

## **O Lúdico em sala de aula: As experiências da utilização de Jogos Didáticos no ensino de História na Escola Estadual Calpúrnia Caldas de Amorim.**

### **Jeferson Carlos Cavalcante Silva**

Graduando em História  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

### **Kelvin Douglas Dantas**

Graduando em História  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

### **Marcelo Márcio da Silva**

Graduando em História  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

### **Laísa Fernanda Santos de Farias**

Graduanda em História  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

### **Lígia Mariane Costa Soares**

Graduanda em História  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

O referido artigo tem por objetivo mostrar os resultados alcançados pelos acadêmicos da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, campus Caicó- RN, envolvidos no Subprojeto PIBID na área de História Licenciatura. Sendo assim, busca apresentar resultados alcançados durante dois anos de intervenções na Escola Estadual Calpúrnia Caldas de Amorim, também localizadas na cidade de Caicó, dando ênfase as atividades desenvolvidas com o uso de metodologias que contribuíssem para o ensino de jovens do ensino médio, especialmente no desenvolvimento de jogos didáticos para o Ensino de História propondo um ensino prazeroso e motivador.

**Palavras Chave:** Resultados, Jogos Didáticos, ensino.

A proposta em se trabalhar o lúdico em sala de aula surgiu como um dos objetivos do projeto PIBID<sup>1</sup>, onde os vinte bolsistas participantes se subdividiam em grupos menores para o desenvolvimento de metodologias diversificadas a fim de serem testadas no ensino básico da Escola Estadual Calpúrnia Caldas de Amorim e de propor uma melhor formação aos estudantes de licenciatura.

E por que não brincar na disciplina de história? Assim como em outras tantas áreas do conhecimento, foi possível o desenvolvimento de atividades lúdicas que estimulassem momentos de trabalho em grupo e outros momentos competitivos, dando aos estudantes

---

<sup>1</sup> O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – PIBID é desenvolvido com alunos do curso de História Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, campus CERES, Caicó.

uma nova perspectiva sobre a disciplina, motivando o estudo dessa área tida como monótona e cansativa.

As técnicas de Dinâmica de Grupo, em qualquer de suas especificações, não devem ser aplicadas apenas para criar um modelo novo ou diferenciado de ensino. Devem ser aplicadas quando se busca estabelecer em bases definitivas uma filosofia formativa que se pretende imprimir na escola ou empresa; quando se descobre, nas pessoas envolvidas no processo, um estado de espírito para aceitarem uma inovação como resposta a necessidade e ao desejo de se conhecerem melhor; e finalmente, quando se acredita que uma técnica, seja ela qual for, não representa uma “opção mágica” capaz de educar e alterar comportamentos, mas somente de estratégia educacional válida na medida em que se insere em todo o processo, com uma filosofia amplamente discutida e objetivos claramente delineados (ANTUNES, 2002. pag. 17).

Mesclados momentos de debates, comentários e discussões, os jogos vinham como um complemento, mostrando ser possível brincar ao mesmo tempo em que se aprende. Atividades desse cunho tiveram como resultado um maior envolvimento nas atividades escolares, melhor desempenho na área e uma maior e melhor frequência de alunos na escola.

No entanto, o lúdico pode parecer para muitos uma atividade com características apenas de recreação e brincadeira, mas o perfil dos novos alunos ativos e comunicativos leva a nortear novas metodologias que proporcionem o ensino e aprendizagem de maneira dinâmica, quebrando os formatos tradicionais de leitura, escrita e provas, tornando o aluno apito ao desenvolvimento de outras habilidades como o trabalho coletivo e a aproximação de outros colegas do mesmo âmbito. Isso não inviabiliza o trabalho de reflexão dos alunos e a importância de seu contato com outras fontes, mas complementa as suas ações e põe a prova seus conhecimentos.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça

social e da igualdade com respeito à diferença. (FORTUNA, 2000. pag. 09).

Sendo assim, este artigo busca apresentar as atividades mais significativas desenvolvidas na escola em questão, mostrando jogos táteis desenvolvidos a partir de diagnósticos prévios sobre as carências educacionais sentidas por esses alunos, promovendo a construção de materiais que viessem a completar o trabalho já estabelecido pelos professores em sala de aula e fortalecido nos encontros com esses estudantes do ensino médio, comprovando ser possível a elaboração de atividades lúdicas também no ensino e aprendizagem para o ensino médio.

### **Jogos Didáticos e Seus Resultados**

Quando foi pensado em jogos para se trabalhar no ensino de História tanto nas reuniões do subprojeto do PIBID de História no CERES de Caicó, como entre o grupo incumbido desta metodologia, a preocupação inicial foi pensar em algo que não causasse constrangimento e nem tão pouco intimidação aos alunos da escola de atuação, mas de promover o ensino motivador para esses alunos através da ludicidade, levando em consideração algumas questões que possibilitasse esse tipo de intervenção, como a faixa etária dos estudantes, já que em se tratando de estudantes do ensino médio, as atividades tinham de acompanhar suas exigências quanto jovens, e ao mesmo tempo atraí-los ao âmbito escolar, para que assim, os jogos formulados e futuramente aplicados não se tornassem inadequados a esse público. Logo, como destaca Fortuna sobre a atividade lúdica:

Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infralógico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos. (FORTUNA, 2009. Pag. 10).

Neste sentido, o grupo dos Jogos Didáticos assim como foi nomeado, iniciou um planejamento de jogos que tivessem um cunho competitivo, mas de forma saudável, ou que não promovessem a desarmonia entre os alunos. Pelo contrário, tais jogos sempre tiveram a intenção de harmonizar ainda mais as relações entre os estudantes, já que a

prioridade dos mesmos sempre fora o trabalho em grupo, além de estimular o raciocínio rápido, já trabalhando com questões de memorização e aprendizado dos conteúdos de história sem haver a prática da conhecida “decoreba”, além de aulas que atrelado aos jogos, pedia-se produções desses discentes, como a produção de redações, cartazes, poesias, e dentre outros.

Todavia, antes da aplicação desses jogos, e após a chegada do subprojeto em Caicó, onde conseqüentemente foi feita a escolha da Escola Estadual Calpúrnia Caldas de Amorim, os bolsistas em questão juntamente ao coordenador na época, o professor Dr. Émerson Neves da Silva realizaram um diagnóstico acerca tanto da estrutura da escola, para saber das indagações e posicionamentos dos alunos acerca do ensino de História, além do próprio contexto sócio cultural de cada um daqueles discentes para poder realizar um planejamento.

Desta feita, para este trabalho foram separados três Jogos Didáticos que surtiram grande destaque nas intervenções que foram realizadas na Escola Calpúrnia Caldas de Amorim em dois de atuação do PIBID e que atenderam ao que os discentes daquela escola. Esses jogos destacados entre tantos outros são o Jogo da Cronologia, Palavras Cruzadas, Jogo da Trilha e Jogo dos Balões, respectivamente, e que tentaram contribuir de alguma forma lúdica no tocante a aprendizagem desses estudantes.

Uma das questões que mais levou a uma preocupação inicial detectada no diagnóstico feito entre os alunos, foi à deficiência que boa parte desses apresentaram no tocante à organização de alguns contextos históricos nos seus determinados períodos quando das respostas acerca das perguntas referentes à disciplina de História, ou seja, na própria forma em que estes descreveram nomes de alguns períodos da História, como por exemplo, chamar a Idade Média, somente de feudalismo.

Partindo desse pressuposto, o grupo responsável por esta metodologia vendo esta primeira dificuldade propôs a criação do Jogo da Cronologia onde os alunos pudessem memorizar os acontecimentos históricos em cada um dos seus respectivos períodos, ou seja, mostrando como colocar na ordem em questão de tempo, os acontecimentos de um determinado evento, ou podendo organizar também os fatos que acontecem na história em sua ordem cronológica, variando assim, da maneira em que se aplica e de quem está aplicando, ou seja, o aluno irá desenvolver a capacidade de localização e temporalidade. Embora essa tenha sido uma das propostas iniciais, a intenção não seria a de mostrar

uma história recortada, mas de localizar o aluno no tempo e no espaço da história, e partir daí, mostrar demais fatos concomitantes a cada período.

Vale destacar que, tendo organizado suas regras, o jogo era composto por materiais como: folhas de ofício com os períodos e os eventos de cada um impressos, sacolas de lixo, e emborrachado contendo palavras impressas, e depois de aparelhado na sala de aula o jogo tem seu início logo após uma revisão sobre a história e suas temporalidades. Além disso, suas regras são simples, já que após a explanação acerca de como estão organizados os períodos históricos, a turma participante é dividida em duas grandes equipes e com um representante definido por cada grupo. Baseado em questão de menor tempo e maiores acertos, esses capitães começavam o jogo colocando cada evento nos seus respectivos períodos históricos. Por exemplo: tendo em mãos um compartimento contendo vários acontecimentos históricos, o aluno retirando um de cada vez identificava-o e direcionava a temporalidade correspondente. Sendo assim ao retirar o papel contendo um evento como a Segunda Guerra, o aluno era estimulado a localizá-lo em uma das temporalidades expostas em um painel e colocá-lo na “sacolinha” que representava a História Contemporânea, além dos outros eventos que a este período pertenciam, e assim era feito da mesma maneira com outros períodos. Nisso as duas equipes ficavam em inteira interação com o seu colega que estava jogando dando as suas dicas. Além disso, a intenção primordial era estabelecer através da competitividade o aprendizado a cerca dessas temporalidades e assim construir um campo propício a outras abordagens mais densas e que mereciam essa habilidade.

E assim foi feito, prontamente as primeiras intervenções realizadas na Escola Calpúrnia Caldas de Amorim, o grupo dos Jogos Didáticos aplicou esta técnica inicial, o que acabou acarretando num resultado bem significativo, pois logo na primeira intervenção na escola, o grupo foi muito bem aplaudido e um dos alunos acabou relatando que até aquele momento não havia entendido a organização cronológica de boa parte dos conteúdos de História.

Passada essa fase de aprendizagem da cronologia dos eventos históricos, o grupo em questão também planejou e realizou nas intervenções o jogo de Palavras Cruzadas, a fim de praticar os conceitos e seus significados de maneira mais objetiva, ou seja, trabalhando conteúdos específicos em suas temporalidades. Divididos em grupos, os alunos teriam a incumbência de através das dicas expostas no jogo conseguirem acertar os conceitos-chaves que estavam sendo pedidos, ou seja, as palavras entrelaçadas exploravam do aluno a sua capacidade de interpretação conceitual, onde a partir de dicas

propostas para facilitar e direcionar a palavra relacionada ao tema que seria a intenção principal do jogo.

Todavia, apesar da simplicidade do jogo aplicado em algumas intervenções na escola EECCAM, esta metodologia oferecia tanto para os alunos, quando para os professores da referida disciplina, uma forma divertida de apreender os conceitos presentes nos conteúdos sem ter que usar de métodos como a conhecida “decoreba” que só acaba funcionando de forma imediata, ou seja, nas provas.

Ainda observando o diagnóstico realizado inicialmente, os alunos também relataram no mesmo à dificuldade em apreender os conteúdos da disciplina sem ter que usar dessa prática, que é realizada no tocante a própria lassidão dos alunos em cumprir com as leituras pedidas na disciplina de História. Logo, o Jogo Trilha foi pensado e realizado, e foi de grande colaboração, se consagrando nos trabalhos na escola EECCAM como metodologia de mais destaque em todo o tempo que o grupo de bolsistas realizou as suas intervenções naquela escola, tanto por sua versatilidade em termos de movimentação da turma onde ele está sendo aplicado, além da própria interação aqueles que estão participando, já que o mesmo oferece um exercício de colaboração mútua.

Com isso, este jogo tinha como objetivo atrair os alunos para uma forma lúdica de estudar História, já que quando após a escolha de um dos colegas para representar a turma no que tange a passear pelos desafios e as reflexões contidas na trilha, os alunos tinham que ter tamanha atenção para ajudar o colega. Vale salientar que, este jogo assim como os outros ajudou consideravelmente para que os discentes de todas as séries do ensino médio interagissem juntos, permitindo assim uma aproximação que conseqüentemente ajudava na relação na própria escola, já que numa intervenção do PIBID de História na EECCAM não participava somente o primeiro, ou o segundo ano, mas sim havia a participação de todos os níveis como já fora relatado.

O Jogo da Trilha é constituído por um tabuleiro feito de material EVA preto e amarelo, em tamanho natural aos pés do participante, e tendo estabelecidas todas as regras, um aluno específico como já foi explicado é escolhido pelos demais a participar do contexto histórico e cada casa dá um seguimento para que o estudante avance. Aos demais estudantes são dados pequenos recortes dobrados, enumerados de acordo com o jogo, e que dão o norteamento a cada nova casa a ser avançada. Nesses recortes estão as missões a serem cumpridas para o avanço das casas, como perguntas e reflexões, proporcionando a atenção, compreensão e discussão dos conteúdos com ajuda dos

colegas e bolsistas, e o trabalho coletivo. A trilha contém 20 casas, e a última estabelece uma relação com o próximo assunto que será dado a posteriori, acarretando não só em uma prévia ao aluno sobre o próximo conteúdo, mas auxiliando também no entendimento do aluno quanto à divisão histórica a que o livro didático acaba proporcionando, e da própria cronologia que é dada por esta ciência. Sem mais, o Jogo da trilha se classifica como sendo a própria aula.

A atividade explanada foi aplicada em dois momentos, a primeira em uma oficina tida com o título de “O lúdico em sala de aula” que tinha por objetivo divulgar as ações do PIBID durante as atividades do SEPE<sup>2</sup>, onde foi apresentado inicialmente para uma experimentação, e posteriormente utilizado na EECCAM com alunos do segundo ano do ensino médio.

Sem mais, o momento de aplicação desta metodologia na turma já referenciada, os resultados alcançados a partir da mesma foi a grande participação dos alunos durante a aplicação desta atividade no tocante ao compromisso de ajudar o colega em atravessar as vinte casas acertando assim os questionamentos e observando as afirmações que eram feitas sobre os conteúdos que foram expostos.

Outro jogo que também foi confeccionado seguindo a lógica de atrelar os conteúdos com o lúdico, e para lembrar aos alunos das antigas competições divertidas que passavam na TV foi o Jogo dos Balões, onde o mesmo traz uma característica competitiva e de movimento na sala, assemelhando-se a uma gincana, promovendo a busca do saber por meio de uma metodologia que envolve o aluno a brincar e a se inserir no jogo de forma divertida, aprendendo com divertimento, sem ao menos se dar conta do aprendizado atrelado ao jogo.

Este Jogo é uma adaptação do que seria a antiga brincadeira de estourar o balão na barriga do colega, assim como sempre se assisti nos programas de TV, contendo assim, diversas perguntas sobre os assuntos da disciplina de História explanados, exigindo assim uma grande atenção dos alunos. Com isso, a turma que participava da intervenção era dividida em dois grupos grandes, e os mesmos escolhiam os seus respectivos representantes para iniciar o processo de estourar os balões, dois para cada equipe, onde em cada um desses estariam as perguntas, ou seja, quem fosse mais rápido em encher balões, conseqüentemente iria chegar mais cedo ao colega para abraça-lo, estourar o balão e ficar com mais chance de ganhar a competição, já que estaria com a

---

<sup>2</sup> SEPE - Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão, que acontece anualmente no CERES-UFRN de Caicó.

chance de responder mais perguntas. No entanto, não bastava ter uma grande quantidade de perguntas, mas saber responde-las, já que não sabendo responder os questionamentos que eram feitos após a brincadeira, dava-se início o processo de “passa ou repassa” entre os grupos até que obtivesse um vencedor com maior número de acertos.

Quanto ao planejamento deste jogo, ao reunir-se na sala sede do Subprojeto no CERES de Caicó, a equipe dos Jogos Didáticos formulou o mesmo pensando no uso de dez bexigas, cinco para cada equipe de jogadores, contendo, por conseguinte cinco perguntas para os mesmos sobre o conteúdo dado, e em seguida na escola o projeto com o jogo que já se havia formulado era explorado, porém, como já fora explanado, quem fosse mais rápido teria mais oportunidade de acertos. Este jogo foi aplicado o conteúdo “A política europeia e a administração do Brasil”, e com o auxílio do mesmo, o grupo de bolsistas obteve uma avaliação positiva, já que houve uma grande participação dos alunos tanto na exposição do conteúdo, quanto na execução do jogo, e nos questionamentos que ainda fazia parte dele.

Salvo a preocupação em fazer uma aula divertida utilizando todos esses jogos que foram explorados, atrelado aos mesmos também foram cultivadas dos alunos em boa parte das intervenções algumas produções que demonstrassem se os mesmos tinham realmente compreendido o conteúdo, um exemplo<sup>3</sup> disso, foi à produção de cartazes<sup>3</sup> feita quando da intervenção onde foram trabalhados com alguns movimentos sociais, destacando alguns movimentos como o MST, o movimento Gay, as Diretas Já na ditadura, e nisso, após a explanação desses exemplos, foi pedido para os alunos que expusessem nos cartazes da forma como achassem mais viável, questões que eles gostariam de reclamar sobre sua cidade, com a preocupação e orientação de evitar provocações aos colegas e perturbações políticas de forma direta.

Logo, nesses cartazes havia; histórias em quadrinhos, opiniões, protestos, enfim, cada grupo fazendo a exposição daquilo que merecia um melhoramento para a sociedade. Além disso, durante outras intervenções também houve a produção de redações, já no tocante a prática da mesma tanto para os vestibulares, como para o ENEM (poesias, e textos escritos de um modo geral).

---

<sup>3</sup> Esses modelos de intervenções fez parte de um projeto em que o PIBID de História realizou por algum tempo na escola onde foi realizado um trabalho com temas transversais.



No mais, trata-se de atividades e estratégias de ensino que possibilitam um ensino motivador e envolvente, fazendo do âmbito escolar um espaço de lazer e aprendizado aproximando o aluno das experiências educacionais que contribuem para a sua formação com atividades lúdicas e que estimulam a ânsia do saber e da formação do cidadão crítico.

## **Considerações Finais**

Nessas experiências tidas no âmbito escolar se fez necessário transformar o lúdico como ferramenta de ensino para o nível médio, possibilitando o entendimento dos conteúdos de história de maneira prazerosa e envolvente, atingindo a exigência do público estudantil que hoje é caracterizado pelo uso de meios tecnológicos e ao divertimento.

Nessa perspectiva, os jogos que contribuem para o aprendizado também servem de inspiração para professores com anos de carreira e que merecem um estímulo na renovação de suas atividades.

Além disso, o uso de jogos não desmerece o modo tradicional de ensino adotado por tantos professores o que nos leva a entender o papel importante desse tradicionalismo no processo de ensino e aprendizagem, já que esse método também é de suma importância na formação do estudante no que diz respeito aos conteúdos de história. Sem eles, jogos didáticos ou qualquer outra metodologia se faria cabível sem que os estudantes tomassem conhecimento do que está escrito nos manuais didáticos.

Faz-se cabível levar em consideração que nem toda a atividade proposta com o uso de jogos é vista positivamente pelos estudantes, e por isso que o diagnóstico de social, econômico e cultural se faz extremamente necessário para identificar o perfil dos alunos e a possível aceitação de novas propostas em sala de aula que auxiliem no aprendizado.

No mais, é uma estratégia pertinente e necessária quando utilizada de forma cabível, tanto na exploração do recurso quanto no envolvimento dos estudantes, conotando em uma melhoria nas relações escolares e no rendimento de crianças e jovens nas instituições de ensino básico.

## Referências:

ANTUNES, Celso. **Manual de Técnicas, de dinâmicas de grupo, de sensibilização de ludopedagogia**. 22ª ed. Petrópolis, Vozes, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 9ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1981.

KARNAL, Leandro. (org.). **História na Sala de Aula: conceitos, práticas e propostas**. 5 ed. São Paulo, Contexto, 2008.

ROMÃO, Maria Claudia Severino. **Encontros com a liberdade, temas e dinâmicas para encontros de jovens**. 2ª ed. São Paulo, Paulinas, 2007.

<[http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf)>. Acessado em 15 de agosto de 2012, às 14h00min.

<<http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%202/PDF/Microsoft%20Word%20%20A%20LUDOPEDAGOGIA%20COMO%20INSTRUMENTO%20PEDAG%20GICO-.pdf>>. Acessado em 04 de agosto de 2012, às 10h30min.