



GOVERNO DO ESTADO DO AMAZONAS



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS-UEA
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TEFÉ-CEST
LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

ANNY ESTHERFFANY DA SILVA FERREIRA

**JOGOS DIDÁTICOS: UM CAMINHO PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA NO
COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA**

**TEFÉ-AM
2024**

ANNY ESTHERFFANY DA SILVA FERREIRA

**JOGOS DIDÁTICOS: UM CAMINHO PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA NO
COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA**

Monografia apresentada ao Centro de Estudo Superiores de Tefé- CEST da Universidade do Estado do Amazonas-UEA, como partes das exigências para a obtenção do título de graduada em Licenciatura em História.

Orientadora: Prof^a. Dra. Monica Dias de Araújo

TEFÉ-AM
2024

FICHA CATALOGRÁFICA

FERREIRA, Anny Estherffany da Silva. **Jogos Didáticos: Um Caminho para a Educação Inclusiva no Componente Curricular de História** / Anny Etherffany da Silva Ferreira, 2024.

51 f.

Orientadora: Monica Dias Araújo.

Trabalho de Conclusão de Curso História. Universidade do Estado do Amazonas, 2024. **Jogos Didáticos: Um Caminho para a Educação Inclusiva no Componente Curricular de História.**

TERMO DE APROVAÇÃO

ANNY ESTHERFFANY DA SILVA FERREIRA

JOGOS DIDÁTICOS: UM CAMINHO PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA NO COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA

Monografia apresentada para a Comissão Julgadora da Universidade do Estado do Amazonas-UEA do Centro de Estudos Superiores de Tefé CEST, como requisito para obtenção do título de Licenciada em História.

Defesa: ____/____/____ Conceito obtido: _____

BANCA EXAMINADOURA

Orientador (a): Dra. Monica Dias de Araújo
Universidade do Estado do Amazonas - UEA

Prof. Msc. Odimar Lorenset
Universidade do Estado do Amazonas - UEA

Prof. Msc. Thereza Dávila Maria Fernandes de Souza
Secretaria de Educação do Estado do Amazonas - SEDUC

TEFÉ, 23 de Fevereiro de 2024.

DEDICATÓRIA

Dedico essa monografia a Deus, a minha família e amigas (os) por acreditarem no meu potencial e contribuírem para que meu sonho de ter a Educação Superior se tornasse realidade.

Esse trabalho de pesquisa é dedicado também a dois alunos com autismo que apresentam dificuldades de se concentrarem durante as aulas, que me fizeram perceber a importância de promover novas metodologias inclusivas para sala de aula.

Dedico, especialmente, a minha orientadora, professora Dra. Monica Dias de Araújo, pela sua atenção, dedicação e orientação durante a construção desse trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo conhecimento e força que me deu durante essa trajetória. E a toda minha família que apesar dos obstáculos nunca deixou-me desistir, sempre motivaram-me a continuar em frente.

A minha amiga de curso Elaiz Dávila Cavalcante Torres que sempre me ajudou nos momentos difíceis e me incentivou a percorrer esse caminho acadêmico.

A instituição de Educação Superior UEA que possui excelentes professores no seu corpo docente, elevando a qualidade de ensino na área de História e nas demais áreas de formação e pesquisa.

Sou grata a minha orientadora professora Doutora em Educação pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), Monica Dias de Araújo, na linha de Educação Inclusiva e Processos Educacionais. Agradeço pelo comprometimento, incentivo e contribuição dada durante todo o processo de construção dessa monografia e aos convidados da banca professor Msc. Odimar Lorenset da Universidade do Estado do Amazonas - UEA do Centro de Estudos Superiores de Tefé CEST e Msc. Thereza Dávila Maria Fernandes de Souza da Secretaria de Estado da Educação - SEDUC, por fazerem parte desse momento importante na minha vida.

EPÍGRAFE

“Inclusão é a nossa capacidade de entender e reconhecer o outro e, assim, ter o privilégio de conviver e compartilhar com pessoas diferentes de nós”.

(Mantoan, 2016)

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) aborda o tema “Jogos didáticos: um caminho para a educação inclusiva no componente curricular de História”. O mesmo tem como objetivo geral análise da importância dos jogos na perspectiva do ensino da História. E os objetivos específicos são: identificar de que forma o lúdico contribuiu no processo de ensino e de aprendizagem do estudante; destacar as principais contribuições dos jogos no processo de inclusão de pessoas com deficiência; estudar as contribuições da utilização dos jogos como recurso didático pedagógico educativo e inclusivo no ensino de História. Para a elaboração do referencial teórico, realizou-se a pesquisa bibliográfica e análise qualitativa onde buscou-se fundamentar em leituras de livros e artigos que abordam o tema apresentado. E para a análise dos dados foi desenvolvido a pesquisa de forma qualitativa e sob o enfoque descritivo, visando desenvolver uma interpretação das obras utilizadas sobre a construção e atuação da inclusão no processo de aprendizagem da disciplina de História por meio de atividades lúdicas. Como principais resultados destaca-se os jogos utilizados de maneira correta pode contribuir com o processo de inclusão escolar do estudante com deficiência. Assim, para se elaborar o embasamento teórico, utilizou-se obras dos seguintes autores: Arnais (2012), Brasil (1988), Ministério da educação e do Desporto (1998), Busigni (2013), Carmo (2015), Dos Santos Silva (2022), Galego (2009), Duk (2006), Giacomoni (2018), Glat (2013), Huizinga (1990) e Kishimoto (1990).

Palavras-Chaves: Ensino de História. Inclusão Escolar. Ludicidade. Jogos educativos.

ABSTRATIC

This Course Completion Work (TCC) addresses the topic “Didactic games: a path to inclusive education in the History curricular component”. Its general objective is to analyze the importance of games from the perspective of teaching History. And the specific objectives are: to identify how play contributed to the student's teaching and learning process; highlight the main contributions of games in the process of inclusion of people with disabilities; study the contributions of using games as an educational and inclusive teaching resource in History teaching. To prepare the theoretical framework, bibliographical research and qualitative analysis were carried out, which sought to be based on readings of books and articles that address the topic presented. And for data analysis, the research was developed qualitatively and under a descriptive approach, aiming to develop an interpretation of the works used on the construction and performance of inclusion in the learning process of the History subject through playful activities. The main results include that games used correctly can contribute to the process of school inclusion for students with disabilities. Thus, to develop the theoretical basis, works by the following authors were used: Arnais (2012), Brasil (1988), Ministerio da Educação e do Desporto (1998), Busigni (2013), Carmo (2015), Dos Santos Silva (2022), Galego (2009), Duk (2006), Giacomoni (2018), Glat (2013), Huizinga (1990) and Kishimoto (1990).

Keywords: Teaching History. School inclusion. Playfulness. Educational games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I: MARCO METODOLÓGICO.....	14
CAPÍTULO II: O ENSINO DE HISTÓRIA NA PERSPECTIVA INCLUSIVA.....	16
2.1 Importância do componente curricular de História para a formação integral dos estudantes.....	16
2.2 Inclusão de estudantes nas aulas de História.....	18
2.3 Importância da atividade lúdica para a inclusão.....	22
2.4 Jogos educativos no ensino de História.....	25
2.4.1 Contribuição dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem de História.....	27
2.4.2 Jogos que podem ser usados no ensino de História.....	31
2.5 O papel do educador no ensino com o lúdico.....	36
CAPÍTULO III: O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA.....	39
3.1 O ensino de História e o desafio da inclusão.....	39
3.2 Importância da atividade lúdica para a inclusão dos alunos nas aulas de História.....	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49

INTRODUÇÃO

O ensino de conteúdos no componente curricular de História enfrenta alguns desafios frente às novas exigências e novos paradigmas impostos pela sociedade contemporânea. Isso gera nos professores de Licenciatura em História um contínuo repensar das suas práticas docentes, já que ensinar é algo dinâmico, sempre permeado por novas situações e contextos que, em muitos casos não se encontram respostas rápidas, todavia estimulam a realização de reflexões sobre a prática de ensino e todos os fatores relacionados direta e indiretamente com essa prática.

Essa reflexão parte sempre do questionamento que os educadores têm sobre como o ensino de História pode contribuir para a inclusão de pessoas com deficiência no ambiente escolar. Levando em consideração o referido questionamento, é nítido que existe a necessidade da intensificação dos esforços de pesquisa para um ensino de História capaz de lidar com os desafios que estão sendo cobrados pela sociedade brasileira.

E um dos maiores desafios é de fazer com que as aulas de História sejam inclusiva, não apenas por uma questão burocráticas, mas para construirmos uma sociedade que inclua a todos. E para que haja essa inclusão é preciso que os professores reflitam a esse respeito para a construção de novos caminhos o ensino de História.

Muitos educadores reconhecem a grande importância da História como disciplina escolar, que é justamente de oferecer subsídios para a formação de cidadãos participativos na sociedade, porém todos precisam repensá-la e adequá-la às necessidades que a realidade política e social do Brasil impõe.

E nos dias atuais precisamos contemplar todos os estudantes quando discutirmos o currículo e metodologia pra o ensino de História. E os alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades fazem parte desse processo e têm o direito a serem incluídos no processo de construção do conhecimento histórico.

Assim sendo, escola precisa estar preparada para esta nova realidade brasileira. Nesse sentido, esse trabalho científico tem como tema central “Jogos didáticos: um caminho para a educação inclusiva no componente curricular de história”.

A motivação foi durante o estágio, momento em que se pode observar a dificuldade dos alunos, para compreender o conteúdo e a necessidade a utilização de novas ferramentas didática pedagógica para o ensino de história e inclusão dos alunos com deficiência.

Justifica-se a escolha desse tema, salientando que a ludicidade contribui para estimular os professores a perceberem a melhora na construção dos conhecimentos. Suas estratégias geralmente são jogos, brinquedos e brincadeiras, que se tornam símbolos para os alunos, fazendo-os aprender de forma divertida e descontraída.

Nessa perspectiva, os jogos lúdicos e a mediação do professor podem propiciar espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada aluno aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento.

O problema central desta pesquisa está no seguinte questionamento: “qual a importância das aulas de História, a partir de uma perspectiva inclusiva, que possa contribuir para que os alunos com deficiência possam construir sua cidadania pensando historicamente sobre a sociedade onde vivem?”

E como hipótese do estudo, acredita-se que as contribuições das atividades lúdicas desenvolvidas no processo de ensino dos conteúdos no componente curricular de História para alunos com deficiência surtem efeitos positivos, pois os jogos estimulam a capacidade e o prazer dos estudantes para adquirirem o conhecimento durante as aulas.

O objetivo geral é: análise da importância do jogos na perspectiva do ensino da História. E os objetivos específicos são: identificar de que forma o lúdico contribuiu no processo de ensino e de aprendizagem do estudante; destacar as principais contribuições dos jogos no processo de inclusão de pessoas com deficiência; estudar as contribuições da utilização dos jogos como recurso didático pedagógico educativo e inclusivo no ensino de História.

Enfim, para a elaboração do referencial teórico realizou-se a pesquisa bibliográfica, onde buscou-se fundamenta-se em leituras de livros e artigos que abordam o tema apresentado. E para a análise dos dados foi desenvolvido a pesquisa de forma qualitativa e sob o enfoque descritivo, visando desenvolver uma interpretação das obras utilizadas sobre a construção e atuação da inclusão no processo de aprendizagem no componente curricular de História por meio de atividades lúdicas.

CAPÍTULO I: MARCO METODOLÓGICO

O termo metodologia significa estudo do método. E é o ramo da metodologia científica e da pesquisa, que se ocupa do estudo analítico e crítico dos métodos de investigação. Já o termo Método é a forma de proceder ao longo de um caminho. Conforme Trujillo (1982),

Na ciência os métodos constituem os instrumentos básicos que ordenam de início o pensamento em sistemas e traçam de modo ordenado a forma de proceder do cientista ao longo de um percurso, para alcançar um objetivo (TRUJILLO,1982, p. 24).

Assim, para que essa pesquisa pudesse alcançar os resultados pretendidos utilizou-se do método científico, elemento fundamental do processo do conhecimento realizado pela ciência para diferenciá-la não só do conhecimento comum, mas também das demais modalidades de expressão da subjetividade humana.

E dentre os métodos (Indutivos, Dedutivos e Dialético) foi utilizado o Método indutivo, onde o pensamento percorre um caminho partindo de fatos particulares para fatos universais. Assim, a generalização é constatada após a observação dos dados. Na indução o raciocínio, segundo Lakatos e Marconi (1991), passa por três etapas:

A observação dos fenômenos: o investigador parte da observação de fatos e fenômenos, com a finalidade de descobrir as causas de sua manifestação.

A descoberta da relação entre eles: a seguir, por meio da comparação, o investigador aproxima os fatos para descobrir a relação existente entre eles.

Generalização da relação: com base na relação verificada, o investigador generaliza a relação (grifo dos autores).

Portanto, a escolha do Método foi definida a partir do problema de pesquisa que se quer resolver, da teoria que sustenta a análise e dos objetivos da pesquisa.

Para o desenvolvimento do estudo proposto foi realizada a pesquisa científica aplicada que tem como finalidade gerar soluções aos problemas humanos, entender como lidar com um problema. Trujillo Ferrari (1982, p. 171) ressalta que “[...] não obstante a finalidade prática da pesquisa, ela pode contribuir teoricamente com novos fatos para o planejamento de novas

pesquisas ou mesmo para a compreensão teórica de certos setores do conhecimento”.

Nesse sentido, ressaltamos que esse tipo de pesquisa aplicada tem um referencial teórico como base para analisar as realidades a serem estudadas que são as escolas e a utilização dos jogos para inclusão dos alunos com deficiência nas aulas de História. Tendo como base de estudo a obra “Jogos e ensino de História”, dos autores Giacomoni e Pereira (2018).

Quanto aos objetivos, esta pesquisa se classifica como explicativa, visto que esse trabalho foca em explicar porque e em que condições o fenômeno ocorre e por que duas ou mais variáveis, categorias ou conceitos estão relacionados, visam ainda responder às causas dos acontecimentos e dos fenômenos sociais

Foi também uma pesquisa descritiva, já que com o projeto será possível especificar propriedades, características e perfis importantes do fenômeno em análise, podendo, avaliá-lo ou coletar dados sobre diversos aspectos, dimensões ou componentes do fenômeno sob investigação que são jogos didáticos utilizados como um caminho para a educação inclusiva no componente curricular de História.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, pois houve levantamento de livros, artigo e revistas, como, Arnais (2012), Brasil (1988), Ministerio da educação e do Desporto (1998), Busigni (2013), Carmo (2015), Dos Santos Silva (2022), Galego (2009), Duk (2006), Giacomoni (2018), Glat (2013), Huizinga (1990), Kishimoto (1990), entre outros de relevante interesse para a pesquisa realizada.

CAPÍTULO II: O ENSINO DE HISTÓRIA NA PERSPECTIVA INCLUSIVA

O referido capítulo aborda a importância do ensino no componente curricular de História para a formação integral dos estudantes. Ressalta ainda, a inclusão de alunos com deficiência nas aulas de História por meio da ludicidade. Ressalta também a importância dos jogos e brincadeiras na vida das pessoas, os quais agregam valores de formação da sua personalidade, contribuindo para o desenvolvimento das suas habilidades e superação das dificuldades nos desafios da sua sobrevivência no mundo em sua volta.

2.1 Importância no componente curricular de História para a formação integral dos estudantes

Nos dias atuais, constata-se um crescente desinteresse dos alunos em torno do hábito da leitura, das aulas expositivas, baixa participação nas atividades propostas e, conseqüentemente, baixos resultados nos processos de avaliação. Esses problemas indicam que o distanciamento da escola ocorre devido as modificações sociais da atualidade.

E o currículo de História é compreendida por muitos professores como um ensino estático, centrado em memorizações teóricas. O componente curricular de História é a que mais sente o desinteresse dos alunos, por conta dessa compreensão.

O ensino de História tem sua importância questionada nos estudos curriculares, na educação básica, pois geralmente tem o objetivo de tratar dos assuntos relacionados ao passado, porém sem nenhuma articulação com a realidade do tempo presente. Nesse sentido, o autor Schmidt (2009) afirma que:

A percepção do ensino de História como algo certo, “dado” tende a estagnar a dinâmica da subjetividade, pois o conhecimento histórico quando passa a ser aprendido apenas pela recepção evita a habilidade de dar sentido a História e de orientar de acordo com a experiência histórica.

Esse conceito de componente curricular estagnado, pronta e acabada é comumente encontrado no meio educacional do Brasil, porém, o papel do estudante geralmente é passivo mediante a História que, por sua vez, não se compreende no contexto dos fatos históricos e, assim, dificultando ou impossibilitando o seu encontro com o currículo de História. De acordo com Busignani (2013, p. 5):

Por muito tempo, o único recurso do professor foi o quadro-negro e o livro didático nas aulas de História, com isso as aulas foram se tornando teóricas e, por muito tempo, cobrava-se dos alunos que os fatos históricos fossem memorizados. Deste modo, professores e alunos não refletiam e nem discutiam os fatos históricos, apenas abordavam de modo sistemático com foco na memorização.

No entanto, estudar os conteúdos de História nos ajuda a melhorar nossa sociedade, pois, a história é uma ciência que estuda a vida do homem através do tempo. Ela investiga o que os homens fizeram, pensaram e sentiram enquanto seres sociais. Nesse sentido, o conhecimento histórico ajuda na compreensão do homem enquanto ser que constrói seu tempo. O conhecimento histórico ajuda o homem a compreender o que ele construiu ao longo de sua existência e o que as sociedades herdaram de seus antepassados, em termos intelectuais, culturais e materiais.

Estudar história é importante tanto para a vida individual quanto para a vida social. Com essa ciência, é possível entender como o passado influencia o presente, o porquê das coisas serem como são e quais são os melhores modelos de vida, de sociedade e muitas outras possibilidades. A história amplia o mundo que se vive, propicia o contato com outras culturas e diferentes saberes, carrega valores e ensinamentos pelo tempo e pode oferecer um sentido à vida.

Vale ressaltar que o componente curricular de História tem uma grande relevância para a formação dos estudantes, já que ela nos propicia conhecer o passado, para através desses conhecimentos melhorar o presente e planejar o futuro. Cabe aos professores de História, motivar os alunos a adquirirem o gosto para o estudo dessa ciência, utilizando metodologias que lhes atraiam para esse fim. Cabe também ao professor motivar seus alunos para as contribuições dessa disciplina para sua formação profissional e pessoal.

E uma das metodologias que, certamente, contribui para deixar as aulas mais atrativas são as atividades lúdicas. A inserção da ludicidade no trabalho de ensino e aprendizagem representa uma estratégia educacional que possibilita o sucesso escolar dos alunos.

No que tange ao ensino de História, é importante que o professor dessa disciplina esteja atento às mudanças advindas dessa nova realidade pedagógica que permeia o espaço escolar, contribuindo para que o aluno desenvolva a

capacidade de compreender criticamente os fatos históricos, bem como os fatos que acontecem no mundo atual, tornando-o um cidadão capaz de, conscientemente, enfrentar as adversidades que o mundo moderno apresenta cotidianamente.

As atividades lúdicas e os jogos educativos propiciam maiores possibilidades de informação e facilitam o acesso às mesmas, porém faz-se necessária uma preparação para desenvolver as habilidades e competências num mesmo ritmo deste crescimento tecnológico e, o mais importante, que o professor consiga relacionar as informações com sua prática no ensino de História, produzindo conhecimento em prol dos alunos. Portanto, o ensino de História deve acontecer em sintonia com o tempo atual para que ele possa ganhar sentido para os alunos.

2.2 Inclusão de estudantes nas aulas de História

Todos os seres humanos possuem diferenças, porém essas diferenças não deveriam ser usadas como rótulos. Historicamente, percebemos que o indivíduo que não se adequa ao padrão de “normalidade” que a sociedade impõe passa por muitos percalços na vida social, sofrendo perseguições, humilhações, abandonos e exclusões. O ser humano que apresentam qualquer tipo de deficiências, certamente por não possuírem características do “padrão da normalidade”, sofre variadas formas de preconceito e pré-julgamentos, sendo continuamente marginalizado e excluído da sociedade.

Segundo Sasaki (1997, p. 16):

A sociedade, em todas as culturas, atravessou diversas fases no que se refere às práticas sociais. Ela começou praticando **a exclusão social** de pessoas que – por causa das condições atípicas – não lhe pareciam pertencer à maioria da população. Em seguida, desenvolveu **o atendimento segregado** dentro de instituições, passou para a prática da integração social e recentemente adotou a filosofia da **inclusão social** para modificar os sistemas sociais gerais (grifo do autor).

Essas fases mencionadas por Sasaki foram norteadas historicamente por políticas públicas que enfatizavam as visões do mundo concebidas em tais momentos. E a educação, que é uma dessas práticas está diretamente ligada a essas mudanças. Então, ao se falar de exclusão, segregação, integração e inclusão nos referimos ao acesso à educação escolar. Mas, o reconhecimento

da deficiência a passos lentos transformou a fase de exclusão em fase de segregação, e atualmente a fase de inclusão. Essas transformações só puderam ocorrer, exatamente por meio das políticas públicas.

A partir da Constituição da República de 1988, a sociedade civil e o Estado passaram a priorizar o homem como um ser de direitos. O direito de integração e acessibilidade das pessoas com deficiência, representa a implementação, a efetivação dos princípios e objetivos traçados pela própria Constituição. Daí a grande relevância do caráter de indissociabilidade dos direitos fundamentais, porquanto a Constituição, que objetiva construir uma cidadania plena, acessível a todos os brasileiros, terá mais possibilidade de materialização.

Já a lei de nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000, estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida, mediante a superação de barreiras e de obstáculos nas vias e espaços públicos, no mobiliário urbano, na construção e reforma de edifícios e nos meios de transporte e de comunicação.

Sobre a comunicação o poder público promoverá a eliminação de barreiras na comunicação e estabelecerá mecanismos e alternativas técnicas que tornem acessíveis os sistemas de comunicação e sinalização às pessoas com deficiência sensorial e com dificuldades de comunicação, para garantir-lhes o direito de acesso à informação, à comunicação, ao trabalho, à educação, ao transporte, à cultura, ao esporte e ao lazer.

Entende-se que escola que é uma instituição social que reflete as ações de sua atualidade, e por muito tempo contribuiu com os demais grupos sociais para a exclusão das pessoas com deficiência. Entretanto, como se sabe é a escola a principal responsável pela educação formal de todo indivíduo, por isso ela precisa está em constante transformação para poder oferecer uma educação de qualidade, sendo capaz de cumprir com seu papel social, ela precisou rever seus conceitos a respeito da não aceitação das pessoas com diferença acentuada em sala de aula.

A inclusão de pessoas com deficiência está pautada em princípios como a aceitação das diferenças individuais, como um atributo e não como um obstáculo, a valorização da diversidade humana e direito de pertencer, com igual valor entre os demais. Mas, só haverá de fato inclusão escolar quando o sistema educacional estiver adequado para receber todos os alunos sem nenhum tipo de

distinção, pois, a realidade da maioria das instituições escolares propõe aos alunos com deficiência um processo de aprendizagem insatisfatório. De acordo com Mittler (2003, p. 25),

No campo da educação, a inclusão envolve um processo de reforma e de reestruturação das escolas como um todo, com o objetivo de assegurar que todos os alunos possam ter acesso a todas as gamas de oportunidades educacionais e sociais oferecidas pela escola. Isso inclui o currículo corrente, a avaliação, os registros e os relatórios de aquisições acadêmicas dos alunos, as decisões que estão sendo tomadas sobre o agrupamento dos alunos nas escolas ou nas salas de aula, a pedagogia e as práticas de sala de aula, bem como as oportunidades de esporte, lazer e recreação.

Podemos ver que ainda existe um longo percurso para a educação inclusiva ser realizada de maneira satisfatória. Sabe-se que o novo exige mudanças, e a educação inclusiva exige mudanças drásticas para a adequação de uma educação qualitativa e igualitária, para alcançar essa meta a escola enfrenta vários desafios. E em alguns currículos esses desafios se tornam muito mais evidentes, como é o caso componente curricular de História, por tratar em seus conteúdos de fatos históricos do passado e porque exige-se leitura acaba sendo vista pelos alunos como uma disciplina “chata”.

Nota-se que, para que o ensino-aprendizagem aconteçam e a instituição seja um ambiente inclusivo, a escola deve estar preparada para receber os alunos com sensibilidade, através de planejamentos especializados e formação continuada a todos os profissionais da comunidade escolar, para que tenha apoio pedagógico durante o processo de ensino, que venha aumentar o acesso e melhorar a qualidade da educação básica.

E as instituições de ensino para receber todos os alunos com necessidade educativa, é necessário que obtenham uma transformação significativa através de projetos a que venha enriquecer as propostas pedagógicas, e no processo de ensino, a fim de atender as especificidades educacionais dos educandos.

Assim sendo, para torna-se inclusiva a escola precisa formar seus professores e equipes de gestão, e rever as formas de interação vigentes entre todos os segmentos que a compõem e nela interferem. Precisa realimentar, sua estrutura, organização, seu projeto político- pedagógico, seus recursos didáticos, metodologias e estratégia de ensino, bem como suas práticas avaliativas. Glat (2013, p. 16) afirma que para acolher todos os alunos, a escola precisa,

sobretudo, transformar suas intenções e escolhas curriculares, oferecendo um ensino diferenciado que favoreça o desenvolvimento e a inclusão social.

A escola tem o dever de produzir conhecimento, necessitar que o educador tenha uma atuação generalizada que consiga envolver cada aluno, independente de suas especificidades. O professor diante dos desafios das demandas de estudantes com necessidades educacionais especiais deve rever sua metodologia e prepara-se para ser um mediador de conhecimento para esses alunos.

Para a autora, “[...] a escola precisará dispor de um sistema de suportes que permita adaptar métodos e práticas de ensino e avaliação, incorporando recursos e adaptações que se façam necessárias para promover o seu desenvolvimento e aprendizagem” (GLAT, 2013, p. 10).

Trata-se de reunir todos da comunidade escolar para planejar e adaptar a escolar de forma que der todo o suporte à educação inclusiva, incluindo especialização de professores, com acompanhamento por parte da equipe pedagógica durante o processo de ensino, estejam preparados para atender as necessidades especiais dos estudantes. A partir das reflexões da relação do educador e o alunado procederem aos caminhos a seguir fazendo ajuste necessário para se planejar um ensino significativo de acordo com realidade do educando.

“Pois, sem a organização de um ambiente mais favorável ao atendimento das necessidades dos alunos que precisam de estratégias e técnicas diferenciadas para aprender, qualquer proposta de Educação Inclusiva não passa de retórica ou discurso político” (GLAT, 2013, p. 28).

Entende-se que toda instituição de ensino carece de adaptar sua estrutura, suas estratégias de ensino, tendo recurso pedagógico suficiente para atender a clientela, e principalmente, conscientizar e garantir que seus profissionais estejam preparados para atuar no ensino inclusivo.

Levando para o componente curricular de História, os professores formados nessa área precisam buscar mecanismos que possam deixar suas aulas mais atrativas para os alunos com deficiência, para que eles possam compreender o valor do conhecimento da História para a transformação do futuro de uma sociedade.

2.3 Importância da atividade lúdica para a inclusão

As brincadeiras e os jogos são muito utilizados como recurso de ensino em todos os níveis de Educação Básica, sobrepondo-se na Educação Infantil e nas séries iniciais (1º ao 5º ano) do Ensino Fundamental. E utilizar a brincadeira como recurso no processo de ensino é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para as brincadeiras e tornar mais atraente a aprendizagem de conteúdos escolares.

Conforme Kishimoto (apud Lucena 2004, p. 43),

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção de conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na Educação Infantil.

O brincar na educação pode ser considerado um instrumento de motivação e estímulo a diversas habilidades, como a expressão do pensamento e da linguagem, a compreensão do mundo à sua volta, a percepção de si e dos outros, a resolução de conflitos e na construção de valores éticos, que vão refletir também em toda sua vida social. Conforme Kishimoto (1998, p. 15):

O jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica, que implica a escolha voluntária do jogo, e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem e na noção de mundo. O jogo educativo ocorre pela união das características da educação e do jogo, sendo necessário o equilíbrio entre a liberdade característica do jogo e o objetivo de ensinar conteúdos da educação.

Nesse caso, para que o jogo tenha função educativa é necessário que o professor planeje suas aulas, podendo através dos jogos desenvolver a aprendizagem de seus alunos de uma forma mais natural e prazerosa, por meio da ludicidade porque a criança é antes de tudo um ser feito para brincar. Sendo assim, o jogo passa a ser um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental.

O que significa que o professor pode propor o ensino mais ao nível da criança, fazendo com que seus instintos naturais sejam aliados e não inimigos do processo educativo. Não podemos deixar de destacar que o professor é o encarregado da aprendizagem das crianças e ele é quem faz o convite para a

realização das atividades lúdicas e quem promove as condições de sustentação da experiência lúdica que está no processo de conhecer.

Ao ser apresentada uma brincadeira individual ou grupal a uma criança, ela é convidada a pensar, dialogar, se mexer, rir, interagir ou se concentrar, de forma que aja e reaja no meio em que está, proporcionando um desenvolvimento global. Por meio da ludicidade a criança adquire elementos imprescindíveis para a construção da sua personalidade e para compreender a realidade da qual ela está inserida.

Carmo (2015, p. 17) apresenta um pensamento a respeito de como Piaget abordou a importância do lúdico em sua concepção sobre o estágio evolutivo na criança, assim como:

A brincadeira representa um fator de grande importância no processo de desenvolvimento e socialização dos alunos, proporcionando-lhes descobertas marcantes, estruturadas em estágio evolutivo, seguindo a abordagem de Piaget. No início é predominante o jogo de exploração, por meio do estágio sensório-motor, em que o aluno manipula e explora os objetos, consolidando os movimentos de repetição e reorganização; no pré-operatório, a atividade dominante é o jogo simbólico, nele a criança pode perceber que um objeto pode figurar qualquer outra coisa; e, por fim, as operações concretas: nesse período a atividade dominante é o jogo de regras, sendo fundamental para o desenvolvimento das capacidades intelectuais. Nele a criança começa a compreender suas obrigações perante o coletivo.

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que a brincadeira perpassa por todos os estágios evolutivos de um ser, e que ela contribui significativamente para o desenvolvimento intelectual e físico de uma pessoa. Assim, a inclusão da criança em uma atividade lúdica favorece o contato dela consigo mesma e com sua liberdade emocional. O brincar a leva a se expor e torna qualquer outra atividade posterior mais fácil. Porém, o professor deve ficar atento ao comportamento de seus alunos, isso porque a recusa a participar de atividades lúdicas pode sinalizar que algo não vai bem com a criança, no campo social e no emocional.

A brincadeira proporciona à criança um meio para expressar seus sentimentos, suas ideias e é uma mostra do enorme impulso para autorrealização que existe na infância. A brincadeira, nas atividades de aprendizagem, dá segurança à criança frente ao aprender e permite que ela associe aprendizagem e prazer, o que é uma característica das crianças com boa autoestima acadêmica. Na medida em que se sentem inteligentes e capazes, elas apresentam interesse em continuar aprendendo.

Mas, vale ressaltar que a escola atualmente tem a responsabilidade de perceber e aceitar seus alunos com suas necessidades e motivações diferenciadas e, a partir daí, ofertar também metodologias diferenciadas que atendam a essas necessidades para seu bom desempenho educacional e global. E o lúdico é um importante recurso de desenvolvimento e inclusão.

Por isso o professor deve atentar-se para a escolha das brincadeiras, visando com isso a participação de todos da classe, mesmo aqueles que apresentam algumas limitações por conta da sua deficiência. De acordo com Lopes (2006, p. 111):

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

Então, através das brincadeiras os alunos podem desenvolver capacidades essenciais para as suas vidas. Além, de poder aguçar a imaginação. E o brincar na sala torna-se um importante momento de aprendizado por meio da coletividade e da cooperação. A importância do brincar consiste em desenvolver, por meio das relações que vão consolidando sua identidade, sua autonomia, a imagem de si e do mundo que a cerca.

Além disso, o brincar permite que a criança aprenda com mais facilidade e de forma mais elaborada. Como explica Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p.45):

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo de ensino-aprendizagem (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 45).

Essa proposta educacional pode auxiliar no enfrentamento das dificuldades que os alunos possam apresentar durante o percurso educacional, com isso melhorar o desempenho escolar dos alunos. Carmo (2015, p. 17), salienta que:

O jogo possui vários objetivos pedagógicos como: trabalhar a ansiedade dos alunos por meio das atividades que exigem concentração; rever limites, pois é pelo jogo que o aluno se enquadra em regras, reagindo com suas emoções para aprender a ganhar e perder, aprendendo inclusive a respeitar e ser respeitado; proporcionar confiança em si e nos outros, estimular a autoestima; confeccionar jogos, fazendo que a criança tenha oportunidade de errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos aumentando sua autoestima, acreditando que é capaz de fazer muitas coisas para si; desenvolver a autonomia, proporcionando ao aluno a oportunidade de responsabilizar-se por suas escolhas e atos; ampliar o raciocínio lógico, exigindo planejamento e estratégias para raciocinar.

Dessa forma, podemos dizer que os mais diversos mecanismos e objetivos pedagógicos desenvolvidos pela atividade lúdica são a base para uma educação igualitária, participativa, inclusiva, de respeito e estímulo à valorização das diferenças. Contribuindo assim para a formação de cidadãos qualificados para atuar em meio a sociedade.

Desse modo, o brincar se constitui em recurso pedagógico que obviamente favorece a inclusão de alunos com deficiência. Mas, para que essa inclusão aconteça de fato, durante as brincadeiras o professor pode e deve, fazer intervenções por vezes impondo limites claros e objetivos, dependendo do momento da criança para que ela, por meio do lúdico, possa trabalhar sua impulsividade, sua agressividade, assim como aprender a lidar com as próprias dificuldades e limitações na ação pedagógica. Portanto, é muito importante a utilização da ludicidade como recurso pedagógico no desenvolvimento da aprendizagem e na inclusão.

2.4 Jogos educativos no ensino de História

Os jogos educativos são ferramentas lúdicas que se bem planejadas e desenvolvidas contribuem positivamente para o processo educacional em qualquer etapa ou modalidade de ensino e em todas as disciplinas.

Nas aulas curricular de História jogar é um ótimo exercício. O jogo implica em uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar provoca um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação.

E de acordo com Johan Huizinga (2000, p.11), “[...] o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”, ou seja, jogar é desobrigar-se das tarefas exaustivas da sala de aula.

Essa desobrigação durante o jogo é entendido pelos alunos como uma brincadeira, um momento de interação e diversão. Jogar consiste mesmo, então, em brincar. Segundo Giacomoni e Pereira (2018, p. 15),

Uma brincadeira com o tempo, numa instalação mesma no que divide passado e futuro. Sempre apontando à conservação do passado e à espera do futuro. O jogo é o próprio ato. É brincar em ato, nem uma forma que antecede a brincadeira, nem um resultado esperado que se divida do próprio ato de brincar e, então, que ao se jogar, se instala no próprio ato criativo, na passagem de um “não-saber ao saber”.

Esses jogos fazem como que os estudantes entendam a origem dos conceitos, pois que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, aos antigos presentes. No ponto de vista de Huizinga (2000), no jogo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação,

Durante o jogo proposto pelo professor cria-se um espaço para o imprevisível. Porém, esse imprevisível pode ajudar o aluno a formar conceitos, formar uma capacidade de ler tanto realidades muitas vezes distantes no espaço e no tempo, como outras realidades muito próximas da nossa. A exemplo, podemos citar o Feudalismo e suas lutas.

Assim, o jogo na disciplina de História pode fazer com que os alunos reflitam sobre as lutas sociais e sua representação na sociedade. Levando isso em consideração Huizinga (2000, p.14 apud Giacomoni; Pereira 2018, p. 16) afirma que:

A função do jogo (...) pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.

As duas funções fogem do plano imediato da realidade dos estudantes. E conforme Huizinga (2000, p. 14), nesse deslocamento da realidade para a imaginação, mais que uma realidade falsa, a representação criada pelo jogo é a “realização de uma aparência”: imaginação, no sentido original do termo que faz com que alunos a vivenciem uma realidade outra, uma descontinuidade onde se torna possível o aprendizado. Além disso, os jogos possuem outros elementos que contribuem para o aprendizado, como afirma Huizinga:

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível a 'vida cotidiana' reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto (HUIZINGA, 2000, p. 19).

Outro elemento importante nesse uso dos jogos é a aposta. A aposta faz com que os alunos se empenhem muito mais, pois a disputa contribui para o aluno busque novos conhecimentos para vencer o jogo que esteja participando. Sendo essa estratégia de ensino no componente curricular de História deixa a aula mais atrativa, do que aquelas aulas realizadas nos métodos tradicionais, onde se ministra conteúdo somente através de aulas expositivas, exercícios e outros métodos mais tradicionais, mesmo que importantes dentro do cotidiano do ensino, não significa a formação de aprendizagens significativas.

Outro elemento é a dinâmica ordem. Se o mundo exterior espreita intencionado em destruir a ilusão do jogo, essa própria ilusão permite o surgimento de ordem. Muitos profissionais da educação quando percebem uma sala de aula barulhenta, com torcidas, aplausos e vibrações, acabam subentendendo que a turma é indisciplinada e que o professor ou professora não tem domínio de sala.

Essa é uma visão errônea que se tem dos professores que adotam a ludicidade em suas aulas, pois o jogo cria ordem, e é ele próprio a ordem, em sentido pleno, e a descumprimento dessa ordem corrompe o jogo, retirando completamente o sentido de sua existência.

A ordem é garantida pelas regras, que determinam aquilo que vale no jogo. Segundo Huizinga (2000, p. 12) é crucial o respeito às regras, ou seja, um jogador que eventualmente desrespeita ou ignora as regras é um “desmancha prazeres”, já que esta atitude abala todo o mundo criado pela ilusão do jogo.

Portanto, a utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem promove um aprendizado significativo e prazeroso, o que excelente principalmente nas aulas de História.

2.4.1 Contribuição dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem de História

A importância dos jogos e brincadeiras na vida das pessoas agregam valores de formação da sua personalidade para o desenvolvimento das suas

habilidades e superação das dificuldades nos desafios da sua sobrevivência no mundo em sua volta. Acredita-se que, sendo desenvolvido no ambiente escolar de forma educativa, esse recurso de aprendizagem oportunizará uma formação de qualidade na vida dos alunos.

Sendo que essa formação vai se expandindo de acordo com as transformações que ocorrem no mundo interior e refletindo em suas atividades lúdicas durante seu crescimento. Participando das transformações que ocorrem no mundo, as crianças irão intensificando seus conhecimentos. Transformações que vão ocorrendo no mundo desde quando crianças e estas se manifestam nas ações tanto de brincadeiras praticadas por elas como nas atitudes diárias no seu meio em que estejam inseridos.

Assim, o desenvolvimento da criança no brincar permite a modificação desse comportamento durante seu crescimento aperfeiçoando o processo de socialização com o meio, como descreve Menezes (2002, p.93):

Ao longo do desenvolvimento as transformações que ocorrem no mundo interior da criança vão se refletindo também em suas atividades lúdicas. É por isso que acreditamos que o brincar vai se modificando à medida que a criança se desenvolve a consciência que a criança vai constituindo do mundo dos objetos e das pessoas que vai se expandindo durante o seu crescimento e seu processo de socialização também se intensifica.

Diante disso, percebe-se que durante o crescimento da criança a socialização dos conhecimentos adquiridos no brincar vai se intensificando por toda sua vida. Ribeiro (2012, p. 19) também afirma que:

O ser humano, ao recrear com companheiros amplia os contatos sociais provocando assim, maior ajuste coletivo. [...], é preciso entender que a recreação não é somente uma forma de entretenimento, com finalidade de diversão e entretenimento, mas também apresenta duas outras expectativas bastante interessantes: a primeira, da integração social do participante ativo: a segunda da prevenção dos atos contrários ao bem comum.

Os conhecimentos adquiridos, advindos das brincadeiras no recrear dos alunos ajudam na socialização coletiva do ser humano. Entende-se que essas ações devam ter finalidade e expectativa em prol de objetivos previstos para que haja educação, não sendo apenas na intenção de passar tempo ou só por diversão, mas pensando na interação social como participante ativo. Ao desenvolver as recreações devam ser administradas, supervisionadas em prol

das expectativas descritas por este autor, além da interação social, também, a prevenção dos contrários ao bem comum.

Desta forma, não se tornar somente uma diversão, mas algo que traga conhecimentos fundamentais na formação dos sujeitos e garante a sua segurança em administrar seus sucessos e derrotas lidando com a vida presente e futura.

Acredita-se que tais conhecimentos ampliam-se no ambiente escolar, por meio dos brinquedos e brincadeiras explorados durante o ano letivo pelos profissionais da educação ajudando na superação das contradições e necessidades de agir na sociedade. Desenvolvendo as atividades previstas e planejadas para as crianças, promovendo possibilidades de aquisição de conhecimentos por meio das atividades lúdicas.

Nesse sentido, as atividades lúdicas podem ser consideradas como uma possibilidade para a criança poder superar a incapacidade de realizar algumas ações, ou seja, por meio do lúdico a criança pode torna-se capaz realizar ações através das brincadeiras com os colegas.

É nesse momento que o educador promove as atividades lúdicas na interação coletiva em sala de aula, ambiente este, considerado próprio para a criança, tanto brincar como interagir aprendendo e se desenvolvendo coletivamente com os colegas habilidades de aprendizagem e também com TODOS os envolvidos na instituição escolar. E a escola é um lugar propício para a criança ser e estar no que é próprio dela: brincar e interagir, aprender e se desenvolver.

Assim, o trabalho educativo com a ludicidade é de grande significância no processo de formação de conhecimentos e habilidades na vida das crianças, pois media o processo de aprendizagens com interação de conhecimentos. E as atividades didáticas que são desenvolvidas por meio do lúdico propiciam a criança competências para ela organizar-se de forma prazerosa.

Os educadores mediam esse processo de formação das crianças ajudando-os no aprender a fazer análises desde a infância enriquecendo as atividades didáticas com dinâmicas interativas, mesmo que essa interação nem sempre será harmoniosa entre ambos. Mas que permite a possibilidades de interação de diferentes ideias e, portanto, conhecimentos. Conforme Veiga (2013, p. 40),

A dinâmica interativa da escola ocorre pela interação social entre indivíduos: gestores, professores, alunos e funcionários, e destes com normas instituídas, que nem sempre são aceitas. Portanto, a interação no seio da escola nem sempre é harmoniosa. Há diferenças de ideias demonstradas pelos próprios profissionais da escola.

Com isso, percebe-se que o processo educativo não se restringe a responsabilidade unicamente dos professores e familiares e sim, de todos os indivíduos envolvidos com o ambiente escolar das instituições educacionais. Os professores articulam condições de organização dos espaços, materiais para promover as interações em todas as atividades que possa expressar a imaginação, a criatividade das crianças, mas com ajuda e apoio de todos os responsáveis pela educação da criança.

Assim, o sentido da ludicidade é a força que impulsiona a nossa curiosidade para conhecer e aprender o mundo que nos rodeia na vida proporcionando novas descobertas e criação. É por meio das brincadeiras e interação que se constitui os objetivos de aprendizagem essenciais para o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos da criança.

Acredita-se que, praticando as brincadeiras em todos os campos de experiências da educação as aprendizagens essenciais para a formação de qualidade dos educandos serão bem desenvolvidas, tanto as habilidades e comportamentos como suas criações e imaginações.

Em história, ao estudar as leis de Hammurabi, é possível exemplificar com casos que precisam ser julgados. Os aluno(a)s os julgarão de acordo com a legislação da época estudada e segundo o sistema atual (comparação), decidindo que lei será preferível aplicar em cada caso (DUK, 2006, p.197)

Diante disso, pode-se afirmar que os jogos contribuem para uma aprendizagem significativa no processo de construção de conhecimento. E jogar na aula de História é um ótimo exercício, pois o jogo pressupõe uma entrega ao movimento absoluto da brincadeira e que jogar implica um deslocamento. Um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação.

E de acordo com Huizinga (2000, p.11), “[...] o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”, ou seja, jogar é desobrigar-se das utilidades da sala de aula. Jogar é instalar-se na passagem,

em um intervalo do nosso cotidiano. Assim sendo, Giacomoni e Pereira (2018) salientam que:

Estar desobrigado a “estar” e comungar com um eu que vai sendo outro, numa continuidade que não se mede, nem se estabelece ordem, nem autor. Jogar consiste mesmo, então, em brincar. Uma brincadeira com o tempo, numa instalação mesma no que divide passado e futuro. Sempre apontando à conservação do passado e à espera do futuro. O jogo é o próprio ato. É brincar em ato, nem uma forma que antecede a brincadeira, nem um resultado esperado que se divida do próprio ato de brincar e, então, que ao se jogar, se instala no próprio ato criativo, na passagem de um “não-saber ao saber” (GIACOMONI; PEREIRA, 2018, p. 11).

No ato de jogar, os alunos estão na origem dos conceitos, já que ali, no ato, conceitos históricos se gestam e passam a dar forma à vida, aos modos de vida, aos antigos presentes. Conforme Huizinga (2000, p. 13), tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. Um espaço para o imprevisível, que forma conceitos, forma uma capacidade de ler tanto realidades muitas vezes distantes no espaço e no tempo, como outras muito próximas da nossa.

[...] o jogo autêntico e espontâneo pode ser profundamente sério. O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolavelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são dois polos que limitam o âmbito do jogo (HUIZINGA, 2000, p. 19).

Diante disso, é viável afirmar que os jogos podem deixar as aulas de História muito mais atrativas, fazendo com que os alunos passem a gostar dos conteúdos de História.

2.4.2 Jogos que podem ser usados no ensino de História

O jogo é visto como uma prática cultural que contribui para a interação social, e sua importância está pautada no reconhecimento do potencial presente na apropriação do lúdico em experimentações pedagógicas de construção do conhecimento histórico na escola, e também pela capacidade de criar vínculos entre as pessoas, com os saberes e fazeres que estão contidos interna e externamente ao ambiente escolar. Assim sendo, através do jogo o educador pode propor aos seus alunos um aprendizado dos conteúdos de história, por

exemplo, com mais presteza, pode promover ainda a interação entre os colegas da sala.

Desta forma, pode-se afirmar que trabalhar com o jogo, como uma ferramenta a ser usada em prol da aprendizagem e da inclusão, é muito significativo para o processo de ensino, inclusive para o ensino da disciplina de História.

Giacomoni e Pereira (2018, p. 74) afirmam que:

Argumentamos a favor da inclusão de situações didáticas constituídas a partir do uso de jogos de tabuleiro, jogos digitais ou de dinâmicas de grupo, nos planejamentos e nos processos de ensinar História na Educação Básica. Incluir significa *fazer também*, somar, diversificar a ação, jamais substituir propostas já existentes [...] ou tornar o jogo uma espécie de receita milagrosa para garantir o aprendizado e o desejo dos alunos em estudar História. O ato de educar envolve processos em que não temos garantias de resultados, porém construímos propostas e investimentos que incidem sobre razões e emoções que nos mobilizam. Cabe destacar aqui que *não queremos didatizar o jogo* no sentido de pensá-lo como técnica única ou método capaz de garantir melhores resultados em relação aos vividos em nosso cotidiano como professores.

Os autores deixam claro que os jogos são ferramentas muito boas para contribuir no processo educativo, porém eles deixam claro que o jogo não pode ser entendido pelos professores como uma receita que faz milagres, mas que eles entendam que os jogos são sim formas de potencializar o ensino dos alunos. Eles salientam que ao reconhecer o lúdico como elemento educativo potencializador no campo do Ensino de História é exatamente:

Espantar-se pode ser surpreender-se com as questões vividas por diferentes homens e mulheres, habitantes de outros tempos e espaços, seus modos de agir, sentir e pensar. Igualmente é maravilhar-se, encantar-se e divertir-se com as lembranças e esquecimentos descobertos nos esconderijos do tempo, sacadas de baús abertos por professores e alunos, nesse espaço-tempo que é a aula (GIACOMONO; PEREIRA, 2018, p. 74).

Assim sendo, a aula de História pode ser entendida como espaço de interação e de experimentação, lugar pensado e organizado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens, em que o jogar é admitido e valorizado, pois os jogos contribuem para um aprendizado prazeroso. Dessa maneira, se o professor experimentar o jogo como prática potencializadora dos processos de ensino e aprendizagem do conhecimento histórico, provavelmente ele vai reconhecer que o encantamento e a estética devem compor o universo

de propostas que facilitam o aprendizado dos alunos acerca dos conteúdos de história.

No caso específico do jogar em sala de aula, defendemos o tipo de interação dialógica, tanto do ponto de vista discursivo quanto do ponto de vista social. O professor é convidado a desenvolver a habilidade de construir jogos em que as práticas de diálogo intelectual e afetivo são fundamentais. Nesse processo o professor faz escolhas, adapta, cria, recorta, tanto formas de jogar, quanto conteúdos para o jogo, convencido da ideia de que pesquisa e docência podem alimentar-se mutuamente (GIACOMONI; PEREIRA, 2018, p 76).

Nesse contexto, pode-se afirmar que o diálogo entre os alunos e o professor pode ajudar na interação dos envolvidos, o que é essencial para a educação inclusiva, pois todos podem interagir entre si, sem excluir ninguém do diálogo. O diálogo contribui na criação de situações didáticas que incentivam o aprendizado dos conteúdos de História. Mas, para isso na opinião de Giacomani e Pereira o professor precisa (2018, p. 76):

Escolher, criar, pensar, fazer amigos e inimigos, cooperar, desenvolver habilidades, construir conceitos e conhecimentos, interagir socialmente e discursivamente, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos, manter tradições, são alguns motivos que nos fazem defender a criação de situações didáticas em que o jogo seja central no Ensino da História. Ele, porém, não se encerra em si mesmo. Faz parte de um processo de planejamento que pode prever desde exposições argumentativas do professor sobre o conteúdo do jogo, até pesquisas dos estudantes, sempre com o pressuposto de que a intervenção do professor como mediador é fundamental.

Os autores ressaltam ainda que é fundamental que o jogo comporte o elemento da liberdade e da diversão, uma vez que jogar é coisa que não se repete de forma produtiva, porque tem o componente do acaso, da escolha, indissociável do sujeito que joga. Ou seja, quanto mais mistério envolvido em um jogo, mais prazeroso ele se torna.

Como se pode perceber são várias motivações que os professores têm para construir jogos no ensino de História. E aprimoramento da capacidade de escolha, tanto no caso do docente criador de jogos, quanto no feito de propostas em que os alunos são coautores dos objetos lúdicos de aprendizagem são bons para a dinâmica da proposta do ensino-aprendizagem.

Assim sendo, quando professores e estudantes de História aceitam a tarefa de construir um jogo na escola, estão dispendo-se a aprimorar sua capacidade de escolher, demonstrando aprendizados significativos. O lúdico proporciona igualmente a liberdade de arriscar-se e errar, experiência importante

para a aprendizagem dos alunos, uma vez que a consequência do erro nunca vai além do jogo. Segundo Giacomoni e Pereira (2018, p. 78):

Falar em jogos é tratar de uma multiplicidade de usos e variações. Especificamente no ato educativo escolar, o jogo pode atender a distintos objetivos, desde uma sondagem ou revisão de conteúdos formais e de saberes informais, até o manuseio mais sofisticado de conceitos, a visualização concreta de processos complexos ou abstratos, e ainda o diagnóstico avaliativo do conhecimento dos alunos. Podemos propor o jogo na sua experimentação individual ou grupal. São parte das escolhas que se colocam no caminho de quem opta pelo jogo no campo da educação.

Para muitos educadores utilizar os jogos como instrumento didática de ensino requer tempo e disposição para lidar com a agitação dos alunos, por conta das disputas, por isso eles preferem não ministrar aulas por meio do lúdico. Assim eles deixam de aproveitar o que os jogos oferecem de positivo no ato educativo.

Os autores Giacomoni e Pereira (2018, p. 78) salientam que em geral, os jogos são construídos por mestres criadores, porém existem também experiências de criação lúdica por parte dos estudantes em parceria com colegas e professores. Dentro dessa multiplicidade, esses autores dividem os tipos de jogos para o ensino de história em três grandes grupos na sua forma de jogar: jogos de tabuleiro, jogos de dinâmica e expressividade grupal, jogos digitais. Há também os jogos *Role-playing games* (RPG), que ficam num limite tênue entre jogos de tabuleiro e jogos de expressividade grupal. A seguir encontra-se a explicação de cada tipo de jogo, conforme o entendimento dos autores Giacomoni e Pereira (2018):

a) Jogos de tabuleiro: Os jogos de tabuleiro, compreendidos dentro do horizonte dos jogos de mesa, parecem ser aqueles mais próximos da utilização em sala de aula, especialmente porque demandam recursos ao alcance da comunidade escolar.

b) Jogos de dinâmica e expressividade grupal: As propostas que envolvem expressividade corporal são também de grande potencialidade no Ensino de História. E, como os jogos de tabuleiro exemplificados anteriormente, constituem um caminho possível de interdisciplinaridade com áreas que desenvolvam a ética e a estética, como artes e educação física.

c) Jogos digitais: Cresce a tradição dos jogos digitais na contemporaneidade, sejam eles eletrônicos ou virtuais. Crianças e jovens nos comunicam seus momentos de diversão vinculados a essas práticas. Era dos impérios é um exemplo nesse contexto.

d) RPGs: Seguindo a lógica de jogos de expressividade, os (*Role-playing Games*), são jogos de interpretação mediados por um mestre, que constrói um mundo a ser vivenciado pelos diferentes jogadores. O mestre conduz a narrativa do jogo, lançando desafios, tarefas e acontecimentos. Cabe aos jogadores optarem por diferentes ações que são confirmadas ou negadas através do jogo de dados. O Professor pode construir ambientações históricas, propondo acontecimentos atrelados aos objetivos conceituais de determinados conteúdos, sem eliminar o caráter lúdico da proposta.

Diante do exposto, solicitamos aos professores a pensar o jogo numa perspectiva metodológica inclusiva educativa, pressupondo que o fundamental está no processo de criação de situações pedagógicas, contrariamente à concepção instrumental que prevê resultados únicos e determinados para a aplicação de procedimentos didáticos específicos.

Nesse sentido, a autora Duk (2006) apresenta um resumo sobre as características das modalidades de aprendizagem:

Aprendizagem		
Competitiva	Individualizada	Cooperativa
<i>Os aluno(a)s...</i>		
<p>trabalham juntos contra outros, para alcançar um objetivo que somente um ou alguns poucos podem alcançar.</p> <p>são qualificados por sua habilidade de trabalhar mais rápido e mais corretamente que seus colegas.</p> <p>buscam resultados que os beneficiem pessoalmente, mas que também sirvam para fragilizar outros.</p>	<p>buscam sucesso e completam tarefas que não se relacionam com as de outros.</p> <p>são classificados de acordo com um conjunto de normas padronizadas.</p> <p>buscam benefícios pessoais e consideram irrelevantes os sucessos de seus colegas.</p>	<p>trabalham juntos para cumprir objetivos e tarefas compartilhadas.</p> <p>percebem que só conseguirão atingir seus objetivos se os demais membros do grupo conseguirem os seus.</p> <p>buscam resultados que beneficiam a todos.</p>

Extraído da obra: Duk (2006, p. 213)

Como se ver no quadro acima, é necessário que se construa em sala de aula uma relação de trabalho de caráter cooperativo entre educador e educandos. Nesse contexto, a inclusão através dos jogos, atividade lúdica e brincadeira tem que presar pela cooperação tentando romper com essa lógica competitiva, individualizada, que prevalece ainda no sistema brasileiro e na sociedade como um todo. Reafirmamos ainda que o valor do jogo no Ensino de História, está pautado na opção metodológica que inclui o jogo acerca de como pensar e agir em determinados contextos no Ensino de História.

2.5 O Papel do educador no ensino com o lúdico

O papel do professor assume um papel fundamental na formação das crianças. Visto que o educador necessita de criar condições de articulações para organizar o seu ambiente de trabalho e despertar nos alunos a vontade de expressão de muitas habilidades nos gestos e na imaginação, como destaca nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica:

A professora e o professor necessitam articular condições de organização dos espaços, tempo, materiais e das interações nas atividades para que as crianças possam expressar sua imaginação nos gestos, no corpo, na oralidade e/ ou na língua de sinais, no faz de conta, no desenho e em suas primeiras tentativas de escritas (Brasil, 2013, p. 93).

Assumindo este compromisso, pensando na interação, o professor administrará eficazmente as articulações de atividades por meio da ludicidade que provavelmente, serão ferramenta de promoção da aprendizagem e agregação de conhecimentos. Verifica-se que, o papel do professor é fundamental na mediação de conhecimentos se forem bem articuladas e planejadas a organização do espaço da sua sala de aula, até mesmo a conciliação com o tempo previsto para cada momento de suas práticas pedagógicas.

Sendo o principal motivador, exemplo e estímulos para os alunos, os professores assumem o papel importante de contribuição para a formação integral dos educandos para melhor exercício da sua cidadania. Para isso, observa-se nas palavras de Rodrigues (2018, p.120) que:

Convém destacar que os professores são grandes contribuintes na formação dos alunos, sendo estes elementos indissociáveis no contexto escolar ao buscar novos horizontes para dinamizar as aulas, tornando-as mais significativas e interessantes, possibilitando ao aluno, então, um conhecimento que estabeleça mais aprendizado, gerando uma construção de pensamentos para atuar na sociedade e exercer sua cidadania, contextualizando a prática com a teoria.

Diante disso, destaca-se que os educadores além, de grande contribuinte na formação do aluno, são responsáveis em buscar novos horizontes para tornar as aulas, mais significativas e interessantes, como por exemplo, as adequações de atividades pedagógicas por meio da ludicidade proporcionando várias formas de educar. Nesse contexto, Luck (2007, p. 29) afirma que, “[...] os professores são profissionais que influem diretamente na formação dos alunos, a partir de seu desempenho, baseado em conhecimentos, habilidades e atitudes e, sobretudo, pessoais, profissionais e culturais”.

Sendo assim, os professores precisam de autorreflexão em quais influências estão propondo na vida dos seus alunos, se estão influenciando de forma positiva ou negativa associando seus conhecimentos teóricos com a prática. Acredita-se que para isso, requer profissionais com formação adequada para tais serviços, como já dizia, Luck (2007, p. 29) que, “Professores bem informados e bem formados são fundamentais para a orientação competente de seus alunos”.

Se os profissionais da Educação Básica forem bem preparados, formados e informados, mediarão uma educação de qualidade para as crianças que estiverem em sua responsabilidade, com conhecimentos adequados, munidos de conhecimentos teóricos para sustentar a prática com eficácia promovendo aos alunos formação que garanta habilidades e atitudes positivas tanto pessoais como profissionais e culturais.

Principalmente na Educação Infantil que forma a base de toda educação do ser humano. Galego (2009, p. 81) destaca que “[...] o que construíamos nas crianças é a íntima relação com as normas sociais” das quais se utilizarão para o bem estar em sociedade e saber lidar com as reais situações do cotidiano.

Sendo assim, o papel do educador é fundamental e de grande importância no processo educacional principalmente nas escolas do campo. Para isso, os sistemas de ensino orientam e garantem a normatização complementar da formação de professores para o exercício da função, apesar

de os representantes políticos em não cumprirem com este apoio, mas está garantido como diz a Resolução CNE/CEB1, de 3 de abril de 2002 no Art. 13 que:

Os sistemas de ensino, além dos princípios e diretrizes que orientam a Educação Básica no país, observarão, no processo de normatização complementar da formação de professores para o exercício da docência nas escolas do campo, os seguintes componentes:

II- propostas pedagógicas que valorizem, na organização do ensino, a diversidade cultural e os processos de interação e transformação do campo, a gestão democrática, o acesso ao avanço científico e tecnológico e respectivas contribuições para melhoria das condições de vida e a fidelidade aos princípios éticos que norteiam a convivência solidária e colaborativa nas sociedades democráticas. (BRASIL, 2013, p. 284).

Neste sentido, o trabalho educacional programado e planejado com o uso da ludicidade como instrumento de aprendizagem de acordo com Menezes e Ramos (2002, p. 88), quando relatam que “[...] o lúdico é um instrumento de desenvolvimento e construção de conhecimento”.

CAPÍTULO III: O ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Este capítulo tem a finalidade de abordar o ensino de História e o desafio da inclusão nesse processo. Destaca também a Importância da atividade lúdica para a inclusão dos alunos nas aulas de História, já que brincar é uma atividade fundamental no ser humano, porque contribui para aquelas características que nos define, como: inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação.

3.1 O ensino de História e o desafio da inclusão

Um dos grandes desafios para o ensino do componente curricular de História é de como o professor pode lidar com a realidade do crescente número de alunos com deficiência que ingressam nas escolas públicas e privadas.

A presença de estudantes com dificuldades de acompanhar as tarefas escolares não é algo novo, mas a legislação brasileira vem caminhando no sentido de garantir, ao menos em tese, o direito a todos os alunos em receber uma educação de qualidade tendo suas necessidades educacionais atendidas pelas instituições escolares.

Levando em consideração que está aumentando gradativamente o número de alunos com deficiência nas salas de aula, os educadores, em especial os de História, devem repensar a prática e recorrer a metodologias que possam dar conta desse novo desafio, haja vista que a condição de alguns estudantes não permite que eles possam acompanhar as aulas fazendo uso dos mesmos instrumentos educacionais e estratégias de ensino aplicadas aos seus colegas.

É necessário que os professores façam adaptação de materiais que proporcionem aos alunos com deficiência acesso aos conteúdos abordados. Uma aula que segue esses cuidados pode ser denominada uma aula inclusiva, pois busca atender às necessidades para que o estudante tenha acesso às propostas de ensino trazidas pelo professor assim como seus colegas.

As autoras Tezolin e Cavalcanti (2014) afirmam que a falta de recursos adequados nas escolas para organizar aulas diferenciadas para incluir os alunos com deficiência é uma realidade da maioria das escolas brasileiras. Elas destacam também as disposições legais garantidas pela Constituição de 1988, artigo 208, e na LBD/96, artigo 58, a respeito da Educação Especial e sobre a

realidade das escolas, onde há falta de um suporte adequado para os estudantes, principalmente os surdo, desde material didático até intérpretes ou mesmo um ensino de História que repense a forma de ensinar história.

Trabalhar com o passado requer uma formação mais qualificada por parte dos(as) professores(as) e das intérpretes, bem como do uso de recursos didáticos que auxiliem nessa aprendizagem. Quando trabalhamos com deficientes auditivos é louvável que se problematize o passado de maneira mais sintética, pois as interpretações muito extensas dos fatos históricos tornam-se enfadonhas, por isso, é importante que a(o) intérprete reflita sobre o passado a partir de uma discussão do presente (TENZOLIN, CAVALCANTI, 2014, p. 3).

A preocupação das autoras está centrada nos métodos do ensino de História para estudantes com surdez e na dificuldade de comunicação com os estudantes. Mas para isso, é necessário que os professores dominem a língua de sinais, o que não é algo comum.

Sendo assim, para que os alunos sejam verdadeiramente incluídos no processo educacional, devem estar incluídos nas mesmas atividades que os demais alunos sem deficiência, sempre tendo respeitadas suas características e limitações, o que deve ser procedimento padrão para todos.

Os professores precisam também informar aos alunos a importância do ensino de história para a formação de todos os estudantes. E para garantir esse ensino aos alunos com deficiência é necessário adaptar os conteúdos de acordo com as necessidades dos estudantes. Por meio da adaptação o professor consegue construir um ensino de História que auxilie os estudantes em sua interação com o mundo a sua volta, além de promover uma educação voltada para a cidadania e não apenas conhecimento sem uso prático.

O autor Paixão (2011), em sua pesquisa analisa o uso de recursos didáticos no ensino de história para estudante com deficiência visual. Ele afirma que o ensino de história em si já é um grande desafio, mas o fato de ser para crianças e adolescentes com deficiência, principalmente aqueles com deficiência visual torna a tarefa ainda mais complexa. De acordo com Paixão:

O desafio ainda é maior quando os conteúdos são trabalhados com deficientes visuais. Por meio das observações realizadas, constatou-se que, na maioria das vezes, as dificuldades não estão relacionadas à questão cognitiva dos alunos, mas à falta de materiais de História adaptados às capacidades perceptivas desse alunado. É sabido que o ensino dessa disciplina envolve generalizações, recuo temporal e abstração, dificultando o processo de ensino-aprendizagem. Para o estudante cego e com baixa visão, o acesso à informação em um

mundo que valoriza o visual é uma barreira que precisa ser superada. Nesse sentido, torna-se emergencial a produção de recursos didáticos perceptíveis por outros canais sensoriais, como, por exemplo, os materiais percebidos pelo tato (PAIXÃO, 2011, p.2)

E um dos recursos que o autor propõe é a aplicação de uma sequência didática, mas enfatiza a necessidade da adaptação do material. Para Paixão (2011), a falta de material adaptado é uma das principais barreiras para o ensino do estudante com deficiência visual ou cego. Nesta perspectiva, através da adaptação dos jogos ou atividade lúdica de acordo com a necessidade especial de cada estudante possibilita a aplicação em sala de aula.

Essas barreiras precisam ser ultrapassadas para que todos os alunos com ou sem deficiência possam receber um ensino de qualidade e significativo. Para isso, o meio escolar deve proporcionar ao discente uma aprendizagem como sujeito histórico, em que aprender não seja sinônimo de repetir as mesmas ações, mas uma apropriação de seu significado social, dando ênfase para o sentido de todas as ações.

E as aulas de História podem colaborar para que os alunos com deficiência venham a se tornar cidadãos conscientes, reflexivos, que compreendem e possuem ferramentas adequadas para intervir sobre sua realidade, por mais complexa que ela pareça ser.

Neste contexto, podemos perceber que no ensino de História, o tema da inclusão ainda se encontra com lacunas. Então, para preencher essas lacunas é essencial que professores licenciados em História participem ativamente do debate sobre inclusão escolar para poder contribuir com a formação do conhecimento histórico de todos alunos.

Menezes (2019, p. 03) afirma que:

Contemplar a deficiência no ensino de História não se refere à uma abordagem de “heróis deficientes”, pois incorre-se no mesmo engano de elaborar uma História pautada na mitificação de pessoas e instituições, fenômeno que desvirtua o caráter científico e crítico da pesquisa histórica, característica na qual compreende-se que os estudos históricos não devem ser produzidos para “endeusar” pessoas ou instituições, mas submeter tudo e a todos a uma avaliação, com criticidade, na busca pela aproximação da verdade e da realidade, pois, na pesquisa e no ensino da disciplina, não deve haver espaço para a sacralização do humano.

Nesse sentido, Menezes diz ainda que abranger a diversidade humana no ensino de História tem a finalidade primordial de contribuir para orientar a visão

do aluno na percepção da deficiência e da pessoa com deficiência como elemento integrante, participante e influenciador do processo histórico.

Para que o aluno com deficiência possa ser integrante do processo, o professor precisa internalizar que a inclusão não consiste em somente inserir os alunos nas salas de aulas regulares, e sim em adequar as condições de ensino à referida exigência.

Nesse caso, todo o sistema de ensino precisa adaptar-se à essa nova reivindicação da cidadania. O ensino de História também necessita do “[...] rompimento com um enfoque no qual predomina um cognitivismo que obscurece a utilização de outras abordagens de ensino que destacam o diálogo interdisciplinar, a valorização das manifestações artísticas, a vivência de valores, a inserção de novas temáticas e outras possibilidades” (MENEZES, 2019, p. 03).

Enfim, para que o ensino de história seja desenvolvido em sala de aula de uma forma inclusiva, onde todos possam fazer parte do processo educacional, é preciso que os professores adotem uma nova postura no seu fazer pedagógico, onde ele possa propiciar aos alunos um aprendizado significativo, adequando as atividade e adaptando os recursos para garantir a participação.

3.2 Importância da atividade lúdica para a inclusão dos alunos nas aulas de História

Para os autores Giacomoni e Pereira (2018, p. 54), brincar é uma atividade fundamental no ser humano, a começar porque funda o humano em nós, ou seja, aquelas características que nos define, como: inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação. O brincar para o ser humano adquire especial sentido, por ser uma forma de comunicação. Enquanto forma de comunicação, o brincar abrange tanto a expressão de conteúdos inconscientes quanto a apreensão da realidade, de onde provém sua condição de linguagem.

Brincando, a criança lida com sua realidade interior e sua tradição livre da realidade exterior. E mais, o brincar com o seu próprio corpo significa descobrir a si mesmo. O que para uma criança é uma festa, pois começa a inventar joguinhos, como fechar e abrir os olhos como se estivesse achando algo ou escondendo-se. A criança que brinca livremente do seu jeito, a sua maneira acaba transmitindo seus sentimentos, ideias, fantasias.

O brincar é também raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar; esforçar-se sem desistir facilmente, sabendo ser criativo em tudo o que faz. “Qualquer jogo que possa proporcionar ao aprendiz uma forte curiosidade e interesse, faz dessa prática algo significativo na busca por novos conhecimentos e saberes” (DOS SANTOS SILVA et al., 2022, p.249).

Desta forma, é válido afirmar que o brincar é a base do desenvolvimento das habilidades das crianças de aprendizagem e formação integral do ser humano. Isso porque “[...] a brincadeira proporciona à criança a descoberta das regras sociais e aquisição da linguagem. Ao repetir a brincadeira nos contatos interativos com os adultos, ela descobre a regra, ou seja, a sequência de ações que compõe a modalidade do brincar” (ARNAIS, 2012, p.33).

Sendo assim, a cada repetição das ações, que a criança faz desenvolve e formula a aceitação das regras na sua formação, nas ações das brincadeiras, o favorecimento e a aquisição de conhecimentos, vai aprendendo e descobrindo o caminho a seguir.

As brincadeiras lúdicas desenvolvem a mente espontaneamente. A brincadeira é uma proposta recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Os momentos lúdicos são considerados contribuintes na educação dos educandos. É através da brincadeira que a criança aprende como lidar com as consequências e circunstâncias das ações praticadas na sociedade que evidencia durante sua vida e sobrevivência no mundo.

Segundo Arnais (2012, p. 34), “[...] pela brincadeira, a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas de seu cotidiano”. Estratégias que sendo desenvolvida mesmo nas brincadeiras, permanecerão como aprendizagem para desenvolver nas situações reais de sua vida, problemas pessoais, profissionais e sociais.

Arnais (2012) afirma ainda, que o brincar possibilita a criança realizar desejos irrealizáveis, objetivando reduzir a tensão do cotidiano e acomodar os conflitos e frustrações da vida real”, realidade esta que ajuda o bem-estar dos cidadãos e acima de tudo, entram num laboratório de aprendizagem onde realizam diversos experimentos distraindo as tensões conflitantes que as crianças trazem de seu convívio familiar para a escola.

Assim, a brincadeira permite ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionam, como laboratório de aprendizagem permite ao educando experimentar, medir, utilizar, errar e, principalmente, aprender. É nesse momento prazeroso que as crianças vivenciam momentos de experimentar suas curiosidades de imaginação e criando ações e atitudes de aprendizagem.

Então, o brincar é uma ferramenta primordial para o desenvolvimento escolar dos alunos. E certamente, na disciplina de história esse instrumento metodológico contribui significativamente para o ensino dos conteúdos dessa disciplina.

Conforme Santos (2010), o lúdico assumiu a possibilidade de propiciar a diversão, o prazer e até mesmo o desprazer, quando escolhido voluntariamente, e, recebeu uma função educativa, onde o jogo serve para complementar o conhecimento do indivíduo. Isso caracteriza o jogo educativo. Por meio do brincar, permite-se o aprendizado nos diferentes domínios vivenciado em situações com baixo nível de risco, adquirindo experiência de forma protegida.

Ressalta-se que a privação da ludicidade retrai a imaginação da criança, tornando-a severamente acorrentada ao mundo real. De acordo com Santos,

[...] é extremamente importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças (DOS SANTOS *et al.*, 2022, p.312).

Os projetos educativos que utilizam como metodologia de ensino a ludicidade propiciam aos alunos um aprendizado de forma leve e prazerosa. E para o ensino dos conteúdos de História, a ludicidade faz com que os alunos consigam imaginar os acontecimentos históricos do passado e compara-los com momentos vivenciados no presente.

Diante disso, podemos afirmar que importância dos jogos e brincadeiras na vida das pessoas agregam valores de formação da sua personalidade para o desenvolvimento das suas habilidades e superação das dificuldades nos desafios da sua sobrevivência no mundo em sua volta. Acredita-se que, sendo desenvolvido no ambiente escolar de forma educativa, esse instrumento de aprendizagem oportunizará uma formação de qualidade na vida dos alunos.

Sendo que essa formação vai se expandindo, de acordo com as transformações que ocorrem no mundo interior e refletindo em suas atividades

lúdicas durante seu crescimento. Participando das transformações que ocorrem no mundo, as crianças irão intensificando seus conhecimentos. Transformações que vão ocorrendo no mundo desde quando crianças, e estas se manifestam nas ações tanto de brincadeiras praticadas por elas como nas atitudes diárias no seu meio em que estejam inseridos.

De acordo com Kishimoto (2010), que o ato de praticar o jogo, aliando-o aos conceitos de aprender e ensinar, mesmo sem a intencionalidade para a educação, tornou as escolas mais importantes e mais dinâmicas para a sociedade. Essas concepções receberam, à época, o nome de “*ludus*”, significando que corpo e a mente se fortaleciam de força e ânimo.

E no dicionário Aurélio, *ludus* significa “jogos, brinquedos, divertimentos”, significa aquilo que se refere tanto ao brincar como ao jogar, e assim, são atividades que proporcionam o prazer, a diversão, a criação, tudo acompanhado de uma função educativa que completa a criança em seu saber e conhecimento.

Assim sendo, o lúdico é uma necessidade básica para a formação da personalidade, do corpo e da mente humana. Além disso, o jogo vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. O homem como ser simbólico se constrói coletivamente e imaginando, sonhando e brincando aprende a ampliar suas capacidades de auto aprendizagem e de se tornar ser humano desenvolvido globalmente.

A brincadeira impulsiona o sujeito para uma “zona de desenvolvimento proximal”, onde há um esforço para projetar ações além do seu domínio real, fazendo com que a criança se esforce para alcançar um determinado objetivo que está adiante. O jogo, o brinquedo, a brincadeira serve como um estímulo importante para o desenvolvimento, pois no brincar a criança veste-se do personagem que quer ser, supera limitações e exercita avanços consideráveis assimilando novas descobertas. Ou seja, as brincadeiras favorecem a aprendizagem dos alunos. Levando isso em consideração, Arnais (2020) afirma que:

As brincadeiras têm um impacto próprio e são, ao mesmo tempo, veículos da inteligência e da atividade lúdica. Elas constituem um eco dos padrões culturais dos diferentes contextos socioeconômicos. Assim, o jogo/brincadeira é visto como forma de o sujeito violar a rigidez dos padrões de comportamento sociais da espécie, pois o jogo/brincadeira, ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera

de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão e perigo, favorece a aprendizagem de normas sociais (ARNAIS, 2020, p. 40).

Dessa maneira, a conduta lúdica da criança apresentada por meio do jogo/brincadeira oferece oportunidades para experimentar comportamentos que em situações normais não seriam possíveis. E durante a convivência escolar o lúdico pode auxiliar num desenvolvimento positivo do processo de ensino e aprendizagem, especialmente das crianças com deficiência. E é por isso que, desde que a Educação Inclusiva foi implantada, houve a sensibilização de educadores e comunidade escolar sobre a necessidade de seu uso para facilitar a aprendizagem, principalmente dos jogos e brincadeiras, em virtude de sua influência direta no desenvolvimento cognitivo da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No sistema educacional do Brasil parece que as propostas inclusivas chegaram nas escolas regulares como uma imposição, isso porque não houve debates para que os professores e professoras pudessem opinar e conhecer melhor acerca da Educação Inclusiva. Isso fez com que toda iniciativa pela inclusão começasse enfrentando grande resistência, seja por não termos a real dimensão de sua importância ou por aparecer apenas como mais uma de tantas imposições.

Sendo assim, pode-se afirmar que o debate sobre a importância da inclusão escolar para a cidadania precisa ser aprofundado e levado às escolas de forma democrática. Enquanto não abordarmos a inclusão os devidos cuidados ela vai continuar sendo vista de forma equivocada.

É por isso que existe a necessidade de revermos a própria concepção de escola e de educação, sem isso qualquer tentativa de implementação do processo inclusivo seguirá sofrendo resistência. Até porque os sistemas escolares deixam transparecer que eles estão dispostos a partir de um pensamento que permite dividir os alunos em normais e deficientes, as modalidades de ensino regular e especial e os professores em especialistas em educação inclusiva.

Levando a discussão para o componente curricular de História, podemos dizer que as aulas dessa disciplina são espaços com grande potencial de formação para a cidadania, mas para que isso se torne realidade, é preciso que também estejam embasadas do princípio inclusivo. Ou seja, é necessário buscar aliar uma proposta de ensino de História para a cidadania com o princípio da inclusão escolar.

Assim, a inclusão das pessoas com deficiência é fundamental na construção de uma democracia mais ampla, e a escola é um espaço primordial para isso. Os estudantes com deficiência podem participar ativamente das aulas de História e dar contribuições importantes para a turma. E uma das formas de se alcançar isso é promover aos alunos aulas por meio da ludicidade.

A realização desse estudo, mim permitiu a autora compreender a grande importância dos jogos e brincadeiras como ferramenta metodológica para o processo educacional, já que a ludicidade agrega valores para a formação da personalidade dos estudantes, bem como, para o desenvolvimento das suas

habilidades e superação das dificuldades nos desafios da sua sobrevivência no mundo em sua volta. Deste modo, eu pude perceber que os jogos são importante no componente curricular de História, numa preceptiva inclusiva para a contribuir com atividade mais prazerosa entre os estudantes.

Portanto, acredita-se que os jogos e as atividades lúdicas desenvolvida no ambiente escolar de forma educativa, a ludicidade que é instrumento de aprendizagem oportunizará uma formação de qualidade na vida dos alunos com deficiência. Espero que essa pesquisa possa contribuir com novos conhecimento acerca da temática e que os professores de história reflita sobre a importância de pensa suas aulas com a perspectiva inclusiva envolvendo todos os estudantes de forma cooperativa.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão promove a justiça, Revista Nova Escola.** Disponível em: <http://novaescola.org.br/formacao/maria-teresa-egler-mantoan-424431.shtml>. Acesso em: 25 de jun. 2016.

ARNAIS, Magali Aparecida de Oliveira. **Jogos e brinquedos na infância.** São Paulo: Editora Sol, 2012.

BRASIL. Constituição. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF, Senado, 1998.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Brasília, 1998. v. 2.

BUSIGNANI, Orlando Marcelo Nalin. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor.** Paraná, 2013.

CARMO, E. T. do. **Importância dos jogos como metodologia da educação inclusiva na escola municipal morro encantado, em Cavalcante Goiás.** 40 f. Monografia (pós-graduação em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar), UNB/UAB, Brasília. 2015.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil.** Campinas: Papyrus, 2004.

DOS SANTOS SILVA, Bruno Henrique Macêdo et al. **Jogos Matemáticos como Ferramenta Educacional Lúdica no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática na Educação Básica.** *Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, v. 4, p. 246-254, 2022.

DUK, Cynthia. **Educar na diversidade: material de formação docente.** 3. ed. Brasília: [MEC, SEESP], 2006.

GALEGO, Maria José. **Educar os filhos com inteligência emocional.** São Paulo: Paulus, 2009.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

GLAT, Rosana (Org.). **Educação Inclusiva: cultura e cotidiano escolar.** Rio de Janeiro: 7 Letras, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 27, nº 2, p. 229-245, jul. 2001.

_____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. *O jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, nov. 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica**. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Atlas, 1991.

LEI Nº 10.098, DE 19 DE DEZEMBRO DE 2000.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

LUCK, Eloísa. **Fundamentação e princípios de educação e da gestão escolar**. In. LUCK, Heloísa. **Gestão Educacional: uma questão paradigmática**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MENEZES, Rogério Félix de; RIBEIRO, Patrícia Feitosa Lima; FERREIRA, Bárbara Suellen Rodrigues. Ensino de História: uma proposta de aula na perspectiva da inclusão Research, Society and Development, vol. 8, núm. 8, 2019. Universidade Federal de Itajubá, Brasil. **Disponível em** <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=560662199002> Acesso em 10 jan. 2024.

MITTLER Peter. **Educação Inclusiva: contextos sociais**. Porto Alegre: Artmed 2003.

PAIXÃO, Luciano Pontes. **O uso de recursos didáticos no ensino de História para deficientes visuais**. 2011. Disponível em <http://www.ibc.gov.br/images/conteudo/revistas/benjamin_constant/2011/edicao-50-dezembro/Nossos_Meios_RBC_RevDez2011_Artigo_1.doc> Acesso em 10 jan. 2024.

RIBEIRO, Cezar Grontowski. **Monitor em recreação**. Versão 1. IFPR-INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ, 2012.

RODRIGUES, Eubia Andréa; Porto Kátia de Souza; Lima, Maria Eliane Feitosa (organizadoras). **Reflexões e ações sobre: práticas pedagógicas no ensino da geografia no médio Solimões**. Curitiba: CRV, 2018.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** *Revista Humanidades*, Fortaleza, v. 23, nº 2, p. 176-180, jul./dez. 2008. Disponível em: http://200.253.187.1/joomla/joomla/images/pdfs/pdfs_notitia/2633.pdf. Acesso em: 15 jan. 2024.

SASSAKI, Romeu Kazumi. **Inclusão: Construindo uma sociedade para todos.** Rio de Janeiro RJ: WVA(r) Editora e Distribuidora Ltda, 1997.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. **A formação do professor de história e o cotidiano da sala de aula.** In: BITTENCOURT, Circe. *O saber histórico na sala de aula*. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

TEZOLIN, Heloísa Tamiris Oliveira; CAVALCANTE, Simone Joaquim. **Ensino de História: uma prática inclusiva para alunas e alunos com deficiência auditiva no município de Guarabira/PB.** In: CONGRESSO 136 NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 2014, Campina Grande. *Anais eletrônicos...* Campina Grande: Realize, 2014, v. Disponível em <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/Modalidade_1data_hora_13_08_2014_18_04_50_idinscrito_33019_44a25ebdbb7f8edc42eb9eb38de67faa.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2024.

TRUJILLO FERRARI, Alonso. **Metodologia da pesquisa científica.** São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1982.

VEIGA, Vilma Passos Alancastro. **A escola em Debate - Gestão, Projeto Político-Pedagógico e Avaliação.** *Revista Retratos da Escola*, Brasília, 2013 v. 7, n. 12, p. 159-166.