



<https://sites.uft.edu.br/uma/>

ESTRATÉGIAS DE APRENDIZADO ATIVAS E LÚDICAS NO ENSINO DE HISTÓRIAS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL E ENSINO MÉDIO

Área temática: Práticas e Saberes Educativos

Gandhi Wildans Miranda Assunção¹
Kelber Abrão²

RESUMO/APRESENTAÇÃO CULTURAL/OFFICINA:

O uso de estratégias lúdicas com base na teoria de aprendizagem Vygotsky que prioriza um processo de aprendizagem através das experiências, é mais comum na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, uma vez que se considera a pouca idade do estudante que ainda está em processo de alfabetização, no entanto essas estratégias de ensino tendem a ser abandonadas nas próximas etapas de ensino à medida em que as habilidades e objetos de conhecimentos se tornam mais complexos. No entanto o ensino lúdico pode se mostrar uma estratégia bastante eficiente também nos anos finais do Ensino fundamental e Ensino Médio, ajudando a tornar o processo de ensino mais leve.

Os estudantes nos anos finais do Ensino fundamental e Ensino Médio têm idades entre 10 e 14 anos e os estudantes do Ensino Médio têm entre 15 e 17 anos portanto o público alvo dessas etapas da educação básica tem maior bagagem cultural adquirida por meio de produtos audiovisuais, como filmes, novelas, músicas, seriados de *streaming*, *mangás*, revistas em quadrinhos, e também da vivência com familiares, comunidade escolar, igreja e outros meios. Essa bagagem cultural dos estudantes pode ser identificada pelo professor e relacionada aos objetos de conhecimento abordados, como por exemplo uma relação entre a expansão marítima com a série animada sobre piratas *One piece*, ou até mesmo a relação entre o universo da série animada *Naruto* com a Europa Medieval.

Partindo dessas premissas a bagagem sociocultural dos estudantes principalmente a adquirida através de produtos audiovisuais da cultura de massa podem ser relacionados a estratégias ativas e lúdicas, como aulas gamificadas, teatros, contação de Histórias, produção de miniaturas com material reciclável como papelão, tornando o processo de ensino e aprendizado mais leve, mais dinâmico e eficiente, tornando-o em algo que faça sentido para o estudante.

Palavras-chave: Estratégias ativas; Ensino de História; Interdisciplinaridade; Cultura de massa.

¹ Pós-graduação em Inovação pedagógica na Educação Digital. (UFT) - CEPELS. gandhiassuncao@gmail.com

² Doutor em Educação e Saúde. Universidade Federal do Tocantins (UFT). Centro de Formação, Extensão, Inovação e Pesquisa em Educação, Lazer e Saúde (CEPELS). E-mail. kelberabrao@gmail.com