

# PROJETO LÚDICO EDUCACIONAL “PLAYEDUCA – A HISTÓRIA CONTADA PELO MUNDO PLAYMOBIL”

*Juberto de Oliveira Santos<sup>20</sup>*



## Resumo

Os métodos do ensino de História têm sido discutidos ao longo dos anos e entende-se que é necessário instruir uma história mais crítica, reflexiva e dinâmica. Atualmente o ensino necessita de novas abordagens, unindo teoria e prática, além de criar diferentes estratégias educacionais utilizando inclusive a ludicidade com jogos, brinquedos ou brincadeiras. Como professor em sala de aula, percebo grande dificuldade dos alunos em contextualizar os fatos históricos, a construção dos cenários em suas mentes, não alcançando uma plena compreensão. O projeto *PlayEduca*<sup>21</sup> vem em resposta a esses anseios, com uma proposta lúdica usando bonecos e itens da linha Playmobil para lecionar História. Ele propõe um diferencial na construção de conhecimento histórico-escolar, que une a criatividade e a interação com um brinquedo, buscando um novo olhar sobre a Educação.

**Palavras-chave:** História. Ensino de História. Ludicidade. Lúdico na Educação.

---

<sup>20</sup> Especialista em Ensino de História pelo CESPEB/UFRJ, graduado e licenciado em História pela UFRJ. Professor na Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro. E-mail: [historiador\\_ufrj@yahoo.com.br](mailto:historiador_ufrj@yahoo.com.br).

<sup>21</sup> Página do projeto: <https://www.facebook.com/playeduca>. Blog: <http://playmobileduca.blogspot.com.br/>.

## Introdução

Como professor de História da rede municipal de ensino da cidade do Rio de Janeiro e da rede particular de ensino há mais de dez anos, tenho tido grande angústia de tentar lecionar uma história mais dinâmica, crítica; observar alguns colegas de outras disciplinas buscarem diferentes estratégias de ensino em suas aulas e perceber que, na área de ensino de História, ainda a prática docente está engessada/rígida em métodos que, muitas vezes, não atingem mais os estudantes. Significar o aprendizado para os alunos é cada vez mais importante. Um grande desafio é fazer o discente gostar daquilo que o professor ensina. O nosso olhar de educador permite que associemos outras e novas conexões.

O objetivo do presente trabalho é repensar a ação pedagógica, avaliar a relevância, utilização e eficácia de métodos lúdicos na didática de história no ensino fundamental, buscando um novo olhar sobre a prática docente. De acordo com Costa (2015, p.45) “a palavra lúdico vem de *ludus* e significa brincar”. Contudo, atualmente, ela vai além de simples “jogos”, mas ações que geram interação, prazer, interesse, maior atenção, ligação com o conteúdo e com os demais estudantes, percepção, divertimento, estímulo ao aprendizado do sujeito e seu pleno desenvolvimento, com diversas linguagens, conteúdos, regras. Nesse sentido, sempre quando fazem esse “brincar”, aprendem.

Como toda a aula é relacional, esse lúdico pode aprimorar a linguagem corporal, escrita e oral dos docentes e alunos. Daí a importância de reinventar práticas do ensino de História nas escolas as quais não se resumem aos espaços físicos, mas às pessoas. E quando o professor atinge, com sua prática, um aluno ou uma turma é possível ir além. O céu é o limite! Rubem Alves entende que:

Há brinquedos que são desafios ao corpo, à sua força, habilidade, paciência... E há brinquedos que são desafios à inteligência. A inteligência gosta de brincar. Brincando ela salta e fica mais inteligente ainda. Brinquedo é tônico para a inteligência. Mas se ela tem de fazer coisas que não são desafios, ela fica preguiçosa e emburrecida. (ALVES, 2004, p.39)

Compreendo que todo conhecimento científico passa por desafios, enigmas a serem decifrados por aqueles que querem ter acesso a ele e os jogos são uma forma de levar aos estudantes diversas provocações.

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias. Além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. (...) Tendo em vista que é grande a responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), mas todos têm o direito de aprender e aprender com prazer o resultado será bem melhor. (SANTOS, 2010, p. 201)

Recursos lúdicos como jogos, brinquedos e brincadeiras (individuais ou em grupos) já são uma realidade na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental, têm mostrado grande eficácia na concentração, desenvolvimento da criatividade, melhor relacionamento com as disciplinas, possibilitando a aprendizagem dos alunos e o seu desenvolvimento, pois trabalha com aspectos do cotidiano, interagindo com uma diversidade de linguagens. A ludicidade na Educação também favorece em aspectos da Neurociência e psicomotricidade, permitindo uma maior motivação quanto à escola e à participação nas aulas. Assim, muitos profissionais já utilizam o lúdico como recurso pedagógico que auxilia a transposição dos conteúdos para a realidade dos alunos. Porém, a partir do 6º ano, observamos que o currículo e a prática em sala de aula ficam restritos ao uso de recursos tradicionais.

Entendendo que a metodologia (relação que o professor estabelece com seu aluno) é tão importante quanto o conteúdo em si a ser ensinado, observa-se que poucos docentes tentam romper com tal proposta tradicional de aulas expositivas, faladas, de “cuspe e giz” e uso de resumos no quadro de aula. Apenas o uso de tais ações didáticas, muitas vezes, dificulta a caminhada dos estudantes na construção do conhecimento histórico escolar. Assim também salientam Petruski e Diaz (2008): “Faz-se relevante salientar que, em qualquer situação, a motivação do educando vai esbarrar na motivação de seu educador. Mesmo em situações adversas, é necessário encontrar caminhos que possam sempre melhorar esse espaço de sala de aula, bem como a relação professor e aluno”. A prática lúdica, dessa maneira, abre uma nova abordagem, perspectivas de aprendizagem sobre a

História. Utilizando em sala de aula, o jogo torna-se então outro meio para a realização dos objetivos educacionais. A partir destas considerações, visa-se responder à seguinte pergunta: “Como o lúdico pode tornar o ensino de História mais dinâmico nas nossas salas de aula?”.

## **Métodos e objetivos**

No processo educacional, há muita dificuldade dos participantes em contextualizar os fatos históricos e a construção dos cenários em suas mentes, não alcançando uma plena compreensão. A questão central do projeto *PlayEduca* é usar itens da linha Playmobil para desenvolver mais facilmente os principais conteúdos de uma determinada aula, permitindo maior fixação dos mesmos, correlacionando teoria e prática no ambiente educacional. Cenários históricos são montados para serem visualizados (Idade da Pedra, Roma Antiga, Idade Média...) e são debatidos em grupo. Também é entregue um conjunto de itens da linha Playmobil, a fim de que o próprio aluno crie o cenário e possa também produzir textos, fazer correlações, associando teoria e prática através do sistema de oficinas em grupos.

A professora Tisuko Morchida Kashimoto, da Faculdade de Educação da USP, é uma referência no estudo da ludicidade na educação e afirma que “o brinquedo como função lúdica, ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”. (2011, p.41). Entendendo a composição do lúdico a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras, essa proposta educacional busca mover outra estratégia nos espaços escolares.

O ensino de História pode ser pensado a partir de mais engajamento e investimentos de tempo e possibilidades na prática de ensino. Devemos inserir o aluno no tema para ele se sentir parte do que é ensinado. Não precisa ser visto como novela (com início, meio e fim), logo não precisa ser algo engessado, estático. Com um conjunto de práticas lúdicas agregando a esse grande “rio do conhecimento”, essas ações que usam jogos, brinquedos e brincadeiras podem servir como outros afluentes que, juntos ao rio, ajudam a entrelaçar o

conhecimento histórico. É preciso dialogar, interagir com outros espaços e metodologias. Isso melhora a aprendizagem por parte dos educandos, os mobiliza a querer aprender. Sabermos que a escola é o lugar da aprendizagem, porém as aulas não precisam se limitar na retenção de conteúdos, decoreba dos mesmos.

O professor precisa ver perspectivas multifacetadas, logo não se deve limitar a determinados métodos de ensino. Aí seria possível conseguir inovações, pois o docente reflete o seu fazer, amplia o “saber” que são produzidos nas aulas. Penso no magistério na educação básica e superior como algo que precisa sempre de autorreflexão e autoanálise, buscando motivação, persuasão, encantamento e estratégias diversas, principalmente para respaldar essa visão: o professor não está agindo; apenas reagindo. É preciso tomar a frente, criar iniciativas e mecanismos para os estudantes refletirem, propor e mobilizar ações mais concretas dentro e fora da sala de aula. Caso contrário, o discente não se apropria, não manifesta interesse, logo não se apodera concretamente do conhecimento histórico escolar.

A sala de aula é um bom local de laboratório, com os estudantes sendo nossos maiores aliados para a edificação de meios mais significativos para a construção de conhecimentos. O professor de História que repensa sua prática é capaz de identificar problemas e agir com foco em qualificar e personalizar esse ensino. Sendo assim, ele terá uma grande facilidade na hora de instruir conhecimento, pois, com o lúdico como ferramenta, ajudará a dar condições para que o aluno participe mais, de forma autônoma, dos processos envolvidos para um aprendizado mais ancorado. Torna a organização da atividade didática mais real e valorizada para os nossos alunos. Para esses aprendentes, assim, intuo que não há uma realidade única, mas várias realidades.

Com esse fim, comecei a colecionar (com recursos próprios) apenas temas históricos da linha Playmobil, montando cenários (dioramas) com temas específicos e os levo para as turmas, nas escolas, em universidades, nas igrejas, ruas e praças, onde, primeiramente, e através da exposição, é feita uma observação daquela realidade, “ao vivo”, in loco. Assim o projeto tornou-se itinerante. O interessante é notar a reação dos mesmos ao estar na

frente dos cenários montados: vê-se a mistura de surpresa, curiosidade, espanto, admiração, questionamentos, fato que dificilmente conseguiria em sala de aula utilizando o método tradicional com o quadro, livros ou recursos de multimídia. Através dos anos, fui agregando os temas que precisava desenvolver, buscando os cenários e itens e hoje posso formar os seguintes grandes temas: Idade da Pedra, Dinossauros, Egito Antigo, Roma Antiga, Idade Média, Grandes Navegações, contato dos nativos com os europeus, Velho Oeste...

Além de explorar bem os períodos históricos e fatos citados acima, com o foco inicial na disciplina de História, esse projeto busca também pensar aspectos da época, como a economia, a política, o contexto da sociedade, a tecnologia, o entretenimento, expressões artísticas em geral, sustentabilidade, diversidade, a matemática, as ciências, a religião, a música, o vestuário, os hábitos, o urbanismo, as curiosidades, a arquitetura, a engenharia, as inovações, os aspectos geográficos, a importância da preservação do patrimônio histórico, linguagem, a importância do meio ambiente, etc. Ele, dessa forma, também tem uma visão interdisciplinar. O projeto busca ir ao encontro da grande necessidade de ações lúdicas realizadas dentro e fora do espaço escolar, feita por educandos, crianças, jovens e adultos, de forma prática, onde verificamos que são ausentes em muitas escolas da cidade do Rio de Janeiro. Assim, o *PlayEduca* contribui oferecendo ao público-alvo a oportunidade de sentir uma experiência nova e motora com exposições temáticas ou oficinas em grupos.

## **Resultados**

O *PlayEduca* visa ampliar a prática docente e levar os educandos a um aprendizado mais dinâmico de História e de outras temáticas, sendo voltados para educadores, escolas, alunos, profissionais diversos e demais pessoas que apreciem o brinquedo e os temas propostos. Ter acesso a História e ao Playmobil não tem idade determinada. Ao ler Johan Huizinga (1980) é possível ver que o jogo pode e faz uma aproximação da função lúdica com a representação de mundo e a sociedade. Esse está enraizado. Possui um papel muito

válido na história das sociedades e das culturas. O lúdico é capital enquanto forma de humanização. Assim:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida. (HUIZINGA, 2001, p.7)

Ele também é pensado a outros públicos e finalidades. Assim, procura-se atingir: Estudantes do ensino fundamental 1 (4º ao 5º anos); Estudantes do ensino fundamental 2 (6º ao 9º anos); Estudantes do ensino médio; Universidades; Professores e demais profissionais da educação; Estudantes da formação profissional...

Em média, cada exposição tem sido vista por cerca de 100 a 300 pessoas, variando das dimensões dos espaços e do tempo de duração da mesma. Além das explicações dadas, sempre incentivamos com sorteios e assim, os participantes concorrem a brindes da linha Playmobil (sempre que é possível a compra de itens para tal), pois essa ação também ajuda a fazer com que os participantes possam sentir-se mais parte do processo e podem guardar uma lembrança deste momento. Normalmente realizamos atividades práticas, com atividades individuais e em grupo (Playmoarte), através de oficinas, onde montam pequenos cenários para que eles possam sentir o apreço pelo processo de aprendizagem, melhorando a motricidade, além de ter um contato mais real com os temas históricos trabalhados no encontro, por exemplo.

Entendemos o *PlayEduca* como um complemento ao ensino regular em sala de aula e no processo de ensino-aprendizagem. Pode se tornar uma importante ferramenta para proporcionar uma nova chance de interesse na formação, buscando entender melhor os contextos e proporcionar um melhor rendimento na formação e nas avaliações futuras. As aulas que já utilizaram esse recurso lúdico ofereceram aos alunos as possibilidades de viver uma experiência nova e motora, capazes de provocar mudanças nos seus comportamentos, servindo de referência para uma formação pessoal, cidadã e profissional.



Figura 1: A vida na Idade Média.

Entendo que o uso do Playmobil também proporciona uma forma de conscientização das instituições de Educação do ensino fundamental e médio acerca do valor do elemento lúdico na formação integral do educando. Os resultados mostram que tal atividade contribui para o processo ensino aprendizagem, tendo mostrado grande eficácia na concentração, desenvolvimento da criatividade, melhor relacionamento com a disciplina, permitindo uma maior motivação quanto à escola e a participação nas aulas. Traz, assim, uma nova abordagem, perspectiva de aprendizagem sobre a História e Cidadania.

## Referências

- ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Campinas: Editora Fundação Educar D’Paschoal, 2004.
- COSTA, Marcella A. Ensino de História e tecnologias digitais: trabalhando com oficinas pedagógicas. **Revista História Hoje**, vol. 4, nº 8, Dezembro de 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

PETRAUSKI, Jozane Maciel; DIAZ, Marília. **O lúdico como recurso metodológico para o ensino de arte.** 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1659-8.pdf>. Acesso em: 15 de maio de 2018.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. JESUS, Basiliano do Carmo de. **O lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: [http://need.unemat.br/4\\_forum/artigos/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf). Acesso em: 10 de dez 2017.