



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
CAMPUS DO SERTÃO
LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

Naiane Íris Rocha de Araújo

**A INSERÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA**

Delmiro Gouveia/AL

2019

Naiane Íris Rocha de Araújo

**A INSERÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA**

Pré-Projeto apresentado ao Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal de Alagoas – Campus do Sertão, como requisito parcial, para obtenção do título de Licenciatura em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Eng. Roberval Felipe Pereira de Lima.

Delmiro Gouveia/AL

2019

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza – CRB-4/2209

A658i Araújo, Naiane Íris Rocha de

A inserção dos jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de Geografia / Naiane Íris Rocha de Araújo. – 2019.

51 f. : il.

Orientação: Prof. Dr. Roberval Felipe Pereira de Lima.
Monografia (Licenciatura em Geografia) –
Universidade Federal de Alagoas. Curso de Geografia. Delmiro Gouveia, 2019.

1. Geografia. 2. Geografia escolar. 3. Ensino e aprendizagem.
4. Educação. 5. Jogos lúdicos. 6. Atividades lúdicas. I. Título.

CDU: 911:37

FOLHA DE APROVAÇÃO

AUTOR (A): Naiane Íris Rocha de Oliveira

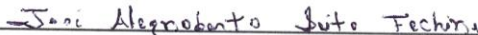
“A INSERÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DA GEOGRAFIA ESCOLAR” – Trabalho de Conclusão de Curso De Graduação em Geografia Licenciatura da Universidade Federal de Alagoas – UFAL – Campus do Sertão.

Trabalho de conclusão de curso submetido ao corpo docente do curso de Geografia Licenciada da Universidade Federal de Alagoas e aprovado em – 09 de Abril de 2019.

Banca Examinadora:



Prof. Dr. Roberval Felipe Pereira de Lima
Universidade Federal de Alagoas – UFAL
Campus do Sertão
Orientador



Prof. Dr. Alegenoberto Leite Fechine
Universidade Federal de Alagoas – UFAL
Campus do Sertão
Examinador Interno



Prof. MSc. Ricardo Santos de Almeida
Universidade Federal de Alagoas – UFAL
Campus do Sertão
Examinador Externo

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades. Agradeço a minha mãe Veronice, heroína que me deu apoio, incentivo nas horas difíceis de desânimo e cansaço. A minha filha Anna Laura pelo amor e carinho, pois foi por ela que cheguei aqui, a ela eu devo a minha gratidão. Ao meu orientador Roberval pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos. E não podendo esquecer das minhas amigas Liciane Peixoto, Sidneia Rodrigues e Nailma Melo. A principal Liciane, que esteve ao meu lado e me deu força, ânimo e crença para não desistir e continuar lutando por meu sonho e objetivo de vida. Enfim, agradeço a todo as pessoas que fizeram parte dessa etapa decisiva da minha vida.

RESUMO

Os jogos e atividade lúdica são uma importante ferramenta pedagógica para o ensino da Geografia Escolar, que, através do desenvolvimento dessas atividades, pode-se mostrar ao educando que a Geografia está presente no nosso dia a dia, possibilitando aos mesmos que conheçam, analisem e criem um pensamento crítico sobre as características do Brasil e do mundo, refletindo sobre a sua realidade e construindo seus próprios conceitos geográficos. Nesse contexto, o presente estudo visou analisar como é feita a inserção dos jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem da Geografia nas escolas do município da cidade de Delmiro Gouveia/AL. Através de uma pesquisa exploratória e descritiva, baseado em estudos bibliográficos de autores renomados como Piaget, Vygotsky; o estudo analisou como se dá a inserção dessa ferramenta, os desafios e dificuldades enfrentados pelos professores, com a aplicação de um questionário com 6 (seis) perguntas fechadas e 4 (quatro) abertas feitas a 8 (oito) colaboradores que lecionam nas escolas do município. Dessa forma, foi possível perceber como a utilização dos jogos lúdicos nas aulas de Geografia Escolar, tornam as aulas mais produtivas e interessantes, onde o educando desenvolve habilidades como pesquisar, interagir, construir, socializar, afetividade, imaginar, desenvolver o raciocínio lógico, pontos esses que se tornam positivos e importantes para a aprendizagem mediada pelo lúdico.

Palavras-chave: Estratégias Pedagógicas de Ensino, Quadro Educacional Brasileiro, Jogos e Atividades Lúdicas.

ABSTRACT

Games and play activity are an important pedagogical tool for the teaching of School Geography, which, through the development of these activities, can show the student that Geography is present in our daily life, enabling them to know, analyze and create critical thinking about the characteristics of Brazil and the world, reflecting on their reality and building their own geographical concepts. In this context, the present study aimed to analyze how the insertion of play games in the teaching and learning process of the School Geography of the schools of the city of Delmiro Gouveia/AL is done. Through an exploratory and descriptive research, based on bibliographic studies of renowned authors such as Piaget, Vygotsky; the study analyzed how the insertion of this tool, the challenges and difficulties faced by teachers, through the application of a questionnaire with 6 (six) closed questions and 4 (four) open questions made to 8 (eight) collaborators who teach in the schools of the municipality. Thus, it was possible to understand how the use of play games in school geography classes, make classes more productive and interesting, where the student develops skills such as researching, interacting, building, socializing, affectivity, imagining, developing logical reasoning, points those that become positive and important to playful mediated learning.

Keywords: Pedagogical Teaching Strategies, Brazilian Educational Framework, Games and Leisure Activities.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01.....	35
Gráfico 02.....	37
Gráfico 03.....	38
Gráfico 04.....	39
Gráfico 05	40
Gráfico 06.....	41

LISTA DE QUADROS

Quadro 01.....	22
-----------------------	-----------

LISTA DE FIGURAS

Figura 01.....	27
-----------------------	-----------

Figura 02.....	27
-----------------------	-----------

Figura 03.....	28
-----------------------	-----------

Figura 04.....	29
-----------------------	-----------

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AL – Alagoas

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC – Ministério da Educação

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

UFAL – Universidade Federal de Alagoas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Delimitação do Problema.....	11
1.2 Objetivos da Pesquisa.....	13
1.2.1 Objetivo Geral.....	13
1.2.2 Objetivos Específicos.....	13
1.3 Justificativa.....	13
1.4 Estrutura do Trabalho.....	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
2.1 A história da Geografia como Disciplina Escolar.....	16
2.2 Jogos Lúdicos como ferramenta estratégica para a Geografia Escolar.....	17
2.3 O Quadro Educacional Brasileiro.....	22
2.4 Jogos Lúdicos.....	22
3 ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	28
3.1 Método Científico.....	28
3.2 Pesquisa Bibliográfica	29
3.3 Níveis de Pesquisa	29
3.4 Pesquisa de Campo	30
3.5 Seleção de Amostra	31
3.6 Coleta de Dados	31
3.7 Tabulação dos Dados.....	32
4 ANÁLISE E RESULTADOS.....	33
5 CONCLUSÃO.....	44
REFERÊNCIAS.....	47
APÊNDICE A.....	51

1. INTRODUÇÃO

Para o professor de Geografia, que esteja comprometido com uma educação geográfica significativa, observa-se que o ensino da mesma não deve estar apenas elencada como uma disciplina escolar, mas deve possuir um alcance social que retroalimente a condição proporcionada pela ciência geográfica, permitindo a compreensão da realidade espacial e aos discentes uma análise do espaço ao qual estamos inseridos. Acredita-se que é por meio do ensino Lúdico, uma importante ferramenta metodológica, que o professor trabalhará e mediará aos discentes as noções teórico-metodológicas referentes ao espaço geográfico de modo mais dinâmico.

A palavra Lúdico vem do latim “ludus” e significa “brincar”. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo (SANTOS, 1997, p.9).

A inclusão de velhas/novas tecnologias e modelos didáticos pedagógicos que permitam auxiliar no processo de ensino/aprendizagem e nas necessidades encontradas na realidade escolar é de suma importância, permitindo aos discentes um envolvimento maior nas aulas de Geografia, incluindo outros níveis de conhecimento, além dos que já são ensinados diariamente nas salas de aula.

Segundo Verri e Endlich (2009) é interessante buscar novas linguagens para a compreensão e aprendizado dos alunos, de modo que esse aprendizado não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outros níveis de conhecimento que resultem em habilidades e atitudes no sentido da formação dos mesmos como seres humanos. De acordo com Bettio e Martins (2003, p.66):

Até o momento atual, a própria escola não mudou, os modelos didáticos evoluíram, porém, a maneira como o aluno era impulsionado para um novo estágio continuou a mesma. A avaliação, de uma maneira cruel, avalia pessoas diferentes de maneiras iguais. Para que o modelo de avaliação pudesse ser modificado, seria necessário adequar todo o sistema de ensino, onde pessoas diferentes deveriam ser ensinadas e avaliadas de maneiras distintas, pois números não definem pessoas, conhecimento sim (BETTIO E MARTINS, 2003 apud VERRI E ENDLICH, 2009, p. 66).

Nestas condições, os jogos e atividades lúdicas tem por objetivo fazer uma conexão e interação maior com o aluno, de forma que o processo de avaliação do mesmo vá além do esperado, devendo ser utilizado de maneira indispensável para o desenvolvimento intelectual do mesmo. Dessa forma, por meio da utilização de jogos lúdicos no processo de ensino, tanto a aula quanto as atividades passam a tornar-se mais interessante ao aluno, atraindo e provocando aos mesmos novos meios de desenvolvimento, modos e habilidades que irão compor o seu processo de aprendizagem, trazendo para dentro da sala de aula elementos que irão remontar o seu cotidiano.

1.1 Delimitação do Problema

Este trabalho visa analisar a inserção dos jogos lúdicos no Ensino da Geografia Escolar. Diante de um cenário de ensino/aprendizagem defeituoso, se faz necessário a introdução de novas metodologias pedagógicas de ensino, de forma que a utilização de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar torne-se mais atrativa, da mesma forma que favoreça um aproveitamento maior das aulas de Geografia, deixando de ser uma matéria “chata” ou “irritante”.

De acordo com Pacheco (2007, p. 51), quando trata da perspectiva de inclusão na atuação das escolas nesse aspecto, faz a seguinte observação:

Uma das noções centrais da inclusão é ser aceito na comunidade social da escola, interagindo com os colegas e participando de atividades regulares. As escolas precisam construir uma política que promova esse pensamento em todos os níveis do funcionamento escolar. Encorajar a interação social, a participação e os relacionamentos é uma maneira de implementar essa política.

Nota-se que o processo de ensino e aprendizagem caminha a passos lentos, embora a arte de ensinar seja uma das mais antigas, as transformações são constantes, há diversas conferências, discussões sobre temas a serem implementados, teorias metodológicas, que de fato, precisam ser atualizadas e aplicadas nas escolas. Observando historicamente a educação brasileira, de acordo com Gebran (2003, p. 7):

Nas últimas décadas, essa política tem sido orientada por diretrizes neoliberais, que agravam cada vez mais a crise que atinge, em especial, a camada da população mais desfavorecida. Essa política neoliberal, ao privilegiar o mercado como regulador de nossa vida e

da nossa sociedade e ao eleger o conceito de cidadão/consumidor como diretriz da formação humana, promove o distanciamento do Estado e enxugamento dos serviços públicos essenciais e propicia à população maior envolvimento com os mecanismos deliberados de exclusão social.

Entretanto, outra problemática pertinente é a falta de recursos que as escolas enfrentam, a carência de materiais necessários para se trabalhar em sala de aula, a falta de um ambiente propício para se trabalhar, a falta de salas de informática que é um recurso tecnológico importantíssimo no processo de ensino-aprendizagem, e, a falta de professores qualificados e capacitados para ministrarem suas aulas de forma dinâmica e proveitosa. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 144):

É importante que os alunos tenham os recursos tecnológicos como alternativa possível para a realização de determinadas atividades. Por isso, a escola deve possibilitar e incentivar que os alunos usem seus conhecimentos sobre as tecnologias para comunicar-se e expressar se, como utilizar imagens produzidas eletronicamente na ilustração de textos e trabalhos; pesquisar assuntos; confeccionar folhetos, mapas, gráficos etc. sem que a realização dessas atividades esteja necessariamente atrelada a uma situação didática planejada pelo professor. Devido à natureza recente do uso dos computadores na escola, segue uma lista de alguns softwares que podem ser utilizados com finalidades pedagógicas no ensino de Geografia.

Dessa forma, foi elaborada o seguinte problema de pesquisa: Como é feita a inserção, ou não, e o por que, caso não seja aplicado, dos Jogos Lúdicos no processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Geografia?

1.2 Justificativa

O Ensino da Geografia requer novos esforços e inovações de forma que possa superar e incrementar o delicado quadro que envolve os aspectos didáticos-pedagógicos que compõem esta disciplina. Por tratarmos neste trabalho o Ensino da Geografia Escolar, percebe-se, de um modo geral, que o quadro educacional brasileiro apresenta baixa evolução dos índices que medem a qualidade do ensino no Brasil, onde que, se for comparado ao quadro de outros países, vemos que:

Há 30 anos venho acompanhando a situação da escola e a deteriorização que se deu de forma acentuada no nosso país e na América Latina. Contudo, na América Latina, o Chile, a Argentina, o México, ao lado de outros países, como o Uruguai e a Costa Rica, conseguiram avançar muito mais do que o Brasil. O grau de escolaridade é muito maior nesses países. No Chile, o analfabetismo é de apenas 2%, na Argentina 3% e, no México 5%, não se comparando com os índices de 30% no Brasil (GODOTTI, 1993, p. 80).

Desta forma, percebe-se a necessidade de elevar e promover a qualidade do processo do sistema educacional como um todo, e, considerando a importância de conteúdos lúdicos no processo de ensino/aprendizagem na Geografia Escolar, pois são atividades espontâneas, onde o indivíduo é convidado a participar e trabalhar de maneira envolvente as atividades, desenvolvimento assim, novas habilidades e conhecimentos.

Os professores não devem se prender apenas a passar o conteúdo do livro, o que dessa forma não estimula o aluno, é preciso buscar novas metodologias de ensino criativas e que contribuam no ensino da Geografia, facilitando assim, a assimilação dos conteúdos abordados. Algumas escolas dispõem de salas de informática, entretanto, há escolas que não possuem, onde que, diante dessa dificuldade é necessário criar e inovar, o que estimula a criatividade.

Segundo Marli Sales (2012, p. 4):

Uma boa tecnologia na mão de um mau professor não o transforma em um bom professor, embora na mão de um bom professor possa trazer resultados excelentes. O recurso tecnológico, por si só, não garante uma boa aula. O mais importante é o ato de pensar e para que propiciem isso, devem estar contextualizados e os professores devem preparar cuidadosamente sua utilização.

A velocidade em que a tecnologia se atualiza, por vezes não é acompanhada pelas escolas, devido a quantidade de informações que são geradas, levam um tempo para que tais mudanças sejam acompanhadas, e, vemos diversos alunos desinteressados pelos estudos, o que acaba por prejudicando o seu papel como cidadão.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1998), o professor deve buscar recursos didáticos que possibilitem o estímulo do aluno. Aula meramente técnica não permite ao aluno criar interesse pelo ensino.

Dessa forma, a utilização dos jogos lúdicos estimula o raciocínio lógico, criando para o aluno um ambiente de desafios e conquistas, onde o professor deve utilizar desses recursos pedagógicos, desenvolvendo a criatividade e as habilidades de seus alunos, sabendo utilizar corretamente os jogos, sendo um mediador do saber. Segundo Pereira, Araújo e Holanda (2011, p. 4):

A maioria dos estudantes apresenta dificuldades em compreender alguns assuntos relacionados à Geografia, isso talvez seja atribuído ao sistema educacional que ainda apresenta fragmentos do modelo tradicional, em que o aluno não é estimulado a pensar, mas apenas em absorver os conteúdos expostos.

O ensino de Geografia tem alcançado muitas mudanças, em contra partida, há um desinteresse enorme por parte dos alunos no que tange o ensino da geografia, onde são apresentados textos grandes e cansativos, aulas e conteúdos desconectados da realidade vivida pelos mesmos, o que acaba por gerar insatisfação e dificuldade de assimilar os assuntos abordados em sala.

Dessa forma, a escola e os professores precisam acompanhar as mudanças e transformações que ocorrem diariamente, a utilização dos jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem pode contribuir e muito, levando o aluno a compreender de forma divertida os conteúdos e assim ter um desenvolvimento maior relacionados ao ensino de Geografia.

1.3 Objetivos da Pesquisa

1.3.1 Objetivo Geral

Analisar os desafios para a inserção dos Jogos Lúdicos no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia.

1.3.2 Objetivos Específicos

- a) Conhecer e analisar as causas das restrições da inserção dos Jogos Lúdicos nas salas de aula e no Ensino de Geografia.

- b) Analisar o nível de instrução, qualificação e capacitação dos professores, para demonstrar que há necessidade de treinamento sobre o assunto.
- c) Compreender como os jogos lúdicos podem estimular o interesse, a imaginação e o desenvolvimento do aluno para o aprendizado em Geografia.
- d) Relacionar a utilização dos Jogos Lúdicos no Ensino de Geografia, de modo que seja possível a relação ensino/aprendizagem, despertando a visão crítica dos alunos dentro de sua realidade.

1.4 Estrutura do Trabalho

O trabalho está organizado em 5 (cinco) capítulos, divididos de acordo com os tópicos relacionados aos objetivos traçados.

No capítulo 1 é apresentado a definição do trabalho. Onde é discutido inicialmente o contexto em que o presente trabalho se insere, a justificativa, o problema da pesquisa, os quais determinaram o seu desenvolvimento, o objetivo geral e os específicos, e a estrutura do trabalho em geral.

No capítulo 2 é mostrado o referencial teórico, o estudo exploratório de algumas metodologias e abordagens encontradas na literatura dos Jogos Lúdicos, mais especificamente no Ensino da Geografia Escolar, mostrando as suas vantagens e desvantagens.

No capítulo 3 é apresentada a metodologia aplicada para a realização deste trabalho, com base em estudos e conceitos de diversos autores.

No capítulo 4 é será apresentado as análises e discussões dos resultados obtidos, ou seja, o diagnóstico, mostrando a importância do tema tratado em questão, e assim, mostrar os resultados alcançados.

Por fim, no capítulo 5 apresenta as considerações finais, trazendo uma análise dos dados trabalhados e assim, as limitações e a validade do trabalho como um todo, lições aprendidas, e, recomendações para trabalhos futuros.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo tem como objetivo apresentar todo o embasamento teórico a respeito da História da Geografia como Disciplina Escolar, a Inserção dos Jogos Lúdicos como ferramenta estratégica para a Geografia, O Quadro Educacional Brasileiro, e, Atividades Lúdicas, procurando assim aprofundar o conhecimento a respeito desses temas, de forma que possa compreender com clareza a proposta do trabalho.

Por meio deste referencial teórico, será possível perceber que as teorias podem sim, serem colocadas em prática, e que, através destas, se colocadas de maneira eficiente, podem trazer resultados positivos para a organização.

2.1 A história da Geografia como Disciplina Escolar

No início do século XIX europeu, a Geografia era vista como prestadora de serviços patrióticos, ou seja, guerras, dessa forma, a Prússia que almejava fundar o Estado-Nação Alemão, instituiu na formação básica para que todos aprendessem a língua nacional, a História e a Geografia na esperança do amor à pátria.

Dessa forma, a Alemanha ganhou a guerra Franco-Prussiana devido que os soldados sabiam mais sobre o território do que os invasores. Aprovada na Alemanha, A França também adotou a Geografia como premissa de prestadora de serviços, para preparar seus soldados. Assim, a Geografia começou a ser ensinada nas escolas por ser útil a classe dominante daquele momento histórico.

Nas escolas brasileiras, a Geografia teve início no século XIX, inicialmente no Colégio Pedro II, na cidade do Rio de Janeiro, onde teve a participação de Rui Barbosa nos debates educacionais nos últimos anos do Segundo Império Brasileiro (1840-1889), mediante a análise dos pareceres que ele apresentou em 1882 sobre a reforma da instituição pública implantada por Leônicio de Carvalho através do Decreto 7.247, de 19 de abril de 1879, depois foi sendo incorporado ao currículo oficial das demais escolas do país. Segundo Cavalcanti (1998, p. 18), a introdução da disciplina no referido

momento histórico teve como objetivo a formação de cidadãos a partir da difusão da ideologia do nacionalismo patriótico.

Durante muitos anos o Colégio Pedro II foi considerado o “colégio padrão” do Brasil, assim, de acordo com Cavalcanti (1998, p. 18-23), o estudo da Geografia foi caracterizado como uma disciplina voltada para a “transmissão de dados e informações gerais sobre os territórios do mundo em geral e dos países em particular”. Identificando, assim, a ideologia científica traduzir-se num ensino acrítico, descritivo e superficial nas escolas, fato que marcou a história da Geografia como disciplina.

De acordo com Silva (1996, p. 130), afirma que essa concepção científica também ganhou forças na década de 1970, quando, durante o regime militar, foi legitimada a falar de temários políticos de forma despolitizada:

Por esse motivo, os livros de Geografia, por tratarem de temas políticos sem a sua essência circulavam com desenvoltura em exaltações de realizações do Estado Ditatorial. Falava-se, por exemplo, das transformações das paisagens da Amazônia, das novas migrações e assentamentos ao longo das grandiosas obras de redenção da região norte, mas não se falava das transformações geográficas em curso no campo brasileiro com o avanço do capitalismo monopolista em busca da terra. Ou quando esse tema era tratado, a análise ficava limitada ao aspecto fisionômico, descrição daquilo que os levantamentos empíricos estavam mostrando (SILVA, 1996, p. 130-131). A ciência geográfica tem como principal categoria de análise o espaço, da mesma forma como ele é o conceito referencial para o ensino da Geografia Escolar, a sua compreensão é essencial a todos os conceitos que o gravitam, de forma a construir e desencadear nos estudantes um olhar especial, no processo de leitura do mundo.

Para Cavalcante (1998, p. 88) esse conjunto conceitual acabou por constituir-se na própria linguagem cartográfica e essa linguagem está permeada por conceitos que são requisitos para a análise dos fenômenos do ponto de vista geográfico.

A Geografia Escolar possui um envolvimento interdisciplinar com as demais áreas de ensino, devendo ser, dessa forma, um instrumento curricular que possibilite aos alunos a concepção de conhecer, analisar, interpretar e agir mediante a realidade espacial construída e materializada, ao universo visual que ele se submete diariamente.

Passini (2007, p. 24) afirma que: “é possível ultrapassar o mito da Geografia descritiva e trabalhar com uma Geografia analítica e interpretativa na formação do

cidadão crítico”. Mesmo porque, o ensino da Geografia em si, é caracterizado por compromissos que vão além da mera transmissão de informações, conforme nos aponta Vesentini (2003, p. 22):

“A Geografia, enquanto ciência e disciplina escolar que trata da distribuição dos fenômenos físicos/naturais e humanos e a integração entre eles em escala local, regional ou global, deve ter várias formas de mediação para atingir seu objetivo que é o de levar o educando a compreender o mundo em que vive, da escala local até a planetária, dos problemas ambientais até os econômico-culturais”.

2.2 Jogos Lúdicos como Estratégia de Aprendizagem para a Geografia Escolar

A palavra “lúdico” vem do latim “*ludus*” e significa “brincar”, onde é neste “brincar” que estão incluídos os jogos, brincadeiras, brinquedos entre outros divertimentos, relativamente a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte, proporcionando ao indivíduo aprendizagem, saber, conhecimento e sua compreensão de mundo.

Conforme Piaget citado por (Wadsworth, 1984, p. 44):

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

De acordo com Friedman (1996, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Dessa forma, de acordo com os autores, os jogos lúdicos possuem bases pedagógicas, pois os mesmos se adequam aos critérios da literalidade e não literalidade, as regras que se fazem nos signos linguísticos, permite que haja uma flexibilidade a

partir da combinação de novas ideias e comportamentos, evita uma pressão no ambiente/professor/aluno, ajudando assim na aprendizagem e na formulação de novas habilidades.

“É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva”. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras (Vygotsky, 1984, p. 27).

Os jogos lúdicos possuem uma relação muito próxima com a educação para as crianças, proporcionando aos educandos o vivenciamento de situações/problemas, de forma a favorecer o ensino de conteúdos escolares, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e que permitam a vivência nas experiências com a lógica e raciocínio, como recurso para motivação e assim permitindo que as atividades físicas e mentais favoreçam e estimulem as reações cognitivas, sociais, culturais, afetivas e linguísticas.

“A preparação da criança para a escola passa pelo desenvolvimento de competências emocionais – inteligência emocional – designadamente confiança, curiosidade, intencionalidade, autocontrole, capacidades de relacionamento, de comunicação e de cooperação” (GOLEMAN, 1999, p, 203).

Cabe ao educador oferecer e ter domínio de diferentes formas didáticas, assim como as atividades lúdicas, despertando assim nas crianças o desejo de pensar e imaginar, saindo por vezes de uma aula monótona ou perca o interesse por ela. De acordo com (Kishimoto, 2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

É brincando que o educando se relaciona melhor com as demais crianças e adquire uma forma melhor de se apropriar do mundo, os jogos lúdicos são formas originais para que a criança se relacione com pessoas e tenha uma percepção melhor dos objetos ao seu redor, vivenciando experiências e interagindo em seu grupo social, com a vida e sua plenitude.

Para tanto na Geografia uma proposta de jogos que se encaixa com alguns conteúdos a serem aplicados são os jogos de simulação, como ressalta Jiménez e Gaité (1995, p. 83):

(...) jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, o reproduzem recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo, (...) sendo adequadas ao processo de ensino – aprendizagem (...). Cabendo assim ao professor adequar seu conteúdo a essa atividade, para não perder a validade desse recurso. (JIMÉNEZ E GAITE, 1995, p. 83. *apud* VERRI, 2010).

Tais atividades lúdicas trabalham aspectos e abordam a participação dos alunos, a solidariedade entre eles, a cooperação, a reflexão, fazendo uma análise crítica, como também a motivação e a participação nas aulas, sempre respeitando os demais e a si mesmo.

Segundo Cavalcanti (1988, p. 198-199):

O aluno é o sujeito ativo de seu processo de formação e de desenvolvimento intelectual, afetivo e social; o professor tem o papel de mediador do processo de formação do aluno; a mediação própria do trabalho do professor é a de favorecer/propiciar a inter-relação (encontro/confronto) entre sujeito (aluno) e o objeto de seu conhecimento (conteúdo escolar); nessa mediação, o saber do aluno é uma dimensão importante do seu processo de conhecimento (processo de ensino-aprendizagem).

Dessa forma, o desenvolvimento através dos jogos lúdicos tem como finalidade estimular o empenho do aluno nos conteúdos apresentando-os de forma deliciosa. O lúdico desperta o interesse de forma interativa.

Segundo Freitas e Salvi (1999, p. 8):

A utilização dos vários jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem é possível porque a Geografia permite esse recurso para que o aluno assimile os conteúdos aplicados, sejam em diferentes espaços, no bairro de sua cidade ou países. Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando houver possibilidade no planejamento disciplinar e quando puder se constituir num auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. Deve-se antecipar na elaboração do programa da disciplina o conhecimento e o procedimento dos jogos específicos e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem

ser aplicados, e observados em seus resultados com respeito aos a fim de que possam ser mantidos, alterados ou substituídos por outros.

Portanto, os jogos educativos utilizados como ferramenta estratégica para a disciplina de Geografia, vêm se tornando uma ferramenta didática muito útil na construção do conhecimento, com destaque no que se refere ao interesse do aluno.

2.3 O Quadro Educacional Brasileiro

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, organizou a educação em níveis, etapas e modalidades educativas. Quanto à organização em níveis, a LDB dividiu a educação em dois grupos, Educação Básica e Educação Superior (art. 21). Já a Educação Básica, por sua vez, subdividiu-se em três etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Quadro 01 – Organização dos níveis e etapas da Educação Brasileira.

NÍVEIS	ETAPAS	DURAÇÃO	FAIXA ETÁRIA	
Educação Básica	Educação Infantil	Creche	3 anos	De 0 a 3 anos
		Pré-escola	2 anos	De 4 a 5 anos
	Ensino Fundamental		9 anos	De 6 a 14 anos
Educação Superior	Ensino Médio		3 anos	De 15 a 17 anos
	Cursos e programas (graduação, pós-graduação) por área		Variável	De 18 a 24 anos

Fonte: Naiane Íris Rocha de Araújo.

Respeitando o pacto federativo, a LDB também definiu as responsabilidades e incumbências de cada um dos entes federados, no que se refere à oferta de cada etapa da educação básica (art. 9, 10 e 11):

Art. 9º A União incumbir-se-á de: III - prestar assistência técnica e financeira aos estados, ao Distrito Federal e aos municípios para o desenvolvimento de seus sistemas de ensino e o atendimento

prioritário à escolaridade obrigatória, exercendo sua função redistributiva e supletiva; Art. 10. Os estados incumbir-se-ão de: II - definir, com os municípios, formas de colaboração na oferta do ensino fundamental, as quais devem assegurar a distribuição proporcional das responsabilidades, de acordo com a população a ser atendida e os recursos financeiros disponíveis em cada uma dessas esferas do poder público; (...) VI - assegurar o ensino fundamental e oferecer, com prioridade, o ensino médio a todos que o demandarem, respeitado o disposto no art. 38 desta Lei; Art. 11. Os municípios incumbir-se-ão de: V - oferecer a educação infantil em creches e pré-escolas, e, com prioridade, o ensino fundamental, permitida a atuação em outros níveis de ensino somente quando estiverem atendidas plenamente as necessidades de sua área de competência e com recursos acima dos percentuais mínimos vinculados pela Constituição Federal à manutenção e desenvolvimento do ensino. (Redação dada pela Lei nº 12.061, de 2009).

Analisando sob esta ótica alguns destes indicadores sobre a educação no Brasil, a atual situação da educação brasileira requer um refinamento analítico de forma que haja a agregação dos indicadores regionais, estaduais e municipais, buscando-se assim, fornecer elementos para esta problematização dos principais desafios da educação básica e superior, elaborando, a nível nacional, o estabelecimento de políticas, estratégias e ações que contribuam para que haja uma melhoria na educação como um todo.

A educação brasileira, apesar das ações otimistas que são apresentadas durante estes anos, apresenta um quadro preocupante no que tange ao número insuficiente de prédios escolares e a sua estrutura, que são inadequados para que haja o ensino em sua essência, as péssimas condições salariais dos profissionais da educação pública, a falta de investimento na reciclagem docente e as difíceis condições de trabalho que são impostas aos professores.

Paralelamente ao ensino da Geografia Escolar aplicado nas escolas, vários são os problemas que esta disciplina tem passado, conforme Oliveira (1989, p.26) “O ensino de forma geral e, especificamente o de Geografia, passa por profunda crise. O saber ensinado está longe de permitir aos jovens sequer entender o mundo, quanto mais transforma-lo”.

Percebe-se que o estímulo dos educandos não é mais o mesmo, o desestímulo é muito maior e assustador, o qual a responsabilidade sobre a qualidade do ensino não se restringe aos órgãos competentes, mas sim, aos educadores que não se empenham para

diversificar as suas práticas pedagógicas e metodologias aplicadas em sala de aula, para que assim alcancem um ensino de melhor qualidade.

Como cidadãos, temos a responsabilidade de rever os conteúdos, diversificar a prática pedagógica e preparar os alunos, contextualizando os conteúdos abordados e suas inter-relações e contradições para que se tornem cidadãos críticos e (MAGALHÃES, 1999, p.07).

2.4 Jogos Lúdicos

A aplicação de jogos lúdicos em sala de aula rompe as práticas tradicionais mantidas pelos professores, fazendo com que os alunos despertem e tenham um interesse maior sobre o conteúdo, aprimorando a sua capacidade cognitiva, de forma que construam um raciocínio lógico, tornando assim, o processo de aprendizagem mais significativo.

Os jogos podem ser adaptados para explicação de conceitos trabalhados, como reforço ou como avaliação. Por exemplo: é possível construir um dominó com combinação de explicitação de noções com o respectivo vocabulário; no “supertrunfo”, além da forma sugerida pelo produtor, podemos desafiar os alunos a formar grupos como regiões de língua, grupos de países exportadores e/ou importadores de determinados produtos, índices de IDH etc. (PASSINI, 2007, p. 120).

Segundo Castellar e Vilhena: Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, 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 (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p.44).

Com o uso de novas metodologias de ensino, o professor fará com que o aluno participe cada vez mais da aula, na preparação e manuseio do material, terá uma visualização e uma concentração maior, proporcionando um envolvimento e desenvolvimento com o trabalho em grupo, tendo um entendimento e noções de espaço

geográfico e do que se passa no mundo, relacionando as situações do cotidiano com a realidade dos mesmos.

Para Dohone (2003, apud FIRMINO, 2010, p.57) a ludicidade na educação “é a forma eficiente de entrelaçar uma atividade agradável e motivadora com o conteúdo educacional que desejamos e necessitamos transmitir”.

Através dos jogos lúdicos no ensino da Geografia, proporciona aos alunos a assimilação do conteúdo de forma divertida, despertando o interesse dos alunos pelas aulas, e não apenas pelo fato de ser avaliado em prova e passar de ano. Dessa forma, segundo Bastos (2011, p.24):

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.

O professor e o livro deixaram de ser a única fonte de conhecimento dos alunos, na nova concepção do ensino da Geografia Escolar, o lúdico passa a ser presente nas salas de aula, pois o aluno compreende e assimila melhor o conteúdo que lhe é proposto. Através da cartografia é possível desenvolver jogos geográficos que servirá como material pedagógico, de forma que os alunos aprendam sobre as questões ligadas ao território brasileiro e sobre onde vivem.

Para Macedo (2000 apud CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 47):

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 aluno a associação de habilidades para a construção do raciocínio lógico.

A evolução técnico-científica facilitou e possibilitou tanto aos professores quanto aos alunos o acesso às informações e conteúdos atualizados sobre o mundo, onde o educando preocupa-se em transmitir ao aluno valores no seu cotidiano, e, que, não se prenda apenas em passar o conteúdo do livro, tendo assim o lúdico como

alternativa para o desenvolvimento de conceitos como a cooperação, noções de espaço, raciocínio lógico, socialização, organização, concentração e habilidade para desempenhar as atividades propostas em sala de aula.

Marcellino (1989) “A vivência do lúdico na escola pode levar ao entendimento da gratuidade da alegria, de não relação entre o prazer e o atual ordenamento institucional, o qual procura entorpecer o corpo pela organização, disciplina e rotina, gerando a incapacidade dos sentidos. Ao negar o componente lúdico da cultura infantil, a Escola contribui para a manutenção dessa situação domesticadora”.

Na atualidade, já há algumas tendências em que o educador elabora jogos e brincadeiras que exigem mais raciocínio lógico das crianças. Essas atividades terminam favorecendo o desenvolvimento de habilidades motrícias e sensoriais e estimulam o raciocínio, ou seja, jogos de construção e não fabricados por uma indústria qualquer. Kishimoto (1999) ainda comenta que “os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças”. (KISHIMOTO, 1999, p. 40).

Há diversos jogos lúdicos os quais o educando pode utilizar como ferramenta metodológica em sala de aula, entre os quais podemos citar:

- Músicas – existem diversas músicas que podem servir como complemento auxiliar nas atividades desenvolvidas dentro do ensino da Geografia Escolar, pois há letras musicais que contêm alguns conceitos abordados e que ilustram o cotidiano da vida dos alunos, sendo assim, o universo musical pode ser utilizado como suporte nas aulas para a abordagem dos conteúdos geográficos. Podemos citar como exemplo a música “O Calibre – Paralamas do Sucesso”, esta que retrata a violência urbana, a qual ao ser utilizada, pode-se realizar análises, debates, textos escritos, aspectos que busque a compreensão dos alunos sobre o tema abordado como um fenômeno que se encontra na Geografia, bem como os alunos podem contribuir com estratégias para a superação desse agrave na sociedade.

A música pode ser um complemento auxiliar das atividades desenvolvidas para integração com alunos nos trabalhos de ensinar e aprender Geografia. O professor não precisa conhecer nem compartilhar as preferências dos gêneros musicais de seus alunos, mas pode propor que eles façam um levantamento das músicas que tratem do tema em estudo. Por exemplo, “Três raças”, de Clara Nunes, pode

ser introduzida no estudo da população. A receptividade é quase sempre muito boa e promove a concentração (PASSINI, 2007, p. 107).

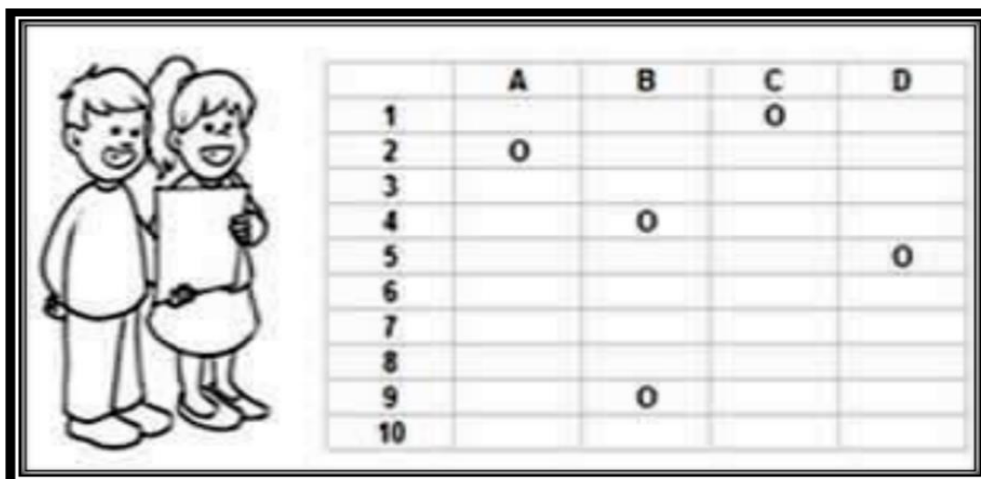
Figura 01 – Jogo de música adaptado para conhecer as Regiões do Brasil.



Fonte: Portal do professor.mec.gov.br

- Batalha Geográfica – jogo adaptado da Batalha Naval, onde são incorporados temas relacionados ao território brasileiro. É um jogo de fácil construção, o qual pode ser confeccionado num tabuleiro de TNT, que é um material leve e de fácil manuseio.

Figura 02 – Jogo Batalha Geográfica (Batalha Naval).



Fonte: Educador Escola Brasil (2012).

- Quebra-cabeça das Regiões do Brasil – utilizando as noções básicas de cartografia, o jogo é baseado na construção de mapas de cada região do Brasil, a

qual o educando pode utilizar-se dos recursos de vídeos, músicas, textos para uma melhor leitura e imaginação para a criação dos mapas, de forma que os alunos compreendam os conceitos geográficos, as semelhanças, diferenças e peculiaridades que cada região possui.

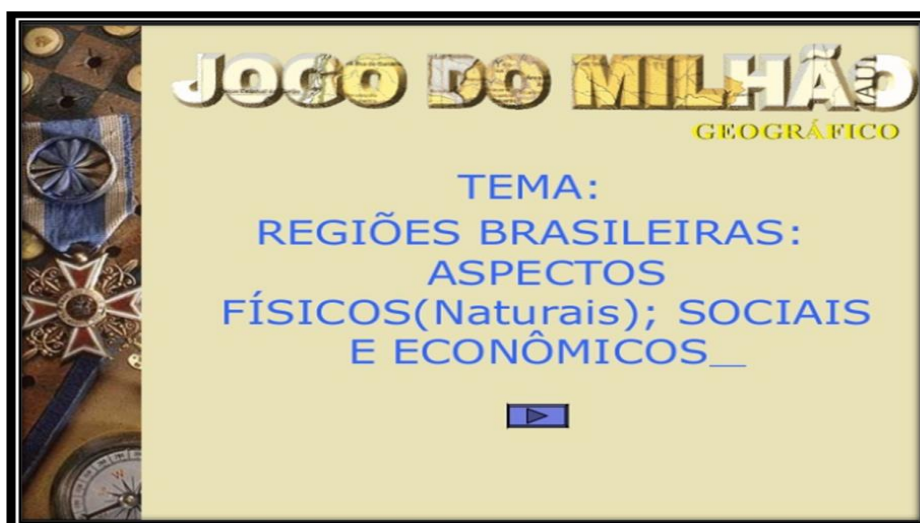
Figura 03 – Quebra Cabeça das Regiões do Brasil



Fonte: minicientista.com.br

- Show do Milhão Geográfico – inspirado no “Show do Milhão”, apresentado por Silvio Santos, o jogo engloba temas relacionados à ciência geográfica, sendo um jogo divertido e estimulante, onde os alunos poderão trabalhar em grupo e de forma integrada.

Figura 04 – Jogo do Milhão Geográfico



Fonte: Brasil Sociedade e Espaço – Geografia do Brasil

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Devido à necessidade de buscar informações para dar-se início a este estudo, foi preciso utilizar-se de alguns métodos que possibilitassem obter resultado. Segundo Andrade (2005), “Metodologia é o conjunto de métodos ou caminhos que são percorridos na busca de conhecimento”.

“Os processos metodológicos adotados visam a procura da representação da pesquisa científica que direta ou indiretamente procura adaptações e desenvolvimento de modelos e conceitos vistos na universidade” (ROESCH, 2005).

Com a finalidade de se obter resultados, a metodologia é composta de métodos e processos a serem seguidos com o intento de compreender por meio da análise os diferentes métodos de abordagens disponíveis a fim de obter a confirmação ou negação dos pressupostos estabelecidos durante a pesquisa.

3.1 Método Científico

A importância da pesquisa é a construção de um novo conhecimento, de novas técnicas, da criação e da exploração do novo, e, de até mesmo, de novas realidades. Portanto, a pesquisa científica apresenta-se como um instrumento para a construção do conhecimento.

Goldemberg (2002, p. 13) afirma que:

A pesquisa científica requer flexibilidade, capacidade de observação e de interação com os pesquisados. Seus instrumentos devem ser corrigidos e adaptados durante todo o processo de trabalho, visando os objetivos da pesquisa. No entanto não se pode iniciar uma pesquisa sem se prever os passos que deverão ser dados.

Escolhido o tema e a problemática do presente estudo, verificou-se a necessidade de um aprofundamento maior em relação ao tema escolhido, verificando

quais os meios metodológicos que foram mais viáveis na pesquisa, para expô-los de forma clara e específica.

3.2 Pesquisa Bibliográfica

A pesquisa bibliográfica é um dos pontos fundamentais para o processo da metodologia aplicada, necessitando assim, de um estudo mais amplo daquilo que será abordado. Vergara (2000) define a pesquisa bibliográfica como sendo “um estudo sistematizado com base em material publicado e acessível ao público”.

Para a construção deste trabalho foram realizados levantamentos de materiais bibliográficos de acordo com o tema abordado em questão, através de pesquisas em livros, revistas, jornais, artigos e sites. [...] O objetivo da pesquisa bibliográfica, portanto, é o de conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado tema ou problema, tornando-se um instrumento indispensável para qualquer tipo de pesquisa. (Koche, 1997).

Dessa maneira, seguindo Koche (1997), esse trabalho será orientado pela pesquisa bibliográfica inicial, onde serão pesquisados trabalhos (artigos e periódicos) em revistas de publicação especializadas e na literatura publicada referente ao tema.

Depois foi definido um roteiro a 08 (cinco) professores de Geografia, com o objetivo de levantar dados sobre o determinado assunto focalizado que é os jogos lúdicos.

3.3 Níveis de Pesquisa

Para a construção deste trabalho científico será aplicada uma pesquisa de campo de caráter exploratório e com descrição qualitativa. Segundo Lakatos (2001, p. 188):

[...] são estudos exploratórios que têm por objetivo descrever completamente determinado fenômeno, como, por exemplo, o estudo de um caso para o qual são realizadas análises empíricas e teóricas. Podem ser encontradas tanto descrições quantitativas e/ou qualitativas

quanto à acumulação de informações detalhadas como as obtidas por intermédio da observação participante.

Para Gil (1997), “este tipo de pesquisa é a investigação empírica realizada no próprio local onde acontece ou aconteceu um fenômeno. Pode incluir entrevistas, aplicação de questionários, testes e observação participante ou não”.

Maanen (1979, p. 520) definem que “a pesquisa qualitativa tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social; trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teoria e dados, entre conexão e ação”.

Dessa forma, a pesquisa qualitativa é um conjunto de diferentes técnicas que visa descrever ou decodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Em seguida, foi aplicado um questionário aos professores de Geografia de escolas do ensino fundamental do município da cidade de Delmiro Gouveia-AL, objetivando um diagnóstico maior do trabalho em questão.

3.4 Pesquisa de Campo

A pesquisa de campo é grande valia de forma que os dados sejam coletados corretamente, obtendo atender aos objetivos almejados. Segundo Trujillo (1982) *apud* Lakatos e Marconi (2001, p.186) afirmam que:

A pesquisa de campo consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presumem relevantes, para analisá-los. A pesquisa de campo propriamente dita não deve ser confundida com a simples coleta de dados; é algo mais que isso, pois exige contar com controles adequados e com objetivos preestabelecidos que discriminam suficientemente o que deve ser coletado.

Para a pesquisa de campo foi feito um estudo nas escolas do município da cidade de Delmiro Gouveia/AL, onde este tipo de pesquisa é de suma importância para obter melhores resultados dos fatos abordados, a fim de buscar respostas para o estudo referido.

Segundo Lakatos e Marconi (2001, p. 186):

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimento acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

3.5 Seleção de Amostra

A amostragem escolhida para esta pesquisa foi a não probabilística, por julgamento e conveniência, em que os elementos da amostra são selecionados de acordo com a conveniência do pesquisador e as características estabelecidas. Lakatos & Marconi (2001).

A amostra da pesquisa foi extraída de 05 (cinco) colaboradores que ensinam Geografia em quatro escolas do município da cidade de Delmiro Gouveia/AL, onde foram aplicados questionários entre os meses de Outubro a Dezembro de 2018, extraíndo uma amostra suficiente para colher uma porcentagem adequada de forma que atendeu aos objetivos traçados no presente estudo.

3.6 Coleta de Dados

Para Mattar (1998, p.45) a coleta de dados é:

A fase em que são realizados contatos com os respondentes, aplicado instrumentos, registrado os dados, cumprida uma primeira verificação do preenchimento dos instrumentos e enviados os instrumentos preenchidos para processamento.

O método de coleta de dados serviu através de um questionário de pesquisa apresentado a professores de Geografia das escolas do município da cidade de Delmiro Gouveia/AL, com 06 (seis) questões fechadas de múltipla escolha e com 04 (quatro) questões abertas, as quais serviram para nortear a entrevista com os colaboradores e assim, conhecer e avaliar os resultados do presente estudo.

Malhotra (2001, p. 96) diz que as perguntas estruturadas especificam o conjunto de respostas alternativas e o formato das respostas. Quanto às perguntas de múltipla escolha, Marconi & Lakatos (2001, p. 342) classifica como Perguntas Fechadas, mas que representam uma série de possíveis respostas, abrangendo várias facetas do mesmo assunto.

Por meio de entrevista, utilizando-se de um formulário em forma de questionário, com perguntas abertas e fechadas, onde os dados foram coletados para melhor gerir as informações.

3.7 Tabulação dos Dados

Posteriormente a coleta dos dados, todas as informações foram analisadas meticulosamente para averiguar se a pesquisa correspondeu aos objetivos traçados no presente trabalho, onde, os resultados encontrados foram tabulados e utilizados com o intuito de melhor apresenta-los.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

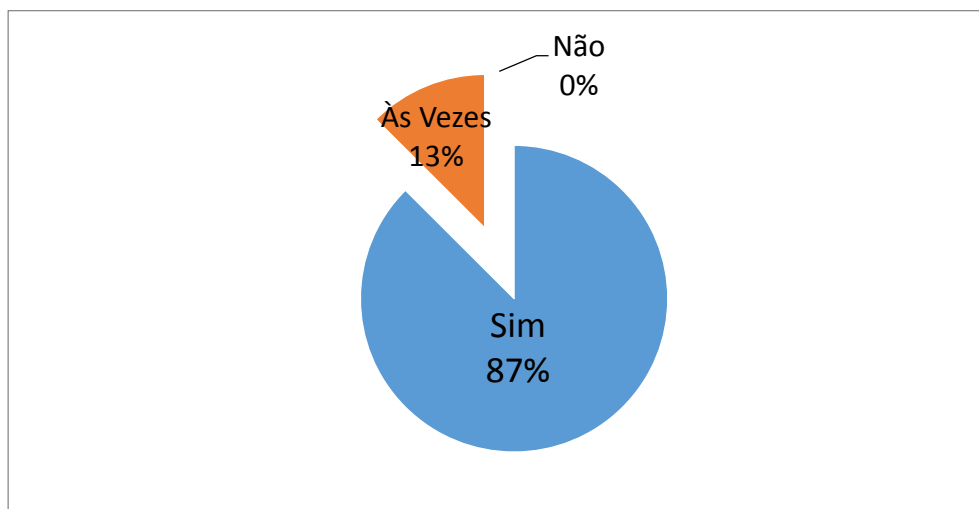
O papel da Geografia não implica apenas na sua função como disciplina escolar, mas no alcance social da ciência geográfica e na compreensão da realidade espacial que a mesma possui. Aqui, o professor de Geografia tem que estar comprometido para uma educação geográfica significativa, ou seja, ele deve proporcionar aos alunos uma análise do espaço ao qual estão inseridos, onde, através do Lúdico, que é uma ferramenta metodológica de suma importância para a mediação entre o aluno e o espaço geográfico.

Assim:

[...] os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (PIAGET, 1975, p. 156).

O Gráfico 1 mostra como a utilização dos jogos lúdicos como ferramenta pedagógica, auxiliam na construção e no desenvolvimento dos conhecimentos dos alunos em sala de aula, para que assim as aulas de Geografia sejam trabalhadas de forma eficaz e atinja os resultados de forma positiva.

Gráfico 1 – O uso dos jogos lúdicos, como ferramenta pedagógica, auxilia na construção e no desenvolvimento dos conhecimentos dos alunos?



Fonte: Autora (2019)

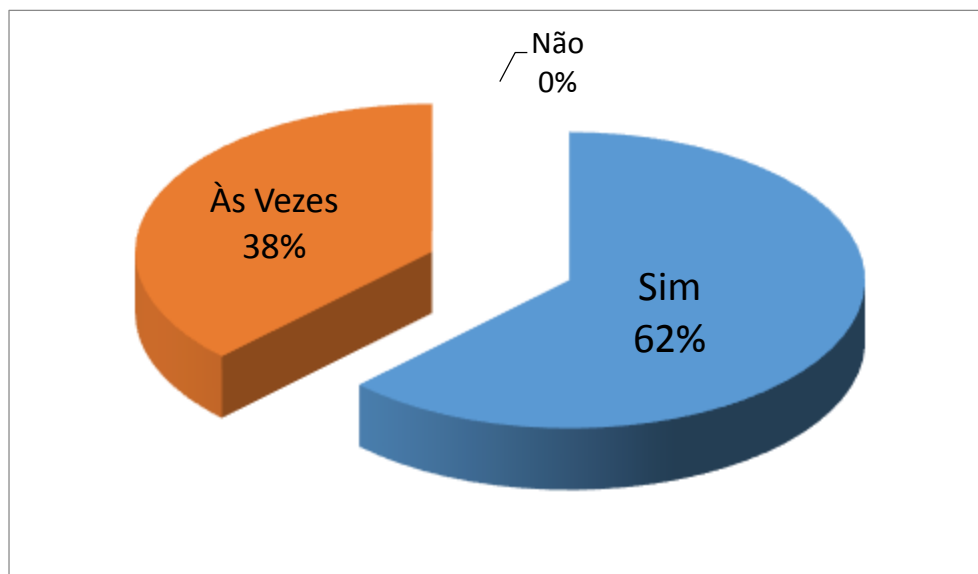
A análise do Gráfico 1 evidencia que: dos 8 colaboradores entrevistados, 7 (87%) disseram que Sim, o uso dos jogos lúdicos como ferramenta pedagógica podem auxiliar a construção e o desenvolvimento dos conhecimentos dos alunos nas aulas de Geografia; enquanto que apenas 1 (13%) disseram as vezes a utilização dos jogos lúdicos auxiliam nas salas de aula, por fim, a resposta Não, não obteve pontuação, ficando em 0%.

De acordo com Smole, Diniz e Candido, (2000, p.14):

“brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar. Ao brincar a criança adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual e aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.”.

Assim sendo, de acordo com as informações coletadas, pode-se ver a importância que os jogos lúdicos possuem enquanto ferramenta pedagógica, para auxiliar na construção e desenvolvimento dos conhecimentos dos alunos nas aulas de Geografia.

O Gráfico 2 mostra como a utilização dos jogos lúdicos em sala de aula tornaram-se uma ferramenta pedagógica importante e é uma estratégia que favorece a aprendizagem dos alunos de forma prazerosa, tornando as aulas de Geografia mais proveitosas.

Gráfico 2 – Você costuma utilizar atividades lúdicas em sala de aula?

Fonte: Autora (2019)

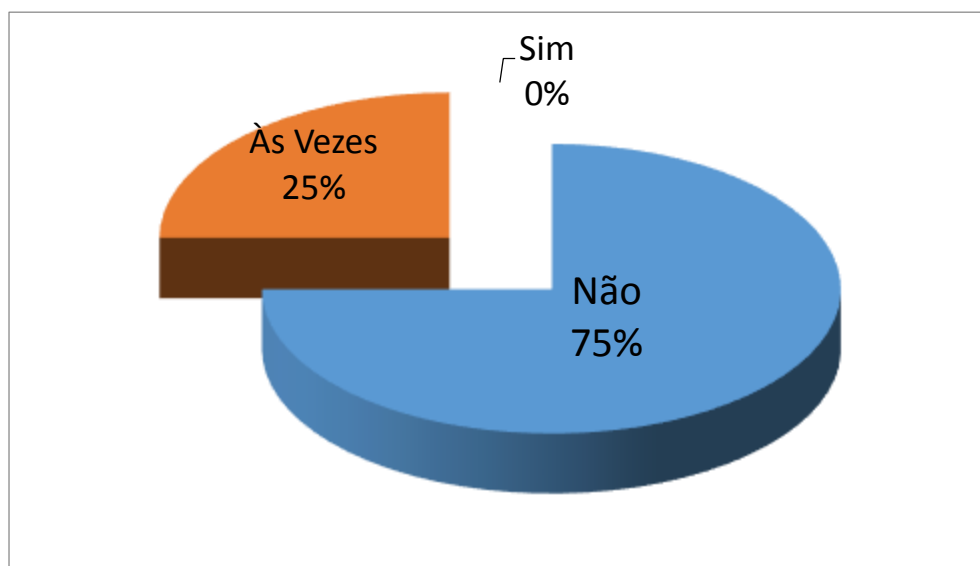
A análise do Gráfico 2 evidencia que: 5 (62%) dos 8 colaboradores entrevistados disseram que costumam utilizar atividades lúdicas em sala de aula, enquanto que 3 (38%) dos colaboradores disseram que Às Vezes utilizam tais atividades como ferramenta pedagógica, e, nenhum colaborador optou pela resposta Não, ficando em 0%.

Segundo Cória-Sabini e Lucena (2004), “os jogos promovem desafios, geram prazer, novos conhecimentos, mas é preciso criar um ambiente adequado para o uso do lúdico e explorá-lo com base nas possibilidades pedagógicas. O professor deve conhecer os jogos e os objetivos que eles podem assumir no processo ensino e aprendizagem”.

É nesse contexto onde a escola deve investir para que haja um ambiente propício para a realização dessas atividades lúdicas, assim como, investir também na capacitação dos professores, para que os mesmos estejam aptos para trabalhar e assim desenvolver e estimular os conhecimentos dos alunos perante as aulas de Geografia.

O Gráfico 3 questiona se os colaboradores possuem dificuldade em trabalhar com as atividades lúdicas em sala de aula, mostrando a importância de que os professores tenham domínio do seu conhecimento e da sua utilização nas aulas. Através das atividades lúdicas o professor pode oferecer aos alunos a obtenção de conhecimento e construção do saber, oferecendo condições e estimulando assim para o crescimento do desempenho escolar, e, também, do desenvolvimento de suas competências.

Gráfico 3 – Você tem dificuldade para trabalhar, em sala de aula, utilizando os jogos lúdicos?



Fonte: Autora (2019)

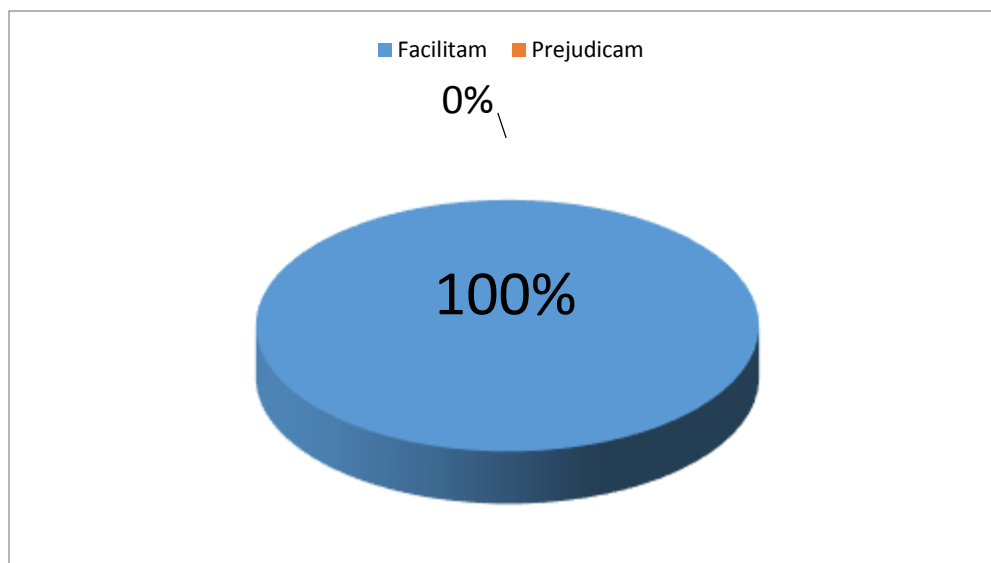
A análise do Gráfico 3 evidencia que: evidencia que 6 dos colaboradores entrevistados (75%), disseram que não possuem dificuldade para trabalhar em sala de aula utilizando-se dos jogos lúdicos, enquanto que 2 dos colaboradores (25%) disseram que às vezes possuem dificuldade para trabalhar com as atividades lúdicas.

Segundo Aramão (1996, p. 12) o professor desempenha o papel de mediador na construção do conhecimento, criando situações para que a criança exercite a capacidade de pensar e buscar soluções para os problemas apresentados. Assim, cabe ao professor organizar questionamentos de formas variadas para a verificação da segurança do aluno ao elaborar determinada resposta, desafiando de forma incentivadora a comprovação do conceito conquistado naquele momento.

Conseqüentemente, cabe ao professor despertar no educando o interesse pelos jogos lúdicos, respeitando as condições e o querer de cada aluno, onde que, para isso, o mesmo terá que utilizar um processo mais dinâmico e criativo, para que assim a aprendizagem torne-se satisfatória para ambas as partes.

O Gráfico 4 questiona se as atividades lúdicas facilitam ou prejudicam a relação teoria e prática nas aulas de Geografia escolar.

Gráfico 4 –As atividades lúdicas, em sala de aula, facilitam ou prejudicam a relação entre teoria e prática?



Fonte: Autora (2019)

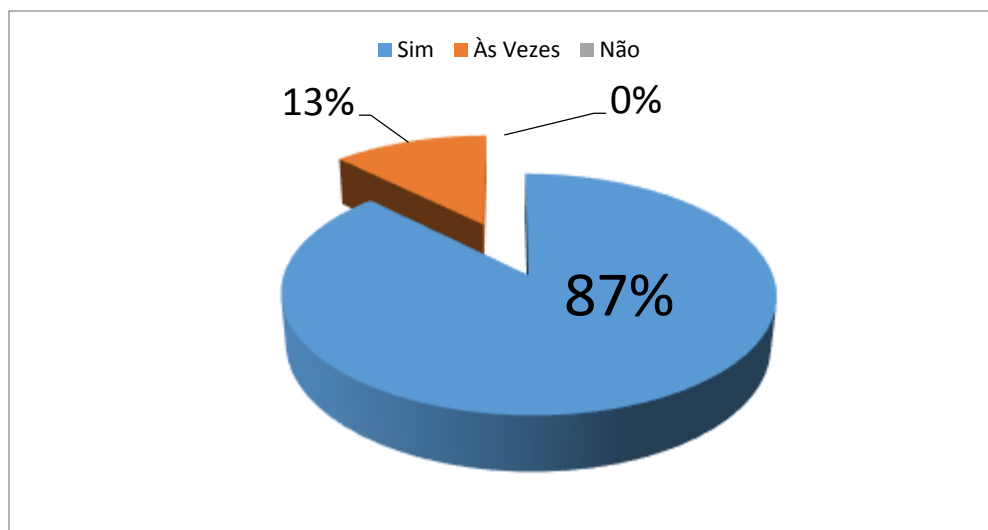
A análise do Gráfico 4 evidencia que: 100% dos colaboradores entrevistados (8 no total), disseram que o uso das atividades lúdicas, em sala de aula, facilita a relação entre teoria e prática, enquanto que a opção Prejudicam ficou em 0%.

De acordo com Smole, Diniz e Candido, (2000, p.17) “[...] faz com que os alunos reflitam sobre suas ações e permite ao professor perceber se eles observaram, aprenderam e se apropriaram dos aspectos mais relevantes que foram estabelecidos como metas ao se planejar a brincadeira escolhida”.

Tais atividades lúdicas devem desencadear e desenvolver nos alunos conceitos e conteúdos que os estimulem a resolução dos problemas, principalmente quando o conteúdo que for trabalhado em sala de aula seja difícil, abstrato, diferente da prática diária trabalhada, fazendo com que o educando possa vivenciar e desenvolver o imaginário relacionando com o concreto, teoria e prática, fazendo dessa aprendizagem uma ponte para o conhecimento.

O Gráfico 5 mostra como a utilização dos jogos lúdicos, em sala de aula, facilitam a socialização de forma motivadora e divertida para os alunos, onde, através de materiais adequados, que trabalhem o cotidiano dos alunos, fazendo com que os educandos percam a timidez, tenham um relacionamento maior com seus colegas, estimulando assim o desenvolvimento integral dos alunos.

Gráfico 5 –Você acredita que a utilização dos jogos lúdicos, em sala de aula, favorece a socialização de forma motivadora, interessante, divertida e produtiva dos alunos?



Fonte: Autora (2019)

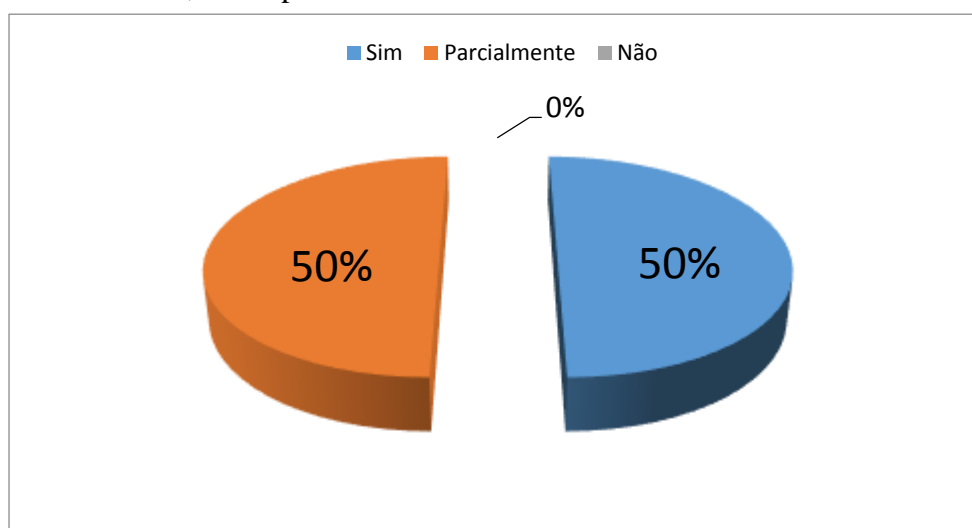
A análise do Gráfico 5 evidencia que: 7 dos colaboradores entrevistados, o que corresponde a (87%) do total, disseram que Sim, a utilização dos jogos lúdicos em sala de aula favorece a socialização dos alunos de forma produtiva e interessante, enquanto que 1 dos colaboradores (13%) disse que Às Vezes, a utilização desses jogos lúdicos podem contribuir para uma socialização de forma motivadora; nenhum dos colaboradores optaram pela opção Não, (0%).

Segundo Moyles (2002, p.22) “O brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmo e em suas capacidades, em situações sociais, ajuda-os a julgar os muitos variáveis presentes nas interações sociais e a ser empático com os outros”.

Por conseguinte, evidencia como o lúdico é uma ferramenta pedagógica importantíssima para o desenvolvimento do aluno, onde que, quando o professor conhece as necessidades de desenvolvimento de seus alunos, ele poderá proporcionar as oportunidades que os alunos tanto precisam, demonstrando assim, que o lúdico favorece a inclusão escolar.

O Gráfico 6 questionou se o uso das atividades lúdicas em sala de aula melhoraria o comportamento dos alunos, pois a vida do aluno é cheia de atividades e novas situações de aprendizagem, a qual aprende pelos seus sentidos, seus movimentos e suas ações.

Gráfico 6 – Em sua opinião, se as atividades lúdicas fossem mais utilizadas em sala de aula, o comportamento dos alunos melhoraria?



Fonte: Autora (2019)

A análise do Gráfico 6 evidencia que: 4 colaboradores (50%) disseram que o uso das atividades lúdicas em sala de aula, melhoraria o comportamento dos alunos, enquanto que os outros 4 colaboradores (50%) disseram que o comportamento dos alunos melhoraria Parcialmente; nenhum dos colaboradores optou pela opção Não, ficando em 0%.

“O jogo pode se tornar uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isto é, proporcionar à criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra, é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes.” (RCNEI 1998, V.3, p.211).

Logo, verifica-se que, o uso das atividades lúdicas, em sala de aula, podem sim melhorar o comportamento dos alunos, entretanto, cabe ao professor saber utilizar essa ferramenta pedagógica de forma correta e adequá-la aos momentos corretos, e, procurar uma melhor forma de interagir com os alunos, criando, desenvolvendo e adaptando-os a uma nova realidade a sua personalidade.

A partir da Questão 7, as perguntas são abertas, onde os colaboradores deram suas opiniões a respeito dos questionamentos sobre as atividades lúdicas aplicadas na

Geografia Escolar. A seguir serão apresentados os relatos que acreditamos serem mais pertinentes para o objetivo do presente estudo.

“Questão 7 –Em sua opinião, é importante que tanto o professor quanto todos os alunos da sala trabalhem em conjunto, de forma integrada, na confecção de novas e diferentes atividades lúdicas que busquem facilitar a aprendizagem?”

Conforme é explicado por Libâneo (1994, p.56):

“o ato pedagógico pode ser, então definido como uma atividade sistemática de interação entre seres sociais tanto no nível do intrapessoal como no nível de influência do meio, interação esta que se configura numa ação exercida sobre os sujeitos ou grupos de sujeitos visando provocar neles mudanças tão eficazes que os tornem elementos ativos desta própria ação exercida. Presume-se aí, a interligação de três elementos: um agente (alguém, um grupo, etc.), uma mensagem transmitida (conteúdos, métodos, habilidades) e um educando (aluno, grupo de alunos, uma geração) (...)”.

Entretanto, de acordo com a Entrevistada nº 1 *“Acredito que sim, porém a logística hoje de algumas escolas não permite que esse trabalho seja realizado (integração entre aluno e professor a partir de atividades lúdicas) como desejamos. Uma das dificuldades está nas salas lotadas que não se limitam apenas as escolas públicas. Além dos materiais que as escolas não disponibilizam aos professores como sala de informática, biblioteca, quadra de esporte, entre outros. Outro motivo que poderia ser citado é a ausência de recursos financeiros por parte dos alunos. Há sim uma necessidade de trabalhar com novas atividades, porém muitas vezes os professores não têm apoio governamental, escolar e da sociedade. Essas responsabilidades não devem cair apenas para o profissional da educação que muitas vezes trabalham em 2,3, 4 escolas... para ter um salário razoável”.*

Desta maneira, vemos as dificuldades que os professores encontram para poderem trabalhar o lúdico nas escolas, a falta de apoio, de uma sala de informática, de uma biblioteca, entre outros, são fatores que atrapalham e dificultam no processo de ensino/aprendizagem tanto do professor quanto do aluno.

A Questão 8 relata como o uso das atividades lúdicas podem promover situações desafiadoras para os alunos, de forma que os ajude a desenvolver o raciocínio lógico e assim, enriquecer cada vez mais os seus conhecimentos.

“Questão8 – Explique como as atividades lúdicas podem promover situações desafiadoras, de forma que auxiliem os alunos a desenvolver o raciocínio lógico, construir conceitos e enriquecer a aprendizagem”.

De acordo com a Entrevistada nº 5: *“Acredita-se que as atividades lúdicas possibilitem a construção de uma imagem mental na qual o conteúdo se materializa em forma de imagens e sons. Com isso, existe uma maior probabilidade de absorver o conhecimento de forma mais eficiente e dinâmica, no que diz respeito a construção do conhecimento. Vale lembrar que essa é uma questão muito subjetiva e depende muito mais do interesse do aluno do que da vontade do professor”*.

Já de acordo com a Entrevistada nº 2: *“A ludicidade é uma importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, pois através de jogos e brincadeiras os alunos associam melhor o conteúdo trabalho, aprendem a trabalhar em equipe, são estimulados a pensar para chegar a resolução de determinada atividade (se assim necessitar), dependendo da situação/jogo ele precisará criar suas próprias regras e dessa forma o lúdico contribui para desenvolver nos alunos o raciocínio lógico”*.

Diante do exposto, de acordo com Barata (1995, p.9):

- é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo de ensino-aprendizagem.

Portanto, ao permitir a manifestação do imaginário nos alunos, por meio das atividades lúdicas, faz com que a educação abra novos caminhos, privilegiando assim a autonomia, o conhecimento, a socialização, o que dessa forma auxilia no desenvolvimento integral dos mesmos.

A Questão 9 relata sobre caso o aluno não tenha uma interação, um envolvimento com as atividades lúdicas em sala de aula, o mesmo iria conseguir uma obtenção maior de conhecimento.

“Questão 9 – Em sua opinião, se não ocorrer o envolvimento do aluno com as brincadeiras, bem como os jogos lúdicos, haveria construção de conhecimento por parte da mesma?”

De acordo com a Entrevistada nº 4: *“Depende da situação na qual ele está inserido e da cultura do aluno. Existem alunos que não simpatizam com atividades lúdicas e tem hábito de realizar leituras mais árduas, assim como essa situação também pode se inverter. Isso depende muito mais do interesse do alunado”*.

Já de acordo com a Entrevistada 7: *“Sim, nem todo aluno aprende “brincando”. Cada um tem sua forma de adquirir conhecimento e o professor precisa estar atento para cada fora de aprendizagem de seus alunos”*.

Segundo Vigotsky (1988, p.117):

(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do conhecimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

Por consequência, é no “brincar” que o aluno descobre a arte da vida, enfrentando, através do lúdico, o desafio do conhecimento e desenvolvimento, a qual tornou-se uma peça importantíssima nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento, transformando-se assim, viável para a construção do conhecimento, respeitando os limites de cada aluno.

A Questão 10 relata sobre como os colaboradores entrevistados veem o uso das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social dos alunos.

“Questão 10 – Em sua opinião, os jogos lúdicos podem contribuir para a construção do conhecimento do aluno, dessa forma, como você vê o uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social destes alunos?”

De acordo com a Entrevistada 08: *“Sim, a ludicidade é uma ferramenta importantíssima para o aprendizado, mas não a principal. Antes mesmo de chegar a escola para aprender os conceitos o aluno precisa já ter o desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social desenvolvidos dentro de casa, ou seja, na família. A escola vai ajudar a desenvolver ainda mais e ensinar os saberes teóricos que eles necessitam.”*

Já de acordo com a Entrevistada nº 3: *“Sim, na verdade qualquer atividade que chame a atenção do aluno e fuja de uma pedagogia tradicional é bem vista por eles. Quanto ao despertar do desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social por parte dos alunos, são resultados de trabalhos em grupo, dinâmico e atividades lúdicas, esses que atendem as características psíquicas dos jovens de hoje e podem ajudar na aprendizagem dos mesmos. Além de facilitarem a construção de uma imagem que simula o mundo real e, quem sabe assim, haver uma melhor relação não só entre aluno/professor, mas entre a teoria/prática.”*

Para Antunes (2000, p.36), “o jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”.

Portanto, evidencia o quão importante são as atividades lúdicas de Geografia em Sala de aula, a qual ajuda os alunos a tomarem consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade, onde através dos jogos os alunos interagem e se desenvolvem afetivamente, favorecendo a socialização, coordenando suas ações e expressando seus pensamentos sobre diversos assuntos associados as suas realidades.

5. CONCLUSÃO

O presente trabalho evidenciou a importância dos Jogos Lúdicos no processo de ensino-aprendizagem na disciplina da Geografia Escolar, entretanto, reforçaram a necessidade de um apoio maior por parte das instituições de forma que ofereçam tanto um ambiente propício para o desenvolvimento e exercício das atividades quanto capacitações para o profissional da educação no que tange a este tema tão importante na didática das escolas e que auxilia na construção do conhecimento dos alunos, no desenvolvimento do raciocínio, na aprendizagem e que possibilita aos alunos a fazerem novas descobertas.

Assim, este trabalho teve como objetivo principal analisar os desafios enfrentados pelos colaboradores para a inserção dos Jogos Lúdicos nas aulas de Geografia nas escolas do município, onde foram listados por eles algumas dificuldades encontradas para que o Lúdico seja aplicado de forma eficiente nas salas de aula.

De acordo com os colaboradores entrevistados, podemos citar: a logística de algumas escolas não permite que ocorra um trabalho integrado entre professor e aluno a partir de atividades lúdicas, pois já existe uma didática a ser seguida, dessa forma o professor não possui a liberdade de trabalhar da forma que deseja. Outra dificuldade são as salas superlotadas, estas que não se limitam apenas às escolas públicas, outro fator que dificulta também é que as escolas não disponibilizam materiais suficientes para que os professores possam trabalhar de forma eficiente, há escolas que não possuem uma quadra de esporte, uma biblioteca, ou o apoio escolar para se trabalhar o Lúdico na Geografia Escolar, ainda mais para professores que dão aula em 2, 3, 4 escolas por dia.

Por consequência, buscou-se com este trabalho ampliar e reunir conhecimentos que incentivem a utilização correta das atividades lúdicas em sala de aula, no que tange a disciplina de Geografia, ressaltando a importância da constituição do aluno no universo escolar, transformando as aulas de Geografia em algo prazeroso, consciente e transformador.

Nesse sentido, a pesquisa concluiu os objetivos traçados, como:

- ✓ Conhecer e analisar as causas das restrições da inserção dos Jogos Lúdicos nas salas de aula e no Ensino da Geografia Escolar – este que ficou evidenciado pelos

colaboradores o quadro educacional de algumas escolas que não dão um apoio e suporte maior para os professores, há falta de material que a escola ou o governo não disponibiliza, há falta de estrutura como sala de informática, biblioteca, quadra de esportes, como também as salas superlotadas.

- ✓ Analisar o nível de instrução, qualificação e capacitação dos professores, para demonstrar que há necessidade de treinamento sobre o assunto – a atividade lúdica é uma ferramenta didática séria e que precisa da capacitação e treinamento dos profissionais da educação para que possam abordar e trabalhar este tema de forma precisa nas salas de aula, muitos professores investem propriamente neles para a aquisição deste conhecimento, pois há algumas instituições que, por diversas vezes, não colaboram com a capacitação destes profissionais, o que acarreta no comodismo dos mesmos e das suas aulas.
- ✓ Compreender como os jogos lúdicos podem estimular o interesse, a imaginação e o desenvolvimento do aluno para o aprendizado em Geografia – através das atividades lúdicas que o indivíduo pode desenvolver sua capacidade cognitiva, afetiva e motora, desde que sejam garantidas condições para tal, de forma que promova a liberdade do pensamento, o incentivo e a motivação nas diversas formas de expressão que valorizem a descoberta do novo, enriquecendo assim a aprendizagem.
- ✓ Relacionar a utilização dos Jogos Lúdicos no Ensino da Geografia Escolar, de modo que seja possível a relação ensino/aprendizagem, despertando a visão crítica dos alunos dentro de sua realidade – através das brincadeiras o aluno se depara com desafios e problemas, os quais devem buscar soluções constantemente para cada situação em que seja colocada. Dessa forma, o professor, através do Lúdico, deve propor aos alunos jogos ou brincadeiras que sirvam de estímulo para o desenvolvimento de suas competências, de modo que eles manifestem e expressem suas necessidades, suas curiosidades, o desejo de criar ou recriar, de ser aceito, de se unir e de conviver com outras pessoas. Pois, as atividades lúdicas nas aulas de Geografia facilitam o desenvolvimento do raciocínio lógico, pois geram desafios, prazer, a descoberta de novos conhecimentos, sendo assim, uma importante ferramenta pedagógica.

Fazendo um link com os Gráficos 1, 4 e 5, que, de acordo com os colaboradores entrevistados, ficou evidenciado que a utilização dos jogos lúdicos nas aulas de Geografia Escolar, auxiliam na construção e no desenvolvimento dos alunos, facilitam a relação teoria e prática, e, favorece a socialização de forma motivadora, interessante, divertida e produtiva dos alunos.

Portanto, concluímos o trabalho de forma positiva, onde ficou explicitado o quão importante é a utilização dos Jogos Lúdicos como ferramenta pedagógica para auxiliar os professores na disciplina de Geografia Escolar, pois além de facilitar o entendimento dos conteúdos, de tornar a disciplina bem mais interessante, ajuda os educandos a construir novas descobertas, enriquecendo assim a sua personalidade e a formação de atitudes sociais, pois, agido assim, os alunos se sentiram mais motivados em aprender.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Maria Margarida de. Introdução à Metodologia do Trabalho Científico: elaboração de trabalhos na graduação. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2005.
- ANTUNES, Celso. Jogar e Estimular. Informe AGAB – Associação Gaúcha de Brinquedotecas, Santa Maria, v. 1, n. 2, jan/mar, 2000.
- ARANÃO, Ivana Valéria Denófrío. A matemática através de brincadeiras e jogos. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- BARATA, Denise. Caminhando com Arte na Pré-Escola. São Paulo: Summer, 1995.
- BASTOS, P. Almir. Revista Geografia: Pedagógica 2.0. Recursos didáticos e sua importância para as aulas de Geografia. p. 44-50. Ministério da Educação FNDE Periódicos. Editora Escala Nacional. 2011.
- BETTIO, R.W; MARTINS, A. Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno. Publicado em 2003. Disponível em <<https://www.abed.org.br/seminario2003>>. Acesso em 23 de março 2019.
- BRASIL. Referencial curricular nacional para educação infantil. Ministério de Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SET, 1998.
- BRASIL, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental, Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. Cotidiano, Mediação Pedagógica e Formação de Conceitos: uma contribuição de Vygotsky ao Ensino de Geografia. Campinas, 1988. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 185-207, maio/ago. 2005, Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 06 fev. 2019.
- CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. Jogos e brincadeiras na educação infantil. Campinas, SP: Papyrus, 2004.
- 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.
- FREITAS, Eliana Sermidi de, e SALVI, Rosana Figueiredo. A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia. 2004. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: 03 de Jan. de 2019.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Brincar – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GADOTTI, Moacir. A organização do trabalho na escola: alguns pressupostos. São Paulo: Ática, 1993.

GEBRAN, Raimunda Abou. A geografia no ensino fundamental – trajetória histórica e proposições pedagógicas. Seminário Internacional de Educação: Políticas e Teorias. São Paulo 11/2003.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1997.

GOLDEMBERG, Mirian. A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. 6 ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

GOLEMAN, Daniel. Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. São Paulo: Graffex, 1999.

JIMÉNEZ A. M.; GAITE, M. J. M. G. Ensinar Geografia – Da teoria a prática. Editorial Síntesis, p. 83, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

_____. O Jogo e a Educação Infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. (org.). O brincar e suas teorias. SÃO PAULO: PIONEIRATHONSON Learning, 2002.

KOCHE, José Carlos. Fundamentos da Metodologia Científica. São Paulo: Vozes, 1997.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos da Metodologia Científica. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2001.

LDB. Presidência da República. Lei de Diretrizes e Bases, 1996. Disponível online: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em 07 de março de 2019.

LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos. Edições Loyola. São Paulo, p. 56, 2014.

MAANEN, Jonh, Van. Recuperando métodos qualitativos para a pesquisa organizacional: a prefácio, em questões administrativas. Quarterly Ciência, Vol.24, no. 4, Dezembro de 1979.

MAGALHÃES, Maria do Rosário Alves. Uma análise crítica da prática do ensino de geografia nas quatro últimas séries do ensino fundamental, nas escolas públicas estaduais da zona urbana de Caxias – MA. Monografia – Caxias – MA, 1999.

- MARCELLINO, N. C. Pedagogia da animação. Campinas: Papirus, 1989.
- MALHOTRA, N. Pesquisa de marketing. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- MATTAR, Fauze Najib. Pesquisa de marketing. 2ª ed. - São Paulo: Atlas, 1998.
- MOYLES, Janet. Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artemed, 2002.
- OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. Para onde vai o ensino de Geografia? São Paulo, Contexto, p. 11, 1989.
- PACHECO, José. Caminhos para a inclusão: um guia para o aprimoramento da equipe escolar. Artemed. Porto Alegre, p. 51, 2007.
- PASSINI, Elza. Yasuko. Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado. São Paulo: Contexto, 2007.
- PCNs. Ministério da Educação e Cultura. Parâmetros Curriculares Nacionais, 1998. Disponível online: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf. Acesso em 15 de fevereiro de 2019.
- PEREIRA, Francisco Lelos Faustino; ARAÚJO, Sergiano de Lima; HOLANDA, Virgínia Celia Cavalcante de. As novas formas de ensinar e aprender geografia: os jogos eletrônicos como ferramenta metodológica no ensino de geografia. Geosaberes. ISSN: 2178 - 0463, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 34-47, jan. / jul. 2011.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1975.
- ROESCH, Sylvia Maria Azevedo. Projeto de estágio e de pesquisa em administração: guia para estágios, trabalhos de conclusão, dissertações e estudo de caso. 3. ed. – São Paulo: Atlas, 2005.
- SALES, Marli. O uso de tecnologias no ensino de Geografia. Disponível em: Plataforma da UB-UnB, p. 4, 2012.
- SANTOS, S. M. P. (Org.). O lúdico na formação do educador. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.
- SILVA, J. L. B. Notas introdutórias de um itinerário interpretativo sobre a formação do pensamento geográfico brasileiro. 1996. 219 f. Dissertação (Mestrado em Geografia). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1996.
- SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

VERGARA, Sylvia Constant. Projetos e relatórios de pesquisa em administração. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

VERRI, Juliana Bertolino. ENDLICH, Ângela Maria. A utilização de Jogos aplicados a Geografia. Revista Percurso – NEMO, Maringá, v.1, n.1, p.65-83, 2009.

VESENTINI, J. William. Educação e ensino de geografia: instrumento de dominação e/ou libertação. In: CARLOS, Ana F. Alessandri. A Geografia na Sala de aula. São Paulo: Contexto, 2003.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. 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



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
CAMPUS DO SERTÃO
GEOGRAFIA

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO DE PESQUISA APLICADO AOS PROFESSORES DE GEOGRAFIA DO MUNICÍPIO DE DELMIRO GOUVEIA/AL

1. Você acredita que o uso dos jogos lúdicos como ferramenta pedagógica, auxiliam na construção e no desenvolvimento dos conhecimentos dos alunos?
() Sim () Não () Às Vezes

2. Você costuma utilizar atividades lúdicas em sala de aula?
() Sim () Não () Às Vezes

3. Você tem dificuldades para trabalhar, em sala de aula, utilizando os jogos lúdicos?
() Sim () Não () Às Vezes

4. As atividades lúdicas, em sala de aula, facilitam ou prejudicam a relação entre teoria e prática?
() Facilitam () Prejudicam

5. Você acredita que a utilização dos jogos lúdicos, em sala de aula, favorece a socialização de forma motivadora, interessante, divertida e produtiva dos alunos?
- Sim Não Às Vezes
6. Em sua opinião, se as atividades lúdicas fossem mais utilizadas em sala de aula, o comportamento dos alunos melhoraria?
- Sim Não Parcialmente
7. Em sua opinião, é importante que tanto o professor quanto todos os alunos da sala trabalhem em conjunto, de forma integrada, na confecção de novas e diferentes atividades lúdicas que busquem facilitar a aprendizagem?
8. Explique como as atividades lúdicas podem promover situações desafiadoras, de forma que auxiliem os alunos a desenvolver o raciocínio lógico, construir conceitos e enriquecer a aprendizagem.
9. Em sua opinião, se não ocorrer o envolvimento do aluno com as brincadeiras, bem como os jogos lúdicos, haveria construção de conhecimento por parte da mesma?
10. Em sua opinião, os jogos lúdicos podem contribuir para a construção do conhecimento do aluno, dessa forma, como você vê o uso desses componentes no processo de desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social destes alunos?