacional, para que assim, os alunos aprendam a respeitar limites, passando assim a aprender diversos conteúdos apresentados em sala de aula.

Em contrapartida, o jogo pode apresentar diversas possibilidades de conflito, como por exemplo a trapaça, o nervosismo, a manipulação de regras, discussão, brigas; tal possibilidade pode ocorrer em qualquer idade, acobertando as devidas características de cada idade, todavia, dependendo da compreensão com relação aos procedimentos pedagógicos que podemos lançar mão, tudo isto pode ser discutido, programado, transformando estes possíveis aspectos “negativos”.

Observamos que qualquer prática nasce de uma concepção teórica. Caso o professor tenha o uso do jogo como uma forma mecânica, sem compreensão dos processos cognitivos, afetivos, de cooperação, possíveis de serem elaborados, de nada adiantará. Esta “nova linguagem” sequer viabilizará o exercício, por meio dos conflitos que fazem parte de sua execução, da discussão, do acordo, do consenso comum, da cooperação, que fazem parte da manutenção da paz, se o professor não se preparar para tal, este processo tem o risco de não funcionar como um objeto de aprendizado.

A credibilidade para a atuação com jogos em sala de aula talvez esteja nas situações de intolerância que observamos hoje na sociedade. Isto tudo nos dá uma sensação de impotência e, junto com ela, a sensação de a resolução para os problemas virá de um outro lugar, de uma outra instância, como num passe de mágica, tudo poderá ser resolvido, independente da minha ação.

Contudo, através das pesquisas realizadas para a elaboração desta trabalho, que a educação pode ser feita de maneira mais leve e divertida, e que os alunos tenham motivação em sala de aula. Para que se sintam animados a aprender, e até mesmo para que descubram o quanto o aprendizado pode ser fascinante na vida deles.

Cabe ao professor, ou à escola como um todo, assim como também aos pais, abordar a importância do brincar, para que o aluno tenha a vivência da sua juventude com plenitude, valorizando a aproximação com seus colegas, e aprendendo a socializar-se desde cedo.

Por fim, a partir de uma infância vivida com intensidade, com muitas descobertas, limites e valores, pretende-se que a educação possibilite estes valores e que estes formem cidadãos críticos, responsáveis e engajados em meio a sociedade.

## REFERÊNCIAS

AIZENCANG, Noemí. **Jugar, aprender y enseñar**. Ediciones Mantial, 2005.

ALTET, Marguerite. (1997). **As pedagogias da Aprendizagem**. Lisboa: Coleção “Horizontes Pedagógicos” do Instituto Piaget, 1997.

ALVES, Luciana. **O Jogo como recurso de aprendizagem**. Revista Psicopedagogia, vol.27, nº: 83, São Paulo. 2010). Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_arttext)>. Acesso em: 02 out. 2018.

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

BRAGA, Aandeia Jovante; ARAÚJO, Maria Margarete; VARGAS, Sandra Rejane Silva; LEMES, Adriana. **O uso dos jogos didáticos em sala de aula**. ULBRA, Rio Grande do Sul, 2007. Disponível em: <<http://guaiba.ulbra.br/seminario/eventos/2007/artigos/letras/242.pdf>> Acesso em: 15 mai. 2019.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar**. Campinas: Papirus, 1996.

BROTTO, Eneide Otuzi. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, SP: projeto cooperação, 2001.

CAPUTTI, A. P. C.; BOZZO, F. E. F. **O papel do professor nos jogos e brincadeiras com crianças de 5 anos**. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/encontro2007/trabalho/aceitos/PO27269318808.pdf>> Acesso em: 26 jun. 2019.

CASTRO, Amélia Domingues de. **Paz no ensino de História**. Anais do XXI Encontro Nacional de Professores do PROEPRE: realizado em Águas de Lindóis de 20 novembro a 03 de dezembro de 2004/ Coordenadores: Mucio C.de Assis, Orly Z. M. de Assis. Campinas, SP: Graf. FE, 2004.

CHÂTEAU, J. **A criança e o Jogo**. Coimbra: Atlântida, 1975.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; PROENÇA, Michelle Alves Muller; JESUINO, Mirtes dos Santos. A historicidade do lúdico na abordagem histórico cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais**. V. 1, n. 2, p. 225-238, jul./dez. 2010, Coxim/MS.

COLL, César; SOLÉ, Izabel. **Os professores e a concepção construtivista**. In: COLL, C. et al. Construtivismo na sala de aula. 5. Ed. São Paulo: Ática, 1998.

COSTA, J. Almeida; MELO, A. Sampaio. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 6ª Edição. Porto: Porto Editora, 2006.

COSTA, Odete Virgínia Cavalcante da. **O jogo didático como estratégia de aprendizagem**. 2011. 85f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação na área de análise e intervenção em Educação). Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Disponível em: <<https://run.unl.pt/bitstream/10362/7025/1/odete.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2018.

CUNHA, Marcia Borin da. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. **Revista Química Nova na Escola**. v. 34, n. 2, 2012.

DIAS, M. M. S.; NUNES, C. P.; CRUSOÉ, N. M. C. **A importância do lúdico: o olhar do professor**. Disponível em: <[http://www.uesb.br/eventos/gepraxis/trabalhos/magnara-moreira\\_claudionunes\\_nilma-margarida.pdf](http://www.uesb.br/eventos/gepraxis/trabalhos/magnara-moreira_claudionunes_nilma-margarida.pdf)> Acesso em: 26 jun. 2019.

DUARTE, José Adelino. **O Jogo e a Criança**. 2009. 156f. Mestrado (Ciências da Educação). Escola Superior de Educação João de Deus. disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>> . acesso em: 21 out. 2018.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Vida e morte do brincar**. In: ÁVILA, I. S. (org.) Escola e sala de aula: mitos e ritos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. Disponível em: <<http://www.escolaoficialudica.com.br/atuacoes/artigos/jogo%20vida%20e%20morte%20do%20brincar.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2018.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História**. In.: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (Org). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/lhiste/download/419/>>. Acesso em: 29 out. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de Pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Editora Atlas, 2010.

GOMES, Ana Carolina Laet; VAIANO, Bárbara Cristina; SANTOS, Carla Adriane Arrieira dos; et al **Atividades lúdicas: distração ou promoção do desenvolvimento cognitivo e afetivo?** (2006). Disponível em: <[http://www.enapet.ufsc.br/anais/ATIVIDADES\\_LUDICAS\\_DISTRACAO\\_OU\\_PROODCAO\\_DO\\_DESENVOLVIMENTO\\_COGNITVO\\_E\\_AFETIVO.pdf](http://www.enapet.ufsc.br/anais/ATIVIDADES_LUDICAS_DISTRACAO_OU_PROODCAO_DO_DESENVOLVIMENTO_COGNITVO_E_AFETIVO.pdf)>. Acesso em: 17 mai. 2019.

KARNAL, Leandro (org.). **História na sala de aula**. Conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2003.

MACEDO, Lino de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MAURI, Tereza. **O que faz com que o aluno e a aluna aprendam os conteúdos escolares**. 5. Ed. São Paulo: Ática, 1998.

MEINERZ, Carla Beatriz. **Jogar com a História na sala de aula**. In.: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (Org). Jogos e Ensino de História. Porto Alegre: Evangraf, 2013. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/lhiste/download/419/>>. Acesso em: 29 out. 2018.

NADAI, Elza. BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Repensando a noção de tempo histórico no ensino. In: PINSKY, Jaime. (org.) **O ensino de história e a criação do fato**. 9. Ed., São Paulo: Contexto, 2001.

NAPOLITANO, Marcos. A televisão como documento. In: BITTENCOURT, Circe (org.) **O saber histórico na sala de aula**. 7. Ed. São Paulo: Contexto, 2002.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1970.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

QUEIROZ, Tania Dias; JORDANO, Ivo. **Atividades práticas de dinâmicas de grupo e sensibilizações: educação infantil e ensino fundamental**. 1. Ed. São Paulo: Rideel, 2005.

RITZMANN, Camila Duarte Schiavo. **O Jogo na atividade de ensino**. 2009. 191f. Dissertação (Mestrado- Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração: Ensino de Ciências e Matemática), São Paulo. Faculdade de Educação de São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-26012011-141257/pt-br.php>>. Acesso em: 24 out. 2018.

RONCA, Paulo Afonso Caruso; TERZI, Cleide do Amaral. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9. ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, v. 6, n. 2, p. 19-36, Florianópolis, 2011.

SILVA, A. F. F.; SANTOS, E. C. M. **A importância do brincar na educação infantil**. Disponível em: <[http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafioscotidianos/arquivos/integra/integra\\_SILVA%20e%20SANTOS.pdf](http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafioscotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf)>. Acesso em: 17 mai. 2019.

SILVA, A. R. P.; MOTA, M. S. Q. **A importância do lúdico na educação infantil**. Disponível em: <[http://www.cefaprocaceres.com.br/index.php?option=com\\_content&view=article&d=503&Itemid=134](http://www.cefaprocaceres.com.br/index.php?option=com_content&view=article&d=503&Itemid=134)> Acesso em: 26 jun. 2019.

SILVA, Tatiane Medianeiro Dutra; Vargas, Patrícia leal. O lúdico e a aprendizagem da pessoa com deficiência visual. **Revista Pós-Graduação: Desafios contemporâneos**, v.1, n.1, jun/2014.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **O Lúdico em Química: Jogos e Atividades Aplicadas ao ensino de Química**. 2004. 218 f. *Tese (Doutorado em Ciências Exatas e da Terra) - Universidade Federal de São Carlos*. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/6215/4088.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 20 jan. 2019.

STAREPRAVO, Ana Ruth. **Jogando com a matemática, números e operações**. Curitiba: Aymar, 2009.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, Marília, 2006, v.7, n.1/2, p. 1-16. Disponível em: <<http://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/603>> Acesso em: 27 jun. 2019.

TIMAURE, Alírio. **Los juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia**. (2000). Universidad Nacional Abierta. Disponível em: <<http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t35037.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2018.

VIGOTSKI, Lev S. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003. (Trabalho original publicado em 1926).

\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WATANABE, Yukie; BERTO, Fabiane Gisele. **A Importância do Lúdico na Perspectiva Histórico Cultural aos Processos de Alfabetização e Letramento**. Anais da Semana de Pedagogia da UEM. Volume 1, Número 1. Maringá: UEM, 2012.

ZAMBONI, Ernesta. História integrada é um eufemismo. **Revista do Instituto Brasileiro de Edições Pedagógicas**. Ano I, n.10, p.8-11. Mar, 2001.

## REFERÊNCIAS DAS FIGURAS:

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 2013. 132f. Dissertação (Mestrado em História) Universidade do Porto. 2º Ciclo de Estudos em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário. Porto, Portugal. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>>. Acesso em: 27 jun. 2019.

ROSE, Rosita. **As bonecas na antiguidade ou nem a morte nos separa.** (2013). Disponível em: <[http://lounge.obviousmag.org/dona\\_efemera\\_e\\_dona\\_perpetua/2013/03/asbonecas-na-antiguidade-ou-nem-a-morte-nos-separa.html](http://lounge.obviousmag.org/dona_efemera_e_dona_perpetua/2013/03/asbonecas-na-antiguidade-ou-nem-a-morte-nos-separa.html)>. Acesso em: 15 mai. 2019.

SANTOS, José Nelso S. **Caixa de Texto: tomando as aulas de produção de Texto mais lúdicas.** Publicado em 18/07/2018. Jornal GNN. Disponível em: <<https://jornalggn.com.br/educacao/caixa-de-texto-tornando-as-aulas-de-producao-de-texto-mais-ludicas/>>. Acesso em: 26 jun. 2019.