



## REFLETINDO SOBRE O BRINCAR NO ENSINO DE HISTÓRIA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Luciana Bento da Silva (Bolsista do PIBID/CFP/UFCG)

André Pereira da Costa (Bolsista do PIBID/CFP/UFCG)

Edinaura Almeida de Araújo (Professora/CFP/UFCG)

### Resumo:

O Ensino de História ainda é algo pouco valorizado no processo de ensino-aprendizado, porém o mesmo se torna mais prazeroso quando se realiza por meio de jogos e brincadeiras e, portanto, que esteja inserido no contexto social e cultural do aluno. Assim sendo presente artigo objetiva dialogar sobre os novos “formatos” no âmbito da Educação, enfatizando, porém, o brincar no Ensino de História nos anos iniciais do ensino fundamental, que pode tornar-se um recurso didático e metodológico bastante relevante para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos históricos. A pesquisa possui como embasamento teórico, por meio do qual, procura-se possibilitar a reflexão do docente sobre a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como suporte a sua prática pedagógica, com a finalidade de tornar nas aulas de História mais dinâmicas e atraentes aos estudantes. Discutiremos, ainda, a partir de trabalhos, desenvolvidos por diversos estudiosos, da área educacional, mencionados neste estudo, sobre atividades lúdicas e seu uso pedagógico na sala de aula, refletindo sobre a relevância de adotar o brincar como ferramenta auxiliadora para uma aprendizagem significativa da História.

**Palavras-chave:** ensino de História; recurso didático; atividades lúdicas; aprendizagem.

### 1. Introdução

É uma realidade comum nas escolas brasileiras, os professores seguirem o conteúdo do livro didático tornando o processo de ensino e aprendizagem monótono e distante da realidade do aluno.

A utilização de atividades lúdicas constitui importante estratégia para o ensino, uma vez que permite desenvolver no aluno, a capacidade de interagir com os colegas, estimula o



uso da memória, conquistando conhecimentos e adquirindo informações sobre o conteúdo de forma descontraída e dinâmica.

Os jogos, ao serem organizados, necessitam ser considerados como suportes didáticos para a aprendizagem, objetivando avaliar a relevância da ludicidade na educação, além de incentivar a construção de saberes nos componentes curriculares que forem abordados, promovendo, desta forma, a superação de inúmeras dificuldades referentes à aprendizagem dos conteúdos escolares.

Assim, há uma necessidade eminente de sensibilizar os profissionais da educação e especialmente os professores quanto a sua responsabilidade na prestação de serviços à sociedade. A ação de todo educador deve distinguir-se pela formação intelectual do educando. O professor deve preocupar-se em educar para esta realidade social, embasando-se nos princípios da ética e cidadania. Enfim, deve promover uma educação cidadã, sendo o agente de mudanças no processo educativo. Para tanto, seu trabalho deve ser inventivo e criador de estratégias de ensino atrativas para o aluno e que consolidem uma aprendizagem ilimitada e, também, favoreça sua *curiosidade epistemológica* (FREIRE, 1996).

Além disso, é indispensável que os docentes ao planejar suas atividades considerem o ato de pensar, ter coerência entre o tempo disponível e o que pretende executar e, principalmente autoavaliar-se no decorrer e no final das atividades realizadas com os seus alunos. Não são fáceis as dificuldades do ato de ensinar, no entanto, deve-se reconhecer também que o conhecimento não é algo inalcançável ou impossível se cada um fizer a sua parte.

## 2. Referencial Teórico

### 2.1 O Ensino de História nos anos iniciais do Ensino Fundamental

O ensino de história para criança das séries iniciais no contexto atual não é uma tarefa fácil, uma vez que os professores seguem o conteúdo do livro didático de forma mecânica e



monótona, tornando o processo de ensino e aprendizagem menos atrativo para os alunos. Essas ações mecânicas, dissociadas da realidade do educando e desprestigiando seus conhecimentos culmine com a aversão a disciplina e favorece a resistência dos mesmos aos conteúdos trabalhados na aula, mesmo considerando que algumas mudanças já ocorreram e novas metodologias estão sendo introduzidas, ainda persistem métodos tradicionais.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de História (BRASIL, 1999) apontam questões referentes ao ensino de História e destaca: “Considera-se que o saber histórico escolar reelabora o conhecimento produzido no campo das pesquisas dos historiadores e especialistas do campo das ciências Humanas, selecionados, articulando-os de acordo com seus objetivos”.

Entretanto, percebe-se que o ensino de História reproduz um conhecimento já existente, levando o aluno a pensar nas seguintes questões: Por que estudar o que já passou? Por que devo saber fatos da vida de outras pessoas? Para que saber de tantas datas? O fato dos professores não deixarem claro para os alunos os reais objetivos do ensino de História torna suas aulas bastante cansativas e muitas vezes repletas de indisciplina. Ao planejar, percebendo as necessidades dos alunos, o professor deve pensar em estratégias técnicas para aplicar em sala, empregando de forma segura métodos didáticos e pedagógicos, no intuito de que os discentes compreendam o que for construído, aplicando posteriormente os conhecimentos e desenvolvendo as competências e habilidades indispensáveis às atividades sociais e humanas.

Aqui, percebe-se mais uma vez que a disciplina efetiva-se a partir de vários requisitos na organização do ensino, destacando-se um plano de aula eficiente, motivações intrínseca e extrínseca, um acompanhamento da aprendizagem, além de algumas normas que assegurem, favoravelmente, o ambiente de trabalho. Desta feita, o docente deve expor os pontos positivos e negativos das brincadeiras em sala de aula, quando utilizadas, visando apresentar a historicidade do ontem e do hoje que se conjuntam ao modernismo e avanços tecnológicos da atualidade.

Bittencourt (2002, p. 67) aborda que “As lembranças de muitos alunos da História e os livros escolares produzido no século XIX indicam o procedimento de um método de ensino



voltado para a memorização”. E isso ainda é algo visto constantemente no ensino de hoje em dia.

É importante ressaltar que os professores precisam rever a forma de abordar os conteúdos em sala de aula, buscando sempre novas formas de se ensinar, rompendo com a “transmissão” de conteúdos prontos, acabados e valorizando as inúmeras variedades oferecidas no contexto atual. Logo, ao se prevê condições e estratégias de ensino, os docentes passam a criar atividades didáticas e pedagógicas mais eficientes e eficazes no processo educativo. Aqui, vale lembrar-se daqueles que, talvez por ter “maior tempo de serviço em sala de aula”, negam a importância do planejamento, articulando seu serviço de forma mecanizada, rotineira e totalmente sem rumo e motivação, ou seja, comprometendo de forma negativa a qualidade do ensino.

## 2.2 O papel do brincar no contexto escolar

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem apresenta uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são componentes que estão presentes ao longo da vida das crianças, no entanto, anteriormente, eram considerados como irrelevantes e eram utilizados somente de passatempo em momentos de recreação, todavia, com o tempo, tais elementos passaram a ter um destaque como instrumento didático e metodológico.

O brincar é analisado como uma atividade de caráter natural da criança, além de ser direito garantido pela lei que rege o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990, p.18): “A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento”.



O brincar como suporte educacional é um mecanismo de extrema importância, do ponto de vista construtivista, na evolução do aluno, no que se refere a aprendizagem deste, então, o brincar deve ser ressaltado através da particularidade da criança e seus próprios modos de ser e de manter uma relação com o ambiente, no qual está inserido, porque as distintas maneiras que a criança emprega para brincar é, analogamente, o modo que ela se analisa no mundo a sua volta.

O Ministério da Educação do Brasil, no livro “Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para inclusão da criança de seis anos de idade” (BRASIL, 2006, p.36) fortalece a respeito do papel do brincar da seguinte forma: “O brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia”. Sendo assim, cabe aos educadores buscar trabalhar os conteúdos de História partindo do contexto histórico dos alunos, uma vez que a partir do cotidiano que o contato com os conteúdos se tornará mais gratificante e atrativo para eles.

É perceptível que o brincar abrange não apenas várias atividades, estabelecendo um ambiente de promoção da aprendizagem e é nesse caminho que o ensino de História necessita utilizar a ludicidade, porém deve ser de modo real, pois não é somente “brincar”, porque cada atividade (jogo, brincadeira, etc.) possui sua finalidade e a educação precisa derivar disto.

Desta forma, o professor necessita estar atento para os diversos questionamentos que provavelmente emergem na sala de aula, porque o componente curricular “carrega” sempre curiosidades dos estudantes que precisam ser analisadas e abordadas pelo próprio, ainda faz-se cogente utilizar as brincadeiras para promover uma reflexão sobre a potencialidade do progresso com os educandos e, posteriormente, sensibilizar a significância de vivenciá-las com as crianças.

### **2.3 Conceitos e Características dos Jogos e Brincadeiras**

Ao falarmos em brincar nas escolas, referimo-nos às ações lúdicas, que são desenvolvidas pelos professores no processo de ensino, ou seja, os jogos, brincadeiras, e uso



de brinquedos em geral. O brinquedo é o que dar suporte ao brincar, ou seja, é o próprio objeto da ação do brincar. Já a brincadeira diz respeito ao comportamento, atividade espontânea, enfim, é basicamente à ação do brincar. Quanto ao jogo, indica tanto um estilo quanto uma atividade estruturada que envolve normas.

Percebe-se que existem inúmeras formas de classificar o brincar. No ensino de História o principal objetivo é compreender e interpretar as várias versões dos brinquedos e das brincadeiras, para que seja possível aplicá-la corretamente, e isso pode dar-se através da observação e do comportamento das crianças, o modo como sociabiliza suas atitudes, reações e emoções.

O profissional da educação necessita praticar a ludicidade como um instrumento que facilite a aprendizagem do aluno, procurando introduzir tal tática nas atividades que são propostas em sala. Assim, o brincar acaba sendo um processo para auxiliar na aprendizagem das crianças, conforme defende Lopes (2006, p.110):

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

Fica evidente que por meio do brincar o aluno passa a compreender o meio em que está inserido e cria novas formas de comunicar-se com os demais, portanto, a brincadeira tem um papel relevante na vida da criança, contribuindo para seu desenvolvimento seja ele intelectual ou pessoal.

## 2.4 Algumas Perspectivas sobre Jogos e Brincadeiras

Os jogos exercem um papel essencial na aprendizagem dos alunos. Mas para abrangermos sua função é preciso se apropriar do seu conceito, Murcia (2005, p. 9) afirma que:



O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos.

Isso evidencia que o jogo é uma atividade considerada natural na vida do indivíduo, tornando-se um facilitador no diálogo entre os seres. Na representação da criança, o jogo consiste numa interação com outras crianças, pois no brincar elas interagem com as pessoas e com o mundo a sua volta, promovendo a exploração deste espaço, iniciando a reflexão sobre liberdade e contentamento naquilo que desenvolve.

O homem (e também a mulher) sempre se interessa por jogos e competições nos mais múltiplos modos imagináveis. A aprendizagem ocorre em toda período histórico, comunidades e situações de vários estudiosos, compondo atualmente, um grande leque de informações tanto na área educacional, como psicológica, fisiológica e muitas outras áreas do saber. O uso da ludicidade pode favorecer o cotidiano da sala de aula, tornando as aulas mais atrativas e interessantes, além de contribuir com a abordagem dos conteúdos escolares.

## 2.5 Pontos Positivos e Negativos do Brincar nas aulas

O brincar possui grande importância no processo de ensino, contudo, o próprio pode focalizar fatores positivos e fatores negativos. Igualmente, o professor deve buscar utilizar o brincar com o objetivo educativo e pedagógico. O aluno (a criança) chega ao ambiente escolar com o saber prático do jogo (ou brinquedo e/ou brincadeira), então, o professor deve prover recursos pedagógicos e orientações para que esse saber torne-se aprendizagem.

Um aspecto bastante negativo do brincar é quando não ocorre aprendizagem, e também promove condutas violentas nas crianças e jovens, sobretudo, quando desenvolvido sem direções norteadoras, impulsionando até prejuízos à saúde daqueles que o desenvolver. Logo, o brincar é um ponto que necessita ter orientação contínua pelo professor, que deve ter conhecimento sobre normas e conceitos, para que, desta forma, o significado concreto do brincar não seja perdido.



Outros aspectos também podem influenciar nos pontos negativos tais como: falta de espaço, falta de tempo, enfim, a falta de oportunidades de brincar. A ação fundamental a ser empreendida é a de resgatar o espaço da brincadeira na vida das crianças.

Alguns pensadores comentam sobre a contribuição dada pelas atividades lúdicas, as quais permitem que desenvolvam a linguagem, a motricidade, a atenção e a inteligência nas crianças, sendo então um ponto positivo de muita importância para o profissional da educação.

A escola deve explorar as atividades lúdicas no espaço escolar, podendo assim contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e social dos alunos. Piaget (1975, p. 156) ressalta:

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Tem-se, portanto, que os jogos e brincadeiras serão significativos para a criança quando ela principiar a desenvolver seu processo de adaptação, ou seja, a partir de objetos concretos ela começa a idealizar e reinventar os fatos procurando vivenciá-los, passando a intervir em sua realidade e procurando novos meios de ser e permanecer no mundo. Além disso, as crianças passarão a respeitar aos outros colegas e suas opiniões, aprendendo a conviver em harmonia no contexto em que estão inseridos.

O brincar é uma tarefa de grande suporte educacional essencial, e, além de ser inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico nas escolas. Assim, Teixeira (1995, p. 23) confirma que “várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no procedimento de *ensino e aprendizagem* (sublinhado nosso)”.





Por fim, os pontos positivos são mais amplos que os negativos, principalmente se bem orientados e as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, neste sentido, atendem uma demanda interior, pois o indivíduo apresenta uma tendência lúdica.

### 3. Considerações Finais

Neste estudo, foi plausível analisar a relevância das atividades lúdicas no ambiente de sala de aula para o progresso (cognitivo, social, cultural, físico, etc.) dos estudantes.

A identidade da criança inicia sua construção nos anos primários de vida, então, comprova-se um momento que sua composição estará em processo de mudança. Nesta etapa, as atividades lúdicas são muito importantes no cotidiano da escola, tendo em vista que o aluno, ao chegar ao ambiente escolar, já possui a vivência do brincar, tornando-se mais simples promover sua aplicação, cumprindo papel de suporte no processo ensino e aprendizagem.

Entretanto, esse brincar vivenciado que a criança já traz consigo é capaz de intervir positivamente no desenvolvimento da mesma, suprimindo suas necessidades, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências, se bem explanado e valorizado pelo profissional da educação.

O principal objetivo deste trabalho empregou-se em demonstrar o quanto a prática de atividades lúdicas no ensino da História na escola, pode e deve ser prazeroso, visando tornar a disciplina mais atrativa para os alunos, colaborando para uma aprendizagem mais significativa, buscando desenvolver habilidades diversas, auxiliando-os na construção do conhecimento e dos conceitos históricos.

Assim, para que exista um ensino de qualidade, em que o aluno realmente aprende, é preciso que os educadores se comprometam e ofereçam estratégias diversificadas para favorecerem a aprendizagem de seus alunos.



Vale ressaltar que a escola e a comunidade devem articular-se, pois a mesma não é uma instituição isolada e suas ações devem estar voltadas para as demandas comunitárias com trabalho, dedicação, participação para que se atinjam os objetivos da educação, ou seja, promover uma educação de qualidade para todos.

As brincadeiras favorecem os prazeres, as frustrações, os desejos, a socialização, a integração e o respeito. O papel do docente é fazer da brincadeira um momento de aprendizagem, deixando claro que ao se trabalhar com o brincar os alunos não podem deixar de lado a seriedade e a importância dos conteúdos. Portanto, o aluno é capaz de reproduzir muitas situações vividas no seu cotidiano, através da sua figura e até do faz de conta, onde elas aprendem a imitar diferentes situações partilhadas com outras pessoas, tornando o brincar sempre em algo prazeroso para a sua vida.

#### 4. Referências

BITTEN, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. 3ª ed. – São Paulo: Cortez, 2009 – (Coleção docência em formação. Série ensino fundamental)

BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A Importância do Lúdico na Alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. Belém / Pará, 2002. Disponível em: [http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/importancia\\_ludico.pdf](http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/importancia_ludico.pdf). Acesso em 17 de Outubro de 2012.

BRASIL, Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FUNDEB, Estação Gráfica, 2006.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: História e Geografia**. Secretaria de Educação Fundamental. –Brasília: MEC, 1997.

**Estatuto da Criança e do adolescente**. Lei nº 98.069/90, de 13 de julho de 1990. São Paulo: CBIA, 1991.



FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e do movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

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