

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

LUDIFICANDO A HISTÓRIA: CONEXÕES E POSSIBILIDADES DO LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA LOCAL

Juberto de Oliveira Santos

Mestrando em Ensino de História – PROFHISTÓRIA

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

historiador_ufrj@yahoo.com.br

Resumo:

A preocupação inicial da pesquisa almeja refletir importantes possibilidades de estudo de História Local (a História da Ilha do Governador) nas escolas, sendo forjada junto com os demais processos históricos brasileiros no contexto do Currículo no Ensino de História para o ensino básico. A região localizada na Zona Norte da cidade do Rio de Janeiro, é possível potencializá-la, através do Lúdico, podendo agregar um diferencial na formação de estudantes insulanos na educação básica. Assim, pensar essas práticas também na montagem de um material em formato de portfólio ou cartilha digital visando contribuir para professores de outras localidades poderem se apropriar dessas possibilidades lúdicas e levar tais práticas de aula para a realidade de sua cidade, bairro, onde leciona ou reside. Não pensar uma “receita de bolo”, mas oferecer diversos “ingredientes”, para dar maior acessibilidade e visibilidade aos atores sociais.

Essas práticas podem ser viabilizadas no âmbito presencial e também virtual devido à Pandemia da Covid-19 e, a partir, disso, pensar atividades e possibilidades de integrar esse estudo da História local no espaço escolar formal e não formal. Pensando nessa realidade e buscando ir além dessas metodologias, o professor pode fazer uso de uma série de outras práticas utilizando vetores de ludicidade. Segundo o filósofo Johan Huizinga, lúdico significa “jogo”, “brincar” e é parte da atividade humana ao longo de sua história: gestos, regras, objetivos, uso de objetos, plantas, alimentos, roupas, brinquedos, brincadeiras, jogos diversos... São muitas as formas desse fazer lúdico – “vetores” para auxiliar o professor em suas aulas na educação básica. Contribui para um ensino mais afetivo e efetivo. Com os vetores de ludicidade é possível ir além da cópia de resumos, criação de questionários, de monólogos do professor em sala, ou seja, gerando um ensino mais significativo e dinâmico.

Palavras – Chave: Ensino de História – Ludicidade - Lúdico

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

São imensos os desafios diários enfrentados por docentes nas escolas, colégios e cursos preparatórios: turmas cheias, um currículo amplo e poucos tempos de aula para dar conta de toda a gama de conteúdos e avaliações. Eis algumas das grandes questões que norteiam a prática docente pelo nosso país. Os chamados “recursos tradicionais” (lousa, caderno, livro/apostila, a oralidade) são a realidade de grande parte dos professores – e muitos fazem aulas maravilhosas com tais recursos, porém, outros docentes e a grande maioria dos alunos já observam esses procedimentos como algo tedioso, chato e que, muitas vezes, não trazem grandes significados para quem ensina e quem aprende.

A pesquisa busca refletir a importância do estudo da História da Ilha do Governador (RJ), sendo forjada junto com os demais processos históricos brasileiros no contexto do Currículo no Ensino de História para turmas insulanas no Ensino Fundamental e Médio com o uso de recursos lúdicos, sendo importante aliado desse professor para potencializar as aulas.

Como o ensino de História da Ilha do Governador, potencializado por práticas lúdicas, pode ser um diferencial positivo na formação de estudantes insulanos na educação básica? A partir dessa questão inicial será investigado: se a ludicidade pode agregar muitas contribuições positivas à prática do professor de História no ensino fundamental e médio; se o estudo de História local, na maioria das vezes, é colocado de lado nos livros didáticos e no currículo visto nas aulas na educação básica; se a associação da História pode contribuir com um melhor ensino dos demais conteúdos curriculares.

“A aula se constitui como espaço privilegiado para o processo de aprendizagem, onde a partir do diálogo, dos conflitos e negociações, professor e alunos podem desenvolver o trabalho que lhes compete. Ainda, a aula deve se constituir como possibilitadora de desenvolvimento tanto do aluno, como do professor. Neste sentido, a aula é espaço de encontros e trocas”. (VAZ, 2015, p.11).

LUDICIDADE E ENSINO DE HISTÓRIA

Pensando nessa realidade, buscando ir além dessas metodologias, esse profissional pode fazer uso de uma série de outras ideias para levar para os espaços escolares: utilizando **vetores de ludicidade**. Mas o que seria esse “lúdico”? A palavra vem do Latim *Ludus* e se refere ao brincar, jogar. Mas não se trata apenas da simples brincadeira, do jogo e dos brinquedos em si. É fazer uso de várias estratégias para melhor explicar as matérias a ser ensinada; tornar as aulas mais efetivas e afetivas e ampliar a ensino aprendizagem. Com esse “brincar” podemos explorar emoções, trabalhar hipóteses, levantar questionamentos, organizar pensamentos, sendo grandes pontes entre o imaginário e a realidade, o que ele revela e como pode ser explorado por professores e alunos.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Algumas disciplinas escolares já se utilizam de atividades lúdicas como Educação Física, Língua Portuguesa e Matemática desde os anos iniciais da educação básica. No período da Educação Infantil é largamente utilizado e há inúmeras pesquisas, livros que atestam sua eficácia educacional. Entretanto, na área de História, a partir do 6º ano do ensino fundamental, essas ações lúdicas ainda são pouco vistas ou divulgadas: quando os professores utilizam, grande parte não compreende essas práticas como lúdicas, não aprofundam seu uso, ou fazem como um “passa tempo”, ou como algo isolado em sua escola sem agregar outros docentes para esses recursos, ou ainda enfrentam tantas dificuldades para aplicar que acabam desanimando, além de não verem o resultado esperado quando é rejeitado em alguma turma e essa ótima ideia acaba indo para a gaveta do esquecimento. Tal realidade também pode ser vista em outras cadeiras além da História.

Os professores aprenderam muito sobre área na formação acadêmica, porém muito pouco sobre Ludicidade. Daí precisarem de um “letramento lúdico”, com leituras sobre Ludicidade na Educação, observando experiências já feitas por outros professores, criando e experimentando possibilidades com suas turmas, para que possam entender melhor como potencializar suas aulas com práticas que relacionam amplamente teoria e prática; métodos de ensino mais prazerosos que possam dar mais sedimento às falas do professor que busca levar ao seu estudante a uma viagem através dos tempos e das diversas sociedades estudadas. Todavia, essas narrativas podem ser muito abstratas e distantes aos ouvidos desses alunos. Com esses vetores de ludicidade esse professor pode ir além da cópia de resumos, criação de questionários, com os estudantes praticamente mudos em sala com suas mentes não sabemos onde.

Assim, o termo lúdico significa muito além do “jogar, brincar”. Nele está incluído um universo de possibilidades de vetores (métodos e práticas), como os brinquedos (bonecos em geral, quebra-cabeças, blocos de montar...), jogos (estilo de tabuleiro ou eletrônicos, atividades individuais ou em grupos...), além de outros caminhos (objetos, plantas, fotografias, músicas, filmes...) que proporcionem percepções diversas e atribui um ensino mais prazeroso, significativo e concreto. Pensar o lúdico na educação é refletir esse brincar. Assim também argumenta Rubem Alves (2004, p.39): “a inteligência gosta de brincar e se a criança não faz nada que seja desafiador ela fica preguiçosa. Entende que todo conhecimento científico passa por desafios, enigmas a serem decifrados”.

O uso de vetores lúdicos pode contribuir nesse fazer docente, melhorando dificuldades, facilitando a compreensão e gerando mais prazer ao ensinante e ao aprendente. É confrontar o que nomeio como a Pedagogia do Tédio (aulas monótonas, entediadas com mera cópia, leitura de páginas, execução de exercícios...); a Pedagogia da Acomodação (professores que não inovam, repetem aulas ano a ano, não agregam informações ou metodologias novas...) e a Pedagogia do Laço (por conta de várias causas os professores não preparam as aulas e apenas lançam conteúdos sem muita

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

reflexão continuando a linha do tempo tradicional e os capítulos do material em suas salas de aula).

O lúdico, dessa forma, não é uma ação que visa substituir as práticas comuns já existentes, mas buscar-se-á entender como ele pode auxiliar estudantes e professores a desenvolverem aulas mais elaboradas, prazerosas e dinâmicas.

“A metodologia lúdica faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão” (SANTOS, 2010, p.07).

Como professor de História das redes municipal e particular de ensino há mais de 10 anos tenho tido uma grande angústia de tentar lecionar uma história mais dinâmica, crítica; observar alguns colegas de outras disciplinas buscarem diferentes estratégias de ensino em suas aulas e perceber que, na área de ensino de História, ainda a prática docente está engessada em métodos que, muitas vezes, não atingem mais os estudantes. Mesmo existindo tantos avanços tecnológicos de informação na atualidade nota-se que uma das grandes causas do fracasso no ensino da História, está na utilização de propostas pedagógicas antigas que não geram interesse dos estudantes pelos conteúdos ensinados, pois não há conexão com atividades que correspondam às necessidades dos educandos. Assim, as dificuldades apresentadas na compreensão dessa disciplina são bastante visíveis também nos resultados escolares.

O lúdico é capital enquanto forma de humanização: “se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida” (HUIZINGA, 2001, p.7).

Esse aprender brincando, se divertindo, fugindo das aulas tipo “piloto automático” – sempre se utilizando apenas dos 4 recursos tradicionais já citados, é algo impactante e gera mais ânimo para quem aprende e quem ensina. Segundo um grande filósofo Johan Huizinga, entende esse “jogo”, esse “brincar” para qualquer atividade humana. É algo que impregna a cultura humana ao longo de sua História: atitudes, gestos, regras, objetivos, uso de objetos, comandos, temporalidade (início, meio e fim), estratégias, uso de criatividade... São muitas as formas de entender esse fazer lúdico e em que ele pode ser útil ao professor. Nesse breve artigo enfatizo que esses inúmeros recursos, e não serem meras “ferramentas na mão do professor”, mas algo maior que esse docente pode levar para a sua prática onde esse conhecimento poderá melhor ser aprendido, sendo mais dinâmico.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Eis outro questionamento que sempre busco em minha prática com relação ao uso do lúdico: “O que eu possuo em casa que posso usar para as minhas aulas?” Para essa pergunta, a ludicidade me traz algumas possibilidades:

USO DE PLANTAS – Imagine levar um ramo de Trigo ou Papiro, Cana-de-Açúcar, Café ou um fragmento de Pau-Brasil para uma aula para explicar Revolução Agrícola, o surgimento do papel ou o período colonial ou imperial brasileiro? É claro que você poderia levar imagens desses itens, mas ter em mãos um real e passar para os alunos manusearem também tornará sua fala mais real, palpável, concreta. Alguns deles jamais viram de perto tais plantas. Tudo que escrevi tem o lúdico: as plantas, a sua fala ao narrar usando esses itens, seus gestos, a forma como você passará esses itens aos alunos...

ROUPAS – Ao entrar na sala os alunos observam o professor com um adereço de época: um cocar nativo, uma túnica romana ou egípcia, um chapéu de Cowboy, um capacete militar, uma camisa estilo pirata, uma coroa de louros... Antes de você falar qualquer coisa a viagem deles já começou no tema que você quer ilustrar. A curiosidade em saber como irá usar aquele item, a sua fala de como aquela vestimenta significava... Exemplo: usar uma faixa amarrada na testa não era apenas para beleza, mas era estratégico: o suor não escorrer para os olhos durante as batalhas. Muitos ali sempre viram filmes de guerra e piratas, viram os homens com faixas na cabeça e nem se quer imaginaram ser para esse fim... É preciso usar? Vestir? Não necessariamente. Pode levar e segurar apenas.

OBJETOS ANTIGOS – Aqui um mundo se abre. De objetos eletrônicos do passado, moedas antigas, ferramentas, produtos, marcas de época, acessórios domésticos... Como não imaginar você poder mostrar uma moeda do período do I Reinado e eles poderem manusear, ver o peso, a cor, comparar com as moedas atuais? Não olhar um antigo ferro de passar a carvão e falar como ele era utilizado. Uma das primeiras máquinas de fotografia ou um disco de música, um disquete... A sua fala assume outro foco indo além dos livros e esquemas de resumos, entende? Dependendo da época que você quer retratar uma série de objetos podem ser usados, cabe ao professor selecionar e buscar entender como tal item pode enriquecer sua aula, sua narrativa.

ALIMENTOS – É claro que oferecer a comida não é o objetivo da atividade, mas poder levar um pedaço de rapadura, exemplos de temperos, explicar o surgimento de alguns alimentos usando esses alimentos contribui não só para o conhecimento histórico escolar, mas para dar melhor qualidade de vida, explicar como tratar com cuidado e respeito a alimentação e a saúde e detalhar isso em algumas sociedades no passado e no presente.

BRINQUEDOS – Aqui outro mundo se abre. Dependendo do que o professor quer mostrar, enfatizar, um quebra-cabeça ajuda a explicar a carência de fontes históricas no Antigo Egito, por exemplo. Só entregar aos estudantes um faltando peças e

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

eles tentarem explicar a cena mesmo com as peças faltantes. Pegar uma pirâmide de madeira, cortar em transversal e pedir para os alunos tentarem unir ajuda a mostrar como unir partes, projetar algo é complicado. Se com poucos pedaços há dificuldade, imagine os egípcios naquela época com blocos gigantes e pouca tecnologia comparada com a nossa atual? Um jogo de Xadrez para mostrar alguns pontos do mundo medieval, os blocos de construção de Lego para trabalhar obras de engenharia, construções e monumentos.

Com itens da Playmobil ou outras marcas que trazem bonecos com trajes e milhares de acessórios de várias épocas que podem ajudar as narrativas históricas a terem mais concretude usando cenários com esses bonecos... Como não pensar em usar aqueles soldadinhos de plástico para explicar as guerras mundiais ou outro conflito moderno? Indo pelo mesmo escopo, adquirir o brinquedo Forte Apache e trabalhar diversos conceitos sobre ocupação na América do Norte até a Marcha para o Oeste no século XIX. O vetor lúdico não é o brinquedo em si, mas como o professor trará esse brinquedo para o universo da sua aula, com a sua fala e ação, a forma como os alunos irão interagir na construção desses cenários...

JOGOS – Os jogos é um mundo a parte que o professor pode ter como aliado. Há jogos estilo RPG, jogos de tabuleiro (antigos, tradicionais ou clássicos, modernos, pós-modernos...). Os especialistas em jogos podem usar outros termos para diferenciá-los, contudo, cabe mostrar ao professor que são muitos estilos de jogos e ele pode buscar um que mais se adapte a realidade do seu universo de alunos. Com ou sem carteados, sendo colaborativos ou competitivos, confeccionados pelos alunos, adaptados ou usando os que são comercializados em lojas... Enfim, as aulas podem ganhar muito com esse recurso. O professor convida a turma a participar evitando o caráter impositivo, pois se o aluno sentir que a atividade é imposta se perde muito do aprendizado na atividade do jogo que é melhor sendo algo espontâneo e voluntário na participação da turma.

O jogo tipo *War* para trabalhar, por exemplo, determinadas guerras, estratégias e conquistas de alguma época, pegar cenários de jogos de computador para observar sociedades antigas como no *Assassin's Creed* (Egito, Roma, Revolução Francesa...); o *Minecraft* para trabalhar construções; confeccionar jogos de tabuleiro ou digitais com os alunos associando o tema estudado gerando perguntas, pistas, estratégias e resumos; adaptar as regras do *Passa ou Repassa* ou *Show do Milhão* que são bem conhecidos pelos estudantes e podem ser recriados por eles visando uma gincana ou tipo de caça ao tesouro... São muitas possibilidades.

Há centenas de jogos modernos que podem ser adquiridos ou adaptados à realidade da sua turma como o ótimo jogo de cartas *Timeline*, por exemplo. Não é preciso focar apenas no desafio e recompensa que o jogo pode gerar. A mediação do professor torna essa experiência educacional lúdica na sala de aula. Ele irá usar a História por traz desse jogo e aí poder trabalhar também os conteúdos curriculares necessários para abarcar o quadro teórico que ele quer frisar. O professor de História,

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

assim, faz uso de tais vetores lúdicos vinculando esses conteúdos a eles, contribuindo na motivação dos alunos, no avançar obstáculos e objetivos propostos dentro dos processos históricos estudados, elevando criatividade e aguçando a curiosidade dos estudantes em quererem saber mais sobre esses fatos. É usar o jogo e ir para além dele e de sua aplicação. Dessa maneira, essa atividade tende a ser prazerosa e mais significativa, pois seus alunos não esperam encontrar esse recurso de aula na escola.

Por fim, os professores podem fazer uso da chamada “**gameficação**” (utilização indireta de dinâmicas de jogo para resolver problemas, usar elementos – fases/metas/objetivos/estratégias/pontuação/desafios... e técnicas vistas em jogos para gerar mais empatia e participação nas aulas, engajando os alunos nas situações propostas) ou aplicar Jogos na Educação (aplicando um determinado jogo em si – com suas regras e princípios, buscando extrair dele – seja de tabuleiro, cartas, eletrônico, RPG – habilidades, competências e os conteúdos escolares que almeja ensinar).

É pensando fugir um pouco desse engessamento das práticas ditas tradicionais e buscando ver na escola não uma aprendizagem de tipo passivo e receptivo, meramente voltada à memorização e avaliação de conteúdos, mas calcada na busca pela produção de conhecimento mais concreto, dinâmico, com real significado e útil na formação cidadã. E até usando os recursos tradicionais o professor pode repensar sua aplicação. A lousa pode ir além de fazer resumos e esquemas. O livro pode ser fonte para achar pistas de uma caça ao tesouro, o caderno pode virar um diário de bordo de um viajante do tempo... Repensar a nossa prática docente é preciso.

Entende-se que os professores de História podem vasculhar o que tem em casa e propor ações diferenciadas, inovadoras com brinquedos diversos, jogos de tabuleiro tradicionais ou personalizados, jogos digitais, RPGs, brincadeiras individuais, em duplas ou grupos que envolvam habilidades manuais ou de raciocínio..., dentre outras diversas possibilidades. Assim também avaliam Freitas e Salvi:

“Pesquisar, testar, buscar diferenciadas propostas pedagógicas não é só necessário, é urgente. O conhecimento precisa ser sociabilizado e se tornar acessível a todos. Porém, esse conhecimento realmente necessita ser significativo e deve possibilitar ao educando fazer conexões com o que já apreendeu e com a sua realidade vivida” (FREITAS; SALVI, 2018, P.21)

A necessidade é a mãe de todas as descobertas. Ao longo da História, o homem buscou sempre o melhor para atingir sua qualidade de vida, o entendimento do mundo a sua volta, a relação e o uso da Natureza. Daí surgiu e surge nossa tecnologia até hoje. No nosso ofício como educador a necessidade também se faz presente e, para sobrepor às dificuldades que vemos todos os dias em nossas turmas, por isso, o professor pode criar, reformular, ressignificar objetos, brinquedos... Tudo para descobrir novas formas de ensinar e dar uma aula com mais prazer e motivação aos seus educandos. E que, muitos deles, com o tempo, possam ter despertado essa valorização da História para sua vida. Utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras na minha prática docente é uma das

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

minhas paixões como educador. Eles me motivam enquanto professor, enquanto agente dessa formação na sala de aula.

HISTÓRIA LOCAL NO CURRÍCULO DE HISTÓRIA

Localizada na Baía de Guanabara, no Rio de Janeiro, a Ilha do Governador é a maior Ilha da região e conta atualmente com 15 bairros (Bancários, Cacua, Cocotá, Freguesia, Galeão, Jardim Carioca, Jardim Guanabara, Moneró, Pitangueiras, Portuguesa, Praia da Bandeira, Ribeira, Tauá, Tubiacanga e Zumbi).

A região foi habitada por inúmeros povos nativos e contém vestígios de Sambaquis em algumas localidades. No século XVI os povos Temiminós vivam nela e sempre entravam em atrito com os Tamoios que habitavam o entorno da Baía. Com a chegada dos portugueses ao nordeste em abril de 1500 viu-se nos meses seguintes o sistema de capotagem e feitorias “descendo a costa”. Em janeiro de 1501 a expedição comandada por Gaspar de Lemos é a primeira a adentrar na Baía, mas não há relatos que eles estiveram na referida Ilha. Em 1º de Janeiro de 1502 já há outra expedição maior com a presença de Américo Vespúcio e nesse contexto surge o nome que até hoje a cidade mantém: Rio de Janeiro. Pensaram que a Baía era a foz de um imenso rio. Entende-se que em 1502 também começou a ocupação europeia em algumas ilhas, inclusive na Ilha do Governador.

Ao longo da primeira metade do século XVI o grupo Temiminó foi expulso da Ilha pelos Tamoios e também contou com a forte presença francesa no período da França Antártica (1555-1567). Em março de 1565 a cidade de São Sebastião do Rio de Janeiro foi fundada e levaria mais dois longos anos para os portugueses, definitivamente, expulsar a ameaça francesa. Vale ressaltar que as tropas de Estácio de Sá tiveram um ajuda descomunal dos Temiminós que se aliaram aos portugueses no Espírito Santo e retornaram ao Rio de Janeiro sob o comando do cacique Araribóia. Podemos imaginar as batalhas travadas pela baía da Guanabara e com nativos e europeus dos dois lados: Tamoios e Franceses versus Temiminós e Portugueses.

Antes de a maior Ilha ser doada pelo Governador Geral Mem de Sá ao sobrinho Salvador Correa de Sá e Benevides, que foi o segundo governador do Rio – daí o atual nome da localidade –, ela já se chamou Ilha de Paranaçuã, Ilha dos Maracajás, Ilha do Gato, Belle Isle e Ilha dos Sete Engenhos.

Podemos observar que nesse contexto da História do Brasil do período Pré-colonial e a colonização da América Portuguesa, a Ilha do Governador é, de fato, parte importante desse processo de ocupação e fortalecimento da ação lusitana na América. Assim também assinala a historiadora Cybelle de Ipanema “A História da Ilha é História do Rio, é História do Brasil, de Portugal, do Planeta... Tudo influi e é influenciado”. (IPANEMA, 2014, p.33)

Ao longo o tempo a Ilha do Governador teve inúmeros destaques importantes como a produção de Cana-de-Açúcar em diversas áreas, a construção de navios de carga

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

e de guerra como é o caso do Galeão Padre Eterno (1663) – sendo o maior galeão construído pelo Homem até então e que fez o nome “Galeão” se perpetuar na região sendo um atual bairro carioca; a instalação do mosteiro de São Bento em uma grande área (1665) onde os religiosos impulsionaram atividades agrícolas. Nos séculos XVII e XVIII a Ilha teve importante função na produção de alimentos para abastecer a cidade (criações de aves e porcos, o cultivo de verduras, frutas, de milho, mandioca e inhame, além da pesca, abundante na Baía).

No século XIX, o Príncipe-Regente D. João utilizou o seu espaço como Coutada para a caça nas áreas pertencentes aos beneditinos (eles conseguiam os animais para a tal prática). A igreja de Nossa Senhora da Conceição, localizada na Praia da Bica sempre recebia membros da família real para passeio e orações. O fim da chamada Coutada foi dado por D. Pedro I em 1823. Também a região se destaca na produção Caieira abastecendo a cidade e com os Formicidas produzidos pelo Barão de Capanema visando combater a formiga Saúva (1873) que atingia os cafezais fluminenses e que perduraria a praga até meados do século XX. O desenvolvimento da Ilha do Governador, entretanto, só ocorreu a partir da ligação regular da ilha com o continente, efetuada por barcas a vapor com atracadouro na Freguesia desde 1838. Posteriormente, outras pontes de atracação foram erguidas nas áreas do Galeão e Ribeira, integrando a área à economia do café e à atividade industrial (produção de cerâmica) em áreas como a praia de Olaria (Cocotá), Freguesia e Jardim Guanabara.

Em 1903 a região forneceu tijolos que foram usados nas obras do prefeito Pereira Passos com a empresa de cerâmica Santa Cruz. Ao longo do século XX viram-se importantes modificações como a construção de uma ponte ligando a Ilha ao continente (1949), construção do Aeroporto Internacional (1952), a presença militar na Ilha: Marinha (1914) e Aeronáutica (1951) que cresceu amplamente ao longo das décadas surgindo batalhões, hospital, vilas militares... Tudo isso gera uma maior mobilidade e fluxo de visitantes e, conseqüentemente, maior loteamento e povoamento de toda a Ilha. Já no século XXI as modernizações surgem ano após ano as quais tentam gerar mais comodidade, conforto e segurança a seus atuais residentes.

Hoje, a população insulana consegue observar alguns estratos desse imenso passado, pois observam nomes de ruas, avenidas e bairros no idioma nativo, alguns monumentos antigos que fazem referência a fatos históricos (antigo canhão exposto que remonta a Revolta da Armada de 1893, prédios antigos como casas coloniais e igrejas, o nome Galeão por conta do grande navio construído na região...), contudo, há pouco pertencimento do povo insulano com seu passado e sua memória, logo não conseguem manter sua própria História.

Assim, serão analisados tais usos de recursos lúdicos e o estudo de História Local e seus possíveis benefícios. Serão observadas questões como criatividade, autonomia, valores, interesse, memorização, reflexão, prazer, socialização, curiosidade, protagonismo discente nesse processo. Outro aspecto é mostrar aos docentes um novo

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

olhar sobre suas práticas, com a apropriação de História local, tendo como referência essa ação sobre a Ilha do Governador.

Assim, a História local teria mais espaço nas salas de aula, possibilitando mais empatia e significado na aprendizagem da História, a partir também do entendimento da região onde os alunos habitam. Esse estudo de História local, na maioria das vezes, é colocado de lado nos livros didáticos e nos currículos escolares. Com o uso de vetores lúdicos na realização desses planos de aula associando a História da Ilha com o currículo tradicional, serão buscados importantes fatos históricos ocorridos na Ilha entre os séculos XVI ao início do XX e serão associados aos conteúdos vistos em turmas de 7º, 8º e 9º anos e no ensino médio. Entender, com isso, se essa associação pode contribuir ou não com um melhor ensino dos demais conteúdos curriculares. “narrativas abstratas” (partindo da ideia da dificuldade dos estudantes em visualizar os processos históricos, cenários do passado descritos nas aulas) em algo mais “concreto” (de mais fácil compreensão) para os alunos entenderem e aprenderem melhor.

Nesse sentido, alguns objetivos específicos podem ser destacados: propor que o lúdico é um importante aliado para a redução na dificuldade de aprendizagem no ensino de História, possibilitando muitos benefícios; despertar maior interesse no educando a aprendizagem do ensino de História, sendo essa mais atrativa e divertida; exemplificar algumas práticas lúdicas já realizadas em aulas de História mostrando, assim, processos de aproximação prazerosa e significativa de nossos alunos e professores com o uso desses novos recursos; sugerir aos educadores que a ludicidade pode ser inserida em suas práticas no Ensino de História; Tentar reduzir possíveis preconceitos e reconhecermos o papel do lúdico na aprendizagem histórica dos jovens na atualidade; gerar mais empatia e significado na aprendizagem da História em turmas da educação básica; mostrar como os vetores lúdicos podem ampliar mais a percepção dos estudantes para o entendimento dos processos históricos ensinados na escola; dar aos docentes um novo olhar sobre as práticas em sala de aula; potencializar nos estudantes insulanos (moradores da Ilha do Governador) a apropriação de sua História local.

Observa-se que na sala de aula há muita dificuldade dos alunos em contextualizarem os fatos históricos, na construção dos cenários em suas mentes e, dessa forma, muitas vezes, não alcançam uma plena compreensão dos mesmos. São muitas as causas que podem gerar essas dificuldades na aprendizagem e penso que duas são explicadas pelas estratégias usadas pelo professor serem tidas como chatas, tediosas, desinteressantes e a outra por não conseguirem enxergar que esses processos históricos também podem se relacionar com o local onde habitam.

Partindo dessa ideia de unir teoria e prática na Educação, torna-se cada vez mais importante o uso de métodos lúdicos em vários níveis escolares (alfabetização, socialização, inclusão...) e que as aulas de História possam abrir espaço também para o estudo da História local (Ilha do Governador/RJ).

A ideia de um produto a ser feito juntamente com a dissertação de mestrado será produzir um material que possa ser utilizado por professores, estudantes ou

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

pesquisadores para a pesquisa de História Local. Ele será desenvolvido junto com a ação dos alunos, com muitas propostas de atividades dentro e fora das salas de aula com o uso de vetores lúdicos, materiais multimídia ou documentos. A proposta será inserida em um arquivo em tipo PDF que poderá ser acessado em qualquer dispositivo eletrônico.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES SOBRE HISTÓRIA LOCAL

São muitas as possibilidades de ações, dentro e fora das salas de aula, que o professor pode propor para seus estudantes, tanto presencialmente, quanto no ambiente virtual. Como já foi dito, a ideia é fomentar possibilidades diversas e o professor e sua turma podem adaptar conforme a sua realidade.

01 – PESQUISA “SER E PERTENCER” – Os estudantes podem tirar fotos de alguma região da ilha e criam uma bela legenda para a foto. Ao final pode ser feito um belo mural ou varal fotográfico na escola ou postado em plataformas digitais ou redes sociais da própria escola para apreciação da comunidade.

02 – REFOTOGRAFIA INSULANA – Pesquisar uma foto antiga da Ilha ou do próprio aluno na Ilha e tirar uma foto da mesma região (se possível, no mesmo ângulo) atualmente. Assim, a técnica da Refotografia consiste em fotografar um lugar do mesmo ângulo utilizado em uma fotografia antiga e sobrepor as duas imagens. Pode ser uma imagem completa ou a você colocar uma em uma determinada parte da outra. Essa atividade contribui muito para trabalhar patrimônio, tempo histórico, mudanças e permanências, dentre outros aspectos.

03 – DESVENDANDO O BRASÃO – Imprimir o brasão da Ilha ou mostrá-lo no computador para trabalhar as suas partes e símbolos. Pode ser entregue uma impressão do mesmo apenas com contornos para que possam colorir. Os brasões carregam aspectos da história oficial e pode ser trabalhado junto com questões de memória dos membros da comunidade.

04 – DESCOBRINDO O MAPA DA ILHA – Fazer a impressão do mapa em tamanho grande, ou A3. Os alunos podem ser divididos em grupos. Ele ser mudo e, com o uso de tampinhas ou outro material como “pinos”, poderiam colocar os nomes dos bairros, igrejas, pontos turísticos, das praias... E as crianças podem competir em quem terminaria primeiro, fazendo algo como um “caça ao tesouro”; trabalhar as ilhas da Baía da Guanabara, localizar mapa da Ilha no RJ...

05 – NOMES DOS LOGRADOUROS – Fazer uma atividade em que os alunos possam pesquisar os nomes da Ilha, nome da sua rua, da região, os nomes mais estranhos, de personalidades e fazer uma apresentação para a turma.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

06 – QUIZ INSULANO – Criar um jogo de perguntas e respostas sobre a Ilha (cartões ou apresentação de Power Point) e dividir a turma em forma de um “passa ou repassa”.

07 – CURIOSIDADES DA ILHA – Fazer uma pesquisa sobre atividades inusitadas que ocorreram na Ilha no passado (guerras, revoltas, lendas...).

08 – CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS – Selecionar algumas lendas, fatos curiosos sobre a Ilha, entregar para os alunos e eles poderem fazer a narração para os demais colegas.

09 – PERSONALIDADES DA ILHA – Pesquisar quem foram/são os artistas, profissionais de destaque, esportistas... Do passado e do presente que nasceram ou moraram na Ilha.

10 – TRABALHAR OS PONTOS TURÍSTICOS DA ILHA E/OU LOCAIS DE INTERESSE – Relógio do Cacuia, Quadra da União da Ilha, Pedra da “Onça”, igrejas históricas (Nsra. da Ajuda, Sagrada Família e N.Sra. da Conceição...), Coreto do Jardim Carioca, Leão da Ribeira, Colônia Z-10, Manguezal do Zumbi, Cemitério da Cacuia, Aeroporto Internacional, Estádio Luso-brasileiro, Corredor Esportivo, Aterro do Cocotá, Biblioteca Euclides da Cunha, Praça do Avião, ponta do tiro, Ilha Plaza, Estátua Renato Russo, Mirante no Jardim Guanabara...

11 – OFICINA DE JOGOS – Imprimir imagens da Ilha e fazer a confecção de jogos pelos próprios alunos (quebra-cabeças, jogo da memória, dominó insulano, *War Insular* com o mapa da Ilha, caça-palavras com termos da ilha, cruzadinha...), criar Quiz (quantas praias, praças, igrejas, habitantes, ruas...), criação de *memes*...

12 – DEPOIMENTOS DO PASSADO NO PRESENTE – Levar à escola// entrevistar alguma pessoa antiga da comunidade para relatar aspectos diversos da Ilha. Também obter fontes antigas (fotos, documentos, objetos, anúncios...) da Ilha e fazer como uma exposição, fazer uma “caixa de memórias” ou “Cápsula do Tempo”...

13 – PASSEIO PELA ILHA – Buscar possibilidades de poder visitar alguns dos pontos turísticos da Ilha com as turmas no contra turno ou no final de semana, além de poder realizar a gravação de curtos vídeos nesses locais e depois mostrar aos estudantes de maneira remota ou na sala de aula.

Entendo que não são esses vetores citados que me fazem um “professor lúdico”, mas eles não definem minha atuação como professor, logo é minha postura diante desses jogos, brincadeiras ou brinquedos e o que eu provoço nos meus alunos, quando os utilizo, que faz a ludicidade ocorrer de forma plena. Assim, ele “vetor”, não será como o da Matemática: ele terá mais de um sentido, não saindo apenas do professor para os estudantes, mas se refletindo em cada um dos participantes da aula, como um belo mosaico de conhecimento.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

Há muito ainda a se pesquisar e, para tal, é imperativo que a Educação ande sem deixar pelo caminho outros saberes e práticas que são essenciais para chegar a um ensino mais dinâmico e crítico. E o que esse grande processo histórico nos ensina é que, amanhã, alguém vai pensar e refletir algo que nunca foi raciocinado e poderemos aprender com esse novo conhecimento.

O Homem descobre, entende, melhora, inova, realiza e potencializa. Por que com a Educação seria diferente? Por quê? É preciso avançar para águas mais profundas!
É chegada a hora!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Relações entre os jogos digitais e a aprendizagem: delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologias, v.1(2), nov.2008.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Aprendizagens e Jogos Digitais. Campinas: Alínea Editora, 2011.

BRENELLI, Roseli. O jogo como espaço para pensar. Campinas: Papirus, 2005.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Edições Cotovia, Lisboa, 1990.

COSTA, Marcella A.. Ensino de História e tecnologias digitais: trabalhando com oficinas pedagógicas. Revista História Hoje, vol. 4, nº 8, Dezembro de 2015.

_____. Ensino de História e Games: dimensões Práticas em Sala de Aula. Curitiba: APPRIS. 2017.

CRUZ, Gerlane da Conceição. A contribuição do lúdico na aprendizagem significativa em História. In: XXVII Simpósio Nacional de História, 2013, Natal-RN. Trabalhos apresentado nas sessões dos graduandos, 2013. Disponível: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371346312_ARQUIVO_artigoanpuh_1_.pdf.

FABEL, Luciane Maria. ULBRICHT, Vania Ribas. BATISTA, Claudia Regina. VANZIN, Tarcísio. (orgs). Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FRANÇA, Sirlene Carvalho Rocha. Educação Lúdica: perspectivas para uma aprendizagem mais agradável. Bahia: Itacaiúnas, 2016.

FREITAS, Eliana S. de; SALVI, Rosana Figueiredo. A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de Geografia. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JUCHEM, Henry, PEREIRA, Nilton Mullet. Sobre o uso de jogos no ensino de história. (Belo Horizonte, online) [online]. 2018, vol.3, n.7. ISSN 2526-1126.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

https://pensaraeducacao.com.br/reducacaobasica/wp-content/uploads/sites/5/2019/10/07-Henry-Juchem_SOBRE-O-USO-DE-JOGOS-NO-ENSINO-DE-HISTÓRIA.pdf

KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, Laise. Diferenças entre Gamificação e Jogos na Educação. 2020. In: <https://www.youtube.com/watch?v=Bods3-x5R8s>.

LINK, Rogério Sávio. Brincando com coisa séria: o jogo na aula de História. Porto Alegre: Revista do Lhiste, num.4, vol.3, jan/jun. 2016. pp.51-64. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/revistadolhiste/article/view/65513/39459>.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações problema. Porto alegre: Artmed, 2000.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações problema. Porto alegre: Artmed, 2000.

MAIA, Maria Vitória Campos Mamede Maia. (org.). Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

MARANHÃO, Diva. Ensinar Brincando: A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. Rio de Janeiro: Wac Editora, 2001.

MAYER, Valéria N. K. Novas tecnologias, novos sujeitos aprendentes: o desafio pedagógico em tempos de múltiplos aprendizados. In: Revista Innovación Educativa (Revista da Faculdade de Educação da Universidade de Santiago de Compostela, Espanha), n.º 19, 2009. Disponível em: https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/4973/pg_015024_innovacion19.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a história em sala de aula. In: GIACOMONI, M; PEREIRA, N. M. Jogo e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

MENEZES, Regiane da Costa. A importância da ludicidade e da aprendizagem por meio de jogos para a formação do educador. Disponível em: <http://www.ebah.com.br/content/ABAAAfR34AG/a-importancia-ludicidade-aprendizagempor-meio-jogos-a-formacao-educador>.

MIRANDA, Simão de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Revista Ciência Hoje. V.28, n.168. Jan/fev. 2002. _____. Professor, não deixe a peteca cair! 63 ideias para aulas criativas. Campinas: Papirus, 2005. _____. A ludicidade como estratégia didática favorecedora de aprendizagens significativas e criativas. In: SÁ, Antônio Villar Marques de; MIRAMDA, Simão de; JUNIOR, Luiz Nolasco de Rezende. (Org.). Ludicidade: desafios e perspectivas em Educação. Jundiaí: Paco Editorial, 2016, v. 1, pp.11-37.

MONTEIRO, Ana Maria. Professores de história: entre saberes e práticas. Rio de Janeiro: Mauad, 2007.

PICCOLO, Paula Tessare. Design instrucional de jogos de tabuleiro. 2020. In: <https://www.youtube.com/watch?v=zaw42inqaoc>.

ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História Rio de Janeiro/RJ, 2021

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

SANT'ANA, Alexandre. A História do lúdico na educação. Sant'Anna. Disponível em: www.periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/19400. Acesso em: 08 de Dez de 2017.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. JESUS, Basiliano do Carmo de. O lúdico no processo de aprendizagem. Dissertação apresentada em 2010. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf.

SANTOS, Santa Maria Pires dos. (Org.). O Lúdico na formação do Educador. Petrópolis: Vozes, 1999.

SCHÖN, D. Formar professores como profissionais reflexivos. In: NÓVOA, A. (org.). Os professores e sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

TEIXEIRA, Sirlândia. Estimulação cognitiva por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras. DELDUQUE, Marilza (org.). A Neurociência na sala de aula: uma abordagem neuropsicológica. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2016.

TRISTÃO, M. B. O lúdico na prática docente. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. Campinas: Revista Educação & Sociedade, v. 23, n. 81, dezembro de 2002.