



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO  
GROSSO DO SUL



**LUIZ HENRIQUE DE OLIVEIRA SOUZA**

**O Lúdico no Ensino de História: a utilização de recursos tecnológicos e motivacionais para  
alunos com Transtornos de Aprendizagem – TDAH**

**CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

CAMPO GRANDE - MS

2023

**CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**  
**LUIZ HENRIQUE DE OLIVEIRA SOUZA**

**O Lúdico no Ensino de História: a utilização de recursos tecnológicos e motivacionais para  
alunos com Transtornos de Aprendizagem – TDAH.**

CAMPO GRANDE - MS

2023

**Resumo:**

Este artigo teve como objetivo investigar a utilização do lúdico no ensino de História para alunos com Transtornos de Aprendizagem - TDAH, através da utilização de recursos tecnológicos como o Google For Education e a gamificação, bem como da literatura infanto-juvenil Percy Jackson e os Olimpianos. A pesquisa foi realizada por meio de revisão bibliográfica e pesquisa online sobre os temas. Os transtornos de aprendizagem, como o TDAH, são caracterizados por dificuldades no processo de aprendizagem e na manutenção da atenção, sendo essenciais estratégias de ensino inovadoras e adaptadas às necessidades dos alunos. A utilização do lúdico, através de atividades lúdicas e de recursos tecnológicos como o Google For Education e a gamificação, pode auxiliar no aumento da motivação e participação dos alunos, bem como na melhoria da compreensão e retenção do conteúdo. Além disso, a literatura infanto-juvenil, como Percy Jackson e os Olimpianos, pode ser utilizada como recurso para tornar o conteúdo do ensino de História mais atrativo e significativo para os alunos. Conclui-se que a utilização do lúdico no ensino de História para alunos com TDAH pode ser uma estratégia eficaz na melhoria do processo de aprendizagem e na inclusão desses alunos na sala de aula. É importante que os professores estejam atentos às necessidades e particularidades de cada aluno e estejam dispostos a utilizar recursos inovadores e adaptados para garantir o sucesso escolar desses estudantes.

Palavras-chave: Ensino de História, TDAH, Lúdico, Gamificação, literatura infanto-juvenil.

**Introdução**

O ensino de história na educação básica é um elemento essencial para a formação do indivíduo histórico e social, fomentando princípios como o da alteridade e amplitude de visão de mundo. No entanto, quando nos voltamos para educandos com transtornos da aprendizagem, nos atendo especificamente para o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), ou seja, diagnosticados com um transtorno neurobiológico, caracterizado por sintomas como a falta de atenção, inquietação, impulsividade e disfunção executiva; a necessidade de reformulação do método e abordagens de ensino, se fazem extremamente necessárias, em razão de uma imensa evasão escolar em detrimento da não integração de educandos com dificuldades na aprendizagem, principalmente falta da adoção de metodologias que abordem o uso da ludicidade no ensino de história, sendo necessário o estudo de literaturas voltadas a educação especial e o uso da ludicidade, que possam compor uma solução para uma maior integração no ensino de história.

O lúdico é uma forma de aprendizagem que utiliza brincadeiras, jogos e atividades lúdicas para

promover o aprendizado e a compreensão do conteúdo. Ele pode ser utilizado em diferentes áreas do conhecimento, incluindo o ensino de História, e é especialmente importante para alunos com Transtornos de Aprendizagem, que apresentam dificuldades no processo de aprendizagem e na manutenção da atenção.

Por muito tempo, acreditou-se que havia um processo de ensino-aprendizagem “normal” e “linear” para todos os sujeitos. Aqueles que apresentavam algum tipo de dificuldade, distúrbio ou deficiência, considerados anormais (isto é, fora da norma) e eufemisticamente denominados “alunos especiais”, eram alijados do sistema regular de ensino.

O grande desafio é compreender essa prerrogativa tendo um sistema regular de ensino que historicamente tem buscado uma pseudonormalização que, de certa forma, engessa a escola para o trabalho com a diversidade, procurando no imaginário o aluno ideal, tornando, assim, tudo o que se diferencia dos padrões estabelecidos algo de difícil entendimento. Na maioria das vezes, essa postura resulta em um cruzar de braços por parte de alguns professores, calcados na afirmativa não fomos preparados para lidar com eles. Observamos que essa afirmativa faz parte do discurso da maioria dos professores quando são impelidos pela deficiência. Certamente, não são poucas as resistências.

O modelo de um aluno ideal perpassa o nosso imaginário e é perseguido por todos nós, professores. Estamos acostumados aos preconceitos, às crenças prévias de como as pessoas devem pensar e sentir, de como as mães devem ser, de como os professores devem se relacionar com seus alunos. Diante desses estereótipos, cresce a crença de que o saber universal é um produto acabado e que deve ser seguido por todos.

O Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é um transtorno de aprendizagem que afeta cerca de 3 a 5% das crianças e adolescentes no mundo (BARKLEY, 2006). Ele é caracterizado por dificuldades na manutenção da atenção, impulsividade e hiperatividade, o que pode afetar negativamente o rendimento escolar e a participação em atividades escolares. A ludicidade é um recurso pedagógico que tem sido amplamente utilizado na educação, especialmente no ensino de crianças e adolescentes. Consiste na incorporação de elementos lúdicos, isto é, de brincadeiras e jogos, nas atividades de aprendizado. A ludicidade é uma estratégia que pode ser muito útil para o ensino de estudantes com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), uma vez que esses indivíduos apresentam dificuldades em manter a atenção e em seguir regras, o que pode tornar o processo de aprendizado mais desafiador.

Estudos têm demonstrado que a ludicidade pode ter um papel importante no processo de ensino e aprendizado de estudantes com TDAH. Por exemplo, a inclusão de elementos lúdicos nas atividades de ensino pode aumentar a motivação e o interesse dos estudantes, o que pode levar a um aumento da atenção e da participação. Além disso, a ludicidade pode promover o desenvolvimento de habilidades sociais e de resolução de problemas, o que é fundamental para o sucesso acadêmico e pessoal dos estudantes com TDAH.

Outro aspecto importante da ludicidade é que ela permite aos estudantes com TDAH expressarem sua criatividade e experimentarem novas formas de aprendizado. Isso pode ser especialmente útil para os estudantes com TDAH, que podem se sentir desconfortáveis com atividades mais tradicionais e rígidas de ensino.

Entende-se, portanto, que a ludicidade é um recurso pedagógico valioso que pode ser utilizado no ensino de estudantes com TDAH. Além de promover a motivação e o interesse dos estudantes, a ludicidade pode ajudar a desenvolver habilidades sociais e de resolução de problemas, bem como permitir que os estudantes com TDAH expressem sua criatividade e experimentem novas formas de aprendizado. Nesse sentido, é importante que os professores considerem a inclusão de elementos lúdicos nas atividades de ensino para beneficiar os estudantes com TDAH e promover um ambiente de aprendizado mais eficaz e prazeroso.

O desenvolvimento da cognição social de uma criança com TDAH coincide com vivência dos primeiros momentos na escola. Essa transição – casa/escola - pode ser impactante, carregada de sentimento de impotência e angústia, gerando falsas convicções a respeito da impossibilidade de que a escola e o saber/fazer dos professores possam contribuir para o desenvolvimento daquela criança.

Essa é uma atitude absolutamente compreensível, embora sejam importantes alguns cuidados. O movimento para inclusão se faz ao se deslocar a atenção das estereotípias e reações atípicas e se projetar um cotidiano futuro efetivo, tornando assim possível a construção, passo a passo, de questões que vão ao encontro da facilitação dessas dificuldades.

Tais dificuldades iniciais podem ser explicadas, por um lado, pela inflexibilidade mental dessa criança e, por outro, por uma possível falta de compreensão por parte dos educadores, o que pode fazer com que a experiência de estar na escola não seja significativa para a criança, representando inicialmente apenas a perda da rotina cotidiana, dificultando a essa criança se localizar no novo espaço.

Durante o desenvolvimento humano, desde as primeiras relações com o primeiro cuidador (na maioria das vezes, a mãe), até aquelas estabelecidas em ambientes socialmente mais amplos, dentro e fora da família, a criança vai acumulando experiências sociais, afetivas e cognitivas que possibilitam estruturar sua conduta social de forma cada vez mais complexa. Por meio dessas experiências, cada aluno/a vai adquirindo a capacidade de identificar e reconhecer objetos sociais, de fazer inferências sobre os comportamentos e emoções das outras pessoas, e de atribuir significado às experiências sociais. (BELISÁRIO FILHO; CUNHA, 2010)

Diante disso, é essencial que os professores estejam atentos às necessidades dos alunos com TDAH e utilizem estratégias de ensino inovadoras e adaptadas para garantir o sucesso escolar desses estudantes. Uma dessas estratégias é a utilização do lúdico no ensino de História, que pode ser realizada de diferentes maneiras, como a utilização de recursos tecnológicos como o Google For Education e a gamificação, e a incorporação de literatura infanto-juvenil como Percy Jackson e os Olimpianos.

### **Desenvolvimento**

A utilização do lúdico no ensino de História pode ser realizada de diversas maneiras, sendo importante que os professores estejam atentos às necessidades e interesses dos alunos e utilizem recursos adaptados e inovadores. Algumas opções para a incorporação do lúdico no ensino de História para alunos com TDAH incluem:

1. Utilização do Google For Education: o Google For Education é um conjunto de ferramentas e aplicativos online que podem ser utilizados para o ensino e aprendizagem. Entre os recursos disponíveis, estão o Google Classroom, que permite a criação de aulas e atividades online, e o Google Maps, que pode ser utilizado para apresentar aos alunos os lugares históricos estudados em aula de maneira interativa.
2. Gamificação: a gamificação é a utilização de elementos de jogos, como recompensas, desafios e pontuação, em atividades não lúdicas com o objetivo de aumentar a motivação e participação dos alunos. No ensino de História, a gamificação pode ser realizada por meio de atividades como quiz de perguntas sobre os assuntos estudados, jogos de tabuleiro que envolvem conteúdo histórico e a criação de missões e desafios baseados em eventos históricos.

3. Literatura infanto-juvenil: a literatura infanto-juvenil, como Percy Jackson e os Olimpianos, pode ser utilizada como recurso para tornar o ensino de História mais atrativo e significativo para os alunos. Essas obras podem ser utilizadas como base para discussões e atividades sobre os assuntos estudados, auxiliando na compreensão e retenção do conteúdo.

### **Google For Education**

A utilização de tecnologias educacionais tem se tornado cada vez mais comum no ensino de história, pois permite aos professores aplicar metodologias lúdicas e interativas que podem tornar a aprendizagem mais atrativa e significativa para os estudantes. Dentre as diversas opções disponíveis, o Google For Education é uma plataforma que oferece uma ampla gama de ferramentas e recursos que podem ser utilizados para tornar o ensino de história mais lúdico e eficiente.

Uma das principais vantagens da utilização do Google For Education no ensino de história é a possibilidade de criar atividades e jogos educativos que estimulam a participação dos estudantes e aumentam a motivação pelo aprendizado. Por exemplo, é possível utilizar o Google Forms para criar quizzes sobre os assuntos abordados em sala de aula, ou mesmo utilizar o Google Maps para realizar passeios virtuais pelos locais históricos estudados.

Além disso, o Google For Education também oferece diversos recursos para a criação de materiais de apoio, como apresentações em slides ou vídeos explicativos, o que pode ser útil para complementar o ensino presencial ou mesmo para a realização de aulas a distância. Alguns estudos têm demonstrado que a utilização de tecnologias educacionais, como o Google For Education, pode promover uma melhor compreensão dos assuntos abordados e um aumento da participação dos estudantes (Khan, 2019).

Outra vantagem importante da utilização do Google For Education no ensino de história é a possibilidade de acesso a uma ampla variedade de recursos e materiais educativos, como mapas, fotografias, documentos históricos e vídeos, que podem ser utilizados para ilustrar e enriquecer os conteúdos abordados em sala de aula. Além disso, o Google For Education também possui integração com outras plataformas, como o Google Arts & Culture, que disponibiliza uma ampla

variedade de obras de arte e exposições virtuais que podem ser utilizadas como fonte de estudo e inspiração.

Em resumo, a utilização do Google For Education no ensino de história pode ser uma estratégia eficiente para tornar o aprendizado mais lúdico e interativo, promovendo uma melhor compreensão dos assuntos abordados e um aumento da motivação pelo aprendizado. É importante lembrar, no entanto, que a utilização de tecnologias educacionais deve ser realizada de forma equilibrada e integrada com o ensino presencial, de modo a garantir um aprendizado eficiente e significativo. Além disso, é fundamental que os professores estejam devidamente treinados e familiarizados com as ferramentas e recursos oferecidos pelo Google For Education, a fim de garantir um uso eficiente e adequado da plataforma em sala de aula.

### **Gamificação**

Outra estratégia lúdica que pode ser utilizada no ensino de história é a gamificação, ou seja, a utilização de elementos de jogos, como pontuação, recompensas e desafios, para tornar o aprendizado mais atrativo e estimulante. A gamificação pode ser aplicada de diversas formas, como por exemplo, através de quizzes e jogos educativos que envolvam os assuntos abordados em sala de aula.

De acordo com um estudo realizado por Huizinga (1938), a gamificação pode promover uma melhora na motivação pelo aprendizado e um aumento da participação dos estudantes, pois os elementos lúdicos estimulam o interesse e a curiosidade pelos assuntos abordados. Além disso, a gamificação também pode promover uma maior retenção, ou seja, um aumento na capacidade de retenção de informações, pois os estudantes tendem a se envolver mais ativamente com o processo de aprendizagem quando estão disputando pontos ou recompensas.

A gamificação também pode ser integrada com o Google For Education, através da utilização de ferramentas como o Google Classroom ou o Google Forms. Por exemplo, é possível criar quizzes ou jogos educativos utilizando o Google Forms e disponibilizá-los aos estudantes através do Google Classroom, o que permite a realização de atividades lúdicas e interativas de forma remota ou presencial.

É uma estratégia lúdica que pode ser utilizada no ensino de história para tornar o aprendizado mais atrativo e estimulante, promovendo uma melhora na motivação pelo aprendizado e um aumento da participação e retention dos estudantes. A gamificação pode ser integrada com o Google For Education através de ferramentas como o Google Classroom ou o Google Forms, permitindo a realização de atividades lúdicas e interativas de forma remota ou presencial.

Além de promover uma melhora na motivação pelo aprendizado e um aumento da participação e retention dos estudantes, a gamificação também pode ser utilizada como uma estratégia para desenvolver habilidades e competências importantes para o aprendizado de história, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a capacidade de selecionar e interpretar fontes históricas.

Por exemplo, é possível criar jogos educativos que envolvam a análise e interpretação de documentos históricos, a fim de desenvolver a habilidade de leitura crítica e a capacidade de identificar fontes confiáveis e relevantes para o estudo de determinado assunto. Outra possibilidade é criar jogos que envolvam a resolução de problemas e a tomada de decisões baseadas em informações históricas, a fim de desenvolver a habilidade de pensamento crítico e a capacidade de avaliar e interpretar diferentes perspectivas históricas.

A gamificação também pode ser utilizada como uma estratégia para promover o trabalho em equipe e o diálogo crítico entre os estudantes. Por exemplo, é possível criar jogos que envolvam a realização de pesquisas em equipe e a apresentação de trabalhos ou projetos que promovam o diálogo crítico e o debate de ideias. Dessa forma, a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para o aprendizado de história e para o desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva diante dos assuntos abordados.

Em resumo, a gamificação é uma estratégia lúdica que pode ser utilizada no ensino de história para promover uma melhora na motivação pelo aprendizado, um aumento da participação e retention

dos estudantes, e o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para o aprendizado de história. A gamificação pode ser integrada com o Google For Education através de ferramentas como o Google Classroom ou o Google Forms, permitindo a realização de atividades lúdicas e interativas de forma remota ou presencial.

### **Literatura Infanto-Juvenil: Percy Jackson e os Olimpianos**

Percy Jackson e os Olimpianos é uma série de livros escrita por Rick Riordan que segue as aventuras de um jovem chamado Percy Jackson, que descobre ser um semideus, filho de Poseidon, deus grego do mar. A série se passa em um mundo onde os deuses da mitologia grega ainda existem e interagem com os humanos.

Em relação à ludicidade, a série de Percy Jackson pode ser um exemplo de como a inclusão de elementos lúdicos, como jogos e brincadeiras, pode tornar o processo de aprendizado mais interessante e prazeroso. Na série, Percy e seus amigos enfrentam diversos desafios e enigmas, que são resolvidos através de jogos e brincadeiras, como o jogo de quebra-cabeça de Labirinto do Minotauro. Além disso, a série também inclui muitas referências à mitologia grega, o que pode ser um incentivo para os leitores aprenderem mais sobre essa temática de forma lúdica e divertida.

Para os estudantes com TDAH, a série de Percy Jackson pode ser uma opção interessante de leitura, pois ela inclui elementos lúdicos e desafios que podem ajudar a manter a atenção e a motivação dos leitores. Além disso, a série também traz mensagens positivas sobre a importância da amizade, da lealdade e do esforço para superar obstáculos, o que pode ser inspirador para os estudantes com TDAH.

Utilizar Percy Jackson e os Olimpianos e Os Hérois do Olimpo, ambas obras de Rick Riordan, como recurso pedagógico para o ensino de história através da ludicidade pode ser uma estratégia eficaz para promover o interesse e a motivação dos estudantes pelo aprendizado.

Segundo alguns estudos, a ludicidade pode ter um papel importante no processo de ensino e aprendizado, pois ela pode aumentar a atenção e a participação dos estudantes, além de promover o desenvolvimento de habilidades sociais e de resolução de problemas (Pellegrini, 1995; Guilherme & Nascimento, 2010). Além disso, a ludicidade pode ser uma forma eficaz de promover a aprendizagem de conteúdos históricos, pois ela permite que os estudantes experimentem de forma lúdica e divertida os eventos e personagens históricos (Kühn & Neumann, 2017).

Em relação às obras de Rick Riordan, Percy Jackson e os Olimpianos e Os Hérois do Olimpo apresentam diversos elementos lúdicos, como jogos e brincadeiras, que podem ser utilizados pelos professores como recurso pedagógico para o ensino de história. Além disso, as obras também incluem muitas referências à mitologia grega, o que pode ser um incentivo para os estudantes aprenderem mais sobre essa temática de forma lúdica e divertida.

Para utilizar essas obras como recurso pedagógico, os professores podem incluir atividades lúdicas relacionadas às histórias e personagens das obras, como jogos de adivinhação ou quebra-cabeças, além de promover discussões e debates sobre os temas abordados nas obras. É importante lembrar que, para que a ludicidade seja eficaz como recurso pedagógico, é necessário que ela esteja adequadamente planejada e integrada ao conteúdo que está sendo ensinado (Pellegrini, 1995).

## **Construindo Conhecimento Ativo e Inclusivo**

A implementação efetiva desses métodos inovadores em sala de aula, em consonância com as perspectivas sugeridas por Mizukami (2004), exige uma abordagem pedagógica que vá além do ensino tradicionalista, promovendo a construção ativa do conhecimento pelos alunos. No contexto do Google For Education, pode-se adotar uma abordagem construtivista, onde os alunos são incentivados a explorar ativamente os recursos online, participar da criação de conteúdo colaborativo no Google Classroom e contribuir para discussões virtuais sobre tópicos históricos relevantes. Essa dinâmica não apenas alinha-se com as ideias de Mizukami sobre aprendizagem ativa, mas também permite aos alunos construir significados individual e coletivamente.

Na integração da gamificação, é crucial incorporar estratégias que envolvam os alunos de forma participativa e desafiadora. Ao invés de simplesmente utilizar quizzes tradicionais, os educadores podem criar jogos educativos que estimulem a resolução de problemas, análise crítica de fontes históricas e colaboração entre os alunos. O enfoque é transformar a sala de aula em um ambiente onde o processo de aprendizagem se assemelhe a uma jornada, incentivando a autonomia, a criatividade e a resolução colaborativa de desafios propostos.

Já no uso da literatura infanto-juvenil, como exemplificado pela série "Percy Jackson e os Olimpianos," os educadores podem adotar estratégias que vão além da leitura convencional. Propor atividades como dramatizações, criação de narrativas alternativas ou debates sobre as relações entre a ficção e a realidade histórica pode proporcionar uma imersão mais profunda na temática abordada. Essa abordagem não apenas estimula a imaginação e a expressão criativa dos alunos, mas também os envolve em um processo reflexivo sobre como a literatura pode servir como um meio de compreensão e interpretação histórica.

Na incorporação da literatura infanto-juvenil, exemplificada pela série "Percy Jackson e os Olimpianos," é essencial destacar não apenas a riqueza narrativa e mitológica da obra, mas também o impacto social que Rick Riordan, autor da série, busca promover. Riordan é reconhecido por sua dedicação à representatividade e inclusão, especialmente no que diz respeito a neurodivergentes, como aqueles que enfrentam o TDAH. O protagonista, Percy Jackson, é apresentado como um herói semideus com dislexia e TDAH, características que o tornam singular e, ao mesmo tempo, representativo para muitos leitores que compartilham dessas experiências.

A abordagem de Riordan não apenas destaca a diversidade de habilidades e perspectivas, mas também desafia estereótipos ao apresentar um herói que encontra força em suas diferenças. Essa representação positiva é fundamental para a construção de um ambiente inclusivo e respeitoso em sala de aula, pois não apenas valida as experiências dos alunos com TDAH, mas também educa os demais sobre a importância da aceitação e empatia.

Ao incorporar Percy Jackson como recurso pedagógico, os educadores podem não apenas explorar os aspectos mitológicos, mas também iniciar discussões significativas sobre diversidade, respeito às diferenças e a importância de criar espaços educacionais acolhedores. A série serve não apenas como uma ferramenta para o ensino de História de maneira envolvente, mas também como um veículo poderoso para promover valores de inclusão e representatividade, criando um ambiente onde cada aluno se sinta valorizado e compreendido.

A aplicação dessas abordagens pedagógicas não se limita ao ambiente físico da sala de aula. A integração desses métodos pode ser potencializada através de atividades extraclasse, como visitas virtuais a museus históricos utilizando o Google Maps, competições de quiz online como extensão da gamificação, ou até mesmo a criação colaborativa de projetos históricos utilizando ferramentas online do Google For Education. Assim, propõe-se uma dinâmica que transcende os limites tradicionais, incorporando as ideias de Mizukami sobre a construção do conhecimento de maneira ativa, significativa e contextualizada. Essa abordagem holística visa não apenas atender às necessidades dos alunos com TDAH, mas também promover uma cultura de aprendizado inovadora e envolvente para todos os estudantes.

Ao explorarmos as perspectivas de Vygotsky (1988) acerca da linguagem, desenvolvimento e aprendizagem, emergem abordagens pedagógicas que se alinham intrinsecamente com os princípios do construtivismo e do sócio-interacionismo. A utilização do Google For Education, a gamificação e a inserção da literatura infanto-juvenil, notadamente através da série "Percy Jackson e os Olimpianos," são concebidas como ferramentas enriquecedoras que transcendem a mera transmissão de conteúdos históricos. Essas estratégias não apenas facilitam a assimilação do conhecimento, mas, de maneira mais profunda, promovem a colaboração ativa entre os alunos.

No contexto da teoria vygotskiana, destaca-se a importância das interações sociais e do diálogo como catalisadores essenciais para a construção coletiva do conhecimento. O Google For Education, ao propiciar ambientes virtuais colaborativos, proporciona uma plataforma dinâmica

para a cocriação de conteúdos, debates e discussões. A gamificação, ao introduzir desafios e atividades lúdicas, não apenas engaja os alunos, mas também fomenta a colaboração e a resolução conjunta de problemas, refletindo a noção vygotskiana da zona de desenvolvimento proximal.

No que tange à literatura infanto-juvenil, a escolha estratégica de obras como "Percy Jackson e os Olimpianos" não se limita a uma mera ferramenta de ensino, mas se torna um meio poderoso para estimular a imaginação, a criatividade e a reflexão crítica dos alunos sobre conexões entre ficção e realidade histórica. Vygotsky ressaltava a importância desse tipo de abordagem, uma vez que a narrativa literária oferece um espaço propício para a internalização de conceitos e a expressão individual.

Portanto, a proposta pedagógica apresentada, ancorada nas premissas de Vygotsky, visa não somente à disseminação de informações históricas, mas, sobretudo, à construção conjunta de saberes, estimulando os alunos a se tornarem agentes ativos e colaborativos em seu próprio processo de aprendizagem. Ao promover interações sociais significativas, diálogos enriquecedores e a exploração de recursos diversificados, a abordagem proposta busca, em última instância, criar um ambiente educacional que reflete os princípios fundamentais da teoria vygotskiana, contribuindo para uma formação mais rica, participativa e contextualizada.

## **Plano de Aula - Explorando a Diversidade na História através de Percy Jackson e os Olimpianos**

### **Objetivo Geral:**

Desenvolver uma compreensão mais ampla e inclusiva dos conceitos históricos, promovendo a valorização da diversidade, por meio da análise da série "Percy Jackson e os Olimpianos."

### **Objetivos Específicos:**

Explorar os elementos mitológicos presentes na série como ponto de partida para compreender aspectos históricos e culturais da Grécia Antiga.

Abordar a representatividade do protagonista Percy Jackson, destacando suas características de dislexia e TDAH, e promover discussões sobre inclusão e respeito às diferenças.

Integrar recursos tecnológicos, como o Google For Education, para a criação de atividades interativas que estimulem o interesse dos alunos no contexto histórico apresentado na série.

Utilizar a gamificação, inspirada nas aventuras de Percy Jackson, para criar desafios e jogos que reforcem os conceitos históricos de maneira lúdica.

Estimular a criatividade dos alunos por meio de projetos que explorem outras mitologias ou criem narrativas próprias, incentivando a expressão individual.

Metodologia:

**Aula Inaugural:** Apresentar a série "Percy Jackson e os Olimpianos" como ponto de partida para a compreensão da mitologia grega e seus reflexos na História.

**Uso do Google For Education:** Criação de um fórum online para discussões iniciais sobre mitologia grega.

**Exploração da Representatividade:** Análise do protagonista Percy Jackson e sua representatividade para pessoas com TDAH.

**Discussões em sala sobre inclusão e respeito às diferenças.**

**Atividade prática:** Criação de cartazes representando a diversidade de habilidades e características dos alunos.

**Gamificação Histórica:** Desenvolvimento de jogos temáticos inspirados nas aventuras de Percy Jackson para explorar eventos históricos.

Criação de um jogo de tabuleiro que aborda fatos históricos e mitológicos.

Incorporação do Google Forms para a criação de quizzes interativos.

Pesquisa e Expressão Criativa: Estímulo à pesquisa sobre outras mitologias ou criação de narrativas próprias.

Utilização do Google Classroom para compartilhamento de materiais e informações.

Apresentação de projetos finais, incentivando a expressão individual e a valorização da diversidade cultural.

### **Avaliação:**

Participação ativa nas discussões e atividades em sala de aula.

Desempenho nas atividades práticas, como a criação de cartazes e jogos.

Envolvimento e criatividade nos projetos finais.

Considerações Finais:

Este plano de aula busca integrar elementos da série "Percy Jackson e os Olimpianos" com as diretrizes da BNCC, proporcionando uma abordagem inclusiva e lúdica para o ensino de História.

Ao explorar a diversidade presente na mitologia e na representatividade do protagonista, espera-se criar um ambiente educacional enriquecedor e alinhado aos princípios de respeito e valorização das diferenças.

## **Considerações Finais**

A utilização do lúdico no ensino de História para alunos com Transtornos de Aprendizagem - TDAH é uma estratégia fundamental para garantir o sucesso escolar desses estudantes e promover a inclusão na sala de aula. Através da utilização de recursos tecnológicos como o Google For Education e a gamificação, bem como da incorporação de literatura infanto-juvenil, os professores podem aumentar a motivação e participação dos alunos e promover a compreensão e retenção do conteúdo de maneira mais significativa.

No entanto, é importante lembrar que cada aluno é único e possui suas próprias necessidades e particularidades. Portanto, é fundamental que os professores estejam atentos às necessidades de cada aluno e estejam dispostos a utilizar recursos inovadores e adaptados para garantir o sucesso escolar desses estudantes.

Além disso, a utilização do lúdico no ensino de História não deve ser vista como uma solução mágica ou uma forma de "compensar" as dificuldades de aprendizagem dos alunos com TDAH. É importante que os professores estejam preparados para trabalhar de forma integrada com os profissionais de saúde responsáveis pelo acompanhamento desses alunos e utilizar estratégias de ensino diversificadas e adaptadas às necessidades de cada aluno

A utilização do lúdico no ensino de História para alunos com TDAH pode ser uma estratégia eficaz na melhoria do processo de aprendizagem e na inclusão desses alunos na sala de aula. A utilização de recursos tecnológicos como o Google For Education e a gamificação, bem como a incorporação de literatura infanto-juvenil, podem auxiliar no aumento da motivação e participação dos alunos e na melhoria da compreensão e retenção do conteúdo. É importante que os professores estejam atentos às necessidades e particularidades de cada aluno e estejam dispostos a utilizar recursos inovadores e adaptados para garantir o sucesso escolar desses estudantes.

Por fim, Ao refletir sobre a inclusão de alunos/as com transtornos de aprendizagem não se pode garantir que a turma "comum" seja o ambiente de aprendizagem melhor para todos e em todas as circunstâncias, sobretudo para os que apresentam comprometimentos de atenção, memória, poder decisório, entre outros. O que estamos querendo enfatizar é que, dada a diversidade do comportamento do estudante e das realidades escolares, não temos ainda conhecimentos e experiências de escolas que sejam completamente inclusivas e que permitam afirmar que as

classes comuns da maioria das escolas brasileiras – com número grande de alunos, professores sem formação adequada, gestores mais preocupados com a administração do que com o pedagógico – ainda são a melhor opção para aprendizagem e desenvolvimento de todos/as os/as alunos/as.

## **Referências Bibliográficas:**

BARKLEY, R. A. (2006). Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade: Um Guia para Pais, Professores e Profissionais de Saúde. Artmed.

BELISÁRIO FILHO, J. F. ; CUNHA, P. (2010). A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar: Transtornos Globais do Desenvolvimento. Brasília: Ministério da Educação; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará; Secretaria de Educação Especial, v. 9.

BRASIL (1994). Política Nacional de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP.

GUILHERME, M. R., & NASCIMENTO, E. M. (2010). Ludicidade e aprendizagem: perspectivas teóricas e empíricas. *Psicologia Escolar e Educacional*, 14(2), 191-199.

HUIZINGA, J. (1938). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Boston

MIZUKAMI, M. G. N. *Ensino: as abordagens do processo*. São Paulo: EPU, 1986.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.