

MÉTODOS COMPARATIVOS DO ENSINO DE HISTÓRIA EM SALA DE AULA:
O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM APLICADA NO
ESTÁGIO SUPERVISIONADO I

Andressa Rezende da Silva¹
Orientador(a) Glauciene da Costa Maia²

RESUMO: O presente trabalho trouxe como temática métodos comparativos do ensino de história em sala de aula: o lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem aplicada no estágio supervisionado I, da Escola Estadual Belarmino Gomes de Albuquerque, na cidade de Carauari/Amazonas. Obteve-se como objetivo apresentar como as metodologias lúdicas que podem ser uma aliada ao professor de história na aplicação de suas aulas, visando a participação ativa de seus alunos e estimulando sua capacidade cognitiva para que haja uma aprendizagem satisfatória. A metodologia utilizada consiste em uma pesquisa qualitativa, havendo aplicação de questionário e dados comparativos. O campo de pesquisa foram duas turmas de 9º ano, tendo como sujeitos investigados os alunos, em etapas de observação e regência. A coleta de dados foi realizada com base na observação em sala e nos dados obtidos com o questionário. Através do que pode ser experienciado na construção desse trabalho, podemos considerar a importância das metodologias lúdicas como ferramenta auxiliadora na formação do saber e suas contribuições para uma aprendizagem transformadora na vida de alunos e professores do ensino fundamental na disciplina de História.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. História.

1. Introdução

O presente Relato de Experiência foi desenvolvido na Escola Estadual Belarmino Gomes de Albuquerque, em duas turmas de 9º ano em Carauari -Am, no ano de 2023. Obteve-se como tema os métodos comparativos do ensino de história em sala de aula, visando o lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem, partindo do ponto em que se destaca as constantes modificações que a educação vem sofrendo no decorrer do tempo, compreendendo que as metodologias educacionais também se apropriam dessas mudanças e se transformam a cada geração de novos estudantes.

No que se refere a disciplina de história, observou-se que está necessita de uma atenção extra no que foi constatado no período de observação do estágio supervisionado I, a maioria dos alunos não demonstram tanto interesse e ainda sentem certa dificuldade em relação

¹ Graduanda no curso de Licenciatura em História Mediado por Tecnologia da Universidade do Estado do Amazonas-UEA Núcleo de Ensino Superior de Carauari - NESCAR

² Mestra em História pela Universidade Federal do Amazonas – UFAM. Atualmente professora assistente do Curso de Licenciatura em História pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA mediado por tecnologia no município de Carauari/AM, NESCAR. <http://lattes.cnpq.br/8380477801504751>

as metodologias tradicionais – já que está foram as mais usadas no período que observamos através do estágio – o que resultou em um ensino defasado e inepto.

Nesse sentido, percebeu-se que para que a aprendizagem seja de fato eficaz, é necessário que os professores e as intuições educacionais se aprofundem aos estudos das novas metodologias para que sejam aplicadas adequadamente e traga resultados satisfatório no processo de ensino/aprendizagem dos alunos. Diante disto, fez se necessário investigar se as metodologias lúdicas podem ser uma ferramenta alternativa para facilitar o processo de aprendizagem dos alunos.

Hipoteticamente falando, diante do que foi citado acima, compreende-se que a metodologia utilizada na escola ainda é demasiadamente tradicional. Há uma falta de incentivo para trazer novas metodologias para a sala de aula e os docentes encontram dificuldades para se desprender das metodologias tradicionais e se inserir nessa nova geração de estudantes tecnológicos.

No intuito de desenvolver o tema em questão, o objetivo geral deste artigo foi compreender a real situação do ensino de história nas turmas de 9º ano na escola Belarmino Gomes. Buscando identificar as metodologias utilizadas pelo professor na sala de aula e seus impactos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, aplicando metodologias lúdicas com finalidade de facilitar a aprendizagem, avaliando se o lúdico como ferramenta de ensino seria de fato positivo nas aulas.

O desenvolvimento deste trabalho torna-se importante mediante ao fato de que no Brasil, nas últimas décadas, o desinteresse dos alunos pelas disciplinas e a dificuldade de se concentrar nos estudos vem aumentando de forma significativa e com a disciplina de história não é diferente. De acordo com uma pesquisa realizada pelo site Seu Professor – que oferece reforço escolar virtual para mais de 30 mil alunos, comprovou quais matérias seriam as mais difíceis de acordo com os alunos, colocando história em quarto lugar, ficando atrás de matemática 60%, as ciências com 20%, português com 10%, esse percentual mostrou que essas matérias são as que mais geram dúvidas por parte dos discentes e conseqüentemente, consideradas difíceis, esse fato se dá principalmente porque a essa nova geração de estudantes já não consegue absorver conteúdos trabalhados com metodologias tradicionais o que torna ainda mais desafiador o processo de aprendizagem. Um estudo realizado pelo neurocientista francês Michel Desmurget, diretor de pesquisa do Instituto Nacional de Saúde da França, aponta que os nativos digitais, ou seja, as crianças que nasceram na era tecnológica, apresentam um QI mais baixo que a dos seus pais, esse fato se dá porque as crianças recebem

cada vez mais cedo estímulos pelas telas que dependem de quase nenhuma interação física, ou precisam exercer pensamentos críticos para realizar alguma atividade.

Dessa forma, podemos analisar que as novas gerações de estudantes sentem mais dificuldade em aprender as disciplinas do que as anteriores como aponta Brasil (1997), os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental, “O desempenho dos alunos remete-nos diretamente à necessidade de se considerarem aspectos relativos à formação do professor”, nesse sentido, entendemos que se faz necessário uma nova abordagem metodológica.

O mesmo se aplica à disciplina de História, segundo o que foi observado durante o período do estágio Supervisionada I, os alunos de nono ano da Escola Estadual Belarmino Gomes, entendem a disciplina de história como enfadonha e tediosa, em conversa informal com os mesmos, eles também reclamam das metodologias utilizadas durante as aulas, que ainda é muito tradicional.

Em contrapartida, o professor concernente da instituição onde foi realizada as observações, pontuou que tem sido difícil prender a atenção dos alunos durante as aulas o que torna ainda mais difícil a comunicação entre ambos. Em vista disso, segundo Alves e Santos (2013) de maneira generalizada há uma troca de responsabilidades para tal; professores apontam alunos sem nenhum interesse e alunos apontam professores despreparados. Nesse sentido, fica evidente a insatisfação dos dois lados.

Somado a isso, ainda encontramos na escola uma grande dificuldade em inserir em sua grade curricular, metodologias eficazes que auxiliem os alunos no processo de aprendizagem, sendo em sua maioria ainda muito tradicional. Ainda de acordo com Brasil (1997), os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental, “Na maioria das escolas essa prática pedagógica se caracteriza por sobrecarga de informações que são veiculadas aos alunos, o que torna o processo de aquisição de conhecimento, para os alunos, muitas vezes burocratizado e destituído de significação” o que dificulta a absorção e compreensão dos alunos, “esse ensino tradicional prioriza uma aprendizagem mecânica e baseada na memorização e reprodução dos fatos. O aluno nesse sentido é entendido como sujeito passivo.” Alves e Santos (2013, p.2). Desta forma, entendemos que o ensino não surti efeito esperado nos alunos e ainda causa certa rejeição por parte deles.

Entretanto, entendemos que para haver uma aprendizagem satisfatória de forma a envolver de fato os alunos na disciplina, é necessário que os professores saiam de suas zonas de conforto e apropriem-se com mais afinco aos estudos das “novas metodologias” para serem

aplicadas na sala de aula, e assim proporcionar condições favoráveis à aquisição de conhecimento por parte dos alunos, levando em consideração que cada indivíduo aprende de formas e ritmos diferentes.

No entanto, existe alguns fatores que podem corroborar para que o ensino não apresente o efeito esperado, entre eles foi observado a ausência de professor formado na área de história, o que resulta numa maior dificuldade em ensinar a matéria, já que o professor não possui preparo para lecionar tal disciplina, tornando ainda mais desafiador a transferência de conhecimento, somado a isso, a ausência de recursos didáticos na instituição dificultam na elaboração das aulas, já que nessas situações recai ao professor angariar fundos para aulas mais elaboradas.

Em virtude disso, entendemos que a utilização das metodologias lúdicas em sala de aula, podem beneficiar consideravelmente no processo-aprendizagem dos discentes, já que em situações prazerosas, os alunos tendem a ter maior possibilidade de desenvolver pensamentos críticos e abstratos, também possibilita ao professor conhecer a personalidade dos educandos, que outrora será mais difícil de identificar e assim trabalha em cima disso, como explica a autora Maria Cristina Rau em seu artigo sobre ludicidade:

(...) o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento. (Rau, Maria, 2007, p. 47).

É nesse sentido que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal de aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno que “o brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação. Enquanto brinca a criança concentra sua atenção em si e não em seus resultados e efeitos”. Vygotsky *apud* Rau (2007).

Partindo desse ponto, ao inserirmos na sala de aula brincadeiras lúdicas, estamos estimulando os alunos a terem uma experiência diferenciada das que já estão acostumados, dessa forma, eles compreendem os desafios apresentados como algo estimulante e não obrigatório, assim a participação dos mesmos nas atividades se torna voluntária e o aproveitamento dos conteúdos aumenta.

Para isso, o professor necessita de um estudo aprofundado dos jogos que pretende inserir em suas aulas, ou seja:

(...) ao pensarmos em proposições práticas para o tratamento do lúdico como recurso pedagógico, deve haver a preocupação com a escolha das atividades, principalmente com o que o Jogo pode proporcionar na intervenção do processo ensino-aprendizagem, e não apenas com o tipo de jogo. ((Rau, Maria, 2007, p.53).

Por conseguinte, deve haver um preparo cuidadoso na confecção dos jogos a serem apresentados na sala de aula, para que os mesmos tenham como objetivo auxiliar e facilitar a compreensão do conteúdo que o professor deseja discutir com seus alunos, fazendo sempre questionamentos sobre se tal estratégia trará resultados eficazes para os alunos, preocupados primeiramente se a utilização do lúdico como ferramenta está de fato beneficiando todos os discentes. Como explica Fermiano (2005), “todo esse desempenho é para possibilitar que o aluno tenha uma diversidade de pontos de vistas, que saiba problematizar situações, constituir todo um processo histórico garantindo a construção de sentidos dentro do espaço escolar.”

Com tudo, podemos afirmar que a utilização de metodologias lúdicas como ferramentas no processo-aprendizagem pode ser considerada uma estratégia facilitadora tanto para o professor quando para o aluno, pois através das brincadeiras cria-se em ambos um ambiente agradável e divertido, e a construção do conhecimento se torna mais leve para todos, é preciso que professore se apropriem da ludicidade com ferramenta de ensino para melhor desenvolver suas aulas e assim proporcionar melhores condições de aprendizado para seus alunos, tornam o ambiente escolar um lugar além do conhecimento, mais também um ambiente segura para que os discentes possam desenvolver suas capacidades intelectuais e individuais assim, assim o professor estará contribuindo para a transformação dos indivíduos que ensina, como afirma Freire (1996), “Às vezes, mal se imagina o que pode passar a representar na vida de um aluno um simples gesto do professor.”

2. Materiais e métodos

Esta pesquisa foi desenvolvida na cidade de Carauari-Am, na escola Estadual Belarmino Gomes de Albuquerque, no período do estágio supervisionado I, com duas turmas de 9º ano. Com o intuito de inserir novas metodologias lúdicas durante o período de regência do estágio supervisionado I, comparando o método tradicional com o método lúdico.

A metodologia do presente estudo fundamenta-se em uma abordagem quali-quantitativa, pois utiliza os dois métodos para uma melhor análise de dados. No estudo qualitativo, os alunos foram avaliados com base na observação e desenvolvimento de atividades participativas. Já no método quantitativo, utilizou-se um questionário afim de obter dados números como complemento para esta pesquisa.

As metodologias foram desenvolvidas através da utilização das dinâmicas dentro da sala de aula, onde foram usadas duas dinâmicas sendo: pense rápido e brincadeira da roleta.

Desta forma, foi utilizada uma análise de dados descritiva, afim de obter os melhores resultados para este trabalho.

Por fim, todas as etapas desta pesquisa foram realizadas com ética e respeito aos colaboradores, visando a privacidade de cada indivíduo.

O estágio supervisionado foi realizado na escola mencionada, sob a orientação do professor de história Ivonei Bertoso, no turno matutino, com as turmas de 9º ano, durante o período de 14 de agosto de 2023 a 1º de setembro de 2023. Tivemos três semana para executar as atividades referidas ao estágio, durante esse periodo, houve a divisão de tres etapas: observação, cooparticipação e regência.

No primeiro momento de observação, tivemos contado com os alunos do 9º 01 e 9º 02, fomos apresentados a cada turma e o professor nos deixou a vontade para qualquer indagação, os alunos foram receptivos e educados. Observamos os assuntos que estavam sendo passados e principalmente a dificuldades dos alunos sobre ele, e percebemos que ainda existem uma grande dificuldade em realizar aulas mais interativas e dinamicas, os alunos tinham maior contado com o livro didático e isso tornava as aulas cansativas e pouco atraentes, também foi observado a dificuldade da maioria dos alunos na absorção dos conteúdos, levando uma semana para responder duas questões do livro. Esse cenário se repetiu na segunda sala que tivemos contado. Devido á isso, surgiu a necessidade de criar em minha regência, métodos lúdicos que despertassem o interesse nas aulas e favorecessem no aprendizado dos dicentes. Segundo Piaget (1990) atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da inteligência, portanto quando incluído na escola pode torna-se uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Concluimos a semana de observação com muita expectativa e cheia de idéias para as próximas semanas. No segundo momento de cooparticipação, tivemos mais liberdade para interagir com os alunos, nessa ocasião, percebemos com maior facilidade as dificuldades no prendizado dos mesmo, principalmente na escrita, o professor concedente permitiu que corrigísimos 11 as atividades realizadas na semana anterior, com a primeira impressão nada animadora, havia muitos erros gramáticos e ausência de contexto, além do fato de que a maioria dos alunos utiliza a linguagem informal na escrita. Nesse contexto, surgiu muitos questionamento de minha parte sobre a real situação do ensino na rede pública e como eu enquanto professora poderia mitigar essa realidade em mihas futuras aulas. No decorrer da semana, realizei os planejamentos necessários para a regência e os planos de aula.

Ao adentrarmos no terceiro momento, optei por realizar uma aula explicativa nas duas turmas e uma prática com a utilização de dinâmicas de memorização em apenas uma turma devido o tempo que apertado para aplicação da regencia, por fim, nas duas turmas foram aplicadas avaliações para medir o grau de aproveitamento por parte dos alunos e como as diferentes metodologias eram sentidas por elas

3. Resultados e discussão

Partindo da experiência vivida e do que pôde ser observado no período do estágio supervisionado I, tivemos como resultado negativo um ensino demasiadamente tradicional, onde a principal ferramenta de ensino utilizada nas aulas ainda permanece sendo o livro didático, e desta forma visualizou-se uma turma de alunos apáticos e desinteressados. Porém, com o uso de recursos lúdicos aplicados em outra turma, o resultado foi muito positivo.

Para obter estes resultados, foram aplicadas aulas diferentes em duas turmas. Em uma aplicou-se o ensino tradicional, na outra o uso de recursos lúdicos, afim de que utilizássemos o modo comparativo entre ambas as salas.

Figura 1 – Primeira turma em aula tradicional.



Fonte: Autor, 2023.

falta de interesse dos alunos, os mesmos se distraiam com muita facilidade, não interagiam quando solicitados e tiveram um baixo rendimento ao fim da explicação. Ao desenvolvermos a aula, pôde-se constatar que a metodologias tradicionais não surtiam nenhum efeito nos

discentes. O uso exclusivo do livro didático sem auxílio de estímulos já não é capaz de sanar as carências e dificuldades que esta geração de estudantes tem enfrentado nos últimos anos.

Sabemos que para que haja aprendizagem adequada é preciso haver condições favoráveis para aquisição de conhecimentos e que estimulem a capacidade cognitiva do indivíduo, como salienta Alves e Santos (2013) “(...) para que essa capacidade seja desenvolvida é necessário que o conteúdo ensinado proporcione condições, ou situações de aprendizagem ao aluno(...)”. Porém, por muito tempo entendeu que o aluno não era um agente importante no processo de ensino – aprendizagem, e não participava da construção do saber em sala de aula. o professor era o único condutor do conhecimento ao qual o aluno poderia recorrer, como explica Celso Antunes em sua obra Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências (1998), “Durante muito tempo confundiu-se "ensinar" com "transmitir" e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor não necessariamente presente nas necessidades do aluno.”, esse conceito referencia as metodologias tradicionais que propunham uma proposta educacional centrada no professor.

Os autores discutem como os métodos tradicionais eram em sua maioria ineficaz no ambiente educacional, já que estes possuíam uma postura conservadora, colocando o professor como autoridade máxima, o único e exclusivo portador e condutor de conhecimento, sem a intervenção de qualquer outro indivíduo, “Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação.” Antunes (1998). Somente na década de 80, com o surgimento das metodologias ativas, que esse conceito começou a entrar em declínio, contrário as tradicionais, essa nova proposta de ensino abriu espaço para um ambiente escolar mais democrático, visando o aluno como agente ativo no processo-ensino/aprendizagem, produzindo o conhecimento voltado para a necessidade dos alunos, seus interesses, suas dificuldades, suas aptidões eram de interesse dos professores. Sendo assim, o autor entende que, “a ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor” Antunes (1998).

É nesse contexto que surge com uma ferramenta alternativa para facilitar a compreensão dos conteúdos e ajudar no desenvolver a capacidade cognitiva dos discentes, o lúdico.

Neste caso, Santos (1997) define que:

A palavra “lúdico” vem do latim ludus e significa brincar. No lúdico estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

Assim, utilizou-se o lúdico como ferramenta para desenvolver o conteúdo da disciplina de história na segunda turma em estudo.

Figura 2 –Aula lúdica na segunda turma.



Fonte: Autor, 2023.

Como vemos acima, na segunda turma foi criado um ambiente voltado para estimular a participação dos discentes, tendo como principais ferramentas as dinâmicas baseadas no mesmo assunto passado na sala anterior, a Revolução Russa. Dessa forma, pode-se constatar a eficácia das metodologias lúdicas colocando os alunos como eixo principal da aula.

O assunto foi desenvolvido com auxílio do Data Show, de forma bem resumida, priorizando o tempo para a realização da dinâmica. Logo após essa etapa, a turma foi dividida em dois grupos rivais, ambos precisavam responder rapidamente as perguntas referente ao conteúdo da aula. Cada pergunta possuía uma quantidade de pontos determinado pela roleta, os grupos tinham um minuto para responder antes de passar para o outro. Ao fim da dinâmica, realizou-se a somatória de pontos que determinou o grupo vencedor.

Durante a realização da dinâmica, foi inegável a participação dos alunos, o trabalho em equipe e a absorção do conteúdo. Estes foram pontos em evidência. Os alunos não se reprimiram nem hesitaram em responder as perguntas, e assim houve um belo momento de descontração. Após a finalização da aula, os mesmos afirmaram que haviam gostado bastante

da brincadeira. E assim, houve um sentimento de dever cumprido perante a reação destes alunos, tornando a metodologia lúdica eficaz.

Para a autora Maria Cristina Rau (2007), em seu artigo A ludicidade na educação, compreende que “a melhor maneira de contribuir para analisar e transformar o processo ensino-aprendizagem seria encontrar um formula que minimizasse o desinteresse, a falta de concentração, indisciplina” dos discentes. Perante o exposto, o autor Celso Antunes classifica os jogos como uma ferramenta ideal para a aprendizagem dos alunos, já que através dele proporcionar estímulos ao interesse do aluno possibilitando maior interação entre ele e o ensino. O autor aponta dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos para uma aprendizagem significativa, sendo o jogo ocasional, quando esse não foi estudado cuidadosamente e feito planejamento adequado sem uma finalidade específica, nesse caso, o jogo não surtiria nenhum efeito significativo no aluno, e o segundo aspecto os jogos em grande quantidade, precisam um estudo rigoroso e uma seleção que visa a meta que o professor deseja alcançar.

O autor ainda salienta para que professores nunca utilizem os jogos pedagógicos sem antes ter um rigoroso e cuidadoso planejamento. Ambos os autores apontam os inúmeros benefícios na utilização das metodologias lúdicas dentro da sala de aula, e como estas quando bem planejadas podem ser transformadoras na vida acadêmica dos alunos pois, “(...) o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo pois, ao representar situações imaginárias, a criança tem a possibilidade de desenvolver o pensamento abstrato.” Rau (2007; p 47).

Diante do que foi citado, como complemento deste estudo, foi aplicado um questionário no ano de 2023, com perguntas objetivas aos alunos, que se encontra na tabela abaixo, afim de compreender a visão destes quanto ao tema estudado na disciplina de história.

Tabela 1 – Questionário aplicado aos alunos de duas turmas de 9º ano

PERGUNTAS	TURMA 01		TURMA 02	
	Aula tradicional		Aula lúdica	
	Sim	Não	Sim	Não
Você gosta da disciplina de história?	04	28	8	26
Você acha que as atividades lúdicas facilitam a compreensão do conteúdo mais que as aulas	32	0	34	0

tradicionais?				
Você se sente mais motivado a participar das aulas que incluem jogos e atividades lúdicas?	28	4	32	2
Você se sente motivado a participar das aulas com uso de quadro e livro didático?	10	22	3	31

Fonte: Questionário aplicado aos alunos pelo o autor, 2023.

Segundo os resultados obtidos com o questionário, observa-se que o interesse dos alunos pela disciplina de história está relativamente negativo. Pois percebem que com o auxílio de metodologias lúdicas eles podem aprender mais do que com aulas tradicionais, que se tornam monótonas e desinteressante. Opinam ainda que com os jogos e atividades lúdicas os tornam mais motivados para participar das aulas.

Com base na opinião dos alunos sobre a ludicidade, o autor diz que:

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (Kishimoto, 1994).

Portanto, trabalhar com auxílio de atividades lúdicas pode motivar e despertar o interesse dos alunos para a aprendizagem dos conteúdos ministrados. Sendo assim, novos métodos farão com que os alunos comecem a ter um maior interesse pelas aulas e assim, gostar da disciplina de história.

4. Considerações finais ou conclusão

Essa pesquisa buscou evidenciar mediante ao que foi vivenciado no período do estágio supervisionado I, como as metodologias lúdicas podem ter efeito positivo no processo-ensino/aprendizagem auxiliando professores e alunos no ambiente escolar, pois através das brincadeiras cria-se um ambiente agradável e divertido, desta forma a construção do conhecimento se torna mais leve para todos.

Mas para que isso ocorra é fundamental habilitar professores e colaboradores das escolas para que estes profissionais tenham condições de desenvolver de forma eficaz e

organizadas as atividades pedagógicas, visando a construção de um ambiente escolar que vai além de conhecimento e do saber.

Desta forma, compreende-se a importância do estágio supervisionado como processo na aprendizagem do estagiário e dos alunos da escola. Em relação a isso, David et al. (2015) diz que “(...) sempre se depararam com uma realidade escolar com inúmeras dificuldades no momento em que realizavam seus estágios supervisionados e suas práticas de ensino na escola pública”. Portanto, esta etapa torna-se indispensável na vida acadêmica.

Sendo assim, após vencer os desafios, os objetivos desse trabalho foram alcançados, uma vez que as atividades lúdicas surtiram o efeito esperado na turma escolhida para implementação das metodologias ativas. Com elas, após a realização das brincadeiras os discentes demonstraram maior interesse pelas atividades e compreensão da disciplina. Portanto, o resultado foi notório neste estudo em questão.

Nesse sentido, entendemos que a escola tem o dever de proporcionar condições e estratégias pensadas para o desenvolvimento de seus alunos, auxiliando nas transformações pessoais de cada indivíduo, como emocional, cognitivo e crítico. Por meio das ludicidades tais aspectos podem ser trabalhos no ambiente escolar, desta forma, a instituição estará contribuindo para o desenvolvimento dos indivíduos que buscam ensinar e aprender.

5. Fontes

Para a realização dessa pesquisa científica foram utilizadas as seguintes fontes:

DESMURGET, Michel. A fábrica de cretinos digitais: Os perigos das telas para nossos filhos. São Paulo: Editora XYZ, 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-54736513>. Acesso em: 27/08/24

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <https://search.app/8W9D2BsumL9TUamt7> Acesso em: 29/08/24

Jornal Cruzeiro do Sul. Disciplinas são consideradas as mais difíceis. Disponível em: [Disciplinas são consideradas as mais difíceis - 28/03/12 - SOROCABA E REGIÃO - Jornal Cruzeiro do Sul](#) Acesso em: 27/08/24

6. Referências

- ALVES, Hilana de Oliveira; SANTOS, Maele dos. **O Lúdico e o ensino de História**. XXVII Simpósio nacional de História: Conhecimento histórico e diálogo 50012/. Natal-RN - 22 a 26 de julho de 2013.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ. Vozes. 1998- Edição digital; p. 293.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.
- DAVID, Célia Maria et al. **Desafios contemporâneos da educação**. 1. ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015.
- FERMIANO, Maria A. B. **O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História?** Revista da ANPUN. V.3, n° 7. 2005.
- FERNANDES, Florestan. **As Transfigurações da Educação na Teoria de Florestan Fernandes: Escola e Socialização Política na Formulação Estratégica da Revolução Socialista**. Florianópolis: Editoria Em Debate/UFSC, 2019. 304 p.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- RAU, Maria Cristina, T.D. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. 20. ed. Curitiba: IbpeX, 2007; 164 p.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos, organizadora. **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis RJ Vozes, 1997.
- SAVIANI, Dermeval. **Educação Brasileira: estrutura e sistema**. Campinas SP: Autores associados, 2018

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS