



CONEDU
Congresso Nacional de Educação
18 à 20 de Setembro de 2014

O ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DO LÚDICO

Ivanilda Matias Bezerra¹
E.E.E.F.M. Professor Raul Córdula
e-mail:ivanildamatiasbezerra@yahoo.com.br

Auricélia Lopes Pereira²
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
auricelialpereira@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

Este Relato de Experiência tem como finalidade apresentar a vivência e a realização do PIBID, trabalho que foi desenvolvido através explanação de conteúdos didáticos de forma lúdica na Escola estadual Raul Córdula localizado no bairro Cruzeiro em Campina Grande.

Nas últimas décadas nosso mundo ficou mais avançado do que no passado, ocorreu uma verdadeira revolução tecnológica a qual muitos dos nossos alunos não tem acesso ou o tem de forma errônea, uma vez que não a usa para se perceber como agente transformador de uma sociedade diante disso precisamos encontrar meios de levar conhecimentos históricos de forma lúdica para que os alunos não se sinta entediado nas aulas de História, uma vez que precisamos também competir com as facilidades que a Era da Informática oferece. É dever da escola e nosso enquanto co- formadores , contribuir para a formação de cidadãos conscientes aptos para decidirem e atuarem na realidade do mundo que vivemos, de modo comprometido com a vida e a sociedade. E cabe lembrar ainda que, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) salientam que:

faz parte da profissão docente reconhecer que o saber escolar é construído na interlocução. Incorpora a dimensão do diálogo interpessoal, da diversidade cultural, das significâncias

¹ Professora da Educação Básica da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula. PIBID/CAPES.

² Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. PIBID/CAPES.



múltiplas de seus interlocutores. Cada situação de sala de aula requer escolhas didáticas específicas e reflexões sobre o processo construído coletivamente. (1998, p.81).

Por isso desenvolvemos o projeto de jogos educativos como processo de ensino aprendizagem. O perfil dos alunos são entre 13 e 16 anos, com renda familiar de até 3 salários mínimos. Face a esse perfil o processo de ensino aprendizagem com jogos educativos foi considerado entre bom e ótimo e com boa efetividade por estimular os alunos a participarem do projeto.

Objetivando estimular o interesse, a curiosidade científica e o índice de concentração dos alunos no ensino fundamental, como também mostrar a importância do PIBID na formação Acadêmica dos futuros professores e explicitar a contribuição que o mesmo trás no trabalho cotidiano do professor-supervisor dentro da sala de aula. Busco ainda mostrar a diferença que o PIBID faz na preparação e elaboração das aulas de História. Venho detalhar as atividades desenvolvidas durante a realização deste projeto, que teve como objetivo principal associar o Ensino da História encontrado nos livros didáticos com o Ensino Lúdico. Sendo assim, esse relato de experiência mostrará a importância das aulas dinamizadas para que se evite a evasão dos alunos desinteressados e desestimulados.

METODOLOGIA

A explanação dos conteúdos foram feitas de forma a levar o aluno interagir, uma vez que fizemos um dialogo entre o passado e o presente de forma lúdica.

Foram apresentadas 09 atividades utilizadas como outro recurso didático, com diferentes temas que tinham por obrigação fazer uma ligação entre o conhecimento histórico aprendido pelos alunos na sala de aula e a aprendizagem lúdica elaborada pelos alunos do PIBID e o professor-supervisor. Uma vez que

As atividades que chamamos de recursos alternativos utilizados foram:

- 1- Oficina de álbum : Olhares da mídia para o Islamismo no Brasil (oficina de leitura de imagens) .



CONEDU

Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

- 2- O Jogo de RPG : aprendizagem através do entretenimento, usando um conjunto de ideias e informações.
- 3-Trilha : “Indícios da História”/ Islamismo – Caminhos traçados para se chegar a Meca (considera-se que o modo de ser do ser humano é o pretender ser; a vida é um permanente exercício de pretensão, de busca de algo que se encontra adiante, no futuro.
- 4-Oficina de Poemas: O aprender a aprender é levado à série.
- 5- Oficina de História em quadrinhos : A Cultura chinesa (Dragom Ball).
- 6- Filosofando o meu Eu: O Aprender a ser.
- 7-A dinâmica do Conhecimento: pesquisa e interpretação corporal.
- 8-Oficina de maquetes: Aprender a fazer.
- 9-Jogo de Xadrez humano: Uma aprendizagem significativa, envolvente, Interativa e divertida.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Os resultados neste trabalho se mostraram bastante satisfatórios. Pôde-se averiguar que as atividades lúdicas foram aprovadas pelos alunos do ensino fundamental, uma vez que estes declararam que as aulas ficaram mais atrativas, que aumentou a participação e atenção dos alunos e que as atividades contribuíram para a compreensão dos conteúdos de história. Havendo assim por parte dos alunos um desempenho na construção dos saber, ora por maior interesse na participação das aulas, minimizando problemas de ordem disciplinas e de evasão escolar.

CONCLUSÃO

Repensar as aulas e estratégias de ensino que se utilizam apenas de verbalismo e questionários é uma tarefa urgente. Apresentamos, então, lúdico, 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. Concluimos de forma positiva do desenvolvimento das aulas decorrentes da utilização dos recursos alternativos(recurso lúdico) de ensino,



CONEDU

Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

REFERÊNCIAS :

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 19

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação**: mito e desafio, uma perspectiva construtivista. Porto Alegre: Mediação, 2009.

MACEDO , L, de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, n. c. 4 Cores, senha e dominó: Oficinas de Jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. 2º ed. São Paulo: Casa do Psicólogo.

SALVADOR, César Coll et. al. *Psicologia do ensino*. Porto Alegre: Artmed: 2000.

PAVÃO, Andréa, A Aventura da leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game. São Paulo. Editora Devir, 2º ed. 2000

PIAGET, Jean. *A noção de tempo na criança*. Tradução Rubens Fiúza. Rio de Janeiro: Editora Record, ©1946. 321p.

VIGOTSKI, Lev S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins