

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS – CECEN
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**



**O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM
GEOGRAFIA: potencialidade do jogo como recurso didático**

VIVIAN CRISTHINA ESTRELA NOU

**São Luís
2023**

VIVIAN CRISTHINA ESTRELA NOU

**O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM
GEOGRAFIA: potencialidade do jogo como recurso didático**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Estadual do Maranhão como requisito parcial para a obtenção do grau para a obtenção do grau de Licenciada em Geografia.

Orientador (a) Prof.^a. Dra. Iris Maria Ribeiro Rocha

**São Luís
2023**

Nou, Vivian Cristhina Estrela.

O uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem em Geografia: potencialidade do jogo como recurso didático / Vivian Cristhina Estrela Nou. – São Luís, 2022.

61 f

Monografia (Graduação) - Curso de Geografia Licenciatura, Universidade Estadual do Maranhão, 2022.

Orientadora: Profa. Dra. Íris Maria Ribeiro Porto.

Elaborado por Giselle Frazão Tavares - CRB 13/665

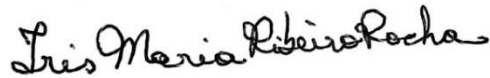
VIVIAN CRISTHINA ESTRELA NOU

**O USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM
GEOGRAFIA: potencialidade do jogo como recurso didático**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Estadual do Maranhão como requisito parcial para a obtenção do grau para a obtenção do grau de Licenciada em Geografia.

Aprovada em 16/01/2023.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a. Dra. Iris Maria Ribeiro Rocha
Dra. Em Ciências Sociais- UFPA
Universidade Estadual do Maranhão
Orientadora



Prof. Dr. Eduardo Celestino Cordeiro
Universidade Estadual do Maranhão



Prof.^a. Me. Irecer Portela Figueirêdo Santos
Universidade Federal do Maranhão



Dedico este trabalho à minha mãe, mulher guerreira que me ensinou a sorrir e ter fé mesmo nos momentos difíceis. Sua luta e garra me inspiram. Te amo incondicionalmente.



“Deus brinca. Deus cria, brincando. E o homem deve brincar para levar uma vida humana, como também é no brincar que encontra a razão mais profunda do mistério da realidade, que é por que é “brincada” por Deus”.

São Tomás de Aquino

AGRADECIMENTOS

A Deus, por guiar meus passos e conduzir-me sempre pelos melhores caminhos. Ainda que em meio a tantas lágrimas e dificuldades nunca deixou de ouvir as minhas orações. À Ti sou grata Pai, por sempre me lembrar que a Tua fidelidade e Teu amor não tem fim. Toda honra e glória ao Seu Santo Nome.

À minha mãe Ivia Regis de Sousa Estrela, mesmo diante de tantas dificuldades, sempre me incentivou a estudar, ir atrás dos meus sonhos, sempre me ensinando a ser forte e capaz, me apoiando e sendo minha base para que hoje eu possa lhe dar orgulho ao me formar. A sua luta, garra e dedicação em nossa educação foi a maior inspiração e motivação para que a possibilidade de desistir não fosse uma opção. É tudo por você e para você. Sem você nada disso seria possível.

À minha avó Inez de Sousa Estrela e ao meu avô Eduardo de Oliveira Estrela, por sempre me acolherem, e ainda que a sua maneira, me ensinaram o que é o amor, cuidado e o mais importante, o que é ser família. Vocês são luz para os meus dias.

Aos meus irmãos Igor Vinícius Estrela Nôu e Douglas Eduardo Estrela Nôu, os quais suportaram todo o meu estresse, me ajudando e me ensinando ao longo de todo esses anos. Obrigada por fazer sentir que eu posso sempre ir além.

À minha tia Isiane de Sousa Estrela e amiga Indira Camilly Costa da Silva, pela amizade, carinho e por sempre terem palavras de apoio e incentivo que acalmam meu coração.

As minhas amigas Géssica, Kaliny, Vália, Joyce, Aline e Karol, por toda força e por proporcionarem indescritíveis momentos felizes. Vocês são respostas de muitas orações e com certeza, tornam o fardo muito mais leve.

As minhas amigas de curso, Rossane Maciel Pereira e Tarcília Serra Costa, pela parceria e amizade ao longo de todos esses anos.

À minha orientadora, Iris Maria Ribeiro Rocha, por aceitar me orientar, pela disponibilidade e principalmente, por toda paciência para que eu pudesse concluir mais esta etapa. Agradeço também aos professores participantes da minha banca de defesa pela disponibilidade de avaliar meu trabalho. Vocês fazem parte de um sonho.

Por fim, agradecer a todos os professores que contribuíram no decorrer desses anos de formação, não só profissional, mas também pessoal. Cada conhecimento repassado serviu de caminho para que eu pudesse chegar até aqui.

RESUMO

O jogo, material lúdico, se mostra como um recurso didático que pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, visto que é um instrumento que possibilita, aos professores e estudantes, maior interação entre si e com o conteúdo, permitindo que o objetivo proposto pelo professor seja alcançado e que haja avanço no desenvolvimento de novos conhecimentos. Nessa perspectiva, o professor deve escolher ou elaborar um material que atinja suas necessidades, de modo a contribuir com suas práticas pedagógicas, pois além de um planejamento adequado, o professor deve avaliar se houve uma aprendizagem significativa e um avanço no conhecimento do estudante sobre o conteúdo abordado pelo jogo e não deve apenas empregar o jogo pelo jogo. Baseado nisso esse trabalho tem o objetivo analisar o potencial do jogo como recurso didático para o ensino e aprendizagem de Geografia no sétimo ano do Ensino Fundamental. Para tanto, inicialmente, apresentar-se-á os caminhos metodológicos percorridos, bem como o instrumento de coleta dos dados da pesquisa, para então, em um segundo momento, trazer a discussão, com base nos aportes teóricos, sobre o uso dos jogos no ensino e, mais especificamente, no ensino de Geografia. A metodologia utilizada foi composta por pesquisa bibliográfica e de campo, com base em dados e em obras relacionadas à temática, impressos ou online, artigos científicos e teses, com caráter exploratório com ênfase em elementos bibliográficos. Conclui-se que os jogos e atividades lúdicas auxiliam de forma positiva no avanço do conhecimento em aula de aula. No desenvolvimento educativo é importante aproveitar de todo campo cognitivo do estudante para que seja o norte do processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino; Geografia; Jogos; Lúdico; Aprendizagem.

ABSTRACT

The game, recreational material, is shown as a didactic resource that can contribute to the teaching-learning process, since it is an instrument that allows teachers and students to interact more with each other and with the content, allowing the proposed objective to be achieved. by the teacher is achieved and that there is progress in the development of new knowledge. In this perspective, the teacher must choose or prepare a material that meets their needs, in order to contribute to their pedagogical practices, because in addition to adequate planning, the teacher must assess whether there has been significant learning and progress in the student's knowledge about the subject. content covered by the game and should not just employ the game for the game's sake. Based on this, this work aims to discuss the types of games used by Geography teachers in the teaching-learning process. research, and then, in a second moment, bring the discussion, based on the theoretical contributions, about the use of games in teaching and, more specifically, in the teaching of Geography. The methodology used consisted of bibliographic and field research, based on data and works related to the theme, printed or online, scientific articles and theses, with an exploratory character with emphasis on bibliographic elements.. It is concluded that the ludic activity and the game intervene in a positive way in the learning in the classroom. In the educational process, the essential thing is to take advantage of everything that the student has of knowledge in his cognitive field and use it as a guide for the development of learning.

Keywords: Teaching. Geography. Games. Ludic. Apprenticeship.

LISTA DE FIGURAS/IMAGENS

Figura 1 – Fachada da escola.....	32
Figura 2 – Jogo “QuebraMinó: Reconhecendo os Estados e Regiões do Brasil”....	44
Figura 3 – Jogo “GeoDominó: Mapas, siglas e bandeiras dos Estados do Brasil”..	45
Figura 4 – Jogo “Trilha Geográfica: Conhecendo as Eras Geológicas”.....	46

LISTA DE QUADROS/GRÁFICOS

Quadro 1 – Aspectos dos Jogos (PCNs).....	41
Quadro 2 – Métodos de avaliação utilizados por professores.....	47
Quadro 3 – Os estudantes despertaram interesse pela Geografia.....	48
Quadro 4 – O uso da ludicidade em sala de aula.....	48
Quadro 5 – Como as atividades lúdicas ajudam no ensino de Geografia.....	49
Quadro 6 – Dificuldades encontradas no desenvolvimento do lúdico em sala de aula.....	50
Quadro 7 – A abordagem do uso do lúdico na formação acadêmica.....	51
Quadro 8 – Como a ludicidade favorece no aprendizado do estudante.....	52
Gráfico 1 – Atividades lúdicas mais desenvolvidas em sala de aula.....	51

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Geografia Escolar	14
1.2 O Lúdico e os Jogos em Sala De Aula	18
2 METODOLOGIA	31
3 SOBRE ENSINAR GEOGRAFIA NO CONTEXTO HISTÓRICO	34
4 A LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR	37
4.1 Jogos, Brinquedos e Brincadeiras	39
5 O OLHAR DO PROFESSOR E DO ESTUDANTE PARA O JOGO NO ENSINO DE GEOGRAFIA	43
6 CONCLUSÃO	54
REFERÊNCIAS	55
APÊNDICE 1	59
APÊNDICE 2	60
APÊNDICE 3	61

1. INTRODUÇÃO

O jogo, material lúdico, se mostra como um recurso didático que pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, visto que é um instrumento que possibilita, aos professores e estudantes maior interação entre si e com o conteúdo. Ao mesmo tempo permitindo que o objetivo proposto pelo professor seja alcançado e que haja avanço no desenvolvimento de novos conhecimentos.

Dessa maneira, o jogo pode ser empregado por professores de diferentes disciplinas escolares, para auxiliá-los a atingir seus objetivos em sala de aula, objetivos que precisam estar bem definidos, para que os estudantes possam progredir no conhecimento.

Nessa perspectiva, o professor deve escolher ou elaborar um material que atinja suas necessidades, de modo a contribuir com suas práticas pedagógicas. Assim, é importante que reflita sobre suas práticas e sobre os materiais empregados em suas aulas, para, dessa maneira, avaliar se o jogo utilizado propicia aos estudantes o desenvolvimento do conhecimento na disciplina em questão e se o material contribui para a mobilização de conceitos e desenvolvimento de um raciocínio.

Diante disso, o professor, além de um planejamento adequado, deve avaliar se houve uma aprendizagem significativa e um avanço no conhecimento do estudante sobre o conteúdo abordado pelo jogo e não deve apenas empregar o jogo pelo jogo. Com isso, o docente poderá desenvolver critérios de avaliação e seleção de materiais a serem utilizados, de acordo com os seus objetivos.

Dessa maneira, este trabalho tem o objetivo de analisar o potencial do jogo como recurso didático para o ensino e aprendizagem de Geografia no sétimo ano do Ensino Fundamental.

E como objetivos específicos temos: identificar o perfil do ensino de Geografia no contexto histórico, discutir a ludicidade como campo de possibilidades no contexto educacional e reconhecer o olhar do professor e do estudante para o jogo, no ensino e aprendizagem de Geografia.

Desta forma, inicialmente, compreender quais jogos são utilizados pelos professores de Geografia no processo de ensino e aprendizagem, logo, abordar as

metodologias desenvolvidas, o instrumento de coleta de dados da pesquisa dados da pesquisa, para que, em um segundo momento, trazer a discussão, baseada nos aportes teóricos, sobre o uso dos jogos no ensino e, mais especificamente, no ensino de Geografia.

Por fim, apresentar-se os resultados obtidos e a análise sobre os tipos de jogos empregados em sala de aula, pelos participantes da pesquisa. O trabalho está organizado em seis seções: a primeira faz uma introdução apresentando o cenário da pesquisa com objetivos, pressupostos, primeiras discussões e organização do trabalho. A segunda descreve a metodologia como caminho percorrido para a construção do trabalho. A terceira traz uma discussão sobre ensinar Geografia no contexto histórico. A seção subsequente apresenta a ludicidade no contexto educacional focando na utilização de jogos no ensino e aprendizagem de Geografia. A quinta seção traz o olhar do professor e do estudante para a utilização de jogos no processo educacional. Na sexta seção apresenta a conclusão com as observações dos aspectos pontuais para a elaboração do trabalho.

1.1. Geografia Escolar

A Geografia escolar, praticada nas escolas do ensino básico firmou-se como disciplina curricular em período anterior a institucionalização da Geografia acadêmica no Brasil. Para Santiago (2017, p. 16), a Geografia escolar “[...] se firma como disciplina no currículo escolar no final do século XIX, apesar de ser lecionada desde a década de 1830, o que coincide com a fundação do Imperial Colégio Pedro II na cidade do Rio de Janeiro – Brasil”

É uma Geografia anterior a Geografia acadêmica no território brasileiro, com especificidades e diferenças quando comparada a acadêmica. Mas segundo Albuquerque (2011), reconhecê-las como campos de saberes distintos também implica em reconhecer que elas se complementam, estabelecem trocas, se correspondem.

Dentre as diferenças, conforme discutido por Callai (2010), é importante destacar que os conhecimentos produzidos na universidade nos cursos de Geografia e os conteúdos escolares não são sinônimos. Para a autora a academia e a Geografia escolar guardam diferenças em relação aos conhecimentos trabalhados, mesmo ambas tendo o espaço geográfico como seu objeto de estudo. Entende-se assim que

não se trata de mera transposição do que foi aprendido na Universidade nas salas de aulas do ensino básico. Ambas têm por função estudar, analisar e buscar explicações acerca do espaço produzido historicamente pelos grupos sociais, mas a autora deixa claro que a ciência geográfica e a Geografia escolar têm a mesma origem:

[...] a Geografia, ciência que tem referenciais próprios, que expressam os limites de sua investigação, tem no seu contraponto, mas também na sua referência, a Geografia escolar, que é fundada na mesma origem e com os mesmos parâmetros para investigação, mas demarcando a sua especificidade como disciplina tratando de conteúdos escolarizados, no contexto do currículo escolar (CALLAI, 2010, p. 17).

É importante pontuar que os conteúdos escolares são organizados a partir de propósitos intimamente correlacionados ao entendimento do papel da escola num dado tempo-espaço e da formação do sujeito que se almeja atingir.

Desse modo, Cavalcanti (2012, p. 92), destaca que são organizados a partir do “[...] conhecimento construído pelos professores a respeito dessa matéria e constitui fundamento básico para a formulação de seu trabalho docente”.

Para a autora, no processo de construção desse conhecimento o docente tem como referência tanto os conhecimentos geográficos acadêmicos e a didática da Geografia quanto da Geografia escolar já constituída. Assim, além do conhecimento científico aprendido na academia, os conteúdos são organizados a partir dos seguintes aspectos: pedagógicos, didáticos, condição social dos estudantes, objetivos delimitados, dentre outros (CAVALCANTI, 2002).

Assim, pensar sobre a realidade escolar, é reconhecer que a mesma está inserida em um contexto organizacional e político-pedagógico no qual os professores, estudantes e comunidade escolar têm sido submetidos ao longo das décadas. Estando assim sujeita a uma série de problemas diversos, dentre os quais aqueles relacionados ao processo de aprendizagem.

Acerca da aprendizagem Saviani (2012, p. 25), diz que a mesma não pode ser mais entendida como “[...] algo natural que funciona independentemente do ensino e da pedagogia”. Observa-se o desenvolvimento do professor em sala de aula, no processo de ensino e aprendizagem, sua postura enquanto mediador do conhecimento, pois “[...] o trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, [...] realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o estudante e as matérias de estudo” (LIBÂNEO, 1994, p. 88).

Na Geografia escolar, o professor frente a postura mediadora contribui significativamente para esse compromisso da escola de formar cidadãos. Ao

abandonar a postura de detentor do saber para adotar o papel de responsável, o mesmo permite ao estudante que “[...] se perceba como participante do que estuda” (CALLAI, 1999, p. 56). Defende-se a perspectiva de uma mediação na qual o/a estudante assume sob a orientação do docente uma postura de protagonista de sua aprendizagem, pois conforme Demo (2015, p. 42), embora o estudante necessite de “[...] apoios em inúmeros sentidos (cognitivo, intelectual, emocional, pessoal, etc.)”.

É uma mediação com o compromisso de deixar para trás a perspectiva tradicional de ensino e aprendizagem nas aulas de Geografia. Conforme apontado por Morreto (2005),

[...] o professor deve romper com a “[...] visão epistemológica tradicional [...]” de ensino pautado em sequências didáticas com “[...] descrições do mundo, por isso em aula descreve os objetos, independentemente do contexto do observador [...]”. E da mesma forma o estudante também deve ser visto sob outra perspectiva pedagógica, não sendo mais aquele que somente “[...] aprende a descrever o que aprendeu, reproduzindo o mundo físico e social, do modo como o professor fez (MORRETO, 2005, p. 34).

Dentre os vários aspectos envolvidos no papel de mediação dos processos de ensino e aprendizagem, chama-se atenção para a criação de um ambiente que provoque e instigue o estudante a questionar e buscar respostas, que se distancie do formato de aulas que ainda se faz presente em muitas escolas, com “[...] pouco espaço para o espanto, para a surpresa” (KAERCHER, 2007, p. 30).

Na Geografia escolar, o professor frente a postura mediadora contribui significativamente para esse compromisso da escola pública de formar cidadãos. Ela também é vista por diversos fatores como uma disciplina desinteressante, pois a forma como os conteúdos são repassados, por meio de aulas expositivas onde o estudante é apenas passivo e não participa de forma ativa na aula, acaba tornando a aprendizagem mecânica, o que dificulta a interpretação e identificação dos estudantes com o conteúdo que é repassado, o que por fim resulta no desinteresse dos estudantes.

Ainda assim, encontra-se essa prática tradicional e monótona nas salas de aula, tornando a disciplina vista como de pouca importância e que para passar é necessário apenas memorizar, e não aprender. O que acaba distanciando a Geografia da realidade, que é o seu principal papel, ficando apenas com alguns o verdadeiro significado e importância da Geografia.

Nesse sentido, Castrogiovanni (2017) ressalta sobre o perfil da Geografia o seguinte aspecto:

Muitos ainda acreditam que a Geografia é uma disciplina desinteressante e desinteressada, elemento de uma cultura que necessita da memória para reter nome de rios, regiões, países, altitudes, etc. Nesta primeira década do século XVI, a Geografia, mais do que nunca, coloca seres humanos no centro das preocupações, por isso pode ser considerada também como uma reflexão sobre a ação humana em todas as suas dimensões [...]. Na realidade, ela é um instrumento de poder para aqueles que detêm os seus conhecimentos (CASTROGIOVANNI, 2017, p. 42).

Nessa situação, faz-se necessário que haja uma melhora na qualidade de ensino em todo sistema educacional, pois são muitos motivos que ocasionam dificuldades e adversidades na educação. Desta forma, o uso de atividades lúdicas em salas de aula, auxilia de forma positiva no conhecimento e avanço do estudante, e conseqüentemente na melhoria do ensino.

O professor que está interessado em incentivar mudanças, encontrará no lúdico um mecanismo importante para desenvolver no ensino de Geografia contextualizado com a realidade. Podendo vir a ocasionar na diminuição dos índices de evasão e fracasso escolar, os quais os continuam crescentes nas escolas. É importante que o professor busque metodologias que gerem a melhoria do ensino e aprendizagem, rompendo então, as barreiras do modelo monótono e tradicional, o qual segue apenas as aulas expositivas e utiliza somente os livros didáticos como material de apoio.

Pinheiro, Santos e Filho (2013) afirmam que,

Nessas condições é possível perceber a relevância da utilização dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, de tal sorte que a relação entre o ensino e a aprendizagem venha a se tornar mais atrativa e, do mesmo modo, favoreça o maior aproveitamento das aulas de Geografia, visto que em algumas pesquisas já realizadas, essa disciplina é descrita por grande parcela dos discentes como uma “chata” ou “enfadonha” (PINHEIRO, SANTOS E FILHO, 2013, p. 05)

Desta forma, a aplicação da ludicidade em sala de aula, busca desenvolver e auxiliar na maneira como os conteúdos de Geografia são repassados. Observamos a forma como a alfabetização cartográfica evoluiu quando ensinada com o auxílio das atividades lúdicas, pois, fez o seu ensino mais dinâmico e eficaz, gerando maior incentivo e compreensão para que os estudantes busquem mais o conhecimento.

Bastos (2012) afirma que há necessidade de uma Geografia mais dinâmica:

O ensino de Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso, para que os conteúdos sejam assimilados. É necessário oferecer uma aula além do livro didático, mais conectada com o cotidiano; buscar uma renovação dessa prática de ensino pensando em métodos que prendam mais a atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino e aprendizagem, com vontade de aprender (BASTOS, 2012, p. 24)

Para Santos (2019) É através do lúdico que integra o indivíduo e faz com que se expresse no meio em que vive, e por meio das atividades lúdicas amplia seu conhecimento em múltiplas áreas, entende valores, aprimora habilidades cognitivas, comportamentais e motoras, tornando-se um ser mais responsável, sociável e crítico.

Observa-se a importância de inserir as atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem, pois ainda são recursos pouco utilizados para democratizar e dinamizar o processo de ensino e aprendizagem em sala de aula. Sendo assim, para os estudantes, a sua utilização possibilita melhor observação, entendimento e leitura de mundo. Mecanismo simples aliado a um objetivo bem definido, torna-se bastante eficaz no desenvolvimento do conhecimento.

1.2. O Lúdico e os Jogos em Sala de Aula

Na aula de Geografia, a utilização do lúdico como instrumento de compreensão para os estudantes, possibilita uma melhor interação dos mesmos com os conteúdos programados, além da sua participação de forma acentuada sem que haja desconforto ou “pressão” ao serem avaliados. Essa metodologia de apreciar o lúdico em sala de aula proporciona um interesse maior entre os estudantes, construindo um meio de integrar várias descobertas e habilidades, levando-os a compreender e relacionar o conteúdo de Geografia com o espaço em que vivem. Conforme Dohone, o ludo educação consegue relacionar as atividades educacionais em tarefas mais agradáveis e dinâmicas garantindo uma melhor compreensão do conhecimento do estudante, para alcançar o objetivo que deseja transmitir”. (DOHONE, 2013, APUD FIRMINO, 2010, p. 57).

A metodologia das atividades lúdicas deve estar relacionada no aperfeiçoamento sensorial do estudante, ou seja, no fazer, no ser e pensar, com objetivo de uma maior participação e compreensão dos conteúdos a serem desenvolvidos. Tendo em vista, a inovação do lúdico dentro do ensino de Geografia, os jogos geográficos necessitam de aspectos mais dinâmicos, que possibilitem a compreensão do estudante e o faça relacionar com o conteúdo, tornando o jogo um instrumento pedagógico eficiente que poderá ser usado no decorrer das aulas de Geografia.

Conforme Bastos (2013), o ensino não consiste somente entre o professor e os livros didáticos, é necessário buscar novas técnicas para aprimorar o ensino de

Geografia capazes de assimilar os conteúdos de forma mais prazerosa para os estudantes.

Percebemos que o ensino da Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso, para que os conteúdos sejam assimilados. É necessário oferecer uma aula além do livro didático, mais conectada com o cotidiano; buscar uma renovação dessa prática de ensino pensando em métodos que prendam mais a atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino e aprendizagem, com vontade de aprender (BASTOS, 2013, p. 24).

Com essa renovação do ensino de Geografia que insere o lúdico e os jogos dentro da sala de aula, podem colaborar para um ambiente de ensino mais divertido e prazeroso para o estudante, os quais são capazes de causar interesse no manuseio das atividades, possibilitando uma visão mais aprofundada do conteúdo atribuído dentro da sala de aula, assimilando novas perspectivas da Geografia e com o espaço em que vivem em diferentes contextos.

O professor, ao compartilhar suas experiências diárias na tentativa de assimilar o conteúdo programático com a atenção dos estudantes, poderá usar nesse momento, diversas atividades lúdicas que contribuirão para o aproveitamento do ensino e da aprendizagem dentro da sala de aula. De fato, o avanço das ferramentas tecnológicas trouxe um acesso mais rápido sobre as informações acerca do mundo, podendo ser compartilhadas a qualquer momento e lugar, porém, apenas ter acesso não garante que o estudante tenha interesse pela pesquisa e conhecimento, por isso o professor deve desenvolver técnicas que despertem tal curiosidade e colabore para o desenvolvimento de novas habilidades dos estudantes, incentivando-os à reflexão e explorando o senso crítico para as questões que lhe forem apresentadas.

O lúdico mostra-se como uma metodologia bastante convincente para a inovação das técnicas usadas no ensino de Geografia, pois possuem conceitos voltados ao desenvolvimento mental e social dos estudantes, tais como: colaboração, socialização, concentração, noções de espaço e tempo, raciocínio lógico, organização e várias outras habilidades que podem ser orquestradas durante a utilização das atividades lúdicas.

Segundo Firmino Santos, durante muito tempo as brincadeiras e jogos eram tratadas como algum irrelevante no aproveitamento do ensino, somente a partir de 1950, que elas foram ocupando espaço dentro das teorias do desenvolvimento infantil, fazendo com que os brinquedos e os jogos fossem utilizados como ferramentas de valorização para a aprendizagem infantil. (SANTOS, 2000, apud FIRMINO, 2010, p. 41).

Na antiguidade, o jogo não era considerado importante para o desenvolvimento do ensino escolar, pois tratava-se de atividade voltada para apostas com objeto de alcançar apenas dinheiro, tornando – o assim, objeto sem valor para o conhecimento e sem nenhuma característica educacional. Segundo Brougère (1998) um fato histórico foi capaz de mudar essa concepção fútil dos jogos, a chegada da revolução do pensamento romântico onde o homem pode refletir em uma nova ideia da criança e da natureza, este pensamento contribuiu para a interação do jogo à educação, resultando em uma atividade séria de uso colaborativo para a educação. Afirma ainda, que os jogos são ferramentas que ajudam o estudante a aperfeiçoar suas habilidades mentais, contribuindo para obter um ensino mais prazeroso e dinâmico, facilitando-o na compreensão nos estudos (BROUGÈRE, 1998, p. 53).

É comum que os professores busquem métodos inovadores para dinamizar e aperfeiçoar o ensino geográfico dentro da sala de aula, visando sempre o compartilhamento do conhecimento, de maneira que possa facilitar para o estudante a compreensão dos conteúdos de Geografia e assim gerar um desenvolvimento acentuado nas aulas.

Com as constantes mudanças na Geografia, é essencial que se busque instrumentos capazes de facilitar a compreensão do estudante ao conteúdo. Podemos destacar a linguagem cartográfica como um desses instrumentos importantes para o ensino geográfico. A Cartografia possui várias características importantes, entre elas, o ensino crítico do espaço. Mas, nem sempre foi visto dessa forma, na década de 1970 esse método passou a ser questionado, pois confrontava com o movimento da Geografia Crítica e fazia referência a Geografia Tradicional da época (CASTELLAR e VILHENA, 2010, p. 45).

A linguagem cartográfica tornou-se valorizada somente no final de 1980, através de diversos estudos e pesquisas que confirmaram a necessidade da Cartografia estar inserida no ensino de Geografia. Visando uma interpretação mais crítica dos estudantes, os mapas e conteúdo da linguagem cartográfica são propostos em formato literário para que possam ser lidos, analisados e também problematizados por eles.

Para que o estudante entenda o conceito da leitura cartográfica é necessário o auxílio do professor, sendo esta figura singular para a transmissão do conhecimento durante seu processo de aprendizagem. Embora, o estudo da Cartografia possa parecer desinteressante para a maioria dos estudantes, também possui certa

dificuldade na interpretação de sua linguagem. Vale ressaltar que, estes comportamentos podem ter relação com a ausência das noções básicas que não foram bem aproveitadas no ensino básico do estudante. E mesmo com o fácil acesso à tecnologia moderna no nosso cotidiano, não podemos imaginar uma aula de Geografia sem o uso de mapas, globos terrestres, livros de Geografia, fotografias de lugares com seus diversos tipos de relevos e vegetações, entre outros materiais bastante utilizados pelo professor em sala de aula, que proporcionam uma relação de identificação aos temas geográficos e melhoraram o aprendizado do estudante. (BROUGÈRE, 1998, p. 53).

Estudar a Geografia como disciplina escolar, tornou-se uma necessidade essencial para adquirir conhecimento e compreender como o mundo funciona, além de reforçar o aprendizado dentro e fora da sala de aula. O caminho para conseguir tal conhecimento, consiste em adquirir noções básicas da Cartografia e praticar a sua linguagem, interpretando-a conforme as representações dos mapas e informações existentes dentro do texto. Somente desta forma o estudante poderá representar conteúdos estudados durante as aulas por meio da linguagem cartográfica sem grandes dificuldades.

A partir dos conhecimentos adquiridos com a Cartografia é possível que os estudantes possam explorar novos métodos, capazes de transformar os materiais utilizados em sala de aula, como os mapas, em jogos geográficos, proporcionando assim, uma condição lúdica para a compreensão dos conteúdos solicitados.

Segundo Castellar e Vilhena (2010, p. 44) os jogos podem causar relações sociais a partir da observação da realidade com a interação que o momento do jogo estimula. Afirmam também que os jogos podem aperfeiçoar habilidades que estão ligadas a concepção lógica das coisas. A escolha dessa atividade lúdica demanda um pouco mais de exigência nos fatores de organização exigindo do professor um planejamento prévio dos objetivos a serem atingidos e da utilização de cada material escolhido para a atividade. (CASTELLAR e VILHENA, 2010, p. 44).

Para o desenvolvimento das habilidades sociais dos estudantes, se faz necessário que eles tenham a atitude e cooperação na atividade proposta pelo professor, desta forma contribuirão para o progresso do bom aprendizado. As atividades lúdicas, assim como os jogos, podem ser exploradas pelos professores como métodos inovares e dinâmicos em sala de aula, despertando o interesse dos estudantes e atribuindo uma maneira mais divertida de estimular a capacidade

cognitiva, proporcionando ao estudante melhor compreensão do conteúdo. Conforme Macedo (2000 apud CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 47) é de essencial importância o objetivo da atividade escolar para a construção de habilidades racionais lógicas:

Em qualquer atividade escolar seja ela jogos ou outras, deve haver uma sequência lógica: objetivos, público – alvo, materiais, adaptações, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade a conteúdos, avaliação da proposta e continuidade. Colocando em prática esses fatores o professor possibilitará ao estudante a associação de habilidades para a construção do raciocínio lógico (MACEDO, 2000 apud CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 47)

Quando os jogos são escolhidos como método de aprendizagem e aperfeiçoamento dos conhecimentos em sala, é preciso que se tenha um planejamento, assim como a definição de quais objetivos o jogo pretende alcançar, após essa avaliação o professor deverá estar atento às necessidades dos participantes e com suporte necessário para garantir que eventuais situações no decorrer da prática dos jogos não desviem do objetivo pretendido. Definindo todas as finalidades e os aspectos que envolvem o jogo, juntamente com as regras a serem respeitadas, poderá iniciar-se o jogo com a total segurança que o resultado será positivo para o aprendizado.

Sabendo da importância do auxílio do professor para exercer as atividades lúdicas de forma adequada junto aos estudantes, se faz necessário que este tenha afinidade com as técnicas que serão utilizadas, ou seja, o professor deverá compreender todas características que envolvem o jogo. Poderá, se possível, colaborar com algumas informações sobre o conteúdo que está sendo desenvolvido dentro da atividade, ressaltando sempre que o compartilhamento faz parte do desenvolvimento da aprendizagem que interage com o objeto pedagógico que foi definido.

O professor possui forte influência diante dos estudantes, capaz de inibi-los na participação do jogo de forma mais criativa, desta forma minimizar este tipo de interferência se faz necessário para garantir que os estudantes se entreguem ao jogo com maior entusiasmo e criatividade. Proporcionando um envolvimento e interesse pelo conteúdo capaz de despertar sua intuição para a resolução de problemas que possam surgir no decorrer da atividade. Afirmam Ronca e Escobar (1984), que os jogos são condutores essenciais para o aperfeiçoamento do pensamento intuitivo.

[...] ninguém chega a intuições a partir do nada. Elas dependem do grau de familiaridade do indivíduo com o campo de conhecimento implicado e com o domínio da estrutura deste campo. Quanto maior o conhecimento do indivíduo num determinado assunto mais possibilidade ele terá de chegar a intuições. A intuição é uma habilidade que precisa ser cultivada para que,

inclusive, a sua eficiência seja aumentada (RONCA E ESCOBAR, 1984, p. 65-67)

Os jogos colaboram, de certa forma, com as relações sociais presentes no dia a dia do estudante tornando mais seguro em resolver seus conflitos dentro e fora da sala de aula. Ronca e Escobar (2014) afirmam o comportamento de insegurança do estudante desenvolve uma frustração e medo em não confiar nas próprias escolhas. Com a finalidade de estimular a coragem e segurança do estudante, o jogo entra como principal desenvolvedor dessas habilidades colocando o estudante em situações que possam estimular a autoconfiança e coragem.

O professor, durante a competição, deve sempre colocar em pauta os valores sociais que devem estar presentes naquele momento e que servirá de base para outras situações que os estudantes possam se envolver. Sabendo que alguns desses estudantes podem não estar preparados para o conflito ou mesmo a exposição gerada para aquele momento, o professor deverá intervir amenizando o máximo possível as frustrações ou tensões que vierem a ocorrer.

Conforme Ronca e Escobar (2014, p. 50) diversos sentimentos e comportamentos podem ser despertados durante o jogo, pode ser o sentimento de cooperação, a própria competitividade, o conflito entre o que é cobrado, a insegurança, o medo de errar, a curiosidade entre outros aspectos que o ser humano pode desenvolver em grupo. A positividade em meio a esses aspectos sentimentais e comportamentais é a interação entre as partes envolvidas, ou seja, a proximidade que é proporcionada entre professor e estudante e estudante com estudante tornando-se uma metodologia afetiva capaz de despertar o conceito de colaboração, liberdade, questionamentos e também a resoluções de conflitos. Confirmando assim a importância dos jogos dentro do ensino pedagógico e sua contribuição para todas as áreas do conhecimento.

Segundo Smole et al (2017) trabalhar com jogo favorece várias habilidades linguísticas e de senso crítico:

O trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos raciocínio e de interação entre os estudantes, uma vez que durante um jogo cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o trabalho de todos os outros, defender pontos de vista e aprender a ser crítico e confiante em si mesmo (SMOLE et al 2017, p. 11)

O jogo consegue transformar qualquer ambiente em um espaço mais agradável, divertido e acolhedor, pois possui característica lúdica, capaz de gerar diversos sentimentos em um mesmo lugar. A sala de aula torna-se um ambiente de

verdadeira interação social, dominada pela colaboração, criatividade e imaginação, mas, nem tudo poderá sair perfeito. Então, ao deparar-se com os erros ou fracassos, o estudante poderá rever esses resultados e compreender quais seriam as ideias que seriam necessárias para conseguir o resultado almejado e dessa forma adquirir novos conhecimentos.

O desenvolvimento do senso crítico e intelectual entre os colegas são alguns dos resultados impostos pelo jogo. O compartilhamento de informações, as críticas em volta dos discursões que são geradas durante a realização da atividade fazem parte da iniciativa de pensar de cada estudante e de suas comparações em relação aos colegas. É com base nessa troca de opiniões que são construídos novos conceitos para um melhor desenvolvimento das convicções do estudante.

No momento do compartilhamento das opiniões é importante que cada equipe possa apreciar a resposta um do outro com total respeito, quando preciso justificar o porquê da conclusão, evitando sempre um possível conflito interno, chegando sempre a um comum acordo. As vezes que houver conflitos de opiniões o professor deverá intervir, se necessário pontuar os valores sociais que fazem parte do conceito do jogo e dará o veredito final para a situação.

Conforme Smole, Diniz, Cândido (2017, p. 13), afirmam que o jogo é a forma, mas apreciável para compreender as relações sociais, pois constroem diversas perspectivas de aprendizagens e comportamentos sociais. De fato, o jogo consegue envolver a brincadeira com o conteúdo do ensino e o torna mais divertido e fácil de compreender, podemos destacar a troca de ideias, a cooperação junto aos colegas como parte da intensa participação do lúdico com o desenvolvimento socioeducacional.

Para Smole, Diniz, Cândido (2017) os jogos podemos encontrar várias categorias que se relacionam com o cognitivo, raciocínio lógico ao reflexo, memorização e resolução de problemas, as quais podem ser realizadas de forma individualmente, em duplas ou grupos. (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO, 2017, p. 13).

O objetivo do jogo será sempre o fator mais importante para o professor, porém, o bom senso às regras que conduzem o jogo não pode jamais ser deixado de lado. Com aspecto dinâmico e competitivo, o jogo possibilita diversas formas de conseguir um resultado positivo e reavaliar as jogadas dos outros grupos.

É certo que pode haver conflitos durante jogo com base na competição, os ânimos dos grupos aumentam e a corrida pela vitória será o combustível para o

surgimento desses conflitos, porém, nessa situação podemos dar lugar ao respeito e à cooperação buscando sempre reforçar os valores sociais entre os jogadores. Existem diferentes jogos com características competitivas intensas, que despertam o inconformismo dos participantes em determinadas situações, e colaboram com o senso crítico e a criatividade. Segundo Rosseto Júnior et al (2019) o jogo requer adaptação, possibilitando um melhor rendimento para alcançar a vitória:

Nos jogos em equipes, os jogadores devem resolver situações que exijam elevada adaptabilidade, ou seja, a capacidade de elaborar e operar respostas às situações aleatórias e diversificadas que ocorrem no jogo, o que supõem o trabalho em equipe para alcançar a vitória ou conquistar os objetivos (ROSSETO JÚNIOR et al 2019, p. 12).

O fortalecimento para uma sociedade mais colaborativa é composto de valores e boas atitudes, então podemos afirmar que o jogo e suas regras ajudam a colaborar com esse desenvolvimento social. Possibilitando diversos caminhos do certo ou errado durante o jogo, o estudante deixará exposto ambos os lados, passivo ou agressivo. Neste momento o professor será a ferramenta fundamental para conduzir o processo de aprendizagem. Podendo ser questionado durante o jogo, o estudante é incentivado a resolver rápido e é responsabilizado pelo resultado final, desta maneira podemos observar cada comportamento, e se necessário, colaborar com o desenvolvimento da convicção e auto segurança do estudante.

O foco maior durante o jogo será sempre o presente, o que acontece no agora, para o estudante nada mais importa, existe uma entrega total para o que está acontecendo naquele exato momento. Uma boa relação entre a equipe é sinal de eficiência e contribui para bons resultados, pois conseguem relacionar o trabalho em grupo com a vitória. Como existem diversos caminhos para a resolução de conflitos o estudante precisa compreender quais serão os ideais para serem seguidos e relacioná-los com o aprendizado escolar e a realidade que vivem buscando sempre novos questionamentos.

A resolução de problemas é um dos vários métodos da pedagogia que contribuem para um pensamento crítico do estudante. Podendo associar inúmeras hipóteses para os questionamentos que lhe forem abordados, gerando dúvidas ou conclusões relacionado ao que está sendo estudado, capaz de apreciar uma aprendizagem crítica diante dos problemas expostos e conduzindo o estudante a um aperfeiçoamento das ideias.

Segundo Castellar e Vilhena (2010) afirmam que o principal objetivo da aprendizagem é desenvolver no estudante raciocínio capaz de propor conflitos e resolvê-los na mesma intensidade:

O verdadeiro objetivo da aprendizagem com base na resolução de problemas é fazer com que o estudante adquira o hábito de propor problemas e resolvê-los como forma de aprender, pois tanto as utilizações de estratégias como a tomada de decisões contribuem para que ele desenvolva o raciocínio e possa transferir conhecimentos para diferentes situações do cotidiano (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 51).

O desenvolvimento do raciocínio lógico, as relações socioafetivas ou mesmo o desenvolvimento do ensino são resultados da aplicação dos jogos junto ao método de resolução de problemas atribuídos ao estudante. Aproximando também o estudante ao interesse dos conteúdos geográficos desenvolvendo o conhecimento as noções de espaço e lugar, conceitos básicos da Geografia.

As técnicas utilizadas devem possibilitar ao estudante compreensão de forma precisa, junto aos conceitos básicos do ensino geográfico realizado com a participação do professor nas abordagens e elaboração dos conteúdos a serem conduzidos pelas atividades.

Vale ressaltar que os jogos são utilizados como instrumentos inclusivos para estudantes com dificuldades em compreender e absorver o conteúdo de ensino, contribuindo para um melhor aperfeiçoamento do raciocínio. Para Brougère (2003) o jogo representa na uma situação as vezes visível e comum ligada a uma parte no psicológico, a qual a assimilação está sobre o domínio da acomodação. (BROUGÈRE, 2003, apud CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 45).

A educação brasileira vem passando por uma série de dificuldades em relação à perspectiva do aprendizado, onde os estudantes apresentam certo desinteresse na escola. Podemos destacar vários fatores que podem estar relacionados a essa desmotivação entre os estudantes e o ambiente escolar que variam entre problemas pessoais e a dificuldade em entender os conteúdos que lhe são apresentados para o aprendizado escolar.

O trabalho do professor torna-se um desafio, pois necessita de persistência diante das dificuldades impostas. Possuindo assim, a responsabilidade de oferecer qualidade de ensino, sempre visando métodos para atrair e envolver a participação do estudante em sala de aula. Conforme Macedo (2017), não existem fórmulas prontas para eliminar o desinteresse dos estudantes no ensino, pelo contrário, é um trabalho de bastante persistência e descobertas;

Muitas vezes pensamos que a melhor forma de contribuir para analisar e transformar o processo de ensino e aprendizagem seria descobrir uma fórmula que acabasse com o desinteresse, a falta de concentração, a indisciplina e as dificuldades de aprendizagem, temas constantemente citados, e motivo de preocupação dos educadores. No entanto, o que tem sido mais significativo, nestes últimos anos, não é encontrar fórmulas precisas- porque não existem- nem ficar defendendo projetos com mudanças radicais, geralmente de difícil concretização. Então, a questão é: o que fazer? Desistir da tarefa de educar? É claro não! A ideia é valorizar o que é possível fazer, o que está ao nosso alcance [...] (MACEDO, 2017, p. 31).

É fato que, assim como em outras disciplinas, a dificuldade do ensino é presente na Geografia. Capaz de fazer professores recorrerem a técnicas de inovação para garantirem o melhor aproveitamento do ensino para seu estudante, fazendo com que os conteúdos geográficos sejam atrativos e fáceis de compreender, despertando neles uma motivação para gostar de estudar Geografia. Contribuindo para que possam relacionar o seu dia a dia com o espaço em que vivem e fazendo com que entendam a dinâmica global e territorial na qual faz parte (CAVALCANTI, 2012).

A Geografia Escolar carrega uma interação entre o professor e o estudante, que se faz necessária para a construção do desenvolvimento do ensino de Geografia, e é reforçado quando há envolvimento de métodos capazes de colaborar com o avanço do mesmo. Essa relação possibilita que o ensino geográfico seja motivante e que desperte o interesse pela aprendizagem.

O aperfeiçoamento pedagógico em Geografia consiste em tornar o educador mais integrado nos conceitos básicos do ensino que são relevantes para o desenvolvimento da perspectiva do ensino geográfico. Compreendendo que o espaço geográfico é consequência das interações do homem com o meio em que se vive (CAVALCANTI, 2012).

Uma vez compreendida essa relação, fica fácil assimilar e entender os problemas existentes na sociedade e natureza. Podendo levar os estudantes a conhecerem essas necessidades para compreender melhor o ensino geográfico, como por exemplo, através dos jogos geográficos, dinâmicas, projetos, leitura e análise de figuras e imagens com o uso de mapas e Cartografia, experiências dentro e fora da sala de aula, assim como outras formas de despertar o interesse do estudante ao ensino geográfico (CALLAI, 2016).

Portanto, nas aulas devem ter métodos que despertem o interesse do estudante, assim como o motivo a estar presente nas próximas aulas de Geografia, preservando sempre o ânimo do estudante em aprofundar-se nos conteúdos e o prazer em querer conhecer mais sobre o espaço geográfico e suas definições.

Conforme Fernandes (2018) a aula deve ser uma celebração e não algum que oprime o entendimento do estudante:

E por pensar diferente é que as aulas são para mim aquele momento e lugar em que devemos dar o melhor de nós e despertar o que há de melhor nos outros, entender a aula como celebração da vida e não da morte, como diálogo criativo, como vir-á-ser e não como luta contra tudo aquilo que oprime (FERNANDES, 2018, p. 19).

As aulas atrativas e dinâmicas possuem uma forma de envolver o estudante e despertar o interesse na participação nas atividades levando-o a ter uma interação entre a atividade e o conteúdo, deste modo os professores de Geografia tentam utilizá-las dentro da sala de aula para conduzir o ensino de maneira mais dinâmica e participava do estudante.

Segundo Rupel (2014) a criança começa a interagir com atividade lúdicas logo nos primeiros anos de vida, tornando-as essenciais no desenvolvimento da vida do ser humano, desta forma pode-se entender que as atividades lúdicas devem ser usadas pelos professores para auxiliar na compreensão tanto no ensino da Geografia, como nas demais disciplinas.

Entendemos que os jogos assim como as atividades lúdicas, exercem forte influência no conhecimento, contribuindo para uma aprendizagem mais divertida possibilitando novas descobertas. Conforme Rupel (2014) as atividades lúdicas são técnicas facilitadoras do aprendizado e da educação no processo do conhecimento.

Muitos educadores defendem o desenvolvimento das atividades lúdicas, na formação de crianças e jovens, pois eles são facilitadores do acesso ao conhecimento. Ao participar de atividades lúdicas o educando desenvolve a imaginação prática a interação e a integração com os colegas e essas ações favorecem uma aprendizagem de qualidade em todas as áreas do conhecimento (RUPEL, 2014, p. 05).

A relação do lúdico e os conteúdos geográficos são importantes para que despertem no estudante o interesse pelos conteúdos, de modo que também explore o desenvolvimento do raciocínio lógico, junto ao senso crítico e as decisões coletivas ou individuais que serão tomadas, a depender do jogo utilizado.

O jogo em grupo proporciona resultados bastante positivos ao final da partida, se houver comportamentos individualistas em sala de aula estes brevemente darão lugar a coletividade, haja vista que precisarão do apoio um do outro para solucionarem os problemas do jogo, para assim alcançarem a vitória.

Os jogos podem auxiliar na resolução de diversos conflitos e consegue despertar o consciente para a coletividade, pois haverá a necessidade do apoio de

mais pessoas para resolver determinado problema. Segundo Macedo (2017, p. 36) a equipe exige aspectos mútuos sendo alguns deles: compromisso, respeito e a troca de ideias:

O trabalho por equipes supõe necessariamente a cooperação entre o todo e as partes, exigindo um “compromisso” constante de cada um dos elementos. Porém, trabalhar em equipe não é apenas propor situações grupais. A ideia de Piaget sobre esse tema é mais ampla porque considera as relações sociais como importante aspecto do contexto escolar. Nesses termos, cada um é responsável por si e pelo grupo ao mesmo tempo, ou seja, trabalhar em grupo significa aprender as consequências disso, o que implica respeito mútuo, troca de ideias e consideração pelo outro (MACEDO, 2017, p. 36)

Ao utilizarem a ludicidade em sala de aula, o professor desperta no estudante o interesse de participar nas aulas, interligando o ensino de Geografia junto ao lúdico possibilita a valorização do processo do conhecimento do estudante junto ao trabalho estimulado do professor, que por sua vez, consegue promover interesse e participação do estudante (RUPEL, 2014).

É importante que a metodologia utilizada em sala de aula funcione de acordo com o planejado, pois o planejamento aliado ao objetivo devem ser pilares para a eficiência da aprendizagem, com o estudante sempre interligando os conteúdos com a metodologia escolhida. O objetivo da utilização do jogo deve ser fundamental para estabelecer um bom planejamento dos trabalhos a serem elaborados, contribuindo para tornar sua utilização a mais significativa possível.

Os questionamentos devem ser feitos logo após a tomada de decisão sobre qual objetivo o professor deseja alcançar, fazendo a relação entre a escolha de qual atividade melhor se encaixa nas necessidades do estudante, o que deverá ser atribuído de conteúdo para o estudante, entre outras questões que fazem parte do bom funcionamento de qualquer atividade de ensino educacional. Dessa forma, o professor deve fazer a compreensão prévia da questão relativa ao quê, ou seja, por qual razão e visando quais finalidades. (MACEDO, 2007, p. 15).

O mais importante é saber quais turmas e idades o jogo irá alcançar, para que este tenha uma aceitação positiva entre os estudantes e na qual consigam compreender os conteúdos trabalhados, e conseqüentemente, atender todos os objetivos que foram traçados para um excelente aprendizado.

Conforme Macedo (2017) a ideia deve ser focada no sujeito ao qual se destina o jogo podendo variar as de faixa etárias:

É preciso saber quais serão os sujeitos aos qual a proposta se destina, em termos de faixa etária e número de participantes. Além disso, é necessário conhecer certas características do desenvolvimento da criança que possam

interferir nas condições favoráveis, como média geral do tempo de concentração, grau de conhecimento do jogo e temas de maior interesse (MACEDO, 2017, p. 05)

Então poderá o educador escolher qualquer método que possa auxiliá-lo no progresso de ensino, assim como quais os objetivos previstos na aula de Geografia. Construindo um elo entre professor e estudante, ensino, conceitos geográficos e o desenvolvimento social.

Segundo Castellar e Vilhena (2012, p. 44) afirmam que o jogo gera meios cognitivos de interação que podem auxiliar o saber e o pensar relacionando o espaço em que se vive:

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre estudantes e professores, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descentralização, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal. Eles permitem integrar as representações sociais adquiridas pela observação da realidade e dos percursos percorridos no jogo. Podemos afirmar que os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive (CASTELLAR; VILHENA, 2012, p. 44).

Os conteúdos das aulas em Geografia, devem ser compartilhadas de forma mais dinâmica, que atraía a atenção do estudante para o que está sendo apresentado, de maneira que seja compreendida com maior facilidade e ao mesmo tempo, possa ser prazerosa a descoberta pelo conhecimento.

Contudo, os critérios apresentados sobre o uso e funcionalidade do jogo no ensino de Geografia, ficam a critério de escolha do professor aceitar ou não que este instrumento seja utilizado para auxiliá-lo em sala de aula. Porém, se optar por fazer o uso da ludicidade, irá inserir um recurso que conduzirá os estudantes a serem mais entusiasmados, ativos e participativos no processo de ensino e aprendizagem.

2. METODOLOGIA

Para realizar este trabalho foram combinadas ações relativas ao desenvolvimento de pesquisa conforme as normas da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas). As categorias de análise que foram norteadoras da pesquisa foram Ensino de Geografia, Ludicidade, Recursos Didáticos e Jogo. Utilizou-se como método de pesquisa, o Histórico Dialético, considerando que a temática tem aspectos coadunantes com este olhar para a história e para as contradições que caracterizam este método (GIL, 2001).

Quanto à natureza, esta pesquisa é vista como aplicada e que objetiva segundo Silva e Menezes (2001, p. 19) gerar conhecimentos para aplicação prática dirigida à solução de problemas específicos. Quanto aos objetivos o presente estudo se trata de uma pesquisa exploratória com ênfase em elementos bibliográficos. De acordo com Gil (2001) a presente pesquisa é caracterizada como descritiva. Gil (2001) também define a pesquisa descritiva como: “conhecimento obtido, além de identificar o fato, descreve-o, caracteriza-o, procura mostrar como ele é; responde à pergunta do tipo quem é? Como é?”.

Quanto aos procedimentos técnicos, de coleta de dados esta pesquisa é classificada como de Levantamento por ter contato direto com os participantes. Quanto à relação pesquisador/participantes, ela é do tipo pesquisa Qualitativa porque trabalha com um universo de crenças, valores e dados não quantificáveis.

O percurso metodológico iniciou com a fundamentação teórica, a qual foi elaborada baseada em materiais publicados, artigos, livros, e materiais disponibilizados na internet, seguindo estudo de caso, envolvendo o estudo profundo de objetivos para que tenha seu conhecimento de forma detalhada e ampla (GIL, 2001).

Para o desenvolvimento da pesquisa com estudantes e professores realizada na Escola Centro de Ensino Professor João Pereira Martins Neto (Figura 1) localizada na Unidade 103, Av. 103, Sn – Cidade Operária. 65058-080 São Luís – MA. Foi aplicado um questionário de forma presencial com 38 (trinta e oito) estudantes e com 32 (trinta e dois) professores de várias instituições no *Google Forms* e uma professora da Escola em pesquisa para observar quais métodos são utilizados em sala de aula, e o que pensam sobre o tema abordado.

Figura 1 - Fachada da escola



Fonte: Google Maps (2022).

A escolha do questionário, visando o levantamento dos dados, deu-se devido ao número de docentes a serem abarcados na pesquisa, pois, como enfatiza Gil (2008) essa técnica de investigação possibilita atingir um grande número de pessoas. Para o autor:

[...] um questionário consiste basicamente em traduzir objetivos da pesquisa em questões específicas. As respostas a essas questões é que irão proporcionar os dados requeridos para descrever as características da população pesquisada ou testar as hipóteses que foram construídas durante o planejamento da pesquisa (GIL, 2008, p. 121).

Após a construção e correção das questões, o questionário foi enviado para os professores de Geografia, vinculados ao colégio Centro de Ensino Professor João Pereira Martins Neto e outras Instituições de Ensino, totalizando 36 (trinta e seis) docentes, via e-mail, por meio do formulário do *Google Forms*. Esse meio de comunicação foi utilizado com a intenção de diminuir o uso do papel, bem como facilitar a coleta de dados e tabulação das informações, além do emprego das tecnologias atualmente disponíveis. Dos 36 (trinta e seis) professores, para quem foram enviados o questionário, 32 (trinta e dois) responderam à pesquisa.

Complementarmente, foi realizado junto aos professores de Geografia, da Escola em que a pesquisa foi desenvolvida, através de questionário, composto por questões objetivas, as quais permitiam a escolha de uma ou mais alternativas,

dependendo da questão, sendo possível tecer comentários acerca do tema questionado, e questões discursivas. O uso desse instrumento de coleta visou a aquisição de dados quantitativos e qualitativos e foram elaboradas com o intuito de construir um diagnóstico sobre a temática pesquisada.

Também foram feitas algumas dinâmicas que se resumem a técnicas e conjunto de procedimentos que visam estabelecer um bom nível de interação entre os membros de um grupo de pessoas, a fim de alcançar o seu maior rendimento num trabalho em conjunto. Em seguida, foi feito um diálogo com os professores de Geografia para entender o ponto de vista de cada um a respeito do lúdico.

Dessa maneira, buscou-se compreender os aportes teóricos a respeito do jogo no ensino, bem como os tipos de jogos existentes que podem ser empregados em sala de aula. Utilizou-se para a realização desse trabalho consultas em obras de Bettio e Martins (2013), Marquezan (2013), Kaercher (2013), como também consultas no Parâmetro Curricular Nacional de Geografia, do Ensino Fundamental, e a vivência e observação dentro do âmbito escolar das turmas do 6º ao 9º ano Ensino Fundamental, analisando os impactos positivos da inserção das dinâmicas dentro das salas de aula.

Fez-se necessário identificar o que os sujeitos pesquisados pensavam acerca da temática abordada no trabalho. Inicialmente, buscou-se identificar a concepção dos professores em relação ao lúdico. Sendo assim, foi observado, que para os professores, o lúdico é um mecanismo importante para o desenvolvimento dos estudantes, dos anos iniciais ao Ensino Fundamental.

Ressalta-se que para a apresentação e análise das informações obtidas na pesquisa, os nomes dos professores que responderam aos questionários não serão revelados, devido a grande quantidade de participantes e, ao mesmo tempo, para garantir o anonimato dos mesmos.

3. SOBRE ENSINAR GEOGRAFIA NO CONTEXTO HISTÓRICO

A Geografia enquanto ciência autônoma teve sua gênese no século XIX, a qual se tornou possível devido à grande contribuição de Alexandre Von Humboldt e Karl Ritter. Enquanto conhecimento geográfico suas origens são antigas, durante a pré-história e Antiguidade. Contudo, na Idade Média a Geografia era utilizada apenas para desenhar roteiros a serem percorridos, para indicar os recursos a serem explorados, para analisar as relações meteorológicas etc. ou seja, confundia-se com a Cartografia ou a Astronomia (ANDRADE, 1995, p. 12).

Na Idade Moderna, coube à Geografia explicar os sistemas de relações entre a Terra e os astros, entre as condições naturais, climáticas, sobretudo, e as sociedade, percebe-se aí o início de uma preocupação entre as relações entre a sociedade e a natureza. Na Idade Contemporânea, a Geografia atingiu sua autonomia enquanto ciência, com os estudos naturalistas de Humboldt, do historiador Ritter e de seus continuadores Ratzel e Reclus (CASSAB, 2009, p. 47).

Assim, durante muito tempo, definiu-se a Geografia como a “ciência que faz a descrição da superfície da Terra”. Com isso, considerava-se uma multiplicidade de enfoques geográficos, sendo Geografia dos Exploradores, Geografia Vulgar ou Popular, e uma terceira Geografia dita científica – a das Universidades (ANDRADE, 1995, p. 12).

A institucionalização da disciplina de Geografia, dentro do currículo escolar somente ocorreu no século XIX, em meados de 1938. Essa implantação foi feita em um dos colégios renomados na época o Colégio Pedro II, que ficava localizado no Estado do Rio de Janeiro. Somente na perspectiva da contribuição da racionalidade do país e das ideias relativas à nação do estado brasileiro, foram se estabelecendo pensamentos conceituais sobre territórios.

A Geografia tinha o papel importante de trazer o espírito de grandiosidades do território brasileiro e das riquezas naturais, assim era necessário nesse período proporcionar para as classes o ensino. Nessa época outros profissionais que não precisamente eram da área, ensinavam a disciplina, tais como autodidatas e advogados, entre outros.

Cassab (2009, p. 46) afirma:

[...] que, nos currículos do colégio Pedro II, até 1850, havia uma Geografia descritiva, mnemônica, enciclopédica e muito distante da realidade do estudante. Até o 6º período, os estudantes cursavam a chamada Geographia Antiga, após isso, começavam a ter contato com a Geografia da América e do Brasil. Os conteúdos que faziam parte da ementa eram: divisão da América, divisão da América em regiões, mares, golfos e estreitos, ilhas, penínsulas, rios, lagos, serras e vulcões da América. Passada essa fase, os

estudantes estudavam a Geografia do Brasil, e da mesma forma e sequência, descoberta do Brasil, Brasil geral e das Regiões (CASSAB, 2009, p. 46).

A Geografia tinha assim raízes Positivista, onde se estudava a Geografia em seu contexto físico. Como exposto, era necessário trazer o viés de nação e para isso precisava entender o que era o Brasil. Somente em 1930 foi que a disciplina começou a ganhar mais espaço, com a criação de um curso Superior Livre de Geografia, para que se construísse uma identidade de nação. “Em 1936, formaram-se os primeiros professores licenciados, com uma forte bagagem conceitual da Geografia Francesa” (CASSAB, 2009, p. 47).

Nas palavras de Andrade (1995), “o estudo e ensino de Geografia do Brasil, em nível superior, só foi institucionalizado após a Revolução de Trinta, pois a burguesia urbana passou a ganhar mais espaço político no país.” O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) foi criado em 1934 pelo governo, para que pesquisas fossem realizadas, mas também agregou na formação de muitos professores de Geografia, visando o contexto universitário.

Observou-se que vários pontos foram incorporados, tais como religião, idiomas, entre outros, preocupando-se em trazer o contexto cultural para o ensino da disciplina, assim como o regional. Rocha (2009, p. 04), “o papel de tomada de consciência que a Geopolítica pode exercer na dominação dos povos foi bastante utilizada e compreendida por diversos líderes ditadores”.

Ponstuschka et al. (2007, p. 65-66) aponta que, naquele momento, passou a ocorrer certo esvaziamento dos conhecimentos da ciência geográfica na formação de novos professores, isso ocorreu em virtude da formação reduzida que os licenciados passaram a receber, pois a política educacional desse período ocasionou uma diferenciação entre a formação de pesquisadores e de professores. Na década de 1980, mudanças ocorreram tanto no campo teórico-metodológico da Geografia, com a emergência da Geografia Crítica, como também no componente curricular do ensino, com elaboração de novas diretrizes.

Posntuschka (2007) destaca que houve no referido período, um chamado “movimento de renovação curricular”, com o qual se pretendia fundar uma nova proposta curricular para as diferentes disciplinas ministradas nas escolas. “Cujos esforços estavam centrados na melhoria da qualidade de ensino, a qual, necessariamente, passava por revisão dos conteúdos e das formas de ensinar e

aprender as diferentes disciplinas dos currículos da escola básica” (POSNTUSCHKA, 2007 p. 68).

Um processo de transformação radical nos conteúdos começou a centrar as atenções no que diz respeito ao trabalho e à produção, fruto de uma postura marxista. O ensino voltou-se para as relações entre sociedade, trabalho e natureza. Fazendo uma breve retrospectiva, vemos no desenvolvimento da ciência geográfica no Brasil a influência de algumas correntes filosóficas (KAERCHER, 2007, p. 53)

Diante da exposição das correntes geográficas que atuaram no processo de formação e modificação da Geografia no país, Kaercher (2007) aponta que, quando olhamos para o ensino, elas são de pouca relevância na constituição de uma prática mais reflexiva.

[...] seja qual for a corrente epistemológica ou teórica da Geografia, elas pouco se refletiram na Geografia escolar no sentido de construir uma prática reflexiva e consistente! É difícil provar isso, e nem sei se é possível ou útil. Seja a Geografia positivista, seja a Geografia dos teóricos (neopositivistas), seja a Geografia Radical/crítica, seja qualquer linha, no fundo elas chegaram muito pouco à Geografia Escolar. Ou seja, o debate teórico é muito pouco comum entre os professores do Ensino Fundamental e Médio. O que predomina, hegemonicamente, na Geografia escolar, é uma sucessão de informações sobre os lugares da Terra. Tudo cabe como sendo Geografia. Nós, de fato, falamos de tudo nas aulas, mas paradoxalmente, com muita pouca relação às categorias consideradas basilares à Geografia (espaço, território, região, paisagem, lugar etc.) (KAERCHER 2007, p. 28).

Para se criar um ensino de Geografia, existem várias possibilidades, para estreitar a distância entre o conhecer e o apreender, juntando as práticas relacionadas ao ensino. Por fim, Kaercher (2007, p. 30) “relata essa dicotomia no ensino de forma metafórica usando o termo “gigante de pés de barro comendo pastel de vento num *fast food*.”.

Neste sentido, ainda existem diferenças entre a Geografia ensinada na escola e nas Universidades. Ainda que ambas tenham o espaço geográfico como seu objeto de estudo, se distanciam nas práticas de ensino, pois a forma como é repassado os conteúdos nas Universidades são muito técnicas e não se aproximam das metodologias usadas para ensinar a Geografia na escola. Apresentando-se apenas como uma disciplina que por vezes é maçante, somente para que o estudante receba informações e não participe de forma ativa no seu aprendizado. Este é um ponto que deve ser repensado, e os jogos podem ajudar a desenvolver essa racionalidade sobre a disciplina.

4. A LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR

A escrita da palavra lúdico tem origem do latim, sendo ela chamada de “*ludus*”, que vem em conjunto formando palavras, tais como: eludir, ludibriar e outras, correspondendo ao ato do brincar, sendo um estado de espírito. ao brincar. Assim o brincar está se referindo a um estado de espírito de brincar (ARNAIS, 2012, p. 53).

Assim, as brincadeiras e os brinquedos representam conexão com os jogos, possibilitando, através deles formas únicas de transmitir conhecimento através da ludicidade, encaixando-se em vários contextos e tempos, podendo ser possível ser repassado por gerações.

A disciplina curricular de Geografia pode trazer metodologias e recursos capazes de encantar os estudantes, sendo possível ir além da sala de aula, chegando ao objetivo do aprendizado.

O brincar como símbolo que a criança utiliza no seu mundo imaginário traz na intensidade os significados e os sentidos de ser e de estar, de vivenciar o mundo. O brincar, então, ao ser reduzido à linguagem simbólica, possibilita ao mesmo tempo ser fundado e desvelado, ocultado e trazido à luz, explorado como ausência e reencontrado como presença. Permite mostrar a metáfora, favorecendo o lúdico (ROJAS, 2009, p. 41).

Deve, portanto, o educador, trazer práticas e atividades que desenvolvam a ludicidade para o contexto do estudante, promovendo o pensar de forma leve. Em muitos casos, os estudantes não apresentam interesse em determinada disciplina, tomando notas baixas e grandes perdas em seu desenvolvimento. Desta forma, o professor tem papel principal, quando proporciona os jogos, o brincar e faz com que o estudante crie desejo de aprender, gerando interesse pela disciplina repassada. Analisa-se dessa forma que a brincadeira, os jogos são mecanismos importantes dentro da sala de aula:

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral (PCNs, 2007, p. 49).

Conforme visto, a orientação repassada nos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs está firmada na construção e participação do estudante, assim como no apoio do professor responsável pelo desenvolvimento das habilidades, como uma escola, que age como espaço de formação e informação.

Entende-se dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1998), que grandes são os aspectos apresentados, entretanto, o que sobressai é o de desafiar o estudante, trazendo sentimentos e sensações que alegram e dão instinto de prazer no que se propõe a fazer. Assim, torna-se importante que essas atividades façam parte do ambiente escolar e sua cultura, ajudando o professor a potencializar o currículo que pretende desenvolver.

Nogueira (2005) “afirma que há inúmeros aspectos que justificam a introdução de jogos em sala de aula. Dentre eles, o caráter lúdico, formação de relações sociais e o desenvolvimento intelectual”.

Conceitua-se jogo, como sendo uma atividade realizada de forma física ou intelectual, estabelecida por um conjunto de regras que define um ou mais indivíduos como vencedor(es) e outro como perdedor(es). Desta forma os jogos podem ser utilizados para diversos fins, entre eles, educacionais, com sentido em transmitir o respeito às regras e ensinamentos implícitos em seus significados.

Acredita-se que os jogos poderão estimular o estudante para desenvolver seu raciocínio lógico, assim como suas relações de interconexões com os outros estudantes. De acordo com o entendimento de Santos (2001, p. 53), “[...] a educação, via da ludicidade, propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) defendeu a aplicabilidade dos jogos, por ser um instrumento de grande importância, positivando que somente se aprende utilizando-se um meio em que consiga uma conquista ativa. Já Froebel (1782-1852) afirmou que os métodos da ludicidade na educação é “um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.” (ALMEIDA, 1974, p. 23).

Ainda segundo Froebel, traz os jogos como fatores que se apresentam decisivos para os jovens e para a educação infantil. Segundo Froebel apud Almeida, (1974, p. 23), “A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, autoexpressão e participação social às crianças.”

Conforme pensa Jean Piaget (1896-1980), os jogos é um mecanismo grandioso para se aprender:

Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes. (apud ALMEIDA, 1974, p. 51)

Dante (1999, p. 11- 12) destaca a relevância de desenvolver novas formas de inteligência e raciocínio:

É preciso desenvolver no estudante a habilidade de elaborar um raciocínio lógico e fazer uso inteligente e eficaz dos recursos disponíveis, para que ele possa propor boas soluções às questões que surgem no dia-a-dia, na escola ou fora dela. (DANTE, 1999, p. 11-12).

Para que os estudantes consigam desenvolver suas dificuldades, os jogos encaixam dentro do contexto para o desenvolvimento educativo e do raciocínio lógico deles.

A inserção dos jogos no contexto escolar aparece como uma possibilidade altamente significativa no processo de ensino aprendizagem, por meio da qual, ao mesmo tempo em que se aplica a ideia de aprender brincando, gerando interesse e prazer. (RIBEIRO, 2009, p. 19).

Buscam-se diariamente diversas formas de apresentar o conteúdo de Geografia aos estudantes, para que o ensino tenha como consequência a melhora na aprendizagem, fazendo com que a disciplina seja transmitida de forma leve durante os ciclos escolares.

Para isso, busca-se utilizar o lúdico em sala de aula, sendo apontado por estudiosos como um mecanismo pedagógico imprescindível, na qual promove o desenvolvimento cognitivo do estudante em vários níveis, assim como, melhora e estimula a socialização. O sucesso na utilização deste recurso pode estar na motivação natural que os estudantes possuem quando se trata do jogar, brincar e dos brinquedos.

Os professores podem construir um novo pensar na aplicação de Geografia dentro do ambiente escolar, visando uma perspectiva que coloque o estudante como centro da aprendizagem, trazendo a criatividade para ensinar através da ludicidade.

4.1. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

Dentro do contexto escolar, as ações pedagógicas podem ser voltadas para a atividades que usam o lúdico como instrumento necessário para interação do ensino de Geografia. Campagne na perspectiva de Kishimoto (2005) destacou pontos para que o educador escolha de forma adequada os materiais que possam ser utilizados, sem perder a função do sentido de brincar:

O valor experimental: deixa que as crianças explorem e manipulem os brinquedos; valor da estruturação: dá suporte à construção da personalidade

infantil; valor da relação: oportunizar a criança a interagir com seus pares e com adultos, com os objetos e o ambiente em geral; valor lúdico: verificar se os objetos estimulam a ação lúdica (CAMPAGNE, *apud* KISHIMOTO, 2005, p. 20).

A aprendizagem da Geografia está relacionada com a compreensão, devendo o estudante, entender como a disciplina se apresenta ao mundo ao seu redor. Criando em si uma conexão do estudante com o espaço, trazendo para seu cotidiano os assuntos da disciplina.

Para Vygotsky (*apud* ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2008, p. 177) O brincar tem relação com a aprendizagem e junto à ludicidade torna-se uma proposta para enfrentar as dificuldades dos estudantes:

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem”. (VYGOTSKY *apud* ROLIM, GUERRA e TASSIGNY, 2008, p. 177)

O uso de jogos e atividades lúdicas no ensino, contribui como uma estratégia para motivar e gerar interesse nos estudantes pelos conteúdos de Geografia, e conseqüentemente, auxiliando nas dificuldades de aprendizagem e no despertar pelo querer aprender.

Percebe-se que diversos autores, entre eles Froebel, Kishimoto, Piaget, deixam claro suas intenções positivas no uso de atividades lúdicas para o desenvolvimento intelectual, tornando-se desta forma uma prática indispensável no ensino educacional. “A escola deve se apoiar no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para confirmar o comportamento escolar.” (CHATEAU *apud* ALMEIDA, 1974, p. 60).

Kishimoto (2008, p. 104) descreve esse mecanismo, “os jogos constituem elo soberano de ligação entre poderes e necessidades infantis, de um lado, e exigências de renovação dos valores inerentes as experiências sociais, do outro”.

Portanto, o lúdico nas atividades educacionais torna-se uma metodologia dinâmica, além do seu conteúdo recreativo pode conceber um caráter educacional, com vistas à observação pedagógica e psicológica dos estudantes, assim, desenvolvendo a prática da interação interpessoal e harmoniosa com a prática da ludicidade e assimilação do discente.

Percebe-se que os jogos são importantes recursos para a aprendizagem de Geografia, pois permitem que ocorra de forma ativa, criativa e atrativa o buscar de soluções e estratégias. Contribuindo para a formação e o enfrentamento de desafios, desenvolvendo de forma crítica e lógica. Já os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) do Ensino Fundamental afirmam que os jogos é uma maneira interessante de permitir ao aluno decifrar o conteúdo de forma atrativa (BRASIL, 1998).

[...] constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução de problemas e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações [...] (BRASIL, 1998, p. 46).

Desta forma, a prática dos jogos permite que se tenha noção dos desafios e como solucionar, partindo de exercícios práticos e atuais, que se correlacionem com experiências vividas, resultando em um pensamento crítico para o discente e o docente. Assim sendo, a PCNs elenca alguns aspectos com a utilização deste recurso:

Quadro 1 - Aspectos dos Jogos (PCNs)

ASPECTOS	DESCRIÇÃO
Compreensão:	Facilidade para entender o processo do jogo assim como o autocontrole e o respeito a si próprio;
Facilidade:	Possibilidade de construir uma estratégia vencedora;
Possibilidade de descrição:	Capacidade de comunicar o procedimento seguido e a maneira de atuar;
Estratégia utilizada:	Capacidade de comparar com as previsões ou hipóteses.

Fonte: (BRASIL, 1998).

Nas Diretrizes e Bases educacionais nacionais, os jogos ajudam na assimilação, reafirmando que o interesse do estudante aumenta quando utiliza o lúdico para o aprendizado. Contudo, o jogo é uma atividade natural e precisa ser aplicado de forma correta, pois ajuda nos processos psicológicos básicos, que vislumbra o estudante e o meio que o cerca (MEC, 2006).

Kishimoto (2010, p. 44), comenta que “reflete o sentido dos jogos para o ensino, quando fala que “os jogos de construção são considerados de grande

importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança”.

Desse modo, o uso dos jogos e atividades lúdicas, nos possibilitam a melhora no desenvolvimento e inclusão dos estudantes no aprender, sendo assim, um mecanismo que favorece o cognitivo, afetivo e as relações sociais em diversas formas.

Porém, atualmente, há grandes mudanças em relação à brincadeira e o que aparentava ser um mero passatempo e de pouco valor, hoje tem se tornado um recurso de grande importância para o estudante, auxiliando no seu desenvolvimento interpessoal e no desenvolvimento de suas habilidades como indivíduo.

Como pode se afirmar em relação às crianças, Barros (2009, p. 156), “a brincadeira lhe favorece ricas experiências que as levam a conhecer o novo, a resolver conflitos, a criar novas ideias, formular novas hipóteses e vivenciar o mundo e suas regras”. “Os jogos e as brincadeiras são uma atividade importantíssima e merecem ser levados para sala de aula para tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças” (FRIEDMAN, 2012, p. 38).

Desse modo, tanto os jogos quanto as brincadeiras podem ser utilizados na sala de aula como forma significativa capaz de promover o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes, pois, através de brincadeiras, o estudante possivelmente aprenderá a controlar e lidar com os seus próprios sentimentos, interagir uns com os outros, resolver conflitos, desenvolver a sua imaginação e criatividade para resolver problemas. Pois, tais recursos, se utilizados no ambiente educacional, podem favorecer de modo satisfatório a capacidade de aprender do educando, de modo mais prazeroso e dinâmico. E o professor deve estar ciente que os estudantes não estão só brincando, mas, que estão aprendendo por meio e a partir do brincar.

5. O OLHAR DO PROFESSOR E DO ESTUDANTE PARA O JOGO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Visando entender como é o olhar da teoria e prática sobre a disciplina de Geografia no ambiente escolar, tornou-se relevante estudos dos resultados da pesquisa. Desta forma, foi aplicado a oficina de jogos realizada na turma do 7 ano do Ensino Fundamental na escola Centro de Ensino Professor João Pereira Martins Neto, localizada na Unidade 103. Av. 103, Sn. Cidade Operária. 65058-080 São Luís – Ma. Todas as atividades foram desenvolvidas com acompanhamento e supervisão da professora de Geografia da escola em pesquisa.

Em um primeiro momento foi realizado uma oficina com a utilização de jogos, para os estudantes do sétimo ano da disciplina Geografia, tendo por objetivo mostrar, em uma espécie de Laboratório como é possível trabalhar o conteúdo da disciplina em referência em sala de aula de uma forma mais lúdica e de fácil compreensão. Na oficina foi realizada três momentos com os estudantes, iniciou-se com a apresentação da discente/pesquisadora e logo em seguida, perguntas foram desenvolvidas no intuito de observar o conhecimento prévio dos estudantes acerca dos assuntos a serem trabalhados por meio dos jogos.

Foram desenvolvidos 3 (três) jogos em sala de aula na disciplina Geografia, atendendo aos conteúdos que a professora regente estava ministrando. Os jogos foram “QuebraMinó: Reconhecendo os Estados e Regiões do Brasil”, “Geo Dominó – Mapas e Bandeiras dos Estados do Brasil” e uma “Trilha Geográfica: conhecendo as Eras Geológicas”, foi uma proposta diferente de uma aula baseada em transmissão, onde o estudante possa aprender na prática o assunto estudado de forma divertida e leve.

Ocorreu um diálogo sobre o mapa do Brasil, e qual conhecimento tinham sobre os Estados, capitais, siglas e regiões brasileiras. Alguns estudantes apresentaram dificuldade no assunto, mas boa parte já havia conhecimento sobre o assunto. Foi apresentado o mapa do Brasil, sendo explanado sobre as Regiões, dando continuidade foram demonstrados os Estados, capitais e suas respectivas siglas. Nesse primeiro momento, dois jogos foram realizados para desenvolver a aula. Conforme os registros abaixo:

Figura 2 - “QuebraMinó: Reconhecendo os Estados e Regiões do Brasil”.



Fonte: A autora (2022).

Propor esse tipo de atividade em sala de aula torna-a interessante, pois faz com que os estudantes participem ativamente da aula, e conseqüentemente, na

medida em que participam mais das aulas, rompem um pouco a sua inibição e a ideia de que Geografia é maçante e restrita aos livros ou ao discurso do professor (KAERCHER, 2007).

Figura 3 - “GeoDominó: Mapas, siglas e bandeiras dos Estados do Brasil”.



Fonte: A autora (2022).

Mais uma atividade foi desenvolvida em seguida, na qual foram utilizadas fichas onde os estudantes fizeram a leitura para a turma sobre alguns acontecimentos ocorridos na formação da Terra, desde o Pré-cambriano até os dias atuais no Cenozoico Quaternário. Após a leitura das fichas pelos estudantes, expliquei como havia ocorrido a formação da Terra por meio de um cartaz e um tapete utilizado para a atividade.

Foram utilizados o tapete, dado e pinos para o desenvolvimento da atividade, onde os estudantes jogavam o dado para indicar quantas casas andariam no tapete, em seguida usavam os pinos para indicar em qual era e casa estava no tapete. A cada casa apresentada no tapete, iam descobrindo novos acontecimentos ocorridos na “Era Geológica” em que estavam.

Figura 4 - “Trilha Geográfica: Conhecendo as Eras Geológicas”.



Fonte: A autora (2022).

Após os jogos serem realizados, tivemos um momento de diálogo, onde os estudantes puderam relatar e dividir o que achavam e pensavam sobre os jogos desenvolvidos anteriormente. Muitos estudantes relataram ser a primeira vez em que se sentiram incluídos no seu processo de ensino e aprendizagem, pois ainda não haviam participado de atividades para além dos livros e seminários que são propostos em sala de aula. Com o auxílio do diálogo e aplicação dos questionários pode-se constatar como é o processo de ensino.

Em seguida, foi feita a aplicação de questionários para os estudantes da turma em pesquisa, para que pudéssemos observar como haviam sido as atividades desenvolvidas, de que forma os jogos haviam ajudado os estudantes na compreensão dos conteúdos trabalhados e a importância dos jogos para o ensino aprendizagem da disciplina de Geografia.

Dos 38 (trinta e oito) estudantes que responderam ao questionário, tivemos a margem de 98% dos estudantes respondendo que gostam da disciplina, ao passo que somente 2% responderam não gostar. Demonstrando neste resultado que os estudantes afirmam ter familiaridade com os assuntos relativos à disciplina.

Quando questionados sobre os métodos de avaliação que os professores mais costumam utilizar, pode-se constatar ainda existe uma carência no desenvolvimento de atividades lúdicas, pois a forma como a disciplina é entregue ainda se pauta na Geografia Tradicional, fazendo o uso da memorização e do livro didático como únicos mecanismos para dinamizar as aulas e avaliar os estudantes.

Quadro 2 – Métodos de avaliação utilizados por professores

Assinale os métodos de avaliação que seus professores mais costumam utilizar:			
(35) Provas	(27) Trabalhos em grupo	(-) Jogos e Brincadeiras	(26) Pesquisas em livros
(32) Trabalhos como tarefa de casa		(9) Seminários de leitura	

Fonte: Elaboração própria (2022).

Esteban (2001, p. 100) observa que a avaliação por meio de provas não determina o saber e a capacidade do estudante sobre o conhecimento recebido.

A avaliação, na ótica do exame, atende às exigências de natureza administrativa, serve para reconhecer formalmente a presença (ou ausência) de determinado conhecimento, mas não dispõe da mesma capacidade para indicar *qual* é o saber que o sujeito possui ou *como* estão interpretando as mensagens que recebe. tampouco pode informar sobre o processo de aprendizagem dos estudantes ou questionar os limites do referencial interpretativo do/a professor/a." (ESTEBAN, 2001, p. 100).

Observa-se então, que as metodologias adotadas pelos professores se distanciam de um processo de ensino e aprendizagem efetivo, por não ampliarem ou buscarem atividades diferentes para garantir que o conhecimento seja repassado igualmente para todos. Portanto, o uso dos jogos em sala de aula, pode ser um aliado no processo avaliativo do estudante, assim como uma forma de democratizar o conteúdo que está sendo ministrado.

Sobre a aplicabilidade de jogos dentro da sala de aula, 96% dos estudantes escolheram que sim, enquanto 4% responderam negativamente. Neste ponto é observado, que os estudantes em sua maioria gostam da utilização de jogos para assimilação dos conteúdos e como instrumento para a melhoria do ensino e aprendizagem. Demonstrando que o lúdico é fator positivo dentro da sala de aula.

Alguns estudantes disseram encontrar dificuldades na compreensão dos conteúdos, e que com o uso dos jogos realizados em sala de aula, fez com que

compreendessem o conteúdo com maior facilidade, tornando a aula mais motivadora e dinâmica, fazendo com despertasse maior interesse pela Geografia.

Quadro 3 – Os estudantes despertaram interesse pela Geografia

Pra você, os jogos tornaram a aula mais motivadora e dinâmica?	
(33) Sim	(5) Não
As atividades realizadas despertaram o seu interesse pela disciplina de Geografia?	
(34) Sim	(4) Não

Fonte: Elaboração própria (2022).

O uso de atividades lúdicas coloca o estudante no centro do seu processo de ensino e aprendizagem, e gera um interesse pelos conteúdos e pelo aprender da Geografia. Quando o estudante não participa de forma ativa no desenvolvimento e construção do seu conhecimento, faz com que o mesmo não tenha interesse em buscar em aprender mais acerca do que o conhecimento geográfico pode lhe proporcionar, e conseqüentemente, acaba distanciando o estudante de chegar aos seus objetivos ou até mesmo, ir além deles.

Logo após, foram realizadas entrevistas com 32 (trinta e dois) professores de Geografia de várias Instituições de Ensino, recém-formados e veteranos. Na qual tinha como objetivo entender algumas questões acerca do uso de atividades lúdicas em sala de aula.

No primeiro momento foram questionados sobre "o que entendem do uso da ludicidade em sala de aula?". 95% responderam ser um mecanismo importante para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, pois coloca o estudante no centro da sua aprendizagem.

Quadro 4 – O uso da ludicidade em sala de aula

O que entendem do uso da ludicidade em sala de aula?
<i>"São metodologias de aprendizagem em que os estudantes são o centro do ensino." (Professora A, 40 anos)</i>
<i>"Atividades lúdicas e didáticas, fugindo somente da teoria." (Professor B, 23 anos)</i>
<i>"Uma maneira divertida, dinâmica e entusiasmante de abordar o conteúdo a ser apresentado." (Professora C, 27 anos)</i>

Fonte: Elaboração própria (2022).

Segundo Vygotsky (1987), a aprendizagem dos estudantes está aliada ao processo de desenvolvimento, pois compreendem e internalizam o conhecimento pela forma como é construído. Sendo assim, a forma como os conteúdos são repassados se tornam importantes pois é nesse processo em que vão compreender e construir seu conhecimento de forma mais efetiva.

Quando questionados sobre "como achavam que as atividades lúdicas ajudariam no processo de ensino e aprendizagem do estudante em Geografia?". Evidenciaram que o uso da ludicidade, facilita na compreensão dos conteúdos e colabora para a associação dos conteúdos da Geografia com os fenômenos reais do espaço em que se vive, tornando a forma como é repassada mais dinâmica e atrativa. Além de gerar maior socialização e interação entre os estudantes.

Quadro 5 – Como as atividades lúdicas ajudam no ensino de Geografia

Como você acha que as atividades lúdicas ajudariam no processo de ensino e aprendizagem do estudante em Geografia?
<i>"Podem colaborar no entendimento dos objetivos propostos pelo ensino de Geografia. Torná-la mais atrativa e associada com os fenômenos reais do espaço geográfico." (Professor A, 23 anos)</i>
<i>"Facilitaria a compreensão dos conteúdos, permitindo ao estudante uma assimilação para além da teoria." (Professora B, 27 anos)</i>
<i>"Ajudaria no desenvolvimento cognitivo do estudante, quanto a noção de espaço e localização. também estimula a criatividade e interação social entre eles." (Professora C, 40 anos)</i>

Fonte: Elaboração própria (2022).

Nota-se que os professores reconhecem a importância do uso do lúdico no processo de aprendizagem dos estudantes, pois os envolvem de forma ativa, cognitiva e afetiva. Dohme (2003, p. 113) considera que as atividades lúdicas ajudam os estudantes a reconhecer suas limitações e habilidades, e auxiliam no desenvolvimento da construção do seu conhecimento.

As atividades lúdicas podem colocar o estudante em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança, seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes (DOHME, 2003, p.113).

Em relação ao uso de jogos e atividades lúdicas em sala de aula, observamos que muitos não desenvolvem as mesmas, apesar de reconhecerem a importância na

aprendizagem dos estudantes. Indicam que há limitações para que desenvolvam as atividades em sala de aula.

Quadro 6 – Dificuldades encontradas no desenvolvimento do lúdico em sala de aula

Quais limitações e dificuldades você encontra na aplicação e desenvolvimento do lúdico em sala de aula?
<i>"Um ambiente descontraído para. porque para se trabalhar o lúdico precisamos de um ambiente."</i> (Professora A, 41 anos)
<i>"Turma muito cheia."</i> (Professor B, 38 anos)
<i>"Falta de recursos."</i> (Professor C, 27 anos)

Fonte: Elaboração própria (2022).

Entende-se, que muitas vezes o professor almeja desenvolver as atividades, mas as escolas não possuem uma boa infraestrutura para que as atividades sejam desenvolvidas, assim como a falta de interesse e suporte pedagógico para que os mesmos consigam realizar as atividades com os estudantes. Como consequência, desmotiva o professor a buscar por novos mecanismos para ensinar a Geografia, o qual limita-se apenas ao uso dos livros didáticos, seminários e provas como forma de ensinar e avaliar o estudante. Da mesma forma, gera desinteresse e desmotivação nos estudantes em buscar o conhecimento geográfico, pois o mesmo é entregue de forma mecanizada, sem que haja a busca do uso de metodologias mais divertidas, dinâmicas e prazerosas, acarretando o distanciamento dos estudantes em participar de forma ativa no processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico se mostra um forte aliado, pois auxilia o professor na maneira como desenvolve as aulas, deixando-a mais atrativa e dinâmica, auxiliando na compreensão da Geografia e gerando maior interesse em aprender.

Porém, quando questionados sobre "de forma o lúdico esteve presente no seu processo de formação, ou se achavam que deveria ser mais explanada na formação acadêmica e por que?". 89% dos professores destacaram que não tiveram muito acesso a ludicidade, e que a temática deveria ser mais explanada na formação acadêmica, para que os professores estivessem mais preparados acerca das metodologias e de como aplicá-las em sala de aula.

Quadro 7 – A abordagem do uso do lúdico na formação acadêmica

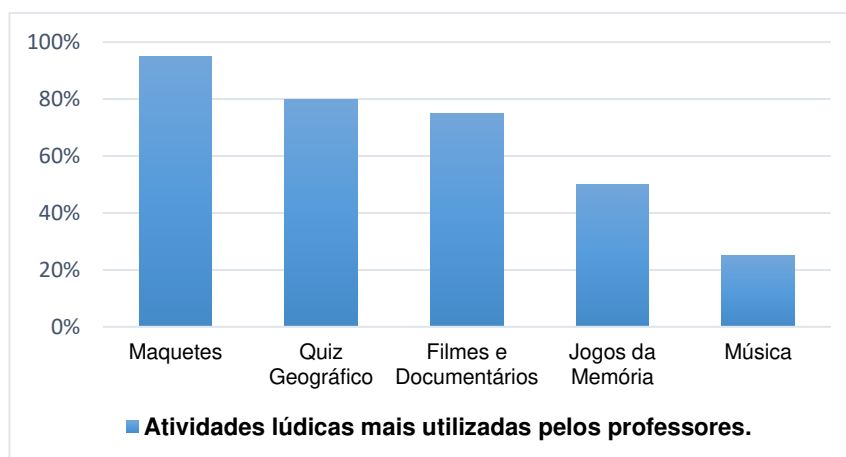
Você acha que este tema deveria ser mais explanado na formação acadêmica? Por quê?
" <i>Sim, porque estaríamos mais preparados para aplica-la em sala de aula.</i> " (Professora A, 24 anos)
" <i>Sim. Na atualidade temos muitos estudantes que não se interessam pelos estudos. O ensino lúdico busca motivar esses estudantes.</i> " (Professor B, 28 anos)
" <i>Sim, pois a formação acadêmica para as licenciaturas ainda é muito técnica.</i> " (Professor C, 23 anos)

Fonte: Elaboração própria (2022).

Nas palavras de Lavarotti (2008, p. 76) os saberes pedagógicos, devem estar alinhados ao conteúdo proposto na grade curricular da disciplina.

95% dos cursos analisados, os estágios não são integrados à prática de sala de aula e não há acompanhamento adequado por parte dos orientadores; os saberes relacionados a tecnologias no ensino estão praticamente ausentes; as ementas não especificam como são usadas as muitas horas dedicadas a atividades complementares [...] e como elas são avaliadas [...]" (LAVORATTI, 2008, p.76).

Questionou-se sobre "quais atividades e brincadeiras são desenvolvidas em sala de aula?". Como observada (Gráfico 1), as atividades mais desenvolvidas são as maquetes, quiz geográfico e exibição de filmes e documentários. Os professores destacam que esse tipo de atividade deixa os estudantes animados, com vontade de participar e desinibidos, sem que haja o medo de errar para aprender.

Gráfico 1 – Atividades lúdicas mais desenvolvidas em sala de aula

Fonte: Elaboração própria (2022).

Lucci (1999, p. 3) respalda seu pensamento em Santo Tomás de Aquino quando afirma que o brincar é necessário para a vida humana, auxiliando no intelecto e destacando que o ensino não pode ser enfadonho.

" A afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: Ludus est necessarius ad conversationem in humana e vitae - o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar - e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista - é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, "as atividades racionais são as que mais querem o brincar". Daí decorre importantes consequências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o fastidium é um grave obstáculo para a aprendizagem." (LUCCI, 1999, p. 3).

Desta forma, observamos a importância de professores inserirem novas metodologias, atividades, meios de proporcionar aos estudantes um ensino com qualidade, usando destes mecanismos para dinamizar e atrair a atenção para a busca do conhecimento.

Para concluir, os educadores foram questionados a respeito "de que modo o uso da ludicidade pode favorecer no aprendizado do estudante?". De forma quase unânime, destacaram que a ludicidade favorece na motivação, esforço, interação social, criatividade, concentração e leveza no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

Quadro 8 – Como a ludicidade favorece no aprendizado do estudante

Em que o uso da ludicidade pode favorecer no aprendizado do estudante?
<i>" O uso da ludicidade favorece o aprendizado do estudante através da leveza e concentração em colocar em prática, através dos jogos os conteúdos aprendidos em aula". (Professora A, 29 anos)</i>
<i>"Incentivo a aprendizagem, esforço e didática". (Professor B, 25 anos)</i>
<i>" Favorece positivamente a criatividade, o entusiasmo e assimilação dos conteúdos". (Professora C, 27 anos)</i>
<i>" Na criatividade, interação social e crescimento". (Professora D, 40 anos)</i>

Fonte: Elaboração própria (2022).

Podemos assim, destacar que o uso dos jogos e de atividades lúdicas em sala de aula são muito eficazes no auxílio do processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. O professor sendo mediador do aprendizado, pois o processo depende da forma como a aula é planejada e entregue, por isso é importante que haja um planejamento de qualidade, com boas didáticas e metodologias de ensino, desta forma será possível chegar ao objetivo desejado, a aprendizagem.

Para Snyders (1993, p. 192-193) é preciso que os estudantes extraiam alegria da matéria ensinada e que se reconheçam nela.

Para que os estudantes possam extrair alegria de uma matéria ensinada, é preciso que, de uma maneira ou de outra, eles se reconheçam nela; para que

os conteúdos ensinados despertem ressonâncias diretas no conjunto dos homens, o papel das massas, suas proezas e suas conquistas; enfim, a vida do povo, numa perspectiva capaz de apoiar sua ação (SNYDERS, 1993, p. 192-193).

É preciso fazer essa assimilação do ensino de Geografia com a realidade, cotidiano e espaço vivido pelos estudantes. Desse modo, inseridos no espaço encontrarão por meio do conhecimento o verdadeiro significado da Geografia.

Desta forma, a pesquisa concluiu que existe a possibilidade de oportunizar o estudante a ser inserido ativamente no processo de ensino e aprendizagem, com metodologias diferentes e tornando o ambiente escolar mais atrativo e agradável, além de que por meio da observação e criatividade o estudante poderá enfrentar desafios e superar as dificuldades de aprendizagem.

6. CONCLUSÃO

Nesta pesquisa, através da observação, foi possível verificar os parâmetros que os jogos se apresentam dentro do ambiente escolar. Além disso os resultados da pesquisa trouxeram o olhar do discente e a opinião do docente frente a temática. Assim demonstrou que os estudantes de forma ativa possam vivenciar de forma dinâmica, interativa e participativa, onde podem ser motivados as várias descobertas e espírito do apreender.

Parece não encontrar um ambiente que favoreça a manifestação das ideias para que desenvolvam sua aprendizagem de formas mais leves, instigantes e divertidas.

Entretanto, o estudo teve como resultado o inverso, com professores que ainda não inserem a ludicidade e suas metodologias nas aulas, apesar do valor que eles atribuem às mesmas com vistas ao Ensino de Geografia. Percebemos também que não há incentivo para que os professores desenvolvam as atividades em sala, o que ocasiona na falta de interesse por parte dos docentes em pesquisar sobre a inserção do lúdico nas atividades em sala de aula, pois encontram muitas dificuldades para que consigam entregar um planejamento de qualidade como: cargas horárias elevadas, ausência de recursos e espaços apropriados à realização de tais.

Ainda consideram o modelo em que o professor é o detentor do conhecimento e peça central da sala de aula como uma das melhores maneiras de aprender, fazendo o uso de práticas e fundamentos referentes à Geografia Tradicional, pautadas na repetição e memorização de conteúdos prontos, sem que faça relação com a realidade.

Então, concluímos que o pensamento defendido ao longo desta pesquisa, evidencia a necessidade e a importância da inserção da ludicidade como um instrumento de grande relevância para um maior envolvimento com a disciplina Geografia, desse modo, auxiliando na construção dos conceitos geográficos que se fazem necessários e importantes para a formação de cidadãos críticos e conscientes diante da realidade em que vivem.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, M. A. M. de. Dois momentos na história da Geografia escolar: a Geografia clássica e as contribuições de Delgado de Carvalho. **Rev. Bras. Educ. Geog.** Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 19-51, jul./dez., 2011.
- ANTONELLO, Ideni Terezinha; MOURA, Jeani Delgado Paschoal; TSUKAMOTO, Ruth Youko. **Múltiplas Geografias: ensino – pesquisa – reflexão**. Vol. II. Londrina: Edições Humanidades, 2016.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 12.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- ARAÚJO, Naiane Iris Rocha de et al. **A inserção dos jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de Geografia**. 2019.
- ARNAIS, Magali aparecida de Oliveira. **Jogos e brinquedos na infância**. São Paulo: Ed. Sol, 2012.
- BACHELARD, G. **A formação do espírito científico**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996. p. 316.
- BARROS, A. J. da S.; LEHFELD, N. A. de S. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2017.
- BASTOS, Almir Pereira. Recursos didáticos e sua importância para as aulas de Geografia. In: **Revista de Geografia- Pedagogia 2.0**, nº 37, Ministério da Educação, 2013.
- BETTIO, R.W; MARTINS, A. **Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o estudante**. São Paulo, 2013. Disponível em < <http://www.abed.org.br/seminario2013/texto21.htm> >. Acesso em: 10 de Setembro de 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetro Curriculares Nacionais: Geografia**. Secretaria da Educação Fundamental. Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental. Brasil, 2000.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Revista Geografia**. Conhecimento Prático Brasília: FNDE, 2011.
- BRASIL, Secretaria de Educação Básica – Pró Letramento. **Programa de Formação Continuada de Professores dos anos / séries iniciais do Ensino Fundamental – Vol. II** Brasília: 2018.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BROUGERE, Gilles. **Lúdico e Educação: Novas perspectivas**. Brasília: Linhas críticas, v.8, n.14. Jan/Jun. 2002.

CALLAI. H. C. A Geografia ensinada: os desafios de uma educação geográfica. in: MORAIS, E.M.B. de; MORAES, L. B. de. (orgs). **Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de Geografia**. Goiânia: NEPEG, 2010.

CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos. **“Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de Geografia na pós-modernidade”**. IN REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos; KAERCHER, Nestor André. **Geografia**. Porto Alegre; Artmed, 2017.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

CAVALCANTI, L. de S. **O ensino de Geografia na escola**. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

DANELLI, Sônia Cunha de S. (org.). **Projeto Araribá: Geografia: Ensino Fundamental**. 2 ed. São Paulo: Moderna, 2017.

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

ESTEBAN, Maria Teresa. **O que sabe quem erra? Reflexões sobre a avaliação e fracasso escolar**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: Observação, adequação, inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

FIRMINO, Anaisa Moreira. **Trilhando a estrada de tijolos amarelos da educação ambiental com os jogos educativos**. Dissertação Mestrado. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2012.

KAERCHER, N. A.. (Org.). **Geografia: práticas para o ensino médio**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2017.

KAERCHER, N.A. **A Geografia escolar: gigante de pés de barro comendo pastel de vento num fast food?** Terra Livre, Presidente Prudente, vol. 1, n. 28, jan-jun/2007, p. 27-44.

KISHIMOTO, Tizuco. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010. KISHIMOTO, Tizuco. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.

KLASSIMANN, Liane. M. G. **O lúdico no Processo de Aprendizagem de crianças da Educação Infantil**. 2013. 36F. Trabalho de Pós-Graduação (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFP, Medianeira, 2013.

LAVORATTI, Liliana. Descompasso de Objetivos. **Nova Escola**. São Paulo. Ano XXIII, N. 217, p. 76-79, nov. 2008).

LESANN, J. **Geografia no ensino fundamental I**. Belo Horizonte: Argumentum, 2009, p. 180.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? novas exigências educacionais e profissão docente**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCCI, Elian Alabi. **A escola pública e o Lúdico**. Disponível em: <<http://www.hottopos.com/videtur18/elian.htm>>. Acesso em: 13 jan. 2023.

OLIVEIRA, Francismara Neves de; BAZON, Fernanda Vilhena Mafra (org). **(Re) Significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão**. Londrina: EDUEL, 2019.

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da rede pública de educação básica do estado do Paraná de Geografia**. Curitiba: SEED, 2018.

PIAGET, Jean; INHLEDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. 8. ed. São Paulo: Difel, 1985.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; FILHO, Francisco Gomes Ribeiro. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. São Paulo, 2019. Disponível em: <<http://www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/viewFile/1451/1159>>. Acesso em 20 nov de 2022.

PINHEIRO, Igor Araújo Araújo; SANTOS, Valéria Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Revista Equador, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2013.

PONSTUSCHAKA, N. et al. **Para ensinar e aprender Geografia**. São Paulo: Cortez, 2009.

ROJAS, Jucimara. Educação Lúdica: **A linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança**. Campo Grande, MS: UFMS, 2009.

ROLIM, Amanda A. M.; GUERRA, Siena S. F.; TASSIGNY, Mônica M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. Disponível em: <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf>. Acesso em 13 jan. 2023.

RONCA, Antônio Carlos Caruso; ESCOBAR, Virgínia Ferreira. **Técnicas Pedagógicas: domesticação ou desafio à participação?** Petrópolis: Vozes, 2014.

ROSSETO JR, Adriano José... (et al.). **Jogos Educativos: Estrutura e Organização da Prática.** 5 ed. São Paulo: Phorte, 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis-RJ: Vozes, 2017.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. 3. ed. rev. e atual. Florianópolis: **Laboratório de Ensino a Distância da UFSC**, 2012. p.121.

SMOLE, Kátia; DINIZ, Maria; CÂNDIDO, Patrícia. **Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental.** Porto Alegre: Artmed, 2017.

SNYDERS, Georges. **A Alegria na Escola.** São Paulo: Manole, 1988.

STEFANELLO, Ana Clarissa. **Didática e avaliação da aprendizagem no ensino da Geografia.** São Paulo: Saraiva, 2019.

SIMIELLI, Maria Elena, **Geoatlas.** São Paulo: Ática, 2018.

VERRI, Juliana Bertolino. ENDLICH, Ângela Maria. **A utilização de Jogos aplicados a Geografia. Revista Percurso – NEMO**, Maringá, v.1, n.1, p.65-83, 2019.

VERRI, Juliana Bertolino. **A importância da utilização dos jogos aplicados ao Ensino de Geografia.** Disponível em:
<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Geografia/art_geo_j.> Acesso 11 de out de 2022.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau.** São Paulo, Pioneira, 1984.

APÊNDICE 1

ENTREVISTA PARA PROFESSORES

O que você entende do uso da ludicidade em sala de aula?

O lúdico esteve presente na sua formação acadêmica?

Você faz uso de atividades lúdicas em sala de aula? De que forma?

De que forma você acha que o lúdico interfere na aprendizagem dos estudantes? De que forma?

Como você acha que atividades lúdicas ajudariam no processo de ensino e aprendizagem do estudante em Geografia?

Como você avalia os estudantes durante o desenvolvimento das atividades lúdicas?

Quais limitações e dificuldades você encontra na aplicação e desenvolvimento do lúdico em sala de aula?

Você acha que este tema deveria ser mais explanado na formação acadêmica? Por quê?

Quais atividades/brincadeiras lúdicas você desenvolve em sala de aula?

As brincadeiras interferem em seu desempenho? Consegue assimilar as brincadeiras aos conteúdos?

Em que o uso da ludicidade pode favorecer no aprendizado do estudante?

APÊNDICE 2

QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES

Você entende o que é o lúdico em sala de aula?

Sim Não

O lúdico esteve presente na sua formação acadêmica?

Sim Não

Você faz uso de atividades lúdicas em sala de aula?

Sim Não

Você acha que o uso de atividades lúdicas (jogos, brincadeiras, etc.) auxiliam positivamente na aprendizagem dos estudantes?

Sim Não

Você encontra limitações e dificuldades no desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula?

Sim Não

Você acha que este tema deveria ser mais explanado na formação acadêmica?

Sim Não

As atividades/jogos interferem em seu desempenho? Consegue assimilar as brincadeiras aos conteúdos?

Sim Não

APÊNDICE 3**QUESTIONÁRIO PARA ESTUDANTES**

Você usa frequentemente os livros didáticos?

Sim Não

Você gosta de atividades em grupo?

Sim Não

Você gosta das aulas de Geografia?

Sim Não

Você tem dificuldade em entender os conteúdos?

Sim Não

Você gostaria que as aulas fossem realizadas de outras formas? Com uso de jogos/brincadeiras?

Sim Não

Você já teve alguma aula em que jogos ou brincadeiras foram utilizados?

Sim Não

Assinale os métodos de avaliação que seus professores mais costumam utilizar:

Prova Trabalhos em grupo Jogos e brincadeiras

Pesquisas em livros Seminários de leitura Trabalhos como tarefa de casa.

Pra você, os jogos tornaram a aula mais motivadora e dinâmica?

Sim Não

As atividades realizadas despertaram o seu interesse pela disciplina de Geografia?

Sim Não

Você gostaria que atividades com jogos fossem realizadas em outras disciplinas?

Sim Não

Você gostou desse tipo de atividade?

Sim Não