



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO
CAMPUS III - GUARABIRA
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

EMANUEL DE CARVALHO RODRIGUES

**O USO DO LÚDICO COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA NO ENSINO DE
GEOGRAFIA: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José
Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB**

**GUARABIRA/PB
2020**

EMANUEL DE CARVALHO RODRIGUES

O USO DO LÚDICO COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito obrigatório à obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Linha de Pesquisa: Metodologias do Ensino em Geografia (Ensino Fundamental e Médio).

Orientador: Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva

**GUARABIRA/PB
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

R696u Rodrigues, Emanuel de Carvalho.

O uso do lúdico como metodologia alternativa do ensino de geografia [manuscrito] : um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB / Emanuel de Carvalho Rodrigues. - 2020.

51 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades , 2020.

"Orientação : Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva , Coordenação do Curso de Geografia - CH."

1. Ensino-Aprendizagem. 2. Geografia. 3. Lúdico. I. Título

21. ed. CDD 910

EMANUEL DE CARVALHO RODRIGUES

O USO DO LÚDICO COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitégi/PB

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito obrigatório à obtenção do título de licenciado em Geografia.

Linha de Pesquisa: Metodologias do Ensino em Geografia (Ensino Fundamental e Médio).

Aprovado em: 03/12/2020.

BANCA EXAMINADORA

Luiz Arthur Pereira Saraiva
Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Cléoma Maria Toscano Henriques
Prof. Esp. Cléoma Maria Toscano Henriques
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Lívia Maria Serafim Duarte Oliveira
Prof. Ms. Lívia Maria Serafim Duarte Oliveira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Aquele que vive e que reina para todo o sempre, o Meu Deus, e aos meus Pais, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus pela vida que Ele me deu e por sempre me mostrar o caminho certo a seguir.

Aos meus pais Eliza Betânia Alves de Carvalho Rodrigues e Edilamar Matias Rodrigues, pela criação que me deram, por sempre priorizarem investimentos na minha educação e por tudo que fizeram e fazem por mim até o dia de hoje, à minha irmã Eliza Vitória, por todo o suporte necessário, pelo incentivo aos estudos que serviram de alicerce ao longo da minha jornada acadêmica.

Ao meu orientador, o professor Luiz Arthur Pereira Saraiva, pelas leituras sugeridas, pelas infinitas correções, pela paciência e, principalmente, por todo o apoio que me foi dado na construção dessa pesquisa.

Aos meus amigos de infância, Rivaldo Damacena, Wendyno Pereira e Helison Fortunato, os quais, por diversas vezes, compartilhei meus momentos bons e ruins da vida, como também acerca da minha jornada acadêmica. Da mesma maneira, àqueles que se tornaram amigos ao longo da caminhada na universidade, o famoso “sexteto” composto por mim, Danila Maria, Gisleide Serafim, Islane Ribeiro, Rafael Azevedo e Sandylene Souza. Também agradeço aos meus amigos do grupo “missão”, Caio Vinícius, Maria Polyana e Paula Tatiana. Agradeço ainda aos demais amigos que a UEPB me proporcionou, Erica Cabral pelas ajudas nas produções ao longo do curso, Richelle Maria pelo suporte prestado no corrente ano e Rafaela Ravena por todo apoio que me prestou enquanto estudava na instituição e pelo apoio que me dá até os dias atuais.

A todos os professores e professoras do Curso de Licenciatura Plena em Geografia da UEPB, que contribuíram ao longo desses cinco anos no meu processo de ensino-aprendizagem, em especial ao professor Carlos Belarmino (*In Memoriam*) o qual me deu a primeira oportunidade de pesquisa de campo, bem como a primeira oportunidade de produção científica. À coordenação do curso e seus funcionários.

A Banca Examinadora, também devo minha gratidão. Na pessoa da professora Lívia, que teve grande contribuição na formação do pensamento crítico e em sempre questionar e saber ouvir opiniões divergentes. Agradeço também a professora Cléoma Toscano, a qual ministrou duas componentes curriculares de estágio supervisionado contribuindo, assim, na ampliação da minha experiência com a vida docente.

Por fim, quero agradecer a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa cedida através do Programa Residência Pedagógica Subprojeto Geografia. À Escola Municipal José Tomaz de Aquino, em Cuitegi/PB, na pessoa de sua gestora, bem como a todos os funcionários. Também agradeço a professora preceptora Mônica Cardoso Farias Albuquerque pelo auxílio que nos foi dado durante toda a trajetória no projeto, que trouxe grande contribuição para nossa formação acadêmica. É válido mencionar também, a ajuda do professor Bruno de Educação Física da referida escola, pelo auxílio e dicas com o uso de alguns recursos tecnológicos.

“Triunfam aqueles que sabem quando lutar
e quando esperar”.

Sun Tzu

043. CURSO LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

NOME: Emanuel de Carvalho Rodrigues

TÍTULO: O USO DO LÚDICO COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA NO ENSINO

DE GEOGRAFIA: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB

LINHA DE PESQUISA: Metodologias do Ensino e Geografia (Ensino Fundamental e Médio).

ORIENTADOR: Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva

BANCA EXAMINADORA:

Profª Esp. Cléoma Maria Toscano Henriques

Profª Ms. Lívia Maria Serafim Duarte Oliveira

RESUMO

O aludido trabalho expõe com base na visão geográfica, mergulhada na comunicação dos jogos didáticos, suas contribuições para melhor entendimento no que se refere a geografia escolar, afluindo numa abordagem sistemática sobre o uso dos jogos no âmbito do processo de ensino-aprendizagem da Geografia. A aplicação de jogos didáticos em sala de aula não é recente, todavia, percebe-se que nem sempre é utilizada. É fato que o emprego dos jogos didáticos auxilia na interação dos discentes com os colegas de turma e o docente, bem como contribui para o enriquecimento do conteúdo disciplinar, facilitando a aprendizagem. Em vista disso, o objetivo do nosso trabalho foi, a princípio, mostrar como o lúdico pode ser usado no processo de ensino-aprendizagem da Geografia, sendo uma possibilidade de metodologia a ser utilizada. Para atingir esse objetivo, nos pautamos na metodologia *in loco*, a partir da pesquisa de campo no local do objeto de análise. O referido trabalho foi desenvolvido durante o ano letivo de 2019, na Escola Municipal José Tomaz de Aquino na cidade de Cuitegi/PB. Para reforçar a leitura geográfica, nossa fundamentação teórico-conceitual foi sustentada na análise de autores que discutem a temática em questão, tais como Carlos (2008), Dudzic (2016), Mota (2018), Passerini (2007), Pontuschka (2007), Santos (2018) e Silva (2014). Com a realização dessa pesquisa em campo e a aplicação das seguintes atividades lúdicas, um geo-bingo, jogo da velha geográfico e uma adaptação da plataforma kahoot em apresentação de slides nas turmas de 9º ano “A” e “B”, se pôde observar a interação efetiva com a prática pedagógica ativa. Diante do exposto, ao concluirmos a nossa pesquisa, foi possível perceber um resultado positivo quanto ao uso do lúdico no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem da Geografia, sendo bastante eficaz, bem como tendo boa assimilação para a compreensão dos discentes. Não obstante, vale ressaltar, que a aplicação do lúdico é uma metodologia que nem sempre será aceita de forma unânime em sala de aula, nem tampouco substituirá a metodologia tradicional. Contudo, é notável, e não podemos negar que o contexto em que se insere o uso do lúdico, certamente irá influenciar efetivamente nos resultados obtidos junto aos discentes.

Palavras-Chave: Ensino-Aprendizagem. Geografia. Lúdico.

043. CURSO LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

NOME: Emanuel de Carvalho Rodrigues

TÍTULO: O USO DO LÚDICO COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA NO ENSINO

DE GEOGRAFIA: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB

LINHA DE PESQUISA: Metodologias do Ensino e Geografia (Ensino Fundamental e Médio).

ORIENTADOR: Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva

BANCA EXAMINADORA:

Profª Esp. Cléoma Maria Toscano Henriques

Profª Ms. Lívia Maria Serafim Duarte Oliveira

ABSTRACT

The alluded work exposes based on a Geographic vision, immersed in the educational games communication, its contributions to a better understanding of the school geographic, flowing into a systemic approach about the usage of games in the teaching-learning process. The educational games application in the classroom is not recent, however, is not always used. It is a fact that the use of educational games helps in the interaction between the students, their colleagues and the teacher, as well as contribute to the enrichment of the discipline, facilitating the learning. In view of this, the objective of our work was, at first, to show how the ludic may be used in the Geographic teaching-learning process, acting as a methodology possibility to be used. To reach this objective, we are guided in the on-site methodology, from the field research at the analyzed object's location. The referred work was developed during the 2019's school year, in the Municipal School José Tomaz de Aquino in the city of Cuitegi/PB. To reinforce the Geography reading, our theoretical and conceptual foundation was sustained by the analyze of the authors who discuss the referred theme, such as Carlos (2008), Dudzic (2016), Passerini (2007), Pontuschka (2007), Santos (2018) e Silva (2014). With the accomplishment of this field research and the application of the following ludic activities, a geo-bingo, geographic tic-tac-toe and an adaptation of the kahoot platform into slides presentation in the 9th year's classes "A" and "B", we could realize the effective interaction with the active educational practice. That said, when we finished our research, it was possible to realize a positive result as to the ludic's use related to the Geographic teaching-learning process, being quite effective, as well as resulting in a great absorption to the students comprehension. Nevertheless, we have to say that the application of the ludic is a methodology which not always will be accepted in an unanimous form in the classroom nor will substitute the traditional methodology.

Key-words: Teaching-Learning. Geography. Ludic.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Fachada da Escola Municipal José Tomaz de Aquino	32
FIGURA 2 – Mapa de localização do município de Cuitegi/PB	33
FIGURA 3 – Cartela do geo-bingo	35
FIGURA 4 – Turma do 9º ano A após o geo-bingo	36
FIGURA 5 – Aplicação do jogo da velha geográfico	37
FIGURA 6 – Esquema do jogo da velha geográfico	38
FIGURA 7 – Adaptação do <i>kahoot</i> em slide	39
FIGURA 8 – Aplicação do <i>kahoot</i> em sala de aula	41

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Questionamento aos alunos: Os professores de sua escola costumam utilizar atividades lúdicas? – 2019	42
GRÁFICO 2	Questionamento aos discentes: Quais são as principais metodologias utilizadas pelos professores de sua escola? – 2019..	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 REFLEXÕES ACERCA DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA	17
2.1 Contribuições do Estágio Supervisionado e da Residência Pedagógica à educação geográfica	21
2.2 O uso de diferentes metodologias no processo de ensino-aprendizagem Geografia: a importância do lúdico	27
3 O LÚDICO NA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ TOMAZ DE AQUINO	32
3.1 O geo-bingo - continente africano.....	34
3.2 Jogo da velha geográfico.....	36
3.3 <i>Kahoot</i> (adaptação com o uso de slides).....	39
3.4 Resultados e discussões da pesquisa <i>in loco</i>	41
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa teve o intuito de analisar o uso da linguagem lúdica no ensino da Geografia, a princípio, fazendo uma leitura bibliográfica acerca do tema, trazendo autores e autoras como Carlos (2008), Dudzic (2016), Mota (2018), Passerini (2007), Pontuschka (2007), Santos (2018), Silva (2014), dentre outros e outras que trabalham metodologias do ensino em Geografia e, posteriormente, fazendo uma pesquisa de campo na Escola Municipal José Tomaz de Aquino em Cuitegi/PB, mais precisamente nas turmas de 9º ano “A” e “B”, no ano letivo de 2019, culminando na análise dos dados obtidos na pesquisa a fim de comprovar as contribuições do lúdico como metodologia de ensino.

A atividade lúdica, em seu próprio conceito, já traz um benefício à prática de ensino, pois insere o aluno como participante do processo de ensino-aprendizagem, não apenas como “mero” espectador em sala de aula e sim como coautor de seu procedimento de estudo. Nesse sentido, concordamos com Gil-Pérez et al (1992, apud CASTELLAR; MORAES; SACRAMENTO, 2011, p. 260) ao assegurar que

alguns autores da área de ensino de Ciências, a exemplo de Gil-Pérez et al. (1992), entendem que é importante os alunos serem instigados à aprendizagem por meio de atividades que os conduzam à participação, para que assim haja uma maior aproximação entre a ciência e o cotidiano.

Também é importante ressaltar que exista um planejamento por parte do docente no que concerne à execução da atividade lúdica em sala de aula. Como demonstram Castellar, Moraes; Sacramento (2011, p. 250), “para que eles não sejam aplicados como um fim em si mesmos, mas ajudem o aluno a construir o sentido de um determinado conceito ou conteúdo que o professor pretende desenvolver”. Sendo assim, subscrevemos com Tomaz; Sartor (2010 apud FRANÇA, 2014, p. 6) quando afirmam que “ao diversificar suas aulas e propor atividades que despertem a atenção dos alunos, o professor ao mesmo tempo estará aproximando o aluno da escola, de maneira que o mesmo sinta prazer e motivação em estar no ambiente escolar”. Ou seja, uma metodologia que ultrapasse as barreiras do ensino tradicional, como o uso do lúdico, não só serve como facilitador da aprendizagem do aluno como também o aproxima do ambiente escolar, dos professores e suscita no aluno o apreço pelo momento das aulas.

Nessa perspectiva, o objetivo geral do nosso trabalho buscou realizar um estudo de caso nas turmas do 9º ano “A” e “B” turno matutino da Escola Municipal José Tomaz de Aquino em Cuitegi/PB, onde foram executados jogos como metodologia alternativa ao ensino da Geografia, visando contribuição direta à educação geográfica. Com o intuito de atingir este propósito, tais objetivos específicos foram traçados: abordar como ocorre o aprendizado pelo viés da aplicação de jogos didáticos em sala de aula; ampliar a visibilidade do lúdico como processo metodológico no ensino/aprendizagem da Geografia; e contribuir com a produção de conhecimento dos alunos das turmas do 9º ano. A construção teórica do tema proposto está em constante desenvolvimento e produção. O ensino-aprendizagem de geografia é algo que vem sendo debatido ao longo dos tempos-espacos e nossa discussão será relevante no âmbito das metodologias trabalhadas em sala de aula pelos professores.

A importância dessa pesquisa justifica-se pela contribuição nesse campo, usando o lúdico como uma alternativa possível na docência em Geografia e na concorrência com o livro didático, tão criticado ultimamente. Assim sendo, a pesquisa debruçou-se no uso de jogos como forma de trabalhar os conteúdos geográficos de uma maneira não convencional a fim de facilitar a compreensão de alguns assuntos trabalhados em sala de aula. Muitos alunos e alunas, em pleno século XXI, ainda têm a dificuldade em aprender as características relacionadas às regiões geográficas do Brasil, por exemplo.

A proposta dessa pesquisa foi ir além da mera análise discursiva e partir para uma investigação mais profunda no âmbito do ensino. Através desse trabalho, esperamos contribuir ainda para os contínuos avanços nos estudos sobre as metodologias de ensino em geografia. Ademais, com base em pesquisas realizadas na internet no tempo anterior à aplicação da pesquisa e em acervos de TCC's, é válido salientar que nosso trabalho é pioneiro nesse espaço escolar, tendo em vista que nunca houve algum estudo que envolvesse o lúdico e o ensino de Geografia na escola municipal José Tomaz de Aquino.

As hipóteses levantadas em nossa pesquisa foram as seguintes: as dificuldades no ensino-aprendizado em Geografia se dão, entre outros fatores, por falta do uso de diferentes metodologias pelos professores que, por diversas vezes, já estão cansados da rotina e não buscam o aperfeiçoamento nas novas tecnologias e metodologias para trabalharem em classe; os alunos podem compreender de uma

forma melhor os conteúdos da Geografia através do uso dos jogos didáticos, porém, apesar de ser uma ferramenta metodológica de considerável contribuição para o ensino, o uso dos jogos em sala de aula não irá suprir por completo as lacunas existentes no modelo de educação vigente; a motivação dos estudantes nas aulas de Geografia é comprometida diretamente pela constante prática de uma forma tradicional de ensino, pautada apenas na ministração do conteúdo através de uma aula expositiva, limitando a participação do alunado e obstruindo o caminho da construção individual do conhecimento;

Em nossa pesquisa, partimos do método hermenêutico-fenomenológico que “trata de interpretar a apreensão das essências [dos fenômenos] a partir da experiência vivida, aplicada e adquirida pelo indivíduo, buscando não distinguir o objeto do sujeito” (SILVA, 2005, p. 3), trazendo a perspectiva da subjetividade e percepções durante a pesquisa, de cunho qualitativo. Para tanto, na primeira etapa do trabalho realizamos um levantamento bibliográfico acerca do tema, através de artigos, livros e outros materiais que falam sobre o ensino de Geografia e o uso de jogos na sala de aula, que nos ofereceram os aportes teóricos e metodológicos para a realização da pesquisa; na segunda etapa, realizamos a aplicação do jogo nas aulas de Geografia, realizando, assim, a pesquisa de campo na escola; e, por fim, na terceira etapa, aplicamos um questionário com os alunos participantes da atividade lúdica, visando obter dados concretos sobre o objeto de estudo pesquisado.

Segundo Tozoni-Reis (2009, p. 36), “para delinear melhor o problema de pesquisa, o pesquisador deve fazer uma pesquisa bibliográfica sobre o seu objeto. Isso permite que o estudioso se aproprie de conhecimentos para a compreensão mais aprofundada do assunto e do tema”. Ainda de acordo com a autora “o importante é que o leitor tenha a preocupação de delimitar partes do texto que tenham uma certa unidade e que seja importante para a sua pesquisa”.

Para tanto, foi necessária a utilização de algumas técnicas que auxiliem na busca pelos dados na pesquisa, cuja principal foi a pesquisa de campo, que

caracteriza-se pela ida do pesquisador ao campo, aos espaços educativos para coleta de dados, com o objetivo de compreender os fenômenos que nele ocorrem. Pela análise e interpretação desses dados, a pesquisa poderá contribuir para a construção do saber educacional e o avanço dos processos educativos (TOZONI-REIS, 2009, p. 39).

Nesse sentido, em nossa pesquisa, realizamos entrevista e aplicamos questionário, tanto com a docente da escola quanto com as turmas, exigindo um planejamento e cuidado por parte do pesquisador na escolha das perguntas a serem feitas no questionário. Em suma,

é importante que as questões estejam articuladas entre si, tomando-se o cuidado para uma questão não responder outra e nem induzir a respostas desejadas pelo pesquisador. Recomenda-se que o questionário seja testado por meio de um estudo piloto ou de sua simples aplicação entre alguns sujeitos que se dispõem a colaborar com essa testagem (TOZONI-REIS, 2009, p. 59).

Portanto, conduzimos nossa pesquisa dentro desses parâmetros, a fim de obter uma análise científica valiosa para a sociedade e para a comunidade acadêmica. Organizamos nossos esforços, em um primeiro momento, para o trabalho em sala de aula, abordando os conteúdos referentes ao continente africano e asiático, posteriormente, aplicamos algumas atividades lúdicas, tais como quiz geográfico (adaptado do Kahoot), bingo geográfico e jogo da velha. Por fim, houve continuidade da pesquisa pós-realização dos jogos, com o objetivo de discutir e problematizar os dados e informações obtidas no contexto educacional abordado.

2 REFLEXÕES ACERCA DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA

No primeiro capítulo do nosso trabalho, abordamos algumas reflexões sobre o ensino-aprendizagem da Geografia, perpassando pelo Estágio Supervisionado e o Programa Residência Pedagógica, como partes contribuintes e indispensáveis no processo de formação docente.

A Geografia é uma ciência que, desde os primórdios da educação, era taxada como uma disciplina chata, muitas das vezes pela insistência por parte dos docentes no uso de uma única metodologia, o que levava os alunos a desconsiderarem a relevância da ciência geográfica. “Essa metodologia adotada por muitos professores desta época levou os alunos a praticar a memorização dos conteúdos e a reproduzi-los de forma mecânica” (SILVA, 2014, p. 17). Porém, cabe ao próprio professor procurar mudar essa visão retrógrada do seu ensino.

dentro desse contexto, surge o desinteresse dos alunos em estudar e em aprender Geografia. Então, é imprescindível que a ciência acompanhe as mudanças da sociedade e que seja causadora também de mudanças, promovendo transformações para a realidade da sala de aula, no que tange à formação de cidadãos conscientes e interessados pela realidade social que os cerca (POZZOBON; VALENTE, 2015, p. 173).

Conforme o passar dos anos, a relevância da ciência geográfica para a sociedade foi sendo percebida cada vez mais, pois todos os acontecimentos envolviam-na, seja ambientalmente, socialmente, economicamente ou politicamente falando. No Brasil, a Geografia só passou a ser trabalhada em âmbitos educacionais a partir do século XIX, como nos traz Dudzic (2016, p. 5):

no Brasil a Geografia é introduzida a partir de interesses ligados ao Estado. A inserção da Geografia no currículo escolar brasileiro data de 1832, pela reforma do Plano de Estudos da Companhia de Jesus. Seu estudo era obrigatório em todos os estabelecimentos de ensino criados pelos religiosos. A partir de então a Geografia passa a fazer parte dos conhecimentos necessários aos alunos nas instituições escolares brasileiras.

Porém, um ponto negativo é que a Geografia, por muitos anos, foi vista como uma matéria decorativa e fragmentada, que não tinha relação com o cotidiano dos discentes “Esse foco tradicional no ensino da Geografia enfatiza, em geral, a transmissão do conhecimento que utiliza a memorização, a reprodução e a repetição como estratégia principal do ensino-aprendizagem” (SPEGIORIN, 2007, p. 4), bem

como a falta de diálogo entre alunos e professores, excluindo a experiência vivida pelos discentes, como afirma Klippel (2014, p. 17):

nos relacionamentos de professores e alunos, predomina a autoridade do professor que exige atitude receptiva dos alunos e impede qualquer comunicação entre eles no decorrer da aula. O professor transmite o conteúdo na forma de verdade a ser absorvida; em consequência, a disciplina imposta é o meio mais eficaz para assegurar o silêncio.

Nessa perspectiva ratificam Landim Neto; Barbosa (2010, p. 162):

tradicionalmente, os conteúdos ensinados na Geografia escolar são marcados pela fragmentação do saber e pelo distanciamento da realidade cotidiana dos educandos. Por isso não é estranho afirmar que esta postura tem contribuído para uma aprendizagem mecânica, que em nada ajuda o aluno a dar sentido aos saberes geográficos.

E isso nos leva à necessidade de refletir sobre sua prática, buscando trabalhar a Geografia de acordo com o contexto social dos alunos, imergindo os discentes na discussão e tornando a aprendizagem mais significativa para eles. Nessa perspectiva, a educação geográfica tem papel fundamental na vida dos alunos, como descrito por Pinheiro, Santos; Ribeiro Filho (2013, p. 36):

dentre os vários objetivos da educação geográfica, eis o principal: instrumentalizar os alunos para a análise e compreensão da realidade vivenciada por eles. A Geografia como disciplina escolar possui aporte teórico-metodológico capaz de oferecer aos alunos suporte para a leitura espacial, embora esta seja uma tarefa complexa, ainda sim devemos lançar mão de realiza-la em sala de aula.

Pois, como afirma Pontuschka (2007, p. 112), “conhecer os alunos, as representações sociais e os saberes que trazem é a primeira tarefa do professor de qualquer disciplina”. E, com relação à necessidade de reflexão da prática docente, Carlos (2008, p. 7) nos traz a seguinte proposição:

refletir sobre o modo como se ensina, os conteúdos, os instrumentos que se utilizam (e os modos como podemos utilizá-los) apresenta-se, hoje, como fundamental. O que não implica abdicar dos instrumentos técnicos, mas trabalhar com as possibilidades, sempre ampliadas.

Nesse seguimento, segundo Freire, o professor também deve saber que

ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições, um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho - a de ensinar e não a de transferir conhecimento (FREIRE, 1996, p. 27).

Com o transcorrer do tempo, o século XX trouxe importantes impactos à ciência geográfica. Foi nesse período de cem anos onde a Geografia começou a ser vista de outra forma pelos educadores. Nessa perspectiva, subscrevemos com Silva (2014, p. 18) quando nos traz a seguinte contribuição:

a década de vinte ficou marcada na geografia escolar, pois, significou para a mesma um momento de importantes transformações onde a geografia escolar passou a ser vista como uma disciplina inovadora, tanto com relação às metodologias, quanto aos conteúdos ensinados, deixando de lado as questões do ensino tradicional.

Em consoante com a afirmação do autor supracitado, o papel do professor deve ser induzir os discentes a relatarem seus conhecimentos de mundo, para que se possa estimular o senso crítico de cada um deles.

O ensino da Geografia no século XXI, portanto, deve perseguir vários objetivos. Deve ensinar, ou melhor, deixar o aluno descobrir e refletir sobre o mundo em que vivemos com especial atenção para a globalização e para a escala local, isto é, do lugar de vivência dos alunos (VESENTINI, 2009, p. 92).

Por conseguinte, também é preciso pensar o ambiente da sala de aula como auxiliador no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, onde os discentes se sintam à vontade para participarem das aulas e que os mesmos não sejam privados desse processo, assim como torná-los autores e participantes do próprio processo de aprendizagem. Nesse sentido, os jogos se apresentam como recurso didático e metodológico relevante a ser utilizada nas aulas de Geografia, sendo função do professor ser o mediador nesse processo. Seguindo esse pensamento, Santos; Jesus (2012, p. 4) afirmam que

o educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

Pois o lúdico é um importante recurso para mediar o aprendizado entre o aluno e o espaço geográfico e, através dele, desenvolver muitas habilidades importantes que auxiliam no crescimento pessoal, inclusive a reflexão crítica que, segundo Moraes; Castellar (2018, p. 423), “é a chave para a aprendizagem ativa. Isso pode ser alcançado colocando-se o pensamento do aluno em estado de mobilização, estimulando-o, por meio das atividades, a analisar, compreender, comparar fenômenos”. Sendo assim, o aluno é considerado como parte fundamental no próprio processo de aprendizagem.

Tal processo precisa ser voltado para instruir alunos com um maior poderio de argumentação e senso crítico, inserindo os conteúdos no dia-dia dos discentes e proporcionando uma nova forma de olhar a Geografia, como apontam Porfírio; Santos; Leite (2014, p. 4):

A Geografia não está sendo, na maioria das vezes, lecionada para despertar o senso crítico dos alunos, o conhecimento do espaço e das diversas relações vivenciadas na sociedade [...] É lecionada sem dar ao espaço seu real sentido e sem fazer alusão à política, deixando o estudante sem as devidas informações. A Geografia não é estática como é vista e repassada por muitos. É necessário que seja transmitida como de fato é, uma ciência/disciplina que está em constante dinâmica, pois assim é a sociedade.

Diante do exposto a escola atual, através dos professores bem como toda comunidade escolar, desempenham um papel fundamental para que se possa criar uma visão mais ampla da relevância da Geografia, apropriando-se das mais variadas metodologias existentes para a construção do conhecimento em conjunto com os discentes. Como afirmam Castellar; Moraes; Sacramento (2011, p. 256), “são necessárias metodologias de ensino que os auxiliem a desenvolver um raciocínio, e que o professor oriente o conhecimento dos alunos na perspectiva de se trabalhar com seu imaginário e sua capacidade”.

A partir de tais questões, faz-se necessária uma análise mais profunda acerca do uso de diferentes recursos metodológicos em sala de aula, no que concerne ao exercício de ensino-aprendizagem da Geografia. Por essa visão, anuímos com Silva; Bertazzo (2013, p. 344):

aos professores são atribuídas as ações de planejamento de atividades - relacionadas à Geografia – que sejam significativas e desafiadoras, capazes de ampliar os conhecimentos já adquiridos pelos alunos em seu meio sociocultural, e nos estudos anteriores. Isto tudo se realiza através da mediação das relações do aluno com os elementos da natureza e da escolha

de conteúdos e propostas metodológicas que possam provocar situações problemáticas e desafiantes, capazes de levar os alunos a construir novos conhecimentos.

Além disso, vale ressaltar o Estágio Supervisionado e os programas de iniciação à docência como auxiliares na construção do saber e da carreira docente. Assim, os docentes em formação têm a oportunidade de, através das experiências vividas em sala de aula, modificarem um pouco a visão acerca do processo de ensino-aprendizagem da Geografia

2.1 Contribuições do Estágio Supervisionado e da Residência Pedagógica à educação geográfica

O Estágio Supervisionado é um conjunto de disciplinas que está presente na grade curricular dos cursos de licenciatura, inclusive em Geografia, sendo, por sua vez, de fundamental importância para a formação dos licenciandos. O objetivo do Estágio Supervisionado é levar o licenciando a observar e vivenciar as experiências da docência tanto no Ensino Fundamental II como no Ensino Médio, nos cursos de Geografia o Estágio Supervisionado é dividido entre um período de observação e regência. Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96), em seu art. 61, “os Estágios Supervisionados constam de atividades de prática pré-profissional, exercidas em situações reais de trabalho, nos termos da legislação em vigor”. Dessa forma torna-se uma componente indispensável para o docente em formação, pois é nela que o mesmo terá a primeira experiência com a sala de aula.

A partir dessa vivência, é possível analisar e reformular os principais aspectos da prática, uma vez que o estágio possibilita “uma aproximação da realidade da sala de aula e da escola, sendo que esta leva a uma reflexão teórica sobre a prática, sobretudo o que observamos e vivenciamos durante a mesma, propiciando ao aluno a oportunidade de aproximar-se da realidade a qual atua ou, futuramente, atuará” (CABRAL; ANGELO, 2010, p. 3).

Nesse primeiro contato com a vivência escolar, foi realizada a observação com relação à postura do professor e o dia-dia na sala de aula, tendo em vista suas metodologias de ensino e avaliação da relação aluno-professor. Foram realizadas observações das instalações físicas, juntamente com os recursos pedagógicos e administrativos, disponíveis na unidade escolar. Conforme Assis (2018, p. 25),

no fim das práticas escolares, os relatórios e artigos produzidos são objetos de reflexão sobre a ação desenvolvida no intuito de orientar a atuação profissional dos futuros professores. Assim sendo, essa proposta, ofertada ao longo de dois anos, busca mudar a visão “prática” que ainda predomina sobre o estágio supervisionado e ressignificá-lo como prática teorizada e teoria praticada.

Nesse sentido, assentimos que o relatório de estágio é um documento imprescindível para o licenciando, pois através de suas análises, poderá proporcionar algo diferente quando o mesmo adentrar a sala de aula, para a regência.

A maioria dos alunos de licenciatura, só se dá conta de que estão sendo formados para a prática docente, no final do curso, exatamente no período de estágio, que compreende as fases de observação e regência. Além disso, enfrentam dificuldades para aplicar em sala de aula os conhecimentos adquiridos na universidade ao longo dos anos. Ante o exposto, uma questão aponta no horizonte. Se o estágio supervisionado é um dos momentos que possibilitam a interação mais próxima com a realidade, porque tal mecanismo de intercâmbio se apresenta na maioria das vezes ineficaz? (MOREIRA, 2015, p. 111)

Partilhando do pensamento de Moreira (2015), devemos refletir acerca do papel do estágio supervisionado na prática docente. A seguir apontaremos a relevância do estágio supervisionado; apresentando a influência do estágio na formação docentes bem como a importância dos recursos didáticos nas aulas de Geografia.

O Estágio Supervisionado em Geografia possui grande relevância para a formação acadêmica do graduando em licenciatura, pois, através dele, é possível associar a teoria com a prática, nem sempre uma tarefa fácil. Esta prática é o primeiro contato que o futuro professor terá com seu futuro campo de atuação. Por meio da observação, da participação e da regência, o licenciando poderá construir futuras ações pedagógicas (PASSERINI, 2007). Nesse sentido, o professor deve ponderar sobre o seu papel na sociedade tipificando elementos que possam construir um desenvolvimento social, buscando adaptar os cenários com as mudanças estabelecidas em cada espaço. Segundo Freire (1996, p. 27),

saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições, um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho - a ele ensinar e não a de transferir conhecimento.

O professor deve estar atento às mudanças que, em especial, a disciplina de Geografia sofre no decorrer do tempo, como, por exemplo, as mudanças no comportamento da sociedade, as visões políticas, as disputas de poderes econômicos, os aspectos climáticos, as modificações das paisagens como o todo, dentre outros; para permitir ao aluno uma melhor compreensão do conteúdo, tendo em vista os agentes atuais que modificam toda a realidade em que vivem.

Não obstante, o Estágio Supervisionado é a base fundamental existente entre teoria e prática, como um componente indivisível entre ensino e pesquisa. Diante da incumbência que perfaz no ato de estagiar, mostra o quanto é relevante à prática, pois assiste o discente a constatar se esta é ou não a área que verdadeiramente quer prosseguir em sua carreira, gerando assim, uma certeza, se dá prosseguimento ou interrompe o percurso.

Ainda assim, é válido ressaltar a importância de o estagiário dominar o conteúdo e ter desenvoltura, pois a profissão exige autonomia em sala de aula. Isso resulta em uma significativa importância, pois é através do estágio que o profissional irá se habituar à sala de aula, aperfeiçoando, dessa forma, sua vivência escolar

Nem todas as escolas dispõem de recursos tecnológicos e didáticos que podem ajudar no andamento das aulas, como, por exemplo, mapas (de paisagens, temáticos, etc.), o globo terrestre, maquetes, gráficos, histórias em quadrinhos, filmes e músicas. Esses recursos possibilitam uma interação mais próxima entre docente e discente, fazendo com que a aula tenha uma maior atuação dos alunos. Por exemplo, segundo Napolitano (2009), o cinema em sala de aula, principalmente os filmes de ficção e o documentário, podem contribuir para a aprendizagem real dos conteúdos escolares, além de desenvolver a criticidade sobre as produções cinematográficas. Na Geografia, a utilização de filmes e documentários são importantes na visão do espaço e do tempo pelo aluno.

Também é necessário que o docente considere as práticas sociais cotidianas dos alunos. “Assim, partindo da prática cotidiana, dos conhecimentos, experiências e representações dos alunos, é possível ampliar conceitos geográficos, tornando-os significativos” (CALLAI, 2003). Nessas circunstâncias, faz-se necessário que o professor inove nas metodologias a partir do conhecimento do público que será alcançado na sala de aula. Destarte, a escola, como associação responsável pela construção do conhecimento nos alunos, deve incorporar os avanços tecnológicos na sociedade atual, pois eles estão inseridos na realidade vivida pelo aluno.

Ademais, também é importante que o professor saiba a finalidade de cada recurso metodológico usado em sala de aula, para que o mesmo não seja um simples procedimento repetitivo, mas para que o mesmo facilite o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Dessa forma, assentimos com Souza (2007, p. 113): “o uso inadequado de um recurso didático pode resultar no que se chama, inversão didática, isso acontece quando o material utilizado passa a ser visto como algo por si mesmo e não como instrumento que auxilia o processo de ensino e de aprendizagem”. Nessa perspectiva, é relevante trabalhar com instrumentos pedagógicos, em que se busca erguer um diálogo na relação entre aluno/professor, concedendo novas alternativas que viabilizem o ensino e aprendizagem da Geografia. Nesse cenário, apoiamos Cór; Nogueira (2018, p. 10-11) quando nos falam que

é de suma importância destacar que os/as professores/as não são apenas transmissores do conhecimento, mas também aprendem durante o processo de ensino-aprendizagem. Todo esse desafio começa no estágio supervisionado que pode ser referido como um campo de construção do conhecimento, e junto ao Programa de Residência Pedagógica, ambos vão oportunizar um seguimento para o reconhecimento do território escolar e a prática educativa através da pesquisa.

Sendo assim, ambas as experiências contribuem para a formação docente. Em contrapartida, há quem considere a experiência de estágio insuficiente para a base de uma formação docente.

Neste cenário, iniciativas inovadoras e bem-sucedidas vêm sendo propostas em algumas universidades e cursos, que repensam o lugar do estágio curricular na formação inicial, buscando instituir dinâmicas que tornem sua realização significativa e gerem aproximações entre a prática da docência e os fundamentos teóricos que a embasam (POLADIAN, 2014, p. 12).

A partir disso, surge então o Programa de Residência Pedagógica (PRP) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que, de acordo com o Art. 4º inciso IV, tem por um de seus objetivos

IV - inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem

Desse modo, o programa surge como uma oportunidade aos futuros professores que através das mais variadas metodologias utilizadas em sala de aula, buscam desconstruir uma visão arcaica acerca do processo de ensino-aprendizagem da Geografia. De acordo com Faria; Diniz; Pereira (2019, p. 339-340), “o PRP é um modelo de estágio supervisionado obrigatório que articula a formação inicial à formação continuada de professores que atuam nas escolas públicas”.

O Programa Residência Pedagógica é destinado aos alunos que estão cursando a partir do 5º período seus respectivos cursos. É uma oportunidade grandiosíssima de experiência para o docente em formação aprimorar as habilidades inerentes à docência, ampliar seus conhecimentos e experiências. Pois, diferentemente do componente de estágio, onde nosso contato com a sala de aula é mais superficial devido ao pouco tempo que temos para desenvolver projetos em sala de aula, a residência tem duração de 18 meses, ampliando assim a vivência entre o docente em formação e o ambiente escolar. “É necessário refletir teoria e prática como duas dimensões indissociáveis” (CARVALHO; CHAVES; ANDRADE, 2015, p. 3). Assim sendo, o aluno residente poderá colocar em prática todo o conhecimento que vem sendo adquirido na academia. Em nosso contexto, a Residência Pedagógica foi desenvolvida a partir de uma parceria entre a CAPES e a Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), mais especificamente no Campus III, onde surgiu essa pesquisa. Primeiramente, houve um processo seletivo, em seguida um período de formação e, por fim, a prática docente.

O Programa Residência Pedagógica está estruturado junto aos demais programas da CAPES que integram a Política Nacional de Formação dos Professores, tendo como objetivo aperfeiçoar a prática docente, incentivando o licenciando a adentrar, vivenciar a realidade escolar como discente ainda na graduação, com auxílio de um professor preceptor da escola e orientação de um coordenador, professor do curso. “A residência pedagógica tem papel fundamental na formação inicial de professores, pois é o momento em que o graduando pode se apropriar de uma realidade que antes fazia parte somente dos assuntos abordados em debates.” (GONÇALVES; SILVA; BENTO, 2019, p. 674). Busca-se, através desse projeto, aproximar a universidade do contexto escolar, como forma de capacitar mais a formação docente através do exercício de experiência na escola, a partir das experiências vivenciadas na escola/campo outros estagiários podem pensar novas metodologias para trabalharem em sala de aula.

O Programa Residência Pedagógica tem como objetivo aperfeiçoar, induzir, fortalecer e promover a formação adequada da prática nos cursos de licenciaturas, consolidando a relação entre Universidade e Escola. O programa propõe uma vivência profissional aos professores da educação básica como uma proposta inovadora enfrentando assim muitos desafios (MOTA et al 2018, p. 4)

É válido enfatizar que a experiência expõe ainda mais as dificuldades acerca da vida docente, exigindo, desse modo, ainda mais preparo dos docentes em formação. “Assim, um dos aspectos mais complexos da formação de professores parece ser proporcionar aos professores em formação experiências por meio das quais eles possam integrar seus conhecimentos, articulando-os na prática docente” (PANNUTI, 2015, p. 3). Em contraponto, diferentemente do Estágio Supervisionado, o Programa Residência Pedagógica traz uma experiência muito mais ampla, pois o contato com a vivência escolar é bem maior, a relação com os preceptores que possuem certa bagagem no processo de ensino aprendizagem proporcionam dessa forma oportunidades para os licenciandos modificarem um pouco a forma como ainda é vista o ensino da Geografia. Nisso, concordamos com Mota et al (2018, p. 7):

A presença dos preceptores na orientação dos residentes é de suma importância, pois se referem à mediação de conhecimentos, experiências, reflexão, ação, teorização e formalização, no sentido de vincular o teórico a prática. Certamente, o reconhecimento da realidade da educação e da escola pública brasileira hoje requer de todos os formadores uma atenção com ideias inovadoras para tentar superar certas condições que desvalorizam o ensino.

Nessa perspectiva, o Programa Residência Pedagógica viabilizou uma amplitude maior na experiência dos docentes em formação, tendo em vista que os mesmos participaram de reuniões de pais e mestres, reuniões de professores, conselhos de classe, elaboração de provas bimestrais, dando assim uma autonomia maior aos residentes, contrariando a experiência adquirida através do Estágio Supervisionado, possibilitando desse modo a oportunidade dos alunos que estão na construção do saber, ocasiões para abordarem práticas inovadoras no processo de ensino-aprendizagem.

Neste contexto, é preciso considerar que a residência pedagógica muda, sobretudo, as relações do processo de ensino e aprendizagem. Necessário se faz que as práticas educativas sejam ressignificadas, levando os professores à apropriação através de uma formação contínua e à incorporação de novas práticas às concepções pedagógicas, resultando em

práticas educativas que promovam a construção do conhecimento (ANAYA, 2019, p. 6).

Com a criação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o ensino da Geografia na atualidade será distinguido por competências e habilidades que já acompanham os livros didáticos, em que os professores precisarão cumprir, tentando superar todos os obstáculos e dificuldades, além de realizar interdisciplinaridades para ampliação do conhecimento geográfico.

Na atualidade, a ocorrência de dificuldades está relacionada à maneira como são conduzidas as didáticas e metodologias utilizadas na Geografia escolar. Embora haja situações difíceis enfrentadas pelos professores, por exemplo, a baixa remuneração, a formação inicial desqualificada, o excesso de carga horária de trabalho, além do problema da indisciplina e a ausência da família na tarefa de educar, o professor deve buscar alternativas para superar e transformar a realidade em que está inserido (LANDIM NETO; BARBOSA, 2010, p. 163).

É justamente pensando nas tais competências e práticas pedagógicas inovadoras que iremos pautar o segundo capítulo do nosso trabalho, onde abordaremos algumas metodologias que os docentes possam estar utilizando em sala de aula, dando um enfoque no lúdico como metodologia alternativa ao ensino da Geografia, que é o ponto crucial da análise de nossa pesquisa.

2.2 O uso de diferentes metodologias no processo de ensino-aprendizagem Geografia: a importância do lúdico

Quando falamos acerca de metodologia, a entendemos como o conjunto de técnicas que podem ser desenvolvidas pelo docente em suas aulas. A metodologia aplicada em sala de aula cumpre papel fundamental e diz respeito à melhor maneira, utilizada pelo professor, para abordar determinado conteúdo, visando facilitar a construção do conhecimento. Porém, ela não precisa ser única, já que diferentes conteúdos exigem diferentes maneiras de se trabalhá-los. Por isso, o docente precisa estar aberto às novas tecnologias e metodologias para que o ensino do conteúdo possa fluir melhor.

À vista disso, a didática surge como ponto fundamental no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem. Nesse entendimento, “a Didática se caracteriza como mediação entre as bases teórico-científicas da educação escolar e a prática docente. Ela opera como que uma ponte entre o “o quê” e o “como” do processo

pedagógico escolar” (LIBÂNEO, 1994, p. 28). Especificamente na Geografia, segundo Castellar; Moraes; Sacramento (2011, p. 256),

pensar o ensino de Geografia é analisar quais conceitos, habilidades e atitudes são pertinentes para a aprendizagem significativa do aluno. A organização da aula é fundamental para que o professor desenvolva os conhecimentos geográficos que farão os alunos apreenderem o significado da disciplina em seu cotidiano.

Nesse sentido, também é necessário que o docente considere as práticas sociais cotidianas dos alunos. Assim, partindo do que acontece habitualmente, dos conhecimentos, experiências e representações dos alunos, é possível ampliar conceitos geográficos, tornando-os significativos (CALLAI, 2003). Como também afirma Libâneo (1994, p. 53),

em outras palavras, o processo didático de transmissão/assimilação de conhecimentos e habilidades tem como culminância o desenvolvimento das capacidades cognoscitivas dos alunos, de modo que assimilem ativa e independentemente os conhecimentos sistematizados.

Com isso, pode-se observar a importância que a metodologia exerce no processo de ensino dos alunos. Silva (2013, p. 6) também menciona que

isto resulta em que a aprendizagem se torna significativa, pois que agrega sentido e significado para o aluno e, logo, é incorporada aos saberes internalizados. Ela ocorre quando este percebe que o conhecimento adquirido se relaciona com seus próprios interesses, seu cotidiano, seu espaço geográfico

Dessa forma, os discentes começam a compreender melhor o espaço em que vivem bem como relacioná-lo com a Geografia. Nessa direção, o uso do lúdico, mais especificamente de jogos, é um procedimento que traz ao aluno uma integração da brincadeira com a aprendizagem, o que permite ao educador criar um ambiente significativo para os alunos, já que os jogos, normalmente, estimulam o interesse dos mesmos e se configuram como um auxiliar mais prático das teorias ministradas. Carneiro (1990, apud BORBA et al., 2013, p. 13) aponta sobre o lúdico que

etimologicamente, o termo originou-se do latim *luderes*, *ludere*, significando gracejo e indicava os jogos infantis. Em suas diferentes declinações *ludi* (uma variação do *ludus*) significou o jogo público, assumindo, mais tarde, o significado de diversão.

Segundo Libâneo (1994, p. 53), “técnicas, recursos ou meios de ensino são complementos da metodologia, colocados à disposição do professor para o enriquecimento do processo de ensino.” Contudo, eles não são a “certeza” de uma aula espetacular, são um desafio que deve ser encarado pelos docentes em prol do aprimoramento de sua própria didática. Para Borba (2013, p. 9),

a atividade lúdica vem acompanhada de desafios, isto é, criam diversas situações-problemas que precisam ser superados. Diante de desafios, a cognição humana tende a ser mobilizada e estimulada, fazendo com que novos processos cognitivos sejam elaborados.

De acordo com Chalita (2015, p. 149),

o jogo, que é um instrumento para as aulas, não um objetivo em si, remete os estudantes aos conceitos e conteúdos geográficos através do envolvimento com o espírito da descoberta, da disputa, do decifrar, do questionamento, do divertimento, da participação e do querer estar em grupo; estes, sim, são os objetivos principais da proposta.

Por isso, é importante que haja um planejamento por parte do docente para que a atividade lúdica a ser desenvolvida em sala de aula realmente auxilie na aprendizagem dos alunos. Nessa perspectiva, é importante que o professor primeiro esteja ciente sobre o nível de conhecimento dos alunos e se planeje, para que ele não aplique o jogo apenas como passatempo. Pois, como afirma Cruz (2009, p. 5),

para o professor, a utilização de atividades lúdicas têm o atrativo especial de propiciar uma mudança na sua relação com os alunos. Ao inserir o lúdico na rotina escolar, o professor assume o papel de organizador e condutor da aprendizagem ao invés de apenas comunicador de conhecimentos.

Os jogos não são passatempos, podendo ser recursos metodológicos úteis ao melhoramento do que o professor faria com o quadro e o giz, além de permitir aos alunos um apreço maior pela matéria e uma possibilidade maior de fixar os conteúdos ministrados. Nesse contexto, Santos; Chaves (2018, p. 30) afirmam que

dentro das inúmeras possibilidades de atividades lúdicas, há inúmeros objetivos pré-estabelecidos pelo currículo escolar e pelo docente. O brincar no ambiente escolar é uma atividade natural, mas que precisa estar condizente com a organização do trabalho pedagógico. Estando atrelada ao currículo, dando andamento aos objetivos da escola visando o desenvolvimento do aluno.

A Geografia, como disciplina escolar, muitas vezes por ser apresentada desconectada da realidade social dos discentes, torna-se enfadonha e “chata”, apesar de ter um maior potencial para a realização de atividades lúdicas, como consideram Pinheiro; Santos; Ribeiro Filho (2013. p. 29)

a Geografia é uma das disciplinas curriculares com maior potência de aplicação dos jogos e brincadeiras nas atividades de articulação entre os conteúdos escolares e a vida cotidiana dos alunos, pois ela se propõe a trabalhar o espaço de convívio imediato, abordando os aspectos físicos, econômicos e sociais.

O intuito da busca por mudança no processo de aprendizagem, por novas metodologias se dá por causa da desvalorização de uma ciência tão importante para o ensino básico, o que resulta no desinteresse por parte dos discentes em relação ao estudo da matéria. O Estado tem uma grande influência para a melhoria na educação, juntamente com a família, mas é dada uma responsabilidade maior ao professor, tanto para transformar, como para continuar a formação do aluno. Mediante isso, o lúdico pode ser inserido no contexto de sala de aula, devido a potencialidade que essa metodologia tem de melhorar o ensino-aprendizagem da Geografia. Pois,

o professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do lúdico um importante mecanismo para o Ensino de Geografia podendo contribuir assim para que ocorra a diminuição dos altos índices de fracasso e de evasão nas escolas, além de instigar o interesse dos alunos pelas aulas de Geografia. Acreditamos que a utilização de atividades lúdicas nas escolas poderá contribuir significativamente no desenvolvimento do aluno, sua melhoria geral da qualidade de vida e do ensino (SANTANA; CRUZ; SANTOS, 2014, p. 4)

Ademais, Dominiak (2009, p. 4) afirma que

para ser um mediador da atividade lúdica, o professor deverá se preparar previamente, ou seja, conhecer os fundamentos das atividades lúdicas como um todo, cultura lúdica, gestão dos espaços lúdicos. Sabendo destas funções e metodologias o lúdico poderá ajudar na compreensão dos conteúdos propostos pelo professor de forma prazerosa, pois assim poderá utilizar diversas atividades para enriquecer o aprendizado do educando.

Destarte, a escola, enquanto instituição social responsável pela construção do conhecimento, pode incorporar o uso do lúdico em sala de aula, pois os jogos servem como ponte entre o conhecimento abstrato advindo dos livros didáticos e o

conhecimento proveniente da realidade já vivida pelos alunos em suas brincadeiras, além de servir como um incentivador no aprendizado do conteúdo. Para isso,

o professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do lúdico um importante mecanismo com vistas à significação do Ensino de Geografia, e, conseqüentemente da realidade, podendo contribuir assim para que ocorra a diminuição dos altos índices de fracasso e de evasão verificados nas escolas, além de instigar o interesse dos alunos pelas aulas de Geografia (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2014, p. 4).

Dessa maneira, os autores também afirmam que

podemos perceber, de acordo com o conteúdo supracitado, que existem muitas possibilidades a serem exploradas para enriquecer a aulas de Geografia. Nos dias atuais não é comum o uso de brincadeiras e jogos na educação de alunos do ensino fundamental II. Cabe aos professores de geografia, o desafio de explorar materiais lúdicos em suas aulas, no intuito de possibilitar à aproximação do conhecimento geográfico à vivência dos alunos (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2014, p. 12).

Dessa maneira, a pauta do nosso próximo capítulo será discutida a partir das experiências vivenciadas dentro da sala de aula, utilizando algumas atividades lúdicas como recurso metodológico no processo de ensino-aprendizagem da Geografia.

3 O LÚDICO NA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ TOMAZ DE AQUINO

Com intuito de auxiliar na formação dos alunos, o jogo facilita as tarefas escolares e amplia o rendimento conteudístico, entretanto, não deve ser usado corriqueiramente, para que não se torne algo banal que, ao invés de auxiliar, atrapalhe na formação dos discentes. Segundo Brougère (1998, p. 201),

não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação. O educador deve saber tirar proveito desta força bruta da natureza, e somente esse controle garante o resultado. Deve-se saber limitar o papel do jogo, e não formar jogadores.

Em consonância com essa afirmação, Verri; Edlich sustentam (2009, p. 68) que

é, também, nesse momento que o papel desempenhado pelo professor é fundamental. A maneira de controlar essa competitividade nos jogos tem de ser debatida, mostrando que o objetivo não é o de ganhar ou perder, mas sim o de apreender conceitos, desenvolver habilidades, além da interação com os colegas. Assim, o professor pode repetir a ação/jogo quantas vezes forem necessárias para o entendimento e assimilação do conteúdo por parte dos alunos.

Assim, a aplicação dos jogos foi feita entre os meses de janeiro e novembro de 2019, na Escola Municipal José Tomaz de Aquino (figura 1), situada na rua Pantaleão Almeida s/n, bairro Santo Antônio, no município de Cuitegi/PB, pertencente à Região Geográfica Intermediária de João Pessoa e a Região Geográfica Imediata de Guarabira (figura 2).

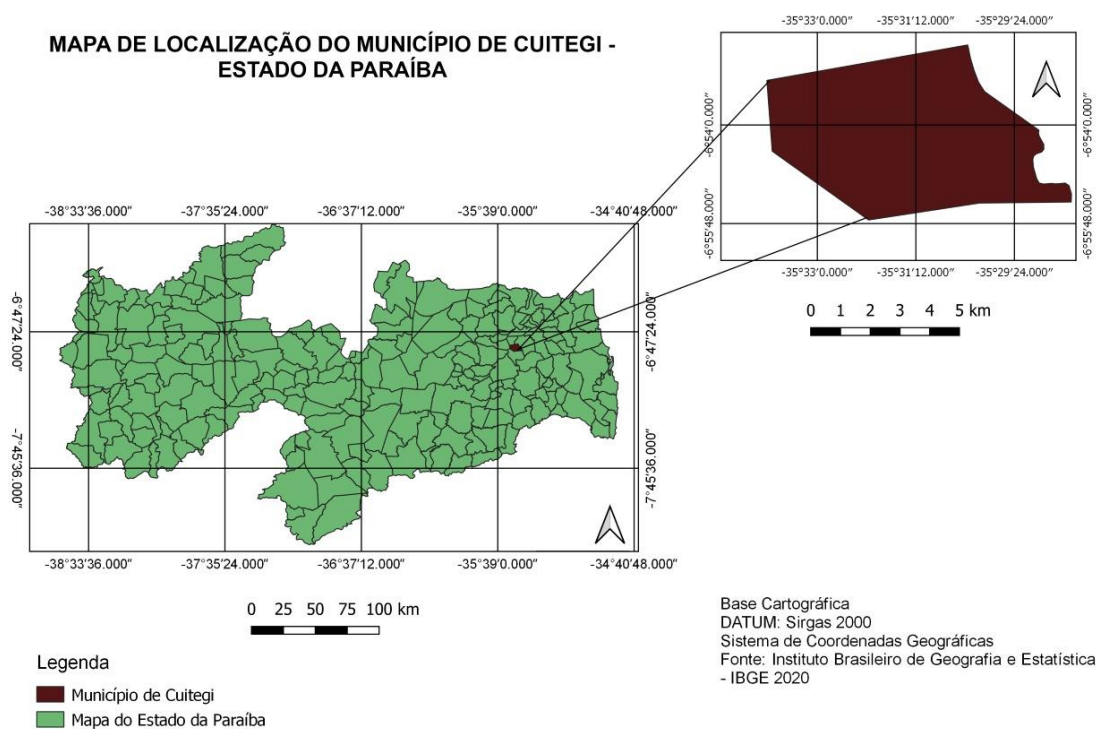
Figura 1: Fachada da Escola Municipal José Tomaz de Aquino



Fonte: Emanuel de Carvalho Rodrigues, 2019.

Com base na análise e observação das aulas de Geografia e nos resultados das avaliações nas turmas do 9º ano “A” e 9º ano “B”, percebemos algumas dificuldades frequentes no processo de aprendizagem dos conteúdos de Geografia pelos alunos. Havendo notado isso, decidiu-se adotar o lúdico como recurso para melhorar o aprendizado dos conteúdos e, para tanto, foram escolhidos três jogos para serem aplicados: geo-bingo, Jogo da Velha Geográfico e o *Kahoot* (adaptado), para proporcionar uma maior dinamização entre os alunos e os ministrantes da atividade lúdica.

Figura 2: Mapa de localização do município de Cuitegi/PB



Fonte: Emanuel de Carvalho Rodrigues, 2020.

É válido ressaltar que a pesquisa foi desenvolvida a partir do projeto de Residência Pedagógica da CAPES, que disponibilizou bolsas de incentivo científico à docência durante um ano e meio. Segundo a Fundação CAPES (2018), do Ministério da Educação, a Residência Pedagógica é

uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso.

A seguir iremos discorrer sobre como foi a utilização dos jogos em nossa pesquisa.

3.1 O geo-bingo - continente africano

A primeira atividade desenvolvida foi o jogo geo-bingo do continente africano, como forma de avaliar os alunos com base nos conhecimentos previamente adquiridos em sala de aula. O jogo foi elaborado abordando várias questões sobre o conteúdo que estava sendo estudado no bimestre, nesse caso, o estudo do continente africano e suas características, como economia da África, população e urbanização, capitais dos países, dentre outras. O jogo é definido por 50 cartelas contendo, cada uma, 12 quadros com informações aleatórias, tais como a bandeira de um dos 54 países africanos, ou sobre a localização de uma capital, além de aspectos do relevo, limites do continente africano e lugares famosos.

Além disso, existem 58 fichas com perguntas sobre a temática a ser trabalhada. O jogo funcionou da seguinte maneira: dividiu-se a turma em 4 grupos e cada grupo ficou responsável por 6 cartelas com 12 quadros aleatórios nas mesmas. A cada rodada uma pergunta foi sorteada por um dos três bolsistas¹ do projeto, o grupo verificou se a resposta estava em alguma de suas cartelas. Em caso positivo, fizeram uma marcação sobre o quadro onde se encontrava a resposta da pergunta. O grupo que completou primeiro sua cartela, gritou “bingo” e foi considerado o “vencedor” da atividade, porém o jogo continuou até que todos tivessem preenchido suas cartelas, conforme foi designado. Em caso de empate, deixamos preestabelecidas algumas perguntas relacionadas ao assunto e os grupos escolheriam um representante para responder ao desafio e desempatar o jogo.

A atividade ocorreu conforme o esperado e obtivemos bastante êxito na aplicação do jogo, pois os alunos interagiram bastante e, a partir do relato dos mesmos, foi possível observar que o jogo teve aceitação unânime dentro de sala de aula, já que muitos conseguiram aprender conceitos que ainda lhes eram desconhecidos e fixaram outros que em dado momento do seu aprendizado talvez

1 A equipe de bolsistas do Projeto Residência Pedagógica era composta pelos residentes: Emanuel de Carvalho Rodrigues, autor do presente trabalho, Maria Polyana Pereira Barbosa e Paula Tatiana Pereira Barbosa. Reitero os agradecimentos às duas bolsistas que colaboraram com minha pesquisa, ajudando-me a desenvolver tais atividades.

fosse irrelevante. A divisão dos grupos ficou a cargo dos próprios alunos e eles escolheram os que, provavelmente, tinham uma maior afinidade para desenvolver o trabalho em equipe. Em seguida, foi apresentada aos mesmos uma cartela para servir de modelo na explicação e iniciamos a atividade através de um sorteio. A seguir, segue uma imagem amostral de uma das cartelas do geo-bingo da África (figura 3).

Figura 3: Cartela do geo-bingo



Fonte: Blog “Classe Invertida”, 2018.

No desenrolar da atividade, foi notório o desenvolvimento dos alunos. Uma primeira observação foi que a atividade prendeu a atenção de todos, apesar de, no início, termos tido um pouco de dificuldade em conter a empolgação dos discentes mediante uma atividade que estava prestes a ser realizada e que era algo fora do cotidiano dos mesmos. A atividade ocorreu conforme o planejado e, após a sua aplicação (figura 4), ainda utilizamos as questões que serviriam para o desempate. Os alunos apresentaram uma maior apreensão dos conteúdos e, de forma unânime aprovaram a atividade lúdica como forma de aprender melhor um conteúdo geográfico. Alguns até falaram que todas as aulas poderiam ser daquela forma, pois facilitaria bastante o aprendizado. É válido lembrar que para a aplicação do jogo, contamos com o apoio da professora de Geografia da Escola, Mônica Cardoso Farias Albuquerque, que além de recomendar a atividade, demonstrou interesse e nos auxiliou na execução da atividade.

Figura 4: Turma do 9º ano A após o geo-bingo



Fonte: Emanuel de Carvalho Rodrigues, 2019.

Apesar de exposto, vale salientar que a atividade lúdica não é a “salvadora da pátria” é importante dizer que esta é apenas uma das mais variadas possibilidades que o professor pode utilizar dentro de sala de aula, como metodologia no ensino de geografia, sendo importante todo um planejamento para desenvolvê-la. Assim sendo, o Geo-Bingo foi uma atividade que proporcionou uma maior interação entre os discentes em sala de aula pois, como afirma Chalita (2015, p. 153), “é uma atividade que exige envolvimento de todos os componentes ali presentes. Os próprios estudantes exigiram a máxima participação, atenção e silêncio dos colegas do grupo para não perderem a pergunta”. Dessa forma, a atividade também proporcionou uma maior unidade entre os alunos e alunas da turma.

3.2 Jogo da velha geográfico

A atividade intitulada de jogo da velha geográfico foi desenvolvida após a exposição e explicação de um capítulo do livro das turmas do 9º ano. O jogo tinha por objetivo proporcionar aos alunos, de forma dinâmica e lúdica, a revisão do conteúdo sobre o continente asiático. Segue abaixo, a maneira como o aplicamos:

O jogo foi confeccionado baseado no contexto, foram utilizados papel isopor, papel emborrachado, cartolina, dentre outros materiais para a confecção dos tabuleiros, onde a ideia central seria reproduzir o mecanismo original do jogo, só que utilizando perguntas pertinentes aos assuntos da Geografia (figura 5).

Em um primeiro momento, foi apresentada para a turma a proposta da atividade que é o jogo da velha geográfico, porém, ao invés de jogá-lo em seu formato original, foram utilizadas questões para a verificação da aprendizagem do conteúdo abordado em sala e, em seguida, dividimos as turmas em 4 equipes (duas equipes por tabuleiro) estabelecendo, assim, um “duelo” entre equipes A x B e C x D. Logo após, foi feito um sorteio e cada equipe correspondeu a um símbolo que formariam as equipes (X e O). A equipe que iniciasse o jogo deveria escolher o quadrado que desejava marcar o seu símbolo, então seria feita a pergunta correspondente. Caso a equipe acertasse a questão, o símbolo era marcado, não obstante, se a equipe errasse passaria sua vez à outra equipe, sem obter pontuação, e a pergunta não seria repassada para a próxima equipe, seria feita uma nova pergunta. A equipe que primeiro marcasse uma sequência de três símbolos ganhava o jogo. Se o jogo desse “velha” (empate), haveria uma pergunta para desempatar a partida.

Figura 5: Aplicação do jogo da velha geográfico

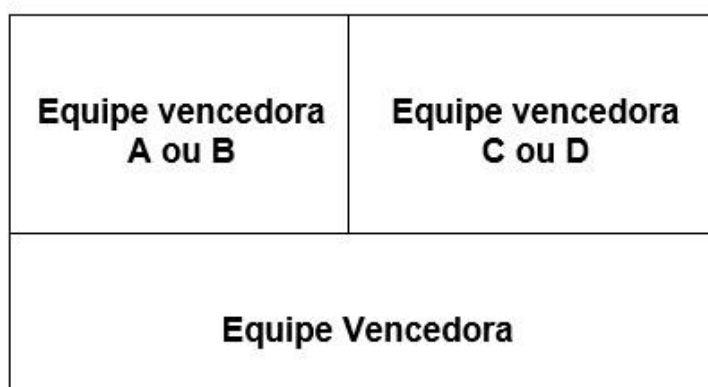
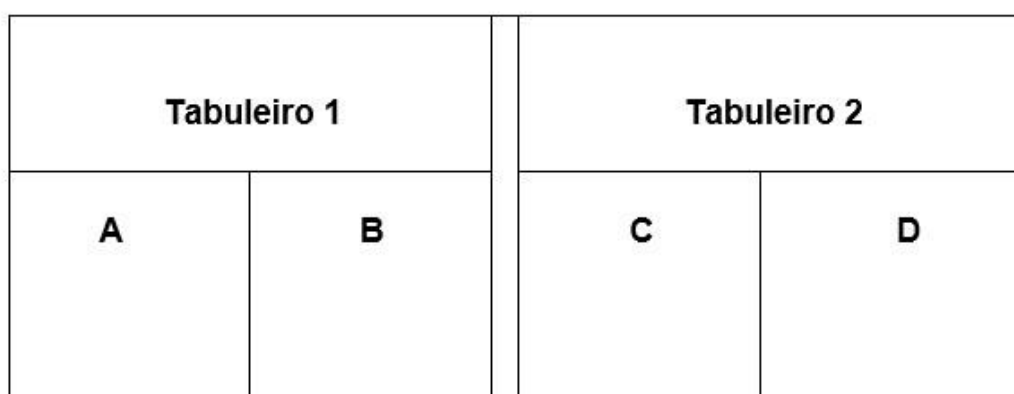


Fonte: Emanuel de Carvalho Rodrigues, 2019.

Nesse aspecto, consentimos com Santos et al (2008 p. 1) quando ressaltam a contribuição do jogo da velha no ensino da geografia: “o jogo possibilitou também o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para o crescimento dos alunos, uma delas foi o trabalhar em equipe, pois os alunos trocaram informações para responder as perguntas do jogo” sendo essa uma das virtudes da aplicação do jogo, tendo em vista que as turmas, em certos momentos, eram bastante individualistas. Contudo, na execução dessa atividade lúdica em específico precisaram exercitar o trabalho em equipe.

Em seguida, após o resultado final da primeira etapa, as duas equipes vencedoras de cada tabuleiro fizeram uma disputa final, até que se estabeleceu uma equipe vencedora. Por fim, fizemos uma revisão do conteúdo aplicado, com correções das questões erradas. Abaixo, temos o esquema desenvolvido na atividade (figura 6).

Figura 6: Esquema do jogo da velha geográfico



Fonte: Emanuel de Carvalho Rodrigues, 2019.

Agora, abordaremos a última atividade lúdica desenvolvida nas turmas do 9º Ano.

3.3 Kahoot (adaptação com o uso de slides)

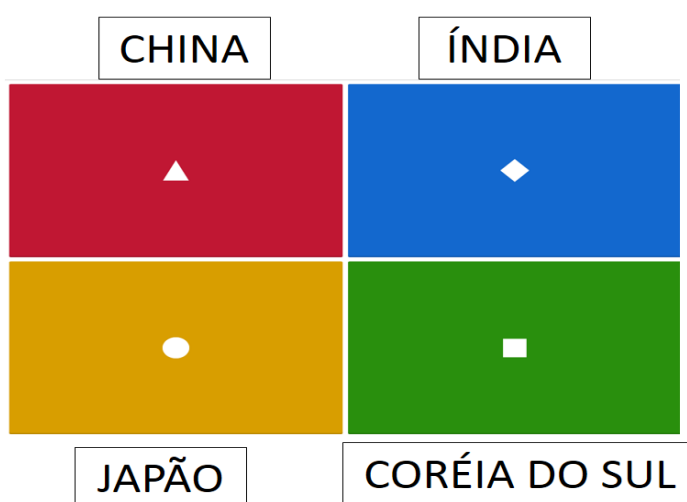
A terceira e última atividade lúdica desenvolvida, a fim de obter dados para nossa pesquisa, foi uma adaptação do jogo online *Kahoot*, novamente nas turmas do 9º ano “A” e “B”. O *Kahoot* é uma plataforma online que possibilita para o professor criar um quiz com questões de múltipla escolha e utilizá-los em sala para que os alunos joguem concomitantemente. Todavia, nem todos os discentes da escola possuíam smartphones e nem rede de wi-fi ou dados móveis. Em virtude da falta de todos esses recursos, foi necessário realizar algumas modificações da versão original do jogo, utilizando slides.

Para isso, foi criada uma apresentação de slides contendo as perguntas do referido questionário que seriam reproduzidas com o auxílio do datashow e foram confeccionados os símbolos que representariam cada acerto. Em seguida, reproduzimos as perguntas para os alunos e lhes entregamos os símbolos que havíamos confeccionado e deveriam ser utilizados para que eles sinalizassem a resposta que julgavam correta, sendo eles triângulo (vermelho), losango (azul), círculo (amarelo queimado), e quadrado (verde), como mostra a (figura 7) abaixo.

Figura 7: Adaptação do *kahoot* em slide

QUESTÃO 1

Qual País Asiático Possuía o Sistema de Castas?



Fonte: Emanuel de Carvalho Rodrigues, 2019.

O conteúdo trabalhado foi referente a alguns assuntos do 4º bimestre, como China, Ásia Central, Ásia Meridional e Índia, e o jogo serviria como forma de revisão para a atividade de verificação de aprendizagem aplicada posteriormente. Inicialmente, foi apresentado aos discentes como funciona originalmente a plataforma online *Kahoot*, para que os mesmos pudessem ter noção de como a atividade iria se desenvolver. A seguir iremos expor as regras pré-definidas para a atividade.

- Primeiramente, fizemos a explicação da dinâmica da referida atividade;
- Em seguida, dividimos a turma em 4 equipes;
- As equipes tiveram cerca de 30 segundos para leitura da questão exposta a apresentação de slides;
- Posteriormente, foi fechada a lente do Datashow para que ambas as equipes tivessem mais 30 segundos para definirem suas respectivas respostas;
- Prontamente, cada equipe levantou o símbolo correspondente a resposta, não sendo permitido a alteração;
- Por fim, fizemos a correção da atividade.

É válido ressaltar que foi estimulada a rivalidade e a disputa entre os grupos da turma, como forma de provocar ainda mais o interesse deles pela atividade. Para determinarmos as pontuações, foi levada em consideração a quantidade de acertos de cada equipe e a velocidade na qual responderam com êxito as questões, dentro dos 30 segundos delimitados para o tempo de resposta. A supracitada atividade foi uma das que mais gerou dinâmica entre os participantes da turma, pois a aludida metodologia envolvia o conhecimento da questão e a agilidade da resposta. Assim como o jogo da velha geográfico, a adaptação do *Kahoot* foge da realidade virtual, pois caso o jogo fosse aplicado da forma convencional, cada discente disputaria de forma individual, desta feita, com a adaptação realizada, foi necessária a divisão da turma em equipes, mais uma vez priorizando o trabalho em conjunto (figura 8).

Isto posto, segundo Silva et al (2015 p. 11),

a relação do lúdico e os conteúdos geográficos mostra que essa metodologia se enquadra aos temas e conceitos da disciplina, onde trará ao aluno o raciocínio, pensamento crítico e tomar decisões em coletivo. Isso será possível quando utilizados jogos que priorize o trabalho em grupo. Podendo se conseguir resultados impressionantes, pois se na sala de aula ocorrer o individualismo entre os alunos, no momento do jogo cria-se a possibilidade de manter a união dos alunos uma vez que o trabalho em conjunto é essencial para solucionar problemas que os ajudará a vencer o jogo. A ferramenta também servirá como exemplo para resolver eventuais problemas do seu cotidiano, sendo possível ressaltar que nessas ocasiões nem sempre poderá solucionar sozinho, pois haverá a necessidade de contar com apoio de outras pessoas para obter êxito na solução do problema.

Sendo assim, fica exposto a validade do incentivo ao trabalho em equipe, tanto como forma de criar vínculos entre os colegas quanto para promover uma maior interação entre eles contribuindo para o sucesso na aplicação da dinâmica. O lúdico, desta maneira, serve não só como ponte entre o conteúdo e a realidade do aluno, mas também como um auxiliador na criação de um ambiente mais harmônico em sala.

Figura 8: Aplicação do kahoot em sala de aula

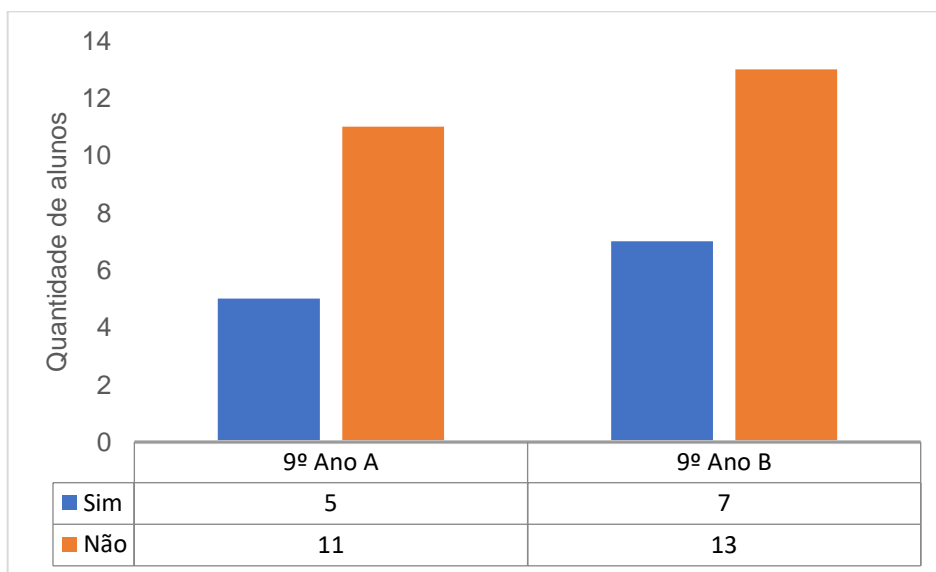


Fonte: Maria Polyana Pereira Barbosa, 2019.

3.4 Resultados e discussões da pesquisa *in loco*

A fim de buscar compreender a percepção dos discentes acerca das atividades desenvolvidas durante o período da pesquisa, fez-se necessário a aplicação de um questionário, com questões objetivas e subjetivas. Abaixo, iremos abordar através de alguns gráficos as respostas dos discentes acerca dos questionamentos. Após termos desenvolvido as atividades durante o ano letivo de 2019, foi necessário o levantamento de dados estatísticos. Foram entrevistados 36 alunos, 16 da turma do 9º Ano “A” e 20 da turma do 9º ano “B”. O primeiro gráfico nos mostra que em ambas as turmas ainda há um pequeno uso de atividades lúdicas por parte dos docentes da escola (gráfico 1).

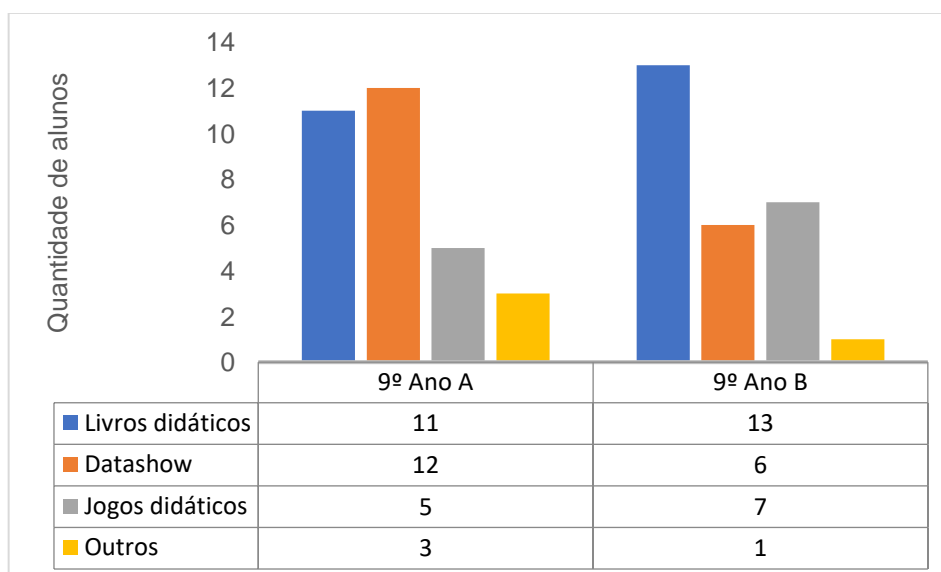
Gráfico 1: Questionamento aos alunos: Os professores de sua escola costumam utilizar atividades lúdicas?



Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

Baseado nas declarações dos alunos que serão expostas posteriormente e também no rendimento dos mesmos nas atividades, essa pesquisa surge como um incentivo aos docentes para a aplicação de atividades mais lúdicas em sala de aula, quando necessitarem de uma aula mais dinâmica, fugindo do tradicional “quadro - giz - livro didático”. Convém destacar também que as atividades lúdicas em sua maioria das vezes podem ser desenvolvidas de formas simples, sem exigir tantos custos.

Gráfico 2: Questionamento aos discentes: Quais são as principais metodologias utilizadas pelos professores de sua escola?



Fonte: Elaborado pelo autor (2019)

Percebe-se, com base no (gráfico 2), que o lúdico, assim como outros recursos/metodologias, ainda é pouco utilizado pelos docentes da escola. Nesse contexto, pudemos avaliar que as principais dificuldades acerca do uso dessas metodologias se dão pela falta de recursos na escola ou, ainda, pela falta de interesse dos discentes, o que gera uma falta de motivação dos professores em trazerem aulas mais dinâmicas.

Quando questionados acerca da importância do uso de jogos como os que utilizamos em sala, um dos alunos do 9º ano “A” respondeu da seguinte forma: “*Os jogos são importantes pois ao mesmo tempo nós brincamos e aprendemos*”. Concordando com o mesmo pensamento, outro discente entrevistado discorreu da seguinte forma: “*Instiga os alunos por causa da competição e da diversão, por trás dos jogos, facilitando a aprendizagem*”. Na turma do 9º ano “B”, as declarações seguiram a mesma ideia, um dos discentes afirmou que “*A importância dos jogos se dá no fato de testar o conhecimento dos mesmos de uma maneira não convencional*”. Através da sutileza com que os jogos foram desenvolvidos em sala de aula, os alunos foram avaliados sem que percebessem tal avaliação. Com base nessas declarações, vemos a necessidade do docente em adaptar novas metodologias para suas aulas, podendo apropriar-se do uso de jogos para tal fim.

Em seguida, com o intuito de averiguarmos o desempenho dos alunos, foi feito um questionário com a docente ministrante da disciplina de Geografia. Quando questionada sobre a contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da Geografia na escola em questão, a professora Mônica nos relatou o seguinte.

O uso dos jogos favoreceu bastante, pois tornou a aprendizagem mais significativa, com os alunos participando das discussões, das leituras, compreendendo mais facilmente os conteúdos expostos e o desenvolvimento em atividades em grupos tornou-se mais participativo.

É válido ressaltar que após a realização das atividades, quando direcionadas para revisões dos conteúdos, surtiram o efeito necessário nas avaliações bimestrais, melhorando o desempenho dos alunos.

Em seguida, como já era notória a contribuição do lúdico no desenvolvimento dos alunos em sala de aula, questionamos a professora Mônica do porquê desse tipo de atividade não ser implementada com uma maior frequência e a mesma respondeu da seguinte maneira: “*A principal dificuldade se dá por conta de que o professor é que*

tem que providenciar seu material lúdico, pois a escola não dispõe de materiais suficiente para esse tipo de metodologia". Lembramos, ainda, que esse tipo de atividade não pode ser executada sempre, pois foge um pouco das metodologias impostas pela escola, em contraponto, segue-se como uma alternativa viável, principalmente no ensino da Geografia, onde objetivamos uma melhor compreensão do indivíduo com a sociedade na qual ele está inserido.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico, como recurso didático e metodológico no processo de ensino-aprendizagem, foi abordado aqui como uma maneira possível de enriquecer as aulas de geografia, porém, apesar de ser uma ferramenta útil ao professor, não deve ser encarada como a única alternativa que promove uma maior interação dos discentes em sala.

Diante disso, a nossa pesquisa teve por objetivo apresentar como sugestão ao processo de ensino-aprendizagem da Geografia, recursos metodológicos que auxiliem os docentes dentro da sala de aula. Em específico, fizemos a utilização de atividades lúdicas para estabelecer uma aproximação da vida cotidiana do aluno com os conteúdos trabalhados em sala.

Ao final dela pudemos constatar um resultado positivo da utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da Geografia, sendo bastante efetiva e tendo boa aceitação por parte dos discentes. Todavia, reafirmamos que a utilização do lúdico não será de forma unânime uma metodologia aceitável em sala de aula, nem tampouco substitutiva da metodologia tradicional. Ou seja, o contexto em que se insere o uso do lúdico irá influenciar diretamente nos resultados obtidos junto aos discentes.

Considerando, porém, que nosso trabalho não foi exaustivo, ponderamos que o mesmo ainda deixa muitas aberturas a serem abordadas por outros pesquisadores acadêmicos. Ainda assim, pode contribuir como suporte para o desenvolvimento de posteriores estudos que envolvam o uso do lúdico e o ensino da Geografia.

Contudo, é oportuno frisar que a proposta inicial do trabalho foi cumprida, conseguimos discursar acerca da influência que uma metodologia alternativa, como o lúdico, tem no processo de ensino-aprendizagem da Geografia. Além disso, através dos relatos já anteriormente demonstrados nesse trabalho, foi possível comprovar a eficácia de um ensino multifacetado, pois ao apostar em novas metodologias, o professor enriquece ainda mais suas aulas e confere aos alunos a oportunidade de terem uma nova postura e visão da matéria em questão.

REFERÊNCIAS

ANAYA, Viviani. **RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: ESPAÇO DE RESSIGNIFICAÇÃO DE PRÁTICAS**. Disponível em: <https://www.historiaeparcerias.rj.anpuh.org/resources/anais/11/hep2019/1570554766_ARQUIVO_d492727ff4b6b1cf458da87afef0cd3f.pdf> Acesso em: 11 mar. 2020

ASSIS, Lenilton Francisco de. Estágio supervisionado de Geografia: impressões e estratégias de ensino-pesquisa. IN: ASSIS, Lenilton Francisco de; SOARES JÚNIOR, Francisco Cláudio (Org.). **Ensino e pesquisa na educação geográfica**. Natal: Edufrn, 2018. 19-47 p.

BORBA, Odiones de Fátima et al. **O ENSINO DE GEOGRAFIA MEDIADO POR ATIVIDADES LÚDICAS: UMA EXPERIÊNCIA NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**. V EDIPE. Goiânia. 2013. Disponível em: <<http://cepedgoias.com.br/edipe/vedipefinal/pdf/gt07/co%20grafica/Odiones%20de%20Fatima%20Borba.pdf>> Acesso em: 26 jun. 2020.

BRASIL. **LDB 9394/06**. Disponível em: <<https://bit.ly/1U7QxVu>> Acesso em: 02 fev. 2020.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CABRAL, V. L. A; ANGELO, C. B. **Reflexões sobre a importância do estágio supervisionado na prática docente**. VI EPBEM. Monteiro-PB. 2010.

CALLAI, Helena Copetti. Estudar o lugar para compreender o mundo. In: CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos (Org.). **Ensino de geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2003. p. 83-134.

CAPES. Programa de Residência Pedagógica. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>>. Acesso em: 07 nov. 2019.

CARLOS, Ana Fani Alessandri (Org.). **A Geografia na sala de aula**. 8. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella; MORAES, Jerusa Vilhena de; SACRAMENTO, Ana Cláudia Ramos. Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia. In: CALLAI, A. C. (Org.). **Educação geográfica: reflexão e prática**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011. p. 249-275.

CHALITA, Ana Lucia. Ensinando Geografia através do lúdico: uma proposta de aprendizagem significativa. In: SACRAMENTO, Ana Claudia; ANTUNES, Charles de França; SANTANA FILHO, Manoel Martins (Orgs). **Ensino de geografia: produção do espaço e processos formativos**. Rio de Janeiro: Consequência, 2015. p. 143-169.

CÓ, Barnabé Augusto; NOGUEIRA, Rafael Rosário. **VII INALIC: RELATO DE EXPERIÊNCIA DOS INTEGRANTES DO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA NA EEEP JOSE IVANILTON NOCRATO – GUAÍÚBA – CE.** 2018. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br/revistas/enalic/trabalhos/443-36612-30112018-075245.pdf>>. Acesso em: 05 fev. 2020

CRUZ, Jonierson de A. da. O lúdico como estratégia didática: investigando uma proposta para o ensino de física. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA – SNEF, 18., 2009 – Vitória, Es. **Anais...** Vitória, Es. 2009. p. 1-8.

DOMINIAK, Darlei João. **ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DA GEOGRAFIA NA 5ª SÉRIE (6º ANO) DO ENSINO FUNDAMENTAL.** 2009. Disponível em: <<http://www.conhecer.org.br/download/TEG/leitura%20anexa%201.pdf>> Acesso em: 15 set. 2020

DUDZIC, Elisandra Sueli Wionzek. A utilização de metodologias lúdicas no processo de ensino aprendizagem de Geografia. In: **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor pde.** Cadernos PDE. Vol 1. União da Vitória, 2016.

FARIA, Juliana Batista; DINIZ-PEREIRA, Júlio Emílio. **Residência pedagógica: afinal, o que é isso?** 2019. Cuiabá, v. 28, n. 68, p. 333-356. Disponível em: <<http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/8393/5630>>. Acesso em: 01 mar. 2020.

FRANÇA, Clavir Manoel de. Os desafios em geografia: uso de diferentes metodologias e recursos didáticos no processo de ensino aprendizagem. Cadernos PDE. Volume 1. 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes/pde/2014/2014_unesparumiaodavitoria_geo_artigo_clavir_manoel_de_franca.pdf>. Acesso em: 20 out. 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONÇALVES, Sheila Maria Santos; SILVA, João Felix da; GRAÇAS BENTO, Maria das. Relato sobre o Programa de Residência Pedagógica: Um olhar sobre a Formação Docente/Report on the Pedagogical Residence Program: A look at the Teacher Education. **ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA**, v. 13, n. 48, p. 670-683, 2009.

LANDIM NETO, Francisco Otávio; BARBOSA, Maria Edivani Silva. O ensino de Geografia na educação básica: uma análise da relação entre a formação do docente e sua atuação na Geografia escolar. **Geosaberes**, Ceará, v. 1, n. 2, p.160-179, dez. 2010.

LIBÂNIO, José Carlos. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994.

MORAIS, Jerusa Vilhena de; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista eletrônica de Enseñanza de las ciencias.** vol. 17, n 2.

MOREIRA, Gilsélia Lemos. O Estágio Supervisionado: Retrocessos e avanços na formação de Professores de Geografia. **Revista de Ensino de Geografia**. vol. 6, n.10. Uberlândia/MG: 2015 (p.106 – 121).

MOTA, Aislânia da Silva et al. RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES. In: VII ENALIC, 2018, Fortaleza. **Educação e Resistências**. Fortaleza: Realize, 2018. v. 1, p. 1 - 9. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br/revistas/enalic/trabalhos/443-55106-29112018-111245.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2020.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2009.

PANNUTI, Maísa Pereira. A RELAÇÃO TEORIA E PRÁTICA NA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE, 12., 2015, Curitiba. **Anais eletrônicos**. [s.l.]: Educere, 2015. p. 8433 - 8440. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/15994_8118.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2019.

PASSERINI, Gislaíne Alexandre. **O estágio supervisionado na formação inicial de professores de matemática na ótica de estudantes do curso de licenciatura em matemática da UEL**. 121f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina: UEL, 2007

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Souza; RIBEIRO FILHO, Francisco Gosmes. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador (UFPI)**, vol.2, nº 2, p. 25-41. PPGGEO. Julho/Dezembro, 2013. Disponível em:<<http://www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/viewFile/1451/1159> > Acesso em: 05 mar. 2020.

POLADIAN, Marina Lopes Pedrosa. **Estudo sobre o Programa de Residência Pedagógica da UNIFESP: uma aproximação entre Universidade e Escola na formação de professores**. 2014. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/16141/1/Marina%20Lopes%20Pedrosa%20Poladian.pdf>>. Acesso em: 09 mar. 2020.

PONTUSCHKA, N. Nacib. A geografia: pesquisa e ensino. In: CARLOS, Ana Fani Alessandri (Org.) **Novos caminhos da Geografia**. São Paulo: Contexto, 2007.

PORFÍRIO, Laiz Barbosa Lopes; SANTOS, Gírlene Guimarães dos; LEITE, Angela Maria Araújo. Geografia e Ensino: desafios e possibilidades. **Anais do VII CGB– ISBN 978-85-98539-04-1**. Vitória/ES. 2014. Disponível em: <http://www.cbg2014.agb.org.br/resources/anais/1/1404098684_ARQUIVO_GeografiaeEnsinoDesafioePossibilidades.pdf> Acesso em: 06 out. 2019.

POZZOBON, Andressa; VALENTE, Valdemar. Ensino de Geografia: alunos como coautores na produção de jogos pedagógicos no Ensino Fundamental. **Disciplinarum Scientia| Ciências Humanas**, v. 16, n. 2, p. 173-188, 2015.

SANTANA, Valdir Rocha; CRUZ, Hebert José Caló; SANTOS, Mariana Bonfim Coelho dos. **A Importância de Aprender Brincando: uma proposta pedagógica no ensino de geografia.** 2014. Disponível em: <http://www.uesc.br/eventos/xvencontrog_eografia/arquivos/artigo8-valdirrs.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2019.

SANTOS, Ana Flávia dos *et al.* Jogo da velha como proposta lúdica no ensino de conteúdos químicos e avaliação de alunos do ensino médio. **Anais do Encontro Nacional de Ensino de Química**, Curitiba, ano 2008, v. 1, n. 1, p. 1-1, 2008. XVI Encontro Nacional de Ensino de Química. Disponível em: <<http://www.quimica.ufpr.br/edquim/enep2008/resumo/R0799-2pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2020.

SANTOS, José Erimar dos. O lugar da geografia na BNCC e na reforma do ensino médio: aprofundamento de deficientes cívicos. **Revistas/enalic**, Fortaleza-ce, p.1-17, 2018. Disponível em: <<http://www.editorarealize.com.br/>>. Acesso em: 12 mar. 2020.

SANTOS, Willian Lima; CHAVES, Svetlana da Silva Ribeiro. O **LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE**: Estratégias pedagógicas utilizadas no processo de alfabetização na educação infantil. Revista Científica da FASETE 2018.1, p. 1-16. Disponível em: <https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/16/o_ludico_na_pratica_docente.pdf> Acesso em: 19 jun. 2020.

SILVA, Aline Luzia da. **UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE A TRAJETORIA DA GEOGRAFIA ESCOLAR NO BRASIL: UMA DISCUSSÃO METODOLÓGICA DOS PROFESSORES E ALUNOS DA EEEFM. ESTEVAM MARINHO.** 2014. 42 f. TCC (Graduação) - Curso de Geografia, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras – PB, 2014.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. O LÚDICO, A GEOGRAFIA E A MEDIAÇÃO DIDÁTICA. **Revista Eletrônica Geoaraguaia**, Barra do Garças, v. 3, n. 2, p.343-358, dez. 2013. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4521652.pdf>>. Acesso em: 09 mar. 2020.

SILVA, Maria do Socorro Ferreira da. O JOGO COMO FERRAMENTA NO ENSINO DA GEOGRAFIA: UMA EXPERIÊNCIA PRÁTICA NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSORA GLORITA PORTUGAL EM SÃO CRISTÓVÃO, SE. **Educação Geográfica**. 2015. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal15/Ensenanzadelageografia/Investigacionydesarrolloeducativo/51.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2020.

SILVA, Tomás Rech da. A geograficidade e os saberes tradicionais dos pescadores do lago Guaíba: subsídios para a co-gestão das águas do manancial. **Simpósio Nacional sobre Geografia, Percepção e Cognição do Meio Ambiente**. 2005, Londrina – PR.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: I ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO, IV JORNADA DE PRÁTICA DE ENSINO, XIII SEMANA DE PEDAGOGIA DA UEM: “INFÂNCIA E PRÁTICAS EDUCATIVAS”, 1., 2007, Maringá. **Encontro**. Maringá: Arq Mudi., 2007. p. 110-115.

SPEGIORIN, Mônica de Toledo et al. **Por uma outra geografia escolar: o prescrito e o realizado na atividade de ensino-aprendizagem de geografia.** Dissertação de Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem. Pontifícia Universidade Católica- SP. São Paulo, 2007.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia da Pesquisa.** 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

VERRI, Juliana Bertoino; ENDLICH, Ângela Maria. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA. **Percorso-nemo**, Maringá, n. 1, p.65-83, 2009.

VESENTINI, Willian José. **Repensando a Geografia Escolar para o século XXI.** São Paulo: Plêiade, 2009. Disponível em: <<http://www.geocritica.com.br/Arquivos20%PDF/Repensnado%20a20%Geografia%escolar.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE A



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE GEOGRAFIA
DISCENTE: EMANUEL DE CARVALHO RODRIGUES

PESQUISA

Questionário para pesquisa de TCC: O uso do Lúdico como metodologia alternativa no ensino de Geografia: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB – Público Alvo: Alunos do 9º Ano – Ensino Fundamental – Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB

1 Qual sua Turma? _____

2 Os professores de sua escola costumam utilizar atividades lúdicas?

() Sim () Não

3 Quais as principais metodologias utilizadas pelos professores de sua escola?

() Livro Didático () DataShow () Jogos didáticos () Outra

4 A metodologia utilizada entre os residentes foi satisfatória na aprendizagem dos conteúdos acerca do continente africano e asiático? () sim () não

5 Na sua opinião, qual a importância do uso de jogos como: jogo da velha, bingo, adaptação do kahoot, nas aulas de geografia?

APÊNDICE B



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
CURSO DE GEOGRAFIA
DISCENTE: EMANUEL DE CARVALHO RODRIGUES

PESQUISA

Entrevista para pesquisa de TCC: O uso do Lúdico como metodologia alternativa no ensino de Geografia: um estudo de caso nas turmas do 9º ano da Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB – Público Alvo: Alunos do 9º Ano – Ensino Fundamental – Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB

1 Qual sua formação acadêmica e tempo de atuação em sala de aula?

2 Utiliza jogos ou brincadeiras em sala de aula? () Sim () Não

3 Qual o nível de aceitação dos seus alunos quando existe a utilização do lúdico?

() Ótimo () Bom () Ruim () Péssimo

4 As experiências lúdicas na Escola Municipal José Tomaz de Aquino favoreceram a aprendizagem da Geografia? Disserte.

5 Qual a principal dificuldade em se trabalhar com o lúdico em sala?

() “Animação” dos alunos em desenvolver uma atividade diferente;

() Falta de recursos metodológicos disponíveis;

() Outros. Quais? _____