

O lúdico e o ensino de História

HILANA DE OLIVEIRA ALVES*
MAELE DOS SANTOS†

Resumo: o presente artigo traz uma discussão acerca da utilização de ferramentas pedagógicas alternativas no ensino de história, mais especificamente do lúdico. Para isso foi necessário fazer um período de observação em uma escola da rede estadual, especificamente em turmas do 6º ano do ensino fundamental II, para identificar os problemas e as queixas mais comuns feitas pelos alunos e professores, a fim de dinamizar por meio de atividades lúdicas as aulas de história resultando em uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: aprendizagem, lúdico, observação.

Introdução

Com o avanço da tecnologia a maior facilidade e rapidez ao acesso a informação, a escola deixou de ser a única (re) produtora de conhecimento e o método tradicional de ensino, ainda utilizado pela maior parte das escolas, reforçam a idéia da maioria dos alunos de que a escola se tornou em um espaço de aprendizagem totalmente mecanicista.

Por meio de observações e conversas realizadas através do PIBID (programa institucional de bolsa de iniciação a docência) em turmas de 6º ano do ensino fundamental II, no colégio estadual José Ferreira Pinto na cidade de Feira de Santana, Bahia, percebeu-se a dificuldade dos alunos em aprender e o desinteresse destes alunos pelo ensino de história.

Após detectarmos essas e outras dificuldades relacionadas ao ensino de história, percebemos a necessidade da utilização de ferramentas que auxiliem ao aluno aprender de maneira significativa e prazerosa, nesse caso optamos pelo lúdico.

Discutiremos no decorrer deste estudo como a utilização do lúdico no ensino de história pode resultar em uma aprendizagem significativa e o potencial deste instrumento pedagógico como articulador de ensino e aprendizagem.

*

† Universidade Estadual de Feira de Santana...

O lúdico e o ensino de história

A realidade da educação básica tem sinalizado um grave problema: os alunos não estão aprendendo história como deveriam. De maneira generalizada há uma troca de responsabilidades para tal; professores apontam alunos sem nenhum interesse e alunos apontam professores despreparados.

A disciplina de história é uma das que mais causam apatia, de acordo com as conversas realizadas com os alunos. Essa apatia pode ser explicada pelo distanciamento dos conteúdos com o cotidiano, os alunos não vêem significado em tantos personagens, datas e fatos e todo o processo de memorização que é atribuído ao ensino de história nas escolas.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de história, uma das capacidades que um aluno de ensino fundamental deve desenvolver é: “reconhecer as mudanças e permanências nas vivências humanas, presentes na sua realidade e em outras comunidades, próximas ou distantes no tempo e no espaço” (PCN, p.41). Entretanto para que essa capacidade seja desenvolvida é necessário que o conteúdo ensinado proporcione condições, ou situações de aprendizagem ao aluno, para que ele possa relacionar o passado com suas vivências cotidianas.

A proposta do PCN não se encaixa no ensino tradicional, este que, enfoca uma educação baseada na cronologia linear, eurocêntrica, masculinizada, dos grandes homens e feitos. Esse ensino tradicional prioriza uma aprendizagem mecânica e baseada na memorização e reprodução dos fatos. O aluno nesse sentido é entendido como um sujeito passivo.

Infelizmente, ainda é predominante a concepção de que, para ensinar história basta se apropriar de todas as discussões historiográficas, negligenciando os estudos sobre a aprendizagem. Entende-se que o conhecimento histórico é imprescindível, mas sozinho, não propicia uma aprendizagem eficiente, é necessário, portanto, que o professor tenha domínio sobre os mecanismos que possibilitam a aprendizagem de seus alunos.

Dayrell define o processo educativo escolar, como uma dinâmica entre a reprodução do velho e a possibilidade do novo, resgatando assim, o papel ativo desses sujeitos. Nesse sentido, o autor afirma que:

“a escola é vista como uma instituição única, com os mesmos sentidos e objetivos, tendo como função garantir a todos o acesso ao conjunto de conhecimentos socialmente acumulado pela sociedade” (Dayrell, 1996, p.139).

A história deve ser entendida como uma disciplina que tem como objetivo relacionar o passado com o presente, um mecanismo necessário para se compreender os processos e o sentido da sociedade e que, portanto não deve ser negligenciada. Percebe-se que o exercício da docência se configura como uma área complexa, não basta ter um grande conhecimento na área de formação, a docência exige saberes específicos, práticos e sociais.

Segundo Freire (1996) o objetivo do educador não é o de transferir o conhecimento para o aluno, mas possibilitar que este aluno seja capaz de produzi-lo. O ato de ensinar não consiste apenas em fazer um sujeito absorver os conteúdos que lhe são transmitidos, mas proporcionar aos alunos condições de construir o saber, desenvolver a criticidade deles, entendendo que todo aquele que ensina também aprende.

Percebe-se que com a imensidão de conteúdos a serem ensinados, o professor acaba abrindo mão de metodologias inovadoras que propiciam ao aluno o diálogo, a participação, os questionamentos, o trabalho em grupo, em favor das aulas expositivas e tradicionais, que usam muitas vezes, somente a leitura do livro didático com o objetivo de “ganhar tempo” e lecionar todo o conteúdo sugerido pelo currículo.

O livro didático é importante, tendo em vista que em muitos casos é o único material a disposição do aluno, entretanto, cabe ao professor propor como afirma Caimi “atividades desafiadoras” que desenvolva as competências e habilidades dos alunos.

Buscando eliminar o processo de decoraçãomemorização e instituir uma aprendizagem que seja significativa, que permita aos alunos que aprendam de maneira prazerosa, no qual o ambiente escolar se apresente como favorável a aprendizagem, articulando assim ensino e aprendizagem, nos propomos a pesquisar outros instrumentos de aprendizagem que facilite ao aluno o conhecimento prazeroso da História.

Nesse sentido, o objetivo do estudo é analisar como o lúdico (nas séries iniciais) pode ser utilizado como instrumento de ensino aprendizagem, detectando as potencialidades desse instrumento pedagógico, atuando como estimulador de inteligências.

Lúdico é uma palavra que vem do latim “ludus” que significa brincar, nesse sentido, busca-se associar a brincadeira ao processo de aprendizagem. Na sua defesa, Santos aponta que a utilização do lúdico como material pedagógico proporciona ao aluno vivenciar situações problemas que permitem a sociabilidade, estimula a compreensão de reações cognitivas sociais, culturais entre outras.

Tendo em vista que o lúdico muitas vezes é entendido apenas como brincadeira, divertimento, buscamos investigar ainda, as vantagens e dificuldades enfrentadas na utilização do lúdico na sala de aula, relacionando os saberes acadêmicos com a ludicidade, proporcionando um maior estímulo ao desenvolvimento cognitivo.

É sabido que algumas dificuldades do aluno é aprender de maneira significativa, baseado na teoria de Ausubel, entendemos que esse aprendizado torna-se eficiente quando o aprendiz parte daquilo que ele já sabe, ou seja, a partir de como o aluno organiza suas idéias, nas palavras de Moreira a “a aprendizagem significativa ocorre quando a nova informação ancora-se em conceitos relevantes (subsúcores) preexistentes na estrutura cognitiva” (MOREIRA, 2006, p.15).

O estudo dessa teoria apresenta-se como relevante, pois compreender o processo de aprendizagem a que essas crianças e adolescentes se submetem, refletirá em melhores ferramentas que subsidiará o ensino e aprendizagem. Segundo Moreira (2006), na medida em que esses novos materiais chegam à estrutura cognitiva, influenciam e modifica os materiais já existentes, ocorrendo o que ele denomina de interação, os quais depois são integrados a estrutura cognitiva de maneira não arbitrária e não literal.

O processo de armazenamento das informações na mente humana se dá de forma organizada, no qual os elementos específicos se ligam a idéias e conceitos mais gerais, provocando a aprendizagem significativa.

Baseada nas observações feitas na escola detectou-se que, o processo de aprendizagem dos alunos ainda ancora-se na aprendizagem mecânica, segundo Moreira "... as novas informações são apreendidas praticamente sem interagirem com conceitos relevantes existentes na estrutura cognitiva, sem ligar-se a conceitos subsunçores específicos" (MOREIRA, 2006, p.16). Ou seja, o aluno se apropria de um determinado conteúdo sem problematizar nem realizar nenhum tipo de relação e "arquiva" na mente, o que após a prova provavelmente será descartado.

Analisando esse processo de aprendizagem significativa e detectando as dificuldades dos alunos em aprender de maneira significativa, percebemos que esses alunos estão em uma fase de indagações, criatividade e de disposição para o aprendizado. Contudo, faltam-lhe ferramentas eficazes, já que as que costumeiramente se utiliza mostram-se insuficiente. Dessa forma, buscamos respaldar a importância da utilização do lúdico como material pedagógico para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, haja vista que essa ferramenta faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento. Élia Santos defende que:

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

De acordo com Santos (2001) a partir da década de 90 as escolas no Brasil passaram a pensar e a discutir o uso de atividades lúdicas em sala de aula como recurso pedagógico para auxiliar a construção do conhecimento. E, apesar do lúdico ser apresentado como uma ferramenta que se adapta bem a sala de aula, na qual o jogo é apresentado como uma forma de aprender por meio da brincadeira, baseado em uma concepção de educação que vai além da instrução, não houve uma boa aceitação, inviabilizando dessa forma sua utilização.

Utilizar o lúdico no ensino de história, é uma nova linguagem que pode ser usada para motivar os alunos, levá-los a pesquisar para compreender um fato e a despertar a curiosidade. Todavia, esta nova linguagem não deve ser utilizada para substituir os conteúdos e atividades considerados tradicionais, muito menos como fórmula para "salvar o ensino de história." (FERMIANO, 2002, p.4).

Uma aula lúdica desafia tanto aluno, quanto professor, transformando-os em sujeitos ativamente participativos do processo pedagógico que os envolve, influenciando não só na forma como o professor ensina, mas na maneira como o aluno concebe o que está sendo ministrado e qual o seu papel nesse processo.

Entretanto, percebe-se que há muitas dificuldades para o professor correlacionar o lúdico aos conteúdos, por razões como a pouca produção de materiais didáticos, o próprio desconhecimento do professor com a utilização do lúdico na sala de aula, a falta de estrutura das escolas públicas e por resistência como aponta Negrine (2001).

Para Negrine (2001), a resistência do professor para utilizar atividades lúdicas em sala de aula está relacionada às *resistências de personalidade*, isso quer dizer que o professor resiste porque esta é uma atividade que não é compatível com a forma tradicional de ensino com a qual ele é habituado, mesmo que esta idéia nova seja compatível com o seu pensamento ela continua sendo inovadora, e infelizmente o desafio de inovar utilizando essa e outras práticas pedagógicas nem sempre é encarado de forma positiva pelos professores.

A falta de qualificação do professor para a utilização do lúdico em sala de aula representa um grande perigo, haja vista que o professor deve se apropriar de conhecimentos profundos a respeito da ludicidade, para proporcionar aos alunos uma aprendizagem eficaz. É necessário que os professores entendam o lúdico como uma ferramenta que é totalmente dependente de quem a domina.

Cabe ao professor conhecer seu objeto para desenvolver as competências e habilidades necessárias, entendendo ainda que “a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão.” (SANTOS p.7).

Diagnóstico escolar

Segundo Dayrell (1996), a escola deve ser entendida como um espaço sócio-cultural e que tem como papel principal fazer do aluno sujeito da sua história, um espaço, portanto, de permanente construção social. Isso implica em afirmar que, a escola deve ser o lugar de produção de conhecimento.

Baseado nessa concepção de Dayrell realizamos no Colégio Estadual José Ferreira Pinto localizado no Bairro Feira VI em Feira de Santana, algumas observações compreendidas no período de três meses. Atualmente, atuamos como bolsista do Pibid- história na Universidade Estadual de Feira de Santana.

As observações confirmam nossas suposições: a escola é um espaço pouco prazeroso e as aulas de história são apresentadas como “chatas”. Realizamos conversas com alunos e professores a fim de mapearmos quais os interesses e dificuldades desses alunos e professores.

Alunos de um lado afirmam que as aulas são insignificantes, retrogradadas, professores de outro afirmam que os estudantes não se interessam, são desatentos, mal educados.

Através das conversas realizadas com os alunos, percebemos como as condições sociais influenciam no ambiente escolar, alguns apresentam alto índice de ausência, o que segundo eles é justificado pelas necessidades familiares, outros apontam o desgasto devido à distância entre a residência e a unidade escolar.

Sobre a disciplina de história (foco principal), os alunos apresentam certa resistência, reafirmando alguns estereótipos: “a história só estuda passado”, “história é muito chato”, ou seja, não percebem nenhuma significância em estudar história.

Na sala de aula há uma desmotivação em aprender. Para muitos a escola é um espaço obrigatório, que necessita da participação dos alunos em sala de aula, mas infelizmente no que se refere à produção do conhecimento histórico é a mínima possível. Quanto às atividades propostas pelo professor, os alunos reagem de maneira mecânica e muitas vezes se negam a desenvolver a mesma, estes alunos limita ao máximo a prática da escrita, realizam as atividades por mecanismo de pressão (atividades avaliativas) sem se preocupar com o conhecimento.

Essas observações se apresentam como ineficazes se sua proposta for apenas detectar problemas, nosso interesse é analisar o ambiente após o diagnóstico, propor novas alternativas.

Nossas conversas com alunos e professores suscitaram novas propostas e novos interesses a fim de criar meios para que a escola ganhe novos significados a esses alunos, a final parte do dia é “gastado” dentro da escola.

Esses alunos, no curto período de observação, nos surpreenderam quando em conversas informais, discorreram sobre seus interesses. Insisto novamente em Dayrell, o qual analisa a escola como um espaço de múltiplos interesses. Há alunos apaixonados por desenho, jogos, literatura, música, quadrinhos, cinema, esporte o que vai a contramão a alguns relatos de professores que afirmam que os estudantes não se interessam, ou seja, não levam em consideração os interesses particulares de um grupo de alunos (já que individualmente é inviável).

Nesse sentido, nossa proposta de inserir o lúdico como instrumento de aprendizagem se ajusta perfeitamente nos interesses de alunos e professores em dinamizar a aula e tornar o ensino de história significativo e prazeroso.

Conclusão

A partir das experiências e conversas realizadas no processo de observação e vivência dentro do colégio percebemos a riqueza deste tema e a necessidade de estudá-lo mais a fundo, buscando entender como ele contribuirá positivamente para o ensino de história a fim de proporcionar um aumento na qualidade do mesmo.

Nossa proposta é dinamizar o ensino de história por meio da ludicidade, fazendo com que os alunos percebam que a história não é chata, muito pelo contrário pode ser dinâmica e divertida.

Dessa forma, busca-se através da utilização do lúdico como recurso pedagógico no ensino de história, a construção de conhecimentos tanto os do âmbito escolar, quanto os de cunho social e cultural para aperfeiçoar as práticas pedagógicas dos professores no ensino de história, enfatizando as potencialidades deste recurso.

Referência bibliográfica

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

Brasil, secretaria de educação fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: historia e geografia**. Brasília. MEC/SEF, 1997.

DAYRELL, Juarez. A escola como espaço sócio-cultural. In: DAYRELL, J. (org.). **Múltiplos olhares sobre educação e cultura**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1996.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa/ Paulo Freire**. – São Paulo: Paz e Terra, 1996 (coleção Leitura).

MARÇAL, Maria Antônia. Outra história, a utilização de jogos em sala de aula no ensino de história e cultura afro-brasileira e africana. **Revista África e Africanidades** –Ano 2 -n. 7 - Novembro. 2009.

MOREIRA, Marco Antonio. **A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula**. Brasília: editora universidade de Brasília. 2006.

MORETTO, Vasco Pedro: **Construtivismo: a produção do conhecimento em aula**. 3º ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

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

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

Artigo: O lúdico no processo de ensino aprendizagem de Élia Amaral do Carmo Santos, disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf