

RESUMO COMUNICAÇÃO ORAL - EIXO 3 - INSTITUIÇÕES, CULTURAS E
PRÁTICAS ESCOLARES

**O LÚDICO COMO FORMA DE ENSINO NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA, EM
UMA TURMA DE 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Letícia Cristina De Oliveira (leticia_oliveira9@hotmail.com)

O artigo “O lúdico como forma de ensino na disciplina de História, em uma turma de 3º ano do ensino fundamental”, discute o papel do jogo no aprendizado de História, apresentando atividades e experiências que estão sendo realizadas em uma turma do 3º ano, na rede pública de ensino fundamental na cidade de Cuiabá, Mato Grosso. Analisa as características do jogo, que são lúdicos, e como esses aspectos estão propiciando os resultados positivos foram observados ao incentivar os alunos a analisar e manipular conceitos e saberes essenciais para o desenvolvimento do conhecimento histórico. O objetivo da pesquisa é utilizar atividades lúdicas e práticas para tornar o ensino de História mais dinâmico, participativo e eficaz, promovendo a consolidação de conteúdos e conceitos históricos de forma mais significativa para os alunos. A metodologia da pesquisa envolveu a aplicação de atividades lúdicas, leitura e análise de textos, perguntas conceituais e críticas, além de atividades práticas que estimulavam a pesquisa e a confecção de materiais. Além disso, a pesquisa vem evidenciando que as atividades práticas, como a leitura e análise de textos e a realização de perguntas conceituais e críticas, estão contribuindo para o desenvolvimento da capacidade de interpretação dos alunos e para a revisão e fixação dos conteúdos estudados. Ressalto que a importância de envolver os alunos de forma ativa no processo de

aprendizagem, por meio de atividades que estimulam a pesquisa e a confecção de materiais, está promovendo uma abordagem mais participativa e significativa no ensino de História. O uso de atividades lúdicas e práticas no ensino de História na turma do 3º ano do ensino fundamental está sendo uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado mais dinâmico, envolvente e eficiente, contribuindo para a consolidação do conhecimento histórico pelos alunos.

Palavras-chave: ensino de história; ludicidade; jogo.