

## **O LÚDICO NA APREDIZAGEM DA HISTÓRIA, UMA PESQUISA EM LIVROS DIDÁTICOS DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Damião Amiti Fagundes<sup>1</sup>

### **RESUMO**

O ensino de História nas séries iniciais enfrenta dificuldade por ser uma disciplina que os alunos geralmente não reconhecem a importância para o seu desenvolvimento. Ela acaba, muitas vezes, sendo tida como uma disciplina “decoreba” e “enfadonha”. Esse trabalho tem o objetivo de apresentar uma análise dos livros de História do 5º ano do Ensino Fundamental, trazendo sugestões da utilização do lúdico como estratégia para motivar o processo de aprendizagem. O método da pesquisa é a revisão de literatura com obras e artigos sobre o tema de autores clássicos e contemporâneos como Zambotti (1990), Reis (1996), Bittencourt (2004), Almeida (2010), Rocha (2013), dentre outros que estudam o ensino de História; e a análise dos livros didáticos do 5º ano do Ensino Fundamental e de sugestões de jogos que contemplem o conteúdo, como os destacados em um Blog específico de Jogos para o ensino de História e Geografia. O uso dos jogos selecionados para o conteúdo do livro didático do 5º ano pode tornar o aprendizado da disciplina mais prazeroso e despertar maior interesse dos alunos pelos conteúdos aplicados.

Palavras-chaves: Lúdico. Ensino. História. Aprendizagem. Livros Didáticos.

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Educação pela Universidad San Carlos (PY), licenciado em História pela FAFIA, especialista em História Social, pela UFES e licenciatura em Pedagogia pela UNIRIO.

## RESUME

Teaching history in the early grades faces difficulties because it is a discipline that students generally do not recognize the importance for their development. It often ends up being seen as a “decorating” and “boring” discipline. This work has the objective of presenting an analysis of the history books of the 5th year of Elementary School, bringing suggestions for the use of playfulness as a strategy to motivate the learning process. The research method is the literature review with works and articles on the theme of classic and contemporary authors such as Zambotti (1990), Reis (1996), Bittencourt (2004), Almeida (2010), Rocha (2013), among others that study history teaching; and the analysis of the 5th grade elementary school textbooks and game suggestions that include the content, such as those highlighted in a specific Games Blog for teaching History and Geography. The use of selected games for the 5th grade textbook content can make learning the subject more enjoyable and arouse greater interest from students in the applied content.

Keywords: Playful. Teaching. Story. Learning. Didatic books.

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos o ensino de História passou por uma série de mudanças no processo de ensino aprendizagem, incorporando novas teorias e novos saberes com a renovação da historiografia.

Nesta perspectiva, a escola teve um papel fundamental para a incorporação do lúdico no ensino de História, renovando a maneira de ensinar e colocando as velhas teorias em cheque, onde predominava um ensino tradicional e enciclopédico passa-se a pensar estratégias que tornem mais atraente e desperte maior interesse dos alunos às aulas.

Neste contexto, o professor precisa estar antenado com as novas mudanças na

disciplina. Quando se envolve a prática de ensinar determinado conteúdo, com o uso do lúdico, o professor resgata os valores culturais da criança, trazendo vivências do cotidiano do universo infantil para a sala de aula.

Sabe-se que a criança concebe o ensino de História como uma disciplina chata e cheia de datas para decorar, comungando com esta visão: “A disciplina de história é uma das que mais causam apatia, de acordo com as conversas realizadas com os alunos” (SANTOS, 2013, p.02).

Na ótica deste autor, esta apatia é provocada por um ensino tradicional e maçante, quando os professores não utilizam as modernas metodologias e aulas dinâmicas envolvendo os educandos como protagonistas da História.

O presente trabalho trará em seu bojo várias problematizações sobre a utilização do lúdico nos livros de História do 5º ano do ensino fundamental, levantando alguns questionamentos, como: Qual a importância do lúdico no fazer e ensinar História na sala de aula num mundo cada vez mais conectado virtualmente? O professor dispõe de recursos teóricos e metodológicos suficientes para poder lidar com o lúdico em seu cotidiano nas salas aulas?

Tais questionamentos fazem parte do pensar dos historiadores sobre as mudanças necessárias para uma boa prática da disciplina de História. “É importante pois a todo momento, questionar posturas, sensibilidades assumidas em sala de aula, de modo a restaurar o espaço público que ela realmente apresenta” (ZAMBONI, 1993, p.194).

A escolha do tema se justifica pela importância de se explorar e elucidar a relevância dos jogos, brinquedos, brincadeiras no ensino de História como facilitador da aprendizagem.

Justifica-se ainda, pelas possibilidades que trará ao professor na utilização do lúdico, que são inúmeras, para trabalhar a disciplina de História de forma satisfatória com esse grupo etário, pois a partir dos conceitos históricos trabalhados juntamente com o lúdico será facilitada a aprendizagem da criança e o despertar do interesse delas pela disciplina.

No primeiro item do artigo são abordados os aspectos teóricos do estudo, ou seja, os aspectos históricos e conceituais relacionados ao uso do lúdico no ensino de

história, bem como o que as diretrizes legais para o ensino da disciplina preveem de conteúdo para o 5º ano e traz sobre as metodologias de ensino para a disciplina.

Posteriormente apresentam-se os resultados com sugestão de jogos que contemplem os conteúdos do material didático do 5º ano e que podem ser utilizados associados ao livro didático para tornar as aulas de História mais interessantes e envolventes para os alunos. participação da família em todo o processo, que antes podia ser ativa e passivamente, mas que hoje precisa ser mais ativa.

O estudo do tema se justifica pela importância de os gestores escolares reverem as práticas e todo o Projeto Político Pedagógico até então em vigência, vislumbrando a prática com programas que envolvam a participação familiar de forma ativa, incentivando e capacitando seus docentes na integração e interação do processo de ensino aprendizagem e família, como fator de eliminação de dificuldades e barreiras para a aprendizagem dos alunos.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 ATIVIDADES LÚDICAS E O ENSINO DE HISTÓRIA**

Como narrado na fase introdutória do presente estudo, o ensino de História passou por uma grande renovação em sua abordagens e campos de pesquisas, especialmente nas últimas décadas.

E dentre essas mudanças o lúdico foi incorporado às práticas de ensinar História em sala de aula. Sabe-se que no processo de desenvolvimento as crianças aprendem em ritmos diferentes, cabe ao professor descobrir a melhor forma de mensurar o ritmo da aprendizagem de cada educando.

Em seus estudos Almeida (2010) destaca como as atividades lúdicas proporciona ao professor a possibilidade de um ensino mais eficiente do que aquelas que só repassam os conteúdos, ela afirma que:

Através do lúdico e de novas metodologias é possível despertar o interesse do aluno, para que se torne sujeito de suas ações, participando de construções

coletivas, resgatando sua autoestima, valorizando suas criações e pensando no todo como uma maneira de soma ao seu crescimento interior, além de facilitar sua aprendizagem (ALMEIDA, 2010, p.04).

Andrade (2007) também afirma que a utilização do lúdico nos anos iniciais da educação pode contribuir para a formação da criança, neste sentido ela diz;

No cotidiano das salas de aulas diversas formas de jogos e competições são empregadas e reconhecidas como meio de estimular o desenvolvimento de crianças e jovens. Jogos e brinquedos educativos são elaborados para portadores de necessidades especiais para desenvolver o raciocínio lógico nas aulas de matemática, para facilitar a compreensão escrita e oral e incentivar a relação e a solidariedade de grupo e o trabalho em equipe (ANDRADE, 2007, p.91-92).

Toda esta renovação só foi possível graças as novas concepções de História propostas pela historiografia a partir da segunda metade do século XX. Reis (1996) e Burke (1992) são notórios em dizer que com a revolução historiográfica das Escolas do Annales (1929), abriram-se novos campos de estudos que integraram o lúdico no cotidiano do fazer e ensinar História.

Com esta renovação na teoria histórica, o lúdico não é mais visto como uma metodologia ligada às outras áreas de conhecimento, mas sim como parte das atividades aplicadas em sala de aula.

Desta forma Burke (1992) salienta que esta mudança ocorre com o fim da História tradicional que permeava o ensino da História, neste sentido:

(...) a história tradicional oferece uma visão de cima, no sentido de que tem sempre se concentrado nos grandes feitos dos grandes homens, estadistas, generais ou ocasionalmente eclesiásticos. Ao resto da humanidade foi destinado um papel secundário no drama da história. A existência dessa regra é revelada pelas reações a sua transgressão (BURKE, 1992, p.12).

Fundamentando nesta afirmativa é possível dizer que as atividades lúdicas podem ser apresentadas com a intenção de reduzir a baixa aprendizagem escolar. Por outro lado, a disciplina de História é vista por muitos alunos como uma matéria chata, de decoreba de datas e fatos. Nesse contexto o lúdico surge como uma alternativa para amenizar esses problemas no ensino da disciplina História.

Outro ponto a ser destacado é o seguinte:

(...) o professor de História entra na sala de aula com cabeça de historiador, e quer que os alunos que já tem uma noção de história construída do 1º ao 5º ano pela Pedagogia com datas, heróis e feitos, explorem criticamente o contexto que vivem.

Olhando esse cenário, podemos acreditar que o ambiente não está a favor do Historiador, que mantém o contato com o aluno por meio de uma a três aulas por semana em cada sala. Neste ponto, acredito que faltam instrumentos, os quais o professor saiba e possa manuseá-los, de maneira a transpor a usualidade da aula expositiva (ROCHA, 2014, p.05).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de História, uma das capacidades que o aluno de ensino fundamental deve desenvolver é: “reconhecer as mudanças e permanências nas vivências humanas, presentes na sua realidade e em outras comunidades, próximas ou distantes no tempo e no espaço” (BRASIL, 1997, p.41).

Alves e Santos (2013) destacam que para que o desenvolvimento dessa capacidade é preciso que o conteúdo ensinado proporcione condições, ou situações de aprendizagem em que o aluno possa relacionar o passado com as suas vivências cotidianas.

São muitas as dificuldades a serem enfrentadas no dia a dia da sala de aula para conseguir o intendo de ensinar, e o papel do professor nesse contexto é fundamental para romper determinados paradigmas da disciplina, é assim que o lúdico vem ganhando espaço como uma renovação metodológica que ajuda o professor nesse ofício de ensinar.

Em relação ao lúdico, o professor pode propor situações lúdicas em sala de aula como jogos (bingos, dominós, jogo da velha) em que o aluno manuseie as regras e crie diferentes regras; trabalhar com jogos visuais e físicos, no estudo do espaço, para utilizar o conhecimento do aluno; valorizar as antigas brincadeiras infantis, além de aumentar o repertório de diversão. É possível conhecer, valorizar, apreciar e desfrutar as diferentes manifestações de cultura corporal presente no cotidiano, sendo importante que o professor planeje como mediador (SANTOS, 2006. p.21).

Como se depreende dos estudos citados, os jogos possibilitam aos alunos obterem várias informações, entrelaçando a aprendizagem dos conteúdos enquanto se divertem. É inegável que o lúdico motiva os alunos no processo e contribui para a fixação dos conteúdos quando bem mediados pelo professor por meio de um bom plano de aula.

## 2.2. OS LIVROS DIDÁTICOS DE HISTÓRIA E O JOGOS LÚDICOS.

No Brasil desde o século XIX os livros didáticos estão presentes no ensino Básico, como um instrumento pedagógico e de pulverização do saber, e permeado de ideologias, ocupando um lugar de destaque na formação das crianças.

Nesse contexto, a luta pela implementação do livro didático nas escolas públicas vem no bojo das lutas pela renovação da educação, do movimento da Escola Nova que teve como um de seus importantes protagonistas Anísio Teixeira.

O uso do livro didático ocupa um lugar importante na luta pelos ideais de educação escolar de Anísio Teixeira. Como é sabido, Anísio Teixeira acreditava no desenvolvimento social do país por meio da educação, em uma escola laica que não estivesse sujeita aos interesses da classe dominante, mas, para o progresso da nação, para tanto valorizava uma escola humanista e, ao mesmo tempo, técnica (RIBEIRO JUNIOR, 2016, p.207).

O uso do livro didático é, portanto, um importante instrumento do professor, como um veiculador de saberes necessários para a aprendizagem do ensino das disciplinas escolares, dentre as quais, a História.

Contudo, os conteúdos trazidos pelos livros didáticos fazem relação ao historiador, que segundo Costa (1998), apresenta o passado, contribuindo para a preservação ou para a mudança da sociedade atual. Segundo a autora, esse processo confere ao historiador uma grande responsabilidade e requer de todo aquele que se dedicar à tarefa de ensinar história, uma profunda reflexão sobre a natureza dessas relações, para evitar que venha a descobrir tarde demais que tomou uma via errada.

Em sua elaboração os livros didáticos de História incorporam a produção recente da historiografia, sendo que precisam estar bem estruturados e apresentarem uma boa reflexão juntamente com os conteúdos alinhados com as habilidades e competências da disciplina.

Sobre a composição dos livros didáticos destaca-se:

O livro didático é composto minimamente por um texto base, de natureza narrativa, e atividades de aprendizagem acerca dos conteúdos apresentados na narrativa. Com a complexificação desse objeto e das exigências avaliativas, vieram sendo introduzidos recursos de informação ao texto base: boxes, infográficos, mapas, documentos de diversas naturezas. Outro item adicionado ao texto base são textos de maior extensão, entremeados ou posteriores à narrativa principal, habitualmente denominados como seções que aparecem ao longo dos capítulos (ROCHA, 2013, p.56).

Atualmente os livros didáticos são analisados pelos professores e distribuídos pelo Ministério da Educação, através do programa do Livro Didático Nacional, para todas as escolas públicas.

Em uma pesquisa intitulada “Refletindo sobre o brincar no ensino de História nos anos iniciais do Ensino Fundamental”, a autora evidencia a importância do lúdico que ainda está distante dos livros didáticos, afirmando seguinte:

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem apresenta uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são componentes que estão presentes ao longo da vida das crianças, no entanto, anteriormente, eram considerados como irrelevantes e eram utilizados somente de passatempo em momentos de recreação, todavia, com o tempo, tais elementos passaram a ter um destaque como instrumento didático e metodológico (SILVA, 2013, p.4).

Assim, o papel dos professores na ressignificação dos conteúdos abordados pelos livros didáticos de História é fundamental para que o estudo não seja maçante para os alunos. Valorizar o lúdico no espaço escolar é uma forma de fazer essa ressignificação.

### **3 METODOLOGIA DE PESQUISA**

O método de estudo neste trabalho de conclusão de curso é a revisão de literatura que como ensina Cervo (2000), busca compreender os conceitos e aspectos relevantes sobre o tema estudado na visão de autores que já o abordaram. No caso deste estudo, sobre o uso dos livros didáticos e as abordagens lúdicas no contexto do processo de ensino aprendizagem de História.

Posteriormente é realizada a identificação de conteúdo de História em três coleções didáticas adotadas na rede pública de ensino estadual para o 5º ano do Ensino Fundamental, a partir dos quais sugere-se jogos que contribuem para o desenvolvimento dos temas propostos para esta fase de formação.

Em tese de análise o estudo busca sugerir material lúdico que pode ser trabalhado em conjunto com os livros didáticos para contribuir com o ensino dos conteúdos de História no 5º ano do Ensino Fundamental.

## **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

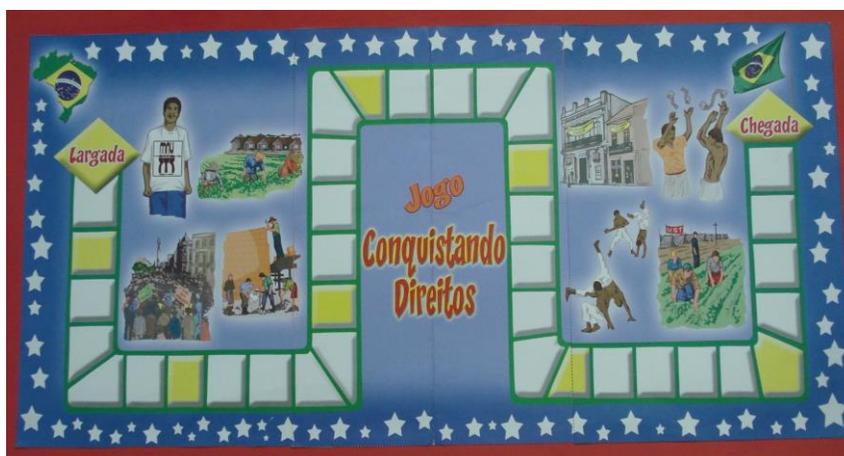
### **4.1 ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE HISTÓRIA NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

São diversas as possibilidades de uso do lúdico a partir dos conteúdos do livro didático de História do 5º ano do Ensino Fundamental. A seguir são apresentadas algumas sugestões que podem ser utilizadas pelos professores.

#### **4.1.1 Jogo conquistando direitos**

O jogo Conquistando Direitos é um jogo que coloca o aluno como protagonista da História dos Direitos Fundamentais conquistados principalmente a partir da Constituição Federal da República Brasileira de 1988. Ele proporciona o envolvimento dos educandos e a valorização da cidadania.

Figura 1 – Jogo Conquistando Direitos



Fonte: Blog Ensino Fundamental I

#### 4.1.2 Jogo corrida da História e Geografia

O jogo foi criado como Corrida da História de Ipatinga, mas pode ser adaptado para qualquer município. Ele ajuda a desenvolver nos alunos o gosto e o saber pela História do seu município, valorizando a identidade e história local.

**Figura 2 – Jogo Corrida da História e Geografia**



Fonte: Blog Ensino Fundamental I

#### 4.1.3 Jogo descobrindo o universo indígena





Fonte: Blog Ensino Fundamental I

#### 4.3.5 Acertando o alvo

Este jogo contribui para o desenvolvimento da habilidade de reconhecer os principais tipos de transportes existentes no Brasil e compreender a história evolutiva dos meios de transportes.

**Figura 5 – Jogo Acertando o alvo**

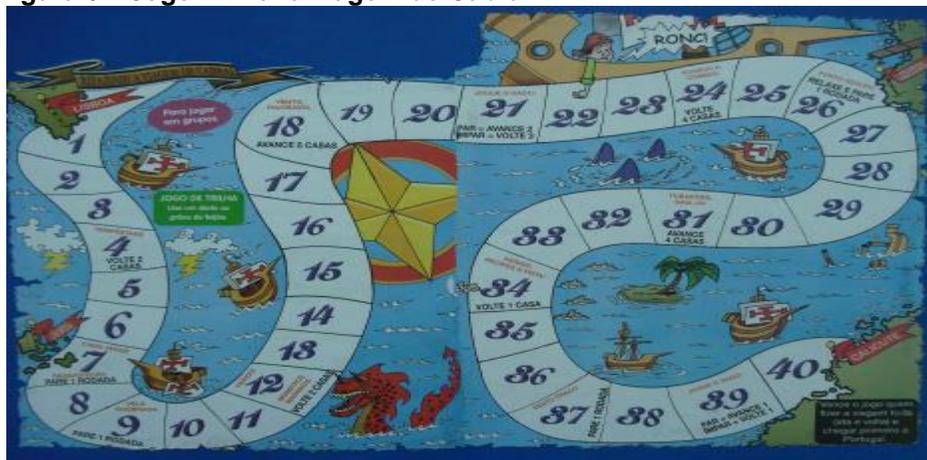


Fonte: Blog Ensino Fundamental I

#### 4.3.6 Jogo Trilha: a viagem de Cabral

Este jogo ajuda a fixar a aprendizagem da descoberta do Brasil, vivenciando de uma maneira prazerosa os detalhes da história da viagem de Pedro Álvares Cabral para o caminho das Índias e sua chegada ao Brasil.

Figura 6 – Jogo Trilha: a viagem de Cabral



Fonte: Blog Ensino Fundamental I

#### 4.3.7 Jogo Trilha: Folclore, expressão cultural

Este jogo possibilita apresentar a riqueza do folclore brasileiro, permitindo que o aluno perceba as diversidades culturais que existem nas diversas regiões do país.

Figura 7 – Jogo Trilha: a viagem de Cabral



Fonte: Blog Ensino Fundamental I

Ao longo da pesquisa observou-se que o lúdico pode ser aderido como abordagem de ensino, através do uso dos jogos sugeridos, para contribuir para o processo de ensino aprendizagem dos conteúdos dispostos no livro didático.

Além dos autores citados no desenvolvimento do trabalho também merecem destaque as obras de Felipe (2011), Frebvre (1989), Fonseca (2004), Fonseca (1993), Martins (2002) e Zamboti (2002), todos presentes na vasta literatura que procura desmistificar o ensino de História.

Nos livros didáticos do 5º ano do Ensino Fundamental predomina a cultura de uma História Tradicional e linear, valorizando os grandes feitos e heróis e pouco valorizando as minorias sociais. Com o uso dos jogos é possível intermediar e agregar informações aos conteúdos possibilitando melhor absorção dos conteúdos pelos alunos, maiores reflexões, além do maior interesse e envolvimento dos alunos com a disciplina.

O resultado desta pesquisa concorda com Bittencourt (2004, p.74), que afirma:

O livro didático tem sido objeto de avaliações contraditórias nos últimos tempos. Existem professores que abominam os livros didáticos escolares, culpando-os pelo estado precário da educação escolar. Outros docentes calam-se ou se posicionam de forma positiva pelo auxílio que os livros prestam ao seu dia a dia complicado. O livro didático, no entanto, continua sendo o material didático referencial de professores, pais, alunos; que apesar do preço, consideram-no referencial básico para o estudo; e em todo o início do ano letivo as editoras continuam colocando no mercado uma infinidade de obras, diferenciadas em tamanho e qualidade.

Este resultado contribui para desmistificar essa relação do ensino tradicional por meio do livro didático, associando-o com o lúdico que é uma forma de brincar com os conteúdos curriculares, dando maior dinamismo no envolvimento das crianças com esse conteúdo.

Nesse sentido destaca-se:

Ora, ao desconsiderar este universo de interesses e significações das crianças, a aula de História separa um mundo de fantasia e mágica, oferecido pelo jogo, de outro mundo, repleto de personagens estranhos, de tramas complexas e conceitos difíceis, oferecido pelo livro didático. E não são

mundos irreconciliáveis, uma vez que a dinâmica do jogo poderia também ser palco para os reis, os sacerdotes, os mercadores, os senhores e os servos que compõem a dinâmica da sociedade medieval (CAIMI, 2006, p.23).

Alves e Santos (2013) destacam que de acordo com a proposta do PCN, o ensino de História no Ensino Fundamental deve possibilitar que o aluno faça relações dos conteúdos abordados com as suas vivências, com a sua realidade, o que não se encaixa no ensino tradicional que enfoca uma educação baseada na cronologia linear, eurocêntrica, masculinizada, dos grandes homens e feitos ao longo das histórias.

Associar o uso de jogos com conteúdo dos livros didáticos pode ser o grande diferencial de sucesso do ensino de História e isto vem sendo bastante difundido em produções acadêmicas sobre o ensino de História na atualidade.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Aferiu-se através deste estudo que as atividades lúdicas associadas ao conteúdo dos livros didáticos podem proporcionar resultados mais positivos no processo de ensino-aprendizagem de História, principalmente pelo fato de ser uma disciplina que tradicionalmente enfrenta uma certa resistência por parte dos estudantes.

Portanto, é necessário que o professor de História saiba utilizar em suas aulas as ferramentas certas, como os jogos e brincadeiras, para investir no prazer, no desafio e no melhor desempenho dos alunos, despertando maior interesse e envolvimento com a matéria.

Segundo as autoras, o ensino de História priorizando a aprendizagem mecânica e baseada na memorização e reprodução de fatos mantendo o aluno como um sujeito passivo no processo de ensino aprendizagem, não contempla os objetivos propostos para a formação dos alunos e associar o lúdico nas aulas contribui para atingir esse objetivo.

Conclui-se que o professor não precisa abrir mão da imensa importância do livro didático na organização de seus planos de aulas de História, porém, ele pode e deve incluir as atividades lúdicas dentro do processo do ensino aprendizagem desses

conteúdos tornando as aulas menos maçantes e mais divertidas, fator essencial para o melhor desenvolvimento do aprendizado das crianças e para cumprir satisfatoriamente os objetivos de desenvolvimento da disciplina.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Devora El-jaick. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. **História & Ensino**. Londrina, 13, set.2007. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/11646>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

ALMEIDA, Ana Maria de. O lúdico na disciplina de história: atividades complementares para o ensino de conteúdos de povos indígenas do Brasil. **O professor PDE e os desafios do ensino público paranaense**, Paraná, 2010. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/53630924-Os-desafios-da-escola-publica-paranaense-na-perspectiva-do-professor-pde-artigos.html>>. Acesso em 22 fev. 2019.

ALVES, Hilana de Oliveira; SANTOS, Maele dos. O lúdico e o Ensino de História. XXVII Simpósio Nacional de História, Natal: ANPHU, jun. 2013. Disponível em: <[http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1365644931\\_ARQUIVO\\_TrabalhoXXVIISNH-MaeledosSantosPereiraBarbosa-HilanadeOliveiraAlves.pdf](http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1365644931_ARQUIVO_TrabalhoXXVIISNH-MaeledosSantosPereiraBarbosa-HilanadeOliveiraAlves.pdf)>. Acesso em: 04 mar. 2019.

BITTENCOURT, Circe (Org). **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

BURKE, Peter (Org.). **A escrita da História: novas perspectivas**. São Paulo: Editora UNESP, 1992.

COSTA, Emília Viotti da. **O historiador e a sociedade**. São Paulo: USP- Departamento de História, 1998. Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/cedem/article/view/517>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

CERVO, Amado Luiz. **Metodologia científica**. São Paulo: Makron Books, 2000.

CAIMI, Flávio Eloisa. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. Rio de Janeiro: **Revista**

**Tempo**, 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tem/v11n21/v11n21a03>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

ENSINO FUNDAMENTAL I. Blog. **Jogos História e Geografia**. Disponível em: <<https://ensfundamental1.wordpress.com/407-2/427-2/>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

FELIPE, José Mauriene de A. **História “problema” ou a pedagogia de controvérsias no exercício prático da disciplina na contemporaneidade**. Vitória: GM, 2011.

FREBVRE, Lucien. **Combates pela História**. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

FONSECA, Selva Guimarães. **Caminhos da História ensinada**. Campinas: Papirus, 1993.

FONSECA, Thais Nívia de Lima. **História & Ensino de História**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

RIBEIRO JUNIOR, Halferd Carlos. Livros didáticos e ensino de história: a comissão nacional do livro didático, do Estado Novo ao período democrático (1938-1961). **Revista Fronteiras**: Revista de História, Dourados, MS, 18 (31), jan./jun. 2016.

MARTINS, Maria do Carmo. **A História prescrita e disciplinada nos currículos escolares: quem legitima esses saberes?** Bragança Paulista: EDUSF, 2002.

REIS, José Carlos. **A História, entre a Filosofia e a Ciência**. São Paulo: Ática, 1996.

ROCHA, Rafael Correia. O jogo didático e o jogo educacional, no ensino de História. **Anais... IV Congresso internacional de História: Cultura, sociedade e poder**. 2014. Disponível em: <[http://www.congressohistoriajatai.org/anais2014/Link%20\(228\).pdf](http://www.congressohistoriajatai.org/anais2014/Link%20(228).pdf)>. Acesso em 22 fev. 2019.

ROCHA, Helenice. **A narrativa histórica nos livros didáticos, entre a unidade e a dispersão**. Revista Territórios & Fronteiras, Cuiabá, vol. 6, n. 3, dez, 2013. Disponível em: <<http://www.ppghis.com/territorios&fronteiras/index.php/v03n02/article/view/245>>. Acesso em: 06 mar. 2019.

SANTOS, Ana Cristina Carvalho dos. **O lúdico como recurso pedagógico no ensino de história nas séries iniciais do ensino fundamental**. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia: UniCEUB, Brasília: 2006.

SILVA, Luciana Bento da (org). Refletindo sobre o brincar no ensino de História nos anos iniciais do ensino fundamental. 2013. **Anais... Fórum Internacional de Pedagogia**.

Disponível em:  
<[http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Trabalho\\_Comunicacao\\_oral\\_idinscrito\\_969\\_30ea29ac3cedfad9db719a58a6f3ac85.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Trabalho_Comunicacao_oral_idinscrito_969_30ea29ac3cedfad9db719a58a6f3ac85.pdf)>. Acesso em: 06 mar. 2019.

ZAMBOTI, Ernesta (Org.) **Sabor e Dissabor do Ensino de História**. São Paulo: Revista de História, Vol. 19, 1990. Disponível em:  
<<file:///D:/Documentos/Downloads/dulcemaria.pdf>>. Acesso em: 22 fev. 2019.