



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE/PB
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ENSINO DE GEOGRAFIA**

MÁRCIO ROGÉRIO DOS SANTOS PEREIRA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O
ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA ABORDAGEM CARTOGRÁFICA EM SALA DE
AULA**

Campina Grande – PB
2021

MÁRCIO ROGÉRIO DOS SANTOS PEREIRA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O
ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA ABORDAGEM CARTOGRÁFICA EM SALA DE
AULA**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do Grau de Especialista em Ensino de Geografia.

Área de concentração: Educação

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Aretuza Candeia de Melo

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.

P436u Pereira, Márcio Rogério dos Santos.

A utilização de jogos lúdicos como recurso didático para o ensino de geografia [manuscrito] : uma abordagem cartográfica em sala de aula / Márcio Rogério dos Santos Pereira. - 2021.
51 p. : il. colorido.

Digitado.

Monografia (Especialização em Ensino de Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação , 2021.

"Orientação : Profa. Dra. Aretuza Candeia de Melo , Coordenação do Curso de Geografia - CEDUC."

1. Ensino de geografia. 2. Cartografia. 3. Ensino remoto. 4. Pandemia Covid-19. 5. Lúdico. I. Título

21. ed. CDD 372.89

MÁRCIO ROGÉRIO DOS SANTOS PEREIRA

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA ABORDAGEM CARTOGRÁFICA EM SALA DE AULA

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para obtenção do Grau de Especialista em Ensino de Geografia.

Área de concentração: Educação

Aprovada em: 22/05/2021.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr^a Aretuza Candeia de Melo
Orientadora



Prof^a Dr^a Dr^a Joana D'Arc Araujo Ferreira
1^o Examinadora



Prof^a. MsC. Alana Candeia de Melo
2^o Examinadora

*Um dos melhores mapas da vida,
É a análise do passado,
Pois, observando-o, damos passos
seguros, mesmo sem luz.
(Andre Alexandre)*

Dedico mais uma monografia àqueles que são essenciais em minha vida. Primeiramente a Deus, minha base espiritual. Minha família, em nome dos meus pais, Sr. José Carlos e a Sr^a. Maria de Fátima, como também a minha irmã Carla Roberta. Dedico a Richardyson Silvano pelo apoio incondicional, além dos meus amigos, colegas de trabalho e de turma, como meus alunos de forma geral, Todos vocês sempre estiveram e estarão ao meu lado, acompanhando minhas conquistas e vitórias. Dedico à UEPB e seu corpo docente, e também a você leitor, que irá usufruir do meu trabalho em uma boa leitura ou até mesmo para referencias em trabalhos futuros.

Meu muito obrigado!

AGRADECIMENTOS

Sempre agradeça, não importa o que aconteça, pois agradecer demonstra o quanto você é grato àqueles que sempre estão ao seu lado, torcendo e vibrando por suas conquistas e vitórias de maneira verdadeira e bela.

Agradeço ao *Senhor Deus*, e a *Maria, Virgem Santíssima*. Em especial a *Nossa Senhora de Fátima*, exemplo de fé e devoção, meu todo respeito e amor, há você minha mãezinha, a qual a dedico esta Especialização.

Há *meus pais*, por mais uma conquista em minha vida. Em especial a minha mãe, exemplo de mulher, batalhadora e guerreira, de um amor incondicional para com seu filho. Um amor puro e verdadeiro, consagrado pelas mãos divinas. Tu eis luz e inspiração para as maiores vitórias. Amo-te para todo o sempre, minha mãe *Maria de Fátima*.

Agradeço a *Profª Drª Aretuza Candeia de Melo*, por mais uma vez, topar a está comigo, na construção de mais uma monografia. Sem palavras fico para descrever uma professora incrível como eis. Sempre vou ter o maior respeito e orgulho de ter você como docente, eis maravilhosa, de um coração estimável, obrigado por tudo. Assim como também de modo acalentador, agradeço a minha *Banca*, escolhida de modo singelo, meu muito obrigado.

Richardyson Silvano agradeço a você por ser peça chave das minhas alegrias, sempre me ajudando, apoiando e estimulando para não fraquejar. *Joeferson* e *Messias*, sem a amizade de vocês dois, nada seriam fáceis, quando tudo se torna ruim, os amigos sempre estarão comigo, e falando em amizades, *Ana Paula*, *Danielle* e *Marciana*, também são cúmplices das minhas batalhas e incentivos para crescer.

Não posso deixar de fora meus geógrafos da graduação para a vida, como *Ana Carolyny*, *Tina*, *Eliandra*, *Janaina*, e em especial *Thais* e *Jean*, que formam juntos comigo, o G3, segue o meu obrigado, amigos. Agradeço também aos companheiros da Especialização, por juntos seguirmos na batalha, como *Mateus*, *Karla*, *Allison* e *Raphaela*.

Agradeço a Escola Municipal de Ensino Fundamental de Chã da Barra, escola a qual leciono com muito orgulho, um prazer enorme transformar meus aprendizados em ensinamentos, vocês alunos, merecem todo o meu respeito.

E por fim, agradeço a você e a todos os profissionais da Educação, que agora, mais do que nunca, tem se dedicado em dobro em espalhar conhecimentos, em tempos de pandemia.

RESUMO

O processo didático na perspectiva do ensino-aprendizagem abrange uma ampla discussão nas diversas áreas do conhecimento, como a Ciência Geografia não é diferente, é preciso promover atividades escolares que tenha como meta melhorar a dinâmica das aulas, principalmente de forma remota, na realidade encontrada pelo Brasil nos últimos quase dois, devido à pandemia da Covid-19. Este trabalho justifica-se pela importância da abordagem cartográfica em sala de aula, como instrumento lúdico de apoio aos professores de Geografia do Ensino Fundamental, fomentado na elaboração, preparação e na prática de ensino das aulas de Cartografia. Tendo como temática “A Utilização de Jogos Lúdicos como Recurso Didático para o Ensino de Geografia: uma abordagem cartográfica em sala de aula”, teve como objetivo a aplicação (elaboração) de jogos lúdicos através da plataforma *online*, inseridos na Turma de 6º Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental de Chã da Barra, no Município de Aroeiras-PB. Esta pesquisa teve como procedimento metodológico um caráter quali-quantitativo e seu procedimento metodológico procederam-se a partir de uma pesquisa bibliográfica sobre a temática, além da aplicação de questionários semiestruturados, direcionados aos alunos sob o sistema *online*. E ao analisar os resultados observou-se através dos 15 (quinze) questionários aplicados, que após a realização dos jogos na sala de aula virtual, o quanto a prática lúdica pode ser eficaz no processo ensino-aprendizagem. Portanto, as ferramentas utilizadas para a elaboração dos mapas e croquis foram: Datum: Sirgas (2000), Google Satélite (2020), Google Maps (2020), além de dados do IBGE (2019). Com relação às atividades dos jogos desenvolvidos embasou-se na prática da ludicidade. Quanto aos resultados dos gráficos foi utilizada a Planilha Excel 2020, que possibilitou a elaboração dos mesmos, no intuito da verificação dos resultados presentes no trabalho. Conclui-se que, as atividades lúdicas favorecem o conhecimento dos conteúdos geográficos no âmbito da Cartografia, por meio das atividades remotas em tempos de Pandemia. Este procedimento foi considerado favorável, conforme a maneira em que o professor exerceu estas atividades, tornando-se cada vez mais fácil a sua compreensão e entendimento bem significativo, sob a ótica discutida pelo meio virtual, inserindo novas práticas metodológicas, que promovessem melhor o conhecimento geográfico-cartográfico, estimulando e incentivando o aluno a adquirir novos aprendizados através de novos métodos de ensino.

Palavras-chave: Ensino de geografia. Cartografia. Ensino remoto. Pandemia do covid-19. Lúdico.

ABSTRACT

The didactic process in the teaching-learning perspective encompasses a wide discussion in the various areas of knowledge, as Geography Science is no different, it is necessary to promote school activities that aim to improve the dynamics of classes, mainly remotely, in the reality found by Brazil in the last two years, due to the Covid-19 pandemic. This work is justified by the importance of the cartographic approach in the classroom, as a ludic instrument to support teachers of Geography in Elementary Education, fostered in the elaboration, preparation and teaching practice of Cartography classes. With the theme "The Use of Playful Games as a Didactic Resource for the Teaching of Geography: a cartographic approach in the classroom", it aimed at the application (elaboration) of playful games through the online platform, inserted in the 6th Year Class of Municipal Elementary School of Chã da Barra, in the municipality of Aroeiras-PB. This research had as a methodological procedure a qualitative and quantitative character and its methodological procedure proceeded from a bibliographic research on the theme, in addition to the application of semi-structured questionnaires, directed to students under the online system. And when analyzing the results, it was observed through the 15 (fifteen) questionnaires applied, that after the realization of the games in the virtual classroom, how effective the playful practice can be in the teaching-learning process. Therefore, the tools used for the elaboration of maps and sketches were: Datum: Sirgas (2000), Google Satellite (2020), Google Maps (2020), in addition to data from IBGE (2019). Regarding the activities of the games developed, it was based on the practice of playfulness. As for the results of the graphs, the Excel 2020 Spreadsheet was used, which made it possible to prepare them, in order to verify the results present in the work. It is concluded that, the recreational activities favor the knowledge of the geographic contents in the scope of Cartography, through the remote activities in times of Pandemic. This procedure was considered favorable, according to the way in which the teacher carried out these activities, making it increasingly easy to understand and understand, from the perspective discussed by the virtual environment, introducing new methodological practices that would better promote knowledge. geographic-cartographic, stimulating and encouraging the student to acquire new learning through new teaching methods.

Keywords: Geography teaching. Cartography. Remote teaching. Covid-19 pandemic. Ludic.

LISTA DE SIGLAS

EJA	Educação de Jovens e Adultos
EMEF	Escola Municipal de Ensino Fundamental
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LDB	Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional
UBS	Unidade Básica de Saúde
WC	Water Closet (Banheiro)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Atividades lúdicas no âmbito geográfico.....	16
Figura 2 - Uso de jogos geográficos em sala de aula.....	17
Figura 3 - Alfabetização Cartográfica como recurso didático.....	19
Figura 4 - O Uso da Cartografia como recurso lúdico no ensino-aprendizagem da Geografia.....	23
Figura 5 - Localização do Município de Aroeiras-PB.....	26
Figura 6 - Localização da Escola Municipal de Chã da Barra no Sítio Chã da Barra.....	27
Figura 7 - Imagem de Satélite e Fotografia do açude de Aroeiras-PB.....	33
Figura 8 - Percepção de localização por meio de fotografia.....	34
Figura 9 - Imagem contendo símbolos e legendas.....	35
Figura 10 - Localização por meio de referências.....	35
Figura 11 - Jogo sobre Convenções Cartográficas.....	36
Figura 12 - Jogo sobre as Regiões do Brasil.....	38
Figura 13 - Jogo Partes do Mundo.....	39
Figura 14 - Jogo América do Sul.....	40
Figura 15 - Jogo Batalha Naval.....	40
Figura 16 - Croqui: minha residência.....	41
Figura 17 - Mapa Mental: a caminho da escola.....	42

LISTA DE QUADRO

Quadro 1 – Questionário sobre o uso dos Jogos Cartográficos.....	43
--	----

LISTA DE GRÁFICOS

- Gráfico 1 - Representação das respostas dos alunos referente à questão 1 do questionário.. 43
- Gráfico 2 - Representação das respostas dos alunos referente à questão 2 do questionário.. 44
- Gráfico 3 - Representação das respostas dos alunos referente à questão 3 do questionário.. 44
- Gráfico 4 - Representação das respostas dos alunos referente à questão 4 do questionário.. 45
- Gráfico 5 - Representação das respostas dos alunos referente à questão 5 do questionário.. 45

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1	Importância de Jogos Educativos no Ensino de Geografia	15
2.2	Alfabetização Cartográfica como Recurso Didático	19
2.3	A Utilização da Cartografia como Recurso Lúdico no Ensino- Aprendizagem da Geografia	22
3	MATERIAL E MÉTODO	26
3.1	Caracterização da Área de Estudo	26
3.2	Procedimentos Metodológicos	30
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	32
4.1	Aprendizagem Cartográfica Por Meio de Croquis e Fotografias Aéreas	32
4.2	Jogos a Partir de Mapas: conhecendo o caminho e os lugares	37
4.3	Resultados Obtidos pelas Atividades Desenvolvidas em Sala de Aula	42
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
	REFERÊNCIAS	48

1 INTRODUÇÃO

A realidade do ensino brasileiro apresenta diversas situações as quais levou o docente a enfrentar diversas dificuldades em sala de aula, em tempos de Pandemia (COVID-19), essa situação chega ser mais difícil, e por isso, que se faz necessário desenvolver estratégias, como métodos alternativos que possibilitasse tanto o aluno quanto o professor, desfrutar de uma prática remota produtiva através do sistema híbrido. Neste caso, a didática apresenta condições e meios de direção ao ensino, demonstrando sua potencialidade para a formação do sujeito que por muitas vezes, a realidade torna-se a ser diferente e os alunos acabam perdendo interesse no que lhe está sendo oferecido, seja por condições precárias da instituição.

A falta de incentivo e das poucas ferramentas utilizadas nas aulas remotas da disciplina de Cartografia, ou até mesmo, o papel do professor, que por muitas vezes, tem concepções tradicionais de ensino, sustentadas por uma lógica formal que hierarquiza e fragmenta a disciplina, com conhecimentos/conteúdos que propõem uma estruturação curricular rígida, o que torna a aula enfadonha e desinteressante.

Diante do exposto, o tema abordado, "A Utilização de Jogos Lúdicos Como Recurso Didático para o Ensino de Geografia: uma abordagem cartográfica em sala de aula", proporcionou aos educandos uma participação ativa no processo de ensino-aprendizagem, permitindo deste modo, que os conteúdos específicos da Cartografia na Geografia, sejam trabalhados de maneira criativa e prazerosa, instigando o interesse, como também o desenvolvimento dos mesmos, levando em consideração a situação atual enfrentada no ensino brasileiro e mundial.

Esse trabalho teve como objetivo à aplicação (elaboração) de jogos lúdicos através da plataforma *online*, inseridos na Turma de 6º Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental de Chã da Barra, no Município de Aroeiras-PB. Para que esta pesquisa fosse concretizada, partiu-se dos conhecimentos geográficos, resultante dos conhecimentos da aprendizagem cartográfica.

Esta pesquisa teve como procedimento metodológico um caráter quali-quantitativo e seu procedimento metodológico procederam-se a partir de uma pesquisa bibliográfica sobre a temática, bem como, a pesquisa de campo por meio da aplicação de questionários, direcionados aos alunos sob o sistema *online*.

A problemática consistiu de uma experiência, que foi necessário submeter à importância de se ler e interpretar um mapa como forma de auxílio no seu entendimento sobre o processo de produção e reprodução do espaço geográfico, a começar pelas mudanças que

ocorrem em sua volta, na tentativa de buscar uma renovação no processo de ensino-aprendizagem, da Ciência Geográfica na Educação Básica.

A discussão justifica-se pelo fato de que a abordagem é uma estratégia benéfica para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias. Esta investigação surge pela necessidade de descrever a incorporação do lúdico na prática docente, pois muitos alunos apresentam dificuldades em trabalhar com mapas, e como forma de enfatizar a importância de romper com essa barreira, faça-se o uso de metodologias pautadas na abordagem lúdica, como forma de aproximar os alunos do conhecimento cartográfico e, com isso, favorecer o processo de ensino-aprendizagem de forma significativa.

A abordagem do procedimento metodológico desta pesquisa se estabeleceu em momentos distintos de estudos, entretanto, relacionados entre si tais como: Fundamentação Teórica; Material e Método da Pesquisa; e Resultados e Discussão. Realizou-se a aplicação de 15 (quinze) questionários com os alunos do 6^o Ano, numa sala de aula virtual, qual demonstrou o quanto a prática lúdica pode ser eficaz no processo ensino-aprendizagem. As ferramentas utilizadas para a elaboração dos mapas e croquis foram: Datum: Sirgas (2000), Google Satélite (2020), Google Maps (2020), além de dados do IBGE (2019). Quanto aos resultados dos gráficos foi utilizada a Planilha Excel 2020, que possibilitou a elaboração dos mesmos, no intuito da verificação dos resultados presentes no trabalho.

A construção do conhecimento geográfico apresenta-se a partir da compreensão do meio científico que é elaborado em sala de aula, possibilitando que os alunos sejam transformados em mediadores na construção desse conhecimento, a partir da compreensão em escalas maiores. Conforme uma incumbência que, manifesta-se à necessidade do desenvolvimento de novas metodologias de ensino, partindo da realidade atual que o país enfrenta na educação, capazes de transformar as aulas mais dinâmicas, estimulando a participação ativa dos educandos na construção do saber geográfico.

Nesse contexto, a necessidade da utilização de jogos educativos para a compreensão dos conteúdos de Cartografia Geográfica mostrou-se como uma ferramenta relevante importância por estimular a interação, relações sociais e construção do conhecimento adequado, possibilitando o desenvolvimento de habilidades de construção e interpretação de representações cartográficas.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Importância de Jogos Educativos no Ensino de Geografia

Segundo Cavalcanti (2010), no Brasil e no mundo, a atual política educacional, refere-se a uma formação de professores com base na concepção de profissional reflexivo, de formação contínua, de formação na escola e de valorização dos saberes práticos do professor. O ensino de Geografia remete a uma prática envolvida no processo de globalização, possuindo características da contemporaneidade. Na década de 1980, fica claro esse processo, por meio de um ensino geográfico voltado para uma atribuição maior no significado social perante a referida disciplina escolar.

Na década de 1990, percebe-se o envolvimento de um contexto voltado a práticas sociopolíticas, científica e educacional, havendo a ampliação dos referenciais interpretativos da realidade, levando a reconstrução da Geografia. Assim, no ano de 2000, o ensino do mesmo passa por uma consolidação, desta forma, os conceitos geográficos no ensino, passa a ter um papel referente a um modo específico de pensar e de perceber a realidade. Para isso, a utilização de um processo de ensino-aprendizagem, requer as aulas de Geografia, uma oportunidade de desenvolver melhor o seu papel na educação (CAVALCANTI, 2010).

O ensino-aprendizagem envolve de modo geral, todos os campos do conhecimento, na Geografia, por exemplo, é preciso dinamizar as aulas, promovendo atividades escolares capazes de melhorar a dinâmica entre discentes e docentes, transformando esse ensino em algo significativo para esses alunos, sendo necessária, uma elaboração de como se devem trabalhar os conceitos geográficos em sala de aula, adentrando a possibilidades da criação de novas práticas metodológicas, estimulando e incentivando o alunado, a adquirir maior influencia sobre tudo aquilo que a Geografia propõe no âmbito escolar.

A disciplina de Geografia deve encaminhar o aluno a desvendar o modo de vida, percebendo, que a globalização atual se faz, se concretiza no local. Deve, portanto, permitir que o aluno tenha os fundamentos essenciais para conhecer e reconhecer o lugar em que vive como uma reprodução do mundo globalizado, para estudar o local de sua vida cotidiana e compreendê-lo no contexto maior (CALLAI, 1995, p. 266).

Seguindo esse conceito, surge a necessidade de implementar métodos viáveis para um ensino adequado referente aos estudos da Geografia, os usos de recursos metodológicos são essenciais para um bom ensino, exemplo disso é o uso de técnicas inovadoras e que prenda a

atenção do aluno, o lúdico, por exemplo, é um grande influenciador no conhecimento do alunado.

As atividades lúdicas são uma das melhores formas para construir o conhecimento junto com os estudantes, a prática de atividades e exercícios dinâmicos fornece um maior desenvolvimento para a aprendizagem dos alunos, favorecendo uma relação construtiva e positiva no processo educativo, possibilitando uma determinada interação satisfatória dos alunos com a geografia, quebrando os paradigmas da geografia tradicional e constituindo sujeitos que sejam reflexivos na sociedade para buscar a compreensão e o entendimento da realidade do mundo em que os alunos e todos nós vivemos.

Diante destas perspectivas, é necessária a realização de atividades dinâmicas nas aulas de Geografia, ao qual o professor desperte o interesse dos alunos, chamando a atenção para que possam vivenciar o espaço escolar de maneira dinâmica, formando assim, cidadãos que sejam capazes de construir, juntos com os professores e a escola, novos métodos de aprendizagem e ensino, articulando sempre teoria à prática, para que assim, possa ser construído um trabalho qualitativo no âmbito escolar.

Desta forma, é concebível afirmar que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2007, p. 12).

A inserção das atividades lúdicas no ensino de Geografia vem à tona diante o propósito de substituir como prática ativa justamente a falta de recursos metodológicos nas aulas de geografia, muitas das vezes apenas o livro didático é o material referencial para as aulas da disciplina geográfica (Figura 1).

Figura 1 - Atividades lúdicas no âmbito geográfico



Fonte – UENP, Ensino de Geografia, 2018.

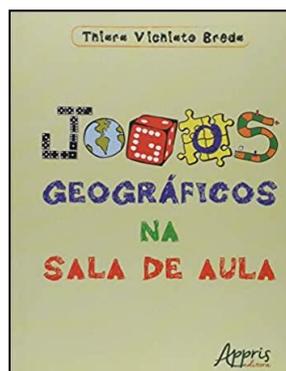
Sendo assim, os jogos dinâmicos promovem o compartilhamento de mais uma opção metodológica para ser executada com os conteúdos no ensinamento de geografia. Isso implica dizer que se faz necessário levar aos alunos uma visão mais amigável em relação aos estudos e conhecimentos das aulas de Geografia, proporcionando a eles, práticas que resultem em melhorias para o seu futuro, indo além do ambiente escolar, ou seja, em casa, na rua, no bairro, etc.

Conforme Kishimoto (2011), “o uso de jogos educativos com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem, visto que, a criança aprende de forma prazerosa e participativa”. Remetendo-nos a aulas mais dinamizadas e de bom desempenho, desta forma, faz-se a necessidade de compreensão de inserir esses tipos de atividades lúdicas em sala de aula, por meio do ensino de Geografia, possuindo uma percepção de como essas atividades interfere de maneira positiva no aprendizado do discente.

E para ressaltar mais sobre a questão de aprendizagem, Rego (2000, p.79) reforça o uso desses métodos como sendo favoráveis na construção intelectual do aluno ao tratar-se dessa ferramenta, como algo capaz de exacerbar o raciocínio do mesmo em comunhão com os outros, “isso quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o individuo se insere que define, aliás, seu ‘ponto de chegada’”.

O uso de jogos em sala de aula (Figura 2) instiga a turma a promover e desenvolver habilidades, muitas vezes despercebidas pelo próprio professor, além de proporcionar ao aluno um desenvolvimento melhor em sua dinâmica escolar, como criatividade, mais liberdade em sala de aula, aproximação com o professor, espontaneidade, entre outros. Desta forma, de o professor de Geografia em seus diversos conteúdos, utilizasse desses métodos, para elaborar aulas dinamizadas, no intuito de assimilação de alguns conteúdos de difícil compreensão, através desses recursos.

Figura 2 - Uso de jogos geográficos em sala de aula



Fonte – Breda, 2018.

Jiménez e Gaité (1995, p. 83) dizem que:

(...) jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, o reproduzem recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo, (...) sendo adequadas ao processo de ensino – aprendizagem (...).

Partindo desse pressuposto, a utilização de jogos em aulas de Geografia possibilita aprendizagens múltiplas, e desenvolve no aluno sistemas capazes de possuir conhecimentos específicos, muitas vezes despercebidos no próprio dia-a-dia, e o professor exerce um papel não só de caráter profissional, mas também de mediador do processo ensino/aprendizagem na construção do saber do indivíduo. Piaget (1970, p.16) retrata “o que é desejado é que os professores deixem de ser um expositor satisfeito em transmitir soluções prontas; o seu papel deveria ser aquele de um mentor, estimulador da iniciativa e da pesquisa”.

A Geografia por exercer conteúdos diversificados, muitas vezes, os tornam complexos para o entendimento dos educandos, como alguns conteúdos voltados a Geografia Física e a Geografia Cartográfica, os jogos em contexto educacional, são apenas uma das formas de se trabalhar certos conteúdos, para facilitar a compreensão em sala de aula. E esse jeito lúdico desenvolvido nas escolas, torna-se um processo ativo gerador de aprendizagem.

Como esclarece Alves (2010, p.20) ao dizer que o “jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico.”

Castellar (2010, p.115), arremata essa ideia constatando que através de jogos educativos e a dinâmica escola que:

Embora a tecnologia desempenhe um papel essencial na estrutura escolar, o foco central não é a máquina em si, mas a mente do educando, as condições que ele terá para raciocinar, utilizando-se da máquina. O seu uso na escola poderá proporcionar o desenvolvimento do potencial intelectual, estimulando a criatividade, aquisição de competências e novos conhecimentos de forma integradora e prática.

Um papel envolvendo professor, alunos e a ludicidade como um recurso alfabetizador, responsável em extrair do aprendiz, conhecimentos de maneira brincante, ao mesmo tempo em que estimula os conhecimentos educacionais dos jovens. Ressaltando que a utilização de tecnologias inovadoras em sala de aula, no processo de ensino-aprendizagem, como o

supracitado, não condiz com um conhecimento pleno na formação dos educandos, e sim, uma maneira capaz de estimular a construção de conhecimento, desta forma, fica claro, que o professor e seus múltiplos métodos de ensino, têm como gerenciar a formação em sala de aula dos seus alunados.

2.2 Alfabetização Cartográfica como Recurso Didático

A Cartografia está presente na Geografia desde o início dos anos finais do Ensino Fundamental, perpetuando do Ensino Médio, para o Ensino Superior. A presente categoria inserida na Geografia requer do professor, uma importante leitura em linguagem cartográfica, estimulando os alunos na compreensão de mapas, croquis, sistemas de geoprocessamentos, ligados aos fenômenos sociais e naturais.

Seguindo essa concepção, a Associação Cartográfica Internacional define Cartografia em 1964, como:

A ciência que aborda o estudo e produção de mapas, correspondente “ao conjunto dos estudos e operações científicas, técnicas e artísticas que intervêm na elaboração dos mapas a partir do resultado das observações diretas ou da exploração da documentação, bem como da sua utilização”. Para Duarte, a sua denominação procedem dos vocabulários gregos *Chartins* = mapa e *Granphein* = escrita. A Cartografia como o conjunto de estudos e operações científicas, artísticas e técnicas com base nos resultados de observação direta ou de análise de documentação, visando à elaboração de mapas que representem a superfície da Terra (DUARTE, 1983).

Outra definição bastante defendida deriva-se da Organização das Nações Unidas, 1949, que se refere à Cartografia como “ciência que trata da concepção, estudo, produção e utilização de mapas”. No Brasil, estudiosos da Cartografia, retratam concepções distintas a denominar a mesma. Oliveira (1989) define Cartografia não como uma ciência (a exemplo da Geografia, da Geologia etc.), mas como um método científico que se destina a expressar fatos e fenômenos observados na superfície da Terra e, por extensão, na de outros astros como a Lua, Marte etc, através de simbologia própria (OLIVEIRA, 1989).

Introduzir a Cartografia como um recurso didático, dispõe-se como cartografia escolar, a partir daí, se faz necessário analisar como os seus conceitos podem ser introduzidos em sala de aula, implicando no processo de aprendizagem do indivíduo.

Figura 3 – Alfabetização Cartográfica como recurso didático



Fonte – IBGE Educa, 2019.

Para Cavalcanti (1999, p. 136):

A Cartografia é um importante conteúdo do ensino por ser uma linguagem peculiar da Geografia, por ser uma forma de representar análises e sínteses geográficas, por permitir a leitura de acontecimentos, fatos e fenômenos geográficos pela sua localização e pela explicação dessa localização, permitindo assim sua espacialização. Sabe-se que os alunos têm um interesse diferenciado pelos mapas.

Seguindo a presente explicação, o educador precisa possuir capacidade de sensibilizar seus alunos, através das dinâmicas existentes no espaço que os rodeiam, fazendo de seu cotidiano uma leitura geográfica, ideias que incentivem os alunos a buscarem conhecimentos mútuos, capazes de facilitar sua compreensão sobre os estudos abordados. Isso implica em dizer, que a cartografia volta-se a uma alfabetização cartográfica, que tem um papel importante em sala de aula.

Definida por Passini (2007) como:

Uma proposta de transposição didática da Cartografia Básica e da Cartografia Temática para usuários do ensino fundamental, em que se aborde o mapa do ponto de vista metodológico e cognitivo. “Ela é uma proposta para que alunos vivenciem as funções do cartógrafo e do geógrafo, transitando do nível elementar para o nível avançado, tornando-se leitores eficientes de mapas (PASSINI, 2007, p.147).

Castrogiovanni e Costella (2007) complementam, afirmando que é preciso respeitar as fases de desenvolvimento intelectual dos alunos e as maneiras como as noções espaciais são por eles adquiridas e absorvidas. Levando em consideração, sua faixa etária, desenvolvimento intelectual e compreensão desses estudos. As práticas em desenvolvimento buscam gerar no aluno, possibilidades de interpretar um mapa apresentado para o mesmo, possibilitando o entendimento da organização e reorganização do espaço geográfico, o inserindo como ser

interpretativo não só em sala de aula, mas também em todo o seu processo como membro da sociedade.

Antunes (2010, p.66) diz que:

a tarefa do professor de Geografia agindo como um “alfabetizador cartográfico” vai muito além de chamar a atenção dos alunos para os mapas apresentados, pois, inclui oferecer elementos para que a criança, e depois o adolescente, compreenda os processos necessários para a realização de um mapa e, sobretudo, por que eles são feitos e por que a Geografia não pode dispensá-los. Começando nas séries iniciais com a percepção e descoberta do espaço concreto do aluno (aula, escola, bairro), o objetivo é ajudá-lo a transferir essa aprendizagem para espaços mais amplos e maiores (município, estado, país), completando-a com uma leitura plena do mundo em que se vive e que se busca compreender.

A partir do momento que busca a repetição dessas ideologias, faz com que ao aluno possa garantir o domínio sobre o seu lugar, pois na verdade, trata-se de suas vivências e a relação do mesmo com o cotidiano em sua volta. No entanto, a capacidade de leitura e noção de espaço pode ser ampliada, com a integração de novos elementos, oferecendo para o educando, a leitura de novos horizontes os quais não estão enraizados em sua origem possibilitando à Geografia dimensionar uma percepção de fatos, capazes de gerar uma sequência de raciocínios que atinjam patamares mais amplos do que o cotidiano dos alunos.

Seguindo os referidos conceitos chaves, percebe-se que a função da alfabetização geográfica como recurso didático, é de suma importância, pois tal atividade interage no processo de aprendizagem do aluno, gerando no mesmo, um domínio da proposta apresentada. No entanto, não basta à criança desvendar o universo simbólico dos mapas, é necessário criar condições para que o aluno seja leitor crítico de mapas ou um mapeador consciente (PASSINI, 1994).

Câmara e Barbosa (2012, p.33) relatam que:

Essa situação influencia no ensino e na aprendizagem, pois grande parte dos alunos não é alfabetizada cartograficamente e, em geral esse problema perpassa toda a vida escolar, estendendo-se inclusive à vida adulta. A situação se materializa particularmente, quando observamos a dificuldade que muitos alunos sentem de se orientarem e se deslocarem no espaço, o que demonstra a falta de conhecimentos cartográficos básicos, imprescindíveis para o processo de ensino e aprendizagem da Geografia escolar.

A leitura e interpretação pífia e a falta de interesse do alunado com o tema abordado ou a inexperiência do professor facilitam muitas vezes, a má formação desses alunos. Dessa

forma, os professores que atuam no Ensino Médio encontram na maioria dos casos, grandes problemas para trabalhar a temática, pois terão primeiramente que alfabetizar os alunos, em seguida, utilizar-se dos conhecimentos da Cartografia na Geografia. Para que isso não ocorra com frequência, e buscando diminuir esses índices negativos no Ensino Médio, é preciso que educadores e educandos se aprofundem nos conhecimentos da Geografia cartográfica, criando diálogos e questionamentos, que facilitem o processo de aprendizagem.

Seguindo uma nova realidade, o cenário encontrado nas salas de aula, ocasionam um leque de ideologias atrativas e dinâmicas, para se trabalhar com a abordagem cartográfica. Castrogiovanni e Costella (2007) alega que o ensino e a aprendizagem geográfica estão condicionados à ousadia do professor atento para as possibilidades do aluno. Desta forma, o educador busca elaborar estratégias metodológicas que favoreçam a transmissão dos conhecimentos, fazendo com que o aluno possa compreender essas abordagens, de forma ativa e participativa, levando a turma a gerar conhecimentos mútuos e compartilhados entre si.

Cardoso (2012, p.17) define que a:

Algumas reflexões precisam ser realizadas dentro do ensino de Geografia principalmente no que diz respeito às novas linguagens e às novas metodologias empregadas dentro do processo de ensino e aprendizagem, pois as linguagens constituem recursos didáticos que necessitam ser utilizadas no mundo atual, seja na instituição escolar, seja em outros caminhos ou lugares, porque por meio delas, os horizontes do conhecimento se abrem para jovens, professores e cidadãos que já passaram pela escola em tempos anteriores.

Diante do exposto busca-se na alfabetização cartográfica, uma crucial ligação com a Geografia escolar contribuindo na aprendizagem dos alunos e com a implementação de novas práticas de ensino, pelos docentes da área de Geografia. Entretanto, espera-se aproximar a Cartografia à realidade dos envolvidos, por meio de metodologias ativas e eficazes, tornando a aula mais prazerosa, atingindo a eficácia da proposta no âmbito escolar.

2.3 A Utilização da Cartografia como Recurso Lúdico no Ensino-Aprendizagem da Geografia

Partindo da proposição de Almeida, (2011, p. 121) “pensar o uso da linguagem cartográfica como metodologia inovadora é torná-la parte essencial para a educação geográfica, para a construção da cidadania do aluno”. Sendo assim, se faz necessário o uso de metodologias capazes de inserir o aluno na construção de seu próprio entendimento, o

levando a questionar-se, e como o mesmo é capaz de obter conhecimentos que definam seu papel social.

Para isso, se faz necessário desconstruir as ideias de que a cartografia é complexa demais ao ponto de sofrer rejeições por parte dos alunos, como também do próprio professor em lecionar a mesma. E isso ocasiona na busca de novos métodos, capazes de revolucionar a maneira de aprendizagem, como a implementação da ludicidade nas aulas de cartografia, dentro da Geografia.

Como relata Almeida (2001), é importante que se tenha uma boa alfabetização cartográfica para melhor compreensão dos números, mapas e do espaço. E adentrar ludicidade para se trabalhar conteúdos de ênfase complexa, busca-se melhorias de ensino-aprendizagem voltadas aos conhecimentos adquiridos de forma leve e divertidas.

Andrade (2013, p. 108) descreve que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

A leitura cartográfica requer um olhar especial do professor, trabalhar nos dias de hoje com essa temática supracitada promove uma busca de infinitas ideias de abordar o conteúdo da forma com que o aluno se sinta confortável e obtenha confiança necessária de querer buscar tais conhecimentos. Inovar e deixar a aula com características mais atrativas, sempre se faz de extrema importância para a prática cartográfica e sua integração dinamizada e lúdica faz dos recursos tecnológicos, uma opção positiva para uma aula consolidada e de bons resultados. Para isso o educador exerce o passo mais importante na relevância de se conceituar a cartografia em sala de aula.

Castellar e Vilhena (2010, p. 65) dizem que:

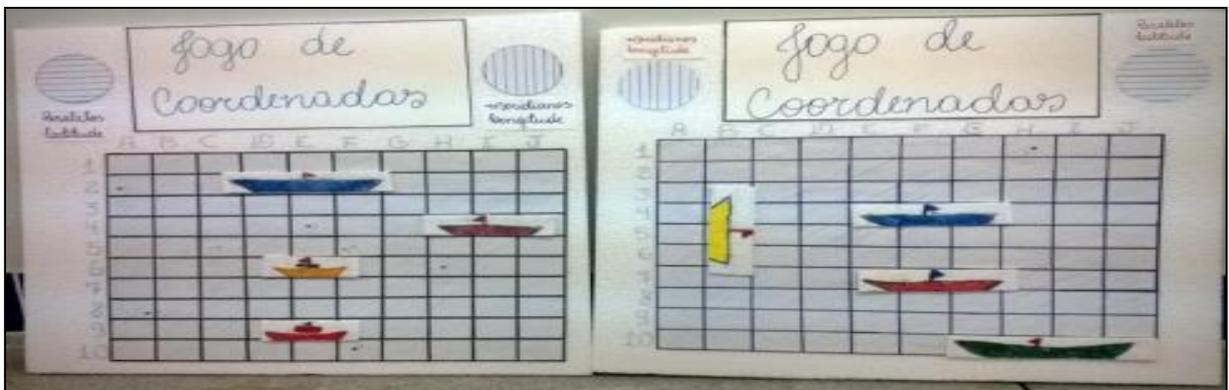
É nesse contexto que as iniciativas dos professores não devem ficar restritas a um tipo de texto ou de linguagem. Se o objetivo das aulas, entre outros, é ampliar a capacidade crítica do aluno, é preciso propor situações em que ele possa confrontar idéias, questionar os fatos com argumentação e, ao mesmo tempo, facilitar-se o acesso aos vários gêneros de textos e de linguagem.

E no que diz respeito à utilização de jogos lúdicos, os autores acima enfatizam que:

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professores estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descentração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 44).

Para tanto, a dinâmica implica em dizer que existem possibilidades que o docente dispõe em se trabalhar com a cartografia, conjuntamente, métodos e instrumentos metodológicos inovadores, capazes de usufruir conhecimentos não obtidos em aulas convencionais. Deve-se deixar claro, que a alfabetização cartográfica está envolvida no desenvolvimento e compreensão de vários conceitos possíveis, como lateralidade e orientação, escala e legenda, visão vertical e oblíqua, entre outros (Figura 4). Assuntos esses, capazes de gerar má compreensão por parte dos alunos, levando o docente a obter estratégias para reverter esse tipo de quadro (ALMEIDA, 2001).

Figura 4 - O Uso da Cartografia como recurso lúdico no ensino-aprendizagem da Geografia



Fonte - Santos, 2014.

Almeida (1998) reforça essa ideia ao colocar que, “o bom êxito da atividade lúdico-pedagógica depende do bom preparo e liderança do professor”. Desta forma, ressaltam-se a importância da elaboração de atividades pedagógicas que busquem trazer referências voltadas ao cotidiano do alunado, havendo assim, interações sócio espaciais.

Partindo da preposição de Castrogiovanni e Costella (2007, p.32), “pensamos que alfabetizar cartograficamente seja trabalhar mentalmente, através de desafios e questionamentos que levem aos alunos a entenderem o mundo em uma escala sideral, para melhor compreenderem os espaços geográficos mais restritos e vividos”. Reflete no professor de Geografia um papel que possibilita o aluno, uma visualização do espaço geográfico através de elementos cartográficos a ele impostos, seja nos mapas, nos globos, nas cartas entre outros.

Partindo sempre das referências de escala local, levando os alunos a assinalarem o que estão em sua volta.

A Geografia proporciona a utilização de diversos tipos de jogos. Na Cartografia, os mais comuns estão voltados aos diferentes tipos de espaços, como bairros, cidades ou países, como também dinâmicos dos processos geográficos. Existem jogos voltados aos conflitos territoriais, estudos comerciais, e até mesmo, jogos voltados aos conhecimentos de sistemas operacionais e tecnológicos.

Utilizar-se destes jogos em sala de aula, requer muito das habilidades do professor, como também da estrutura e recursos oferecidos pela escola responsável, de toda forma, existem várias oportunidades, e de condições financeiras favoráveis, para trazer o lúdico para as aulas de Geografia, quando se trata de cartografia escolar.

A Educação Cartográfica deve partir do uso da cartografia de base, é necessário trabalhar com as noções básicas, como a orientação, a simbologia, as escalas, as coordenadas geográficas, como também as projeções, levando a utilização de materiais cartográficos para maior facilitação e compreensão pelos estudantes. Tendo em vista que certos conteúdos da Geografia conseguem maior entendimento, com a integração de elementos geográficos no campo de estudo.

Assim, tais elementos de ênfase lúdica, podem ser intercalados juntamente aos procedimentos formais que compõem as aulas em questão, como as abordagens expositivas e dialogadas, como também, os exercícios escritos. Ressaltando que a ludicidade é apenas uma, de várias alternativas metodológicas, na formação do ensino aprendizagem do aluno. Como os estudos cartográficos requerem mais compreensão e interação para elaboração de seus conhecimentos, é de grande valia explorar o lúdico para adquirir esses conhecimentos, pois os mesmos são essenciais para a formação do indivíduo, dentro e fora da escola, estabelecendo a facilidade de comunicação e interação no meio social.

Segundo Sawczuk e Moura (2012, p. 3):

O uso de jogos favorece a participação ativa dos alunos em atividades escolares, sendo uma ferramenta eficaz no combate ao baixo rendimento escolar e a falta de interesse dos estudantes no processo educativo, levando em conta o seu desempenho com jogos referentes aos conteúdos programados. Sendo assim, a proposta de criação de um método ativo de ensino e aprendizagem por meio de jogos pedagógicos justifica-se por atender as necessidades dos professores em despertar a atenção e o interesse do aluno para o ensino-aprendizagem da Geografia, alcançando os objetivos esperados ao oportunizar a pesquisa e a ação, incentivando a curiosidade e a vontade de aprender.

Sendo assim, os jogos não substituem as metodologias, porém, servem de ferramentas capazes de auxiliar em sua prática pedagógica, favorecendo a aprendizagem dos envolvidos. Já o professor, possui um papel primordial para levar essa ludicidade não só na cartografia, mas na sala de aula como um todo. Para Castellar e Vilhena (2010, p. 65), esse papel está voltado no:

Contexto que as iniciativas dos professores não devem ficar restritas a um tipo de texto ou de linguagem. Se o objetivo das aulas, entre outros, é ampliar a capacidade crítica do aluno, é preciso propor situações em que ele possa confrontar ideias, questionar os fatos com argumentação e, ao mesmo tempo, facilitar-se o acesso aos vários gêneros de textos e de linguagem.

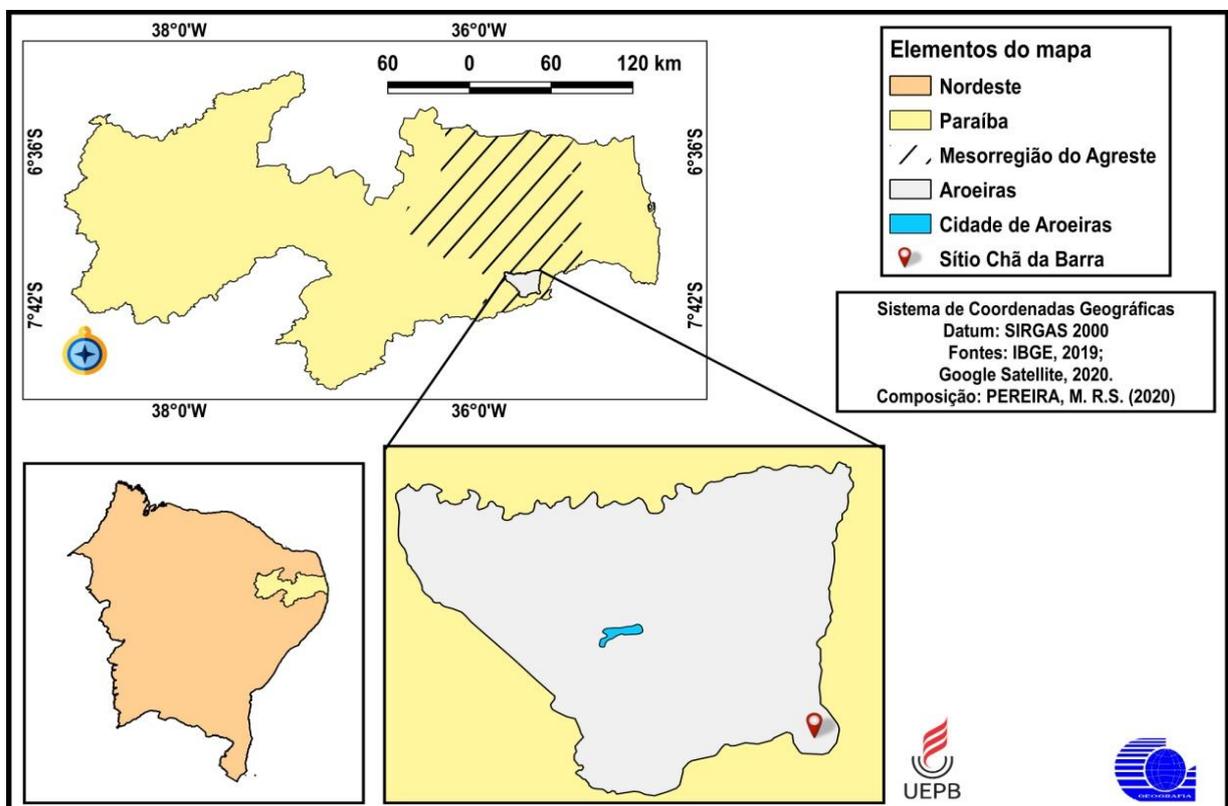
O professor deve estimular seus alunos, através de suas aulas, a partir daí, despertar a capacidade crítica dos mesmos, criando situações nas quais os alunos possam questionar fatos, e compreender o metabolismo da linguagem de leitura e interpretação geográfica.

3 MATERIAL E MÉTODOS

3.1 Caracterização da Área de Estudo

A realização deste trabalho transcorre-se no Município de Aroeiras-PB (Figura 5), Mesorregião do Agreste Paraibano, inserido na Microrregião de Umbuzeiro, tem como municípios limítrofes: Fagundes e Itabaiana a N (Norte), Umbuzeiro a S (Sul), Natuba a E (Leste) e Gado Bravo e Queimadas a W (Oeste). Aroeiras está a 180 Km da Capital João Pessoa, sua altitude em relação ao nível médio do mar é de 363 m. Levando em conta o Meridiano de Greenwich a sua longitude é de $35^{\circ} 42' 27''$ levando em consideração a linha do Equador, a latitude de Aroeiras é de $07^{\circ} 32' 43''$. Apresenta um clima seco e semiárido. O município apresenta uma área de 374,67Km². Já a sua população é de 19.089 habitantes (IBGE, 2019).

Figura 5 – Localização do Município de Aroeiras-PB



Fonte: Pereira. Arquivo Pessoal, 2020.

A Escola Municipal de Chã da Barra (Figura 6) encontra-se como sede de exploração da atual pesquisa, localizada na zona rural de Aroeiras. O sítio possui o mesmo nome da escola, Sítio Chão da Barra, que fica a 9 km da Cidade de Aroeiras na Paraíba.

Figura 6 - Localização da Escola Municipal de Chã da Barra no Sítio Chã da Barra



Fonte – Pereira. Arquivo Pessoal, 2020.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental de Chã da Barra vem construindo para uma história que se consolida a cada dia que passa, conforme apontam os aspectos ora apresentados sobre sua história, o contexto em que se encontra inserida, seus objetivos e as ações desenvolvidas. O surgimento da Escola remonta ao esforço do primeiro prefeito eleito da cidade de Aroeiras -PB Sebastião Souto Maior, que buscou a construção de uma escola pública de qualidade social que se socializa o conhecimento e a transmissão de conteúdo auxiliando na formação moral dos alunos, é essa soma de esforço que promove o pleno desenvolvimento do indivíduo como cidadão. Nessa perspectiva, a escola foi criada no ano 1957, denominada de Escola Municipal de Ensino Fundamental de Chã da Barra.

O nome da escola surgiu como forma de homenagear todos os moradores da comunidade rural e promover uma educação inovadora através de práticas pedagógicas que permitam a reflexão-ação-reflexão que oportunizem a aprendizagem significativa para formar cidadãos criativos, críticos, éticos, participativos e solidários. Inicialmente a estrutura escolar

contava com uma sala de aula, banheiros e cozinha, atendendo a população denominada de Chã da Barra de Cima composta por aproximadamente 300 habitantes e 70 famílias.

A princípio, a escola atendia ao Ensino Fundamental I, Anos Iniciais, com uma turma multi seriada, no turno manhã. Contando com uma professora e um auxiliar de serviços gerais e merendeira. Posteriormente, em 1959 a escola ganha mais uma sala de aula e mais uma professora. Assim, a escola caminha por décadas oferecendo exclusivamente o Ensino Infantil e Fundamental I. Sabemos que todas as etapas da vida escolar de uma criança são importantes. A cada uma cabe o seu devido cuidado e atenção, pois na infância, mais do que aprender a ler e escrever, é importante que a criança desenvolva um elo com o conhecimento e o desejo pelo aprendizado.

Em 2007, a escola passa por reforma e ampliação na gestão municipal do prefeito Francisco Marques (Chicão). Sendo construídas mais duas salas de aula, banheiros, cisterna, pátio e secretária escolar, passando assim a ofertar o Ensino Fundamental II com turmas de 6º ano e 7º ano, no turno tarde, atendendo a toda comunidade de Chã da Barra e sítios vizinhos, enquanto o ensino fundamental I continuava a ser fornecido no período matutino. Dois anos depois a escola implementou e proporcionou a turma do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental II, é também nessa fase que o estudante ganha maior autonomia nos estudos, o que permite que ele tenha condições e ferramentas para acessar diferentes fontes de conhecimento e informação. Sendo assim, na oportunidade a escola atendia aos segmentos Educação Infantil e Fundamental I e II.

É no final do ano de 2018, que a escola passa por sua maior reforma e ampliação sobre a gestão municipal do prefeito Mylton Domingos de Aguiar e gestora escolar Elizana Gomes de Oliveira. A escola passou por uma completa reformulação, fachada, corredores, ampliação de salas de aula, WC, pátio, construção de biblioteca, uma nova cozinha, secretaria, mais duas salas de aula, refeitório e a sonhada quadra poliesportiva. Para esse marco importante da história da escola, a instituição ocupou por um semestre o prédio da Escola Municipal de Ensino Fundamental José Celestino de Souza para que a obra fosse concluída.

Em junho de 2019 houve o retorno à nova escola, com uma estrutura física excelente e atendendo exclusivamente a demanda do ensino Fundamental II e o Ensino de Jovens e Adultos (EJA), ao qual se acredita que as transformações realizadas proporcionaram melhorar as condições para o ensino e a aprendizagem. Assim, chega-se ao ano letivo de 2021, marco dos 64 anos de fundação da instituição oferecendo as seguintes modalidades de ensino: Ensino Fundamental II (6º ao 9º Ano) contando com 44 alunos; Educação de Jovens e Adultos – EJA, com 13 alunos matriculados, distribuídos nos turnos da tarde para o Ensino

Fundamental do 6º ao 9º ano e noturno para Educação de Jovens e Adultos de 1ª a 4ª séries (1º ao 5º ano).

A Escola trabalha visando uma educação de qualidade abrindo novos horizontes para o exercício da cidadania conforme a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB) Lei: 9394/96. Na Educação de Jovens e Adultos assumimos como próprios os princípios e fins enumerados no artigo 37, e o Ensino Fundamental conforme prega os artigos 32, 33 e 34.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental de Chã da Barra está dividida da seguinte maneira, a estrutura física possui um espaço físico amplo em todos os cômodos de sua estrutura, as salas de aula são amplas, arejadas e bem iluminadas. A escola conta com cinco salas de aula, uma sala para a secretaria, um WC para funcionários, dois WC para alunos (01 feminino e 01 masculino), uma biblioteca, uma cozinha, um depósito de alimentos, uma quadra poliesportiva para prática de Educação Física aberta e um refeitório.

As salas de aula contam com mesas e cadeiras individuais para os alunos, mesa e cadeira para o professor, quadro e lápis. Na secretaria há mesas, cadeiras, ventilador, armários, arquivos, e estantes de aço além de estantes para o professor e seus materiais. A cozinha está equipada e organizada com utensílios (panelas, pratos, copos, talheres) suficientes para a merenda escolar bem como eletrodomésticos (liquidificador, geladeiras, fogão, e dentre outros).

O corpo técnico administrativo e de serviços gerais é composto por uma diretora administrativa, uma coordenadora pedagógica, oito professores, um agente administrativo, dois auxiliares de serviços gerais, um porteiro, um vigilante noturno, uma merendeira.

A direção da escola é composta por servidoras contratadas, nomeadas pelo prefeito. Os contratos têm, em geral, um ano de duração, podendo ser renovados ou não, conforme o desempenho dos servidores. A direção pode ser composta, também, por servidores efetivos, uma vez nomeados para assumir tal função. A direção é responsável pela gestão administrativa e patrimonial da escola. Atualmente, compõem a direção da escola a senhora Elizana Gomes de Oliveira. Já os professores estão divididos segundo suas respectivas Licenciaturas.

Os docentes são mediadores, orientadores, motivadores do processo ensino aprendizagem trabalhando o conteúdo a partir do contexto em que o aluno está inserido, oportunizando de forma dinâmica e desafiadora condições que viabilizem a busca ao conhecimento, fornecendo subsídios que levem ao educando a entender o mundo em que vive, cumprindo seus deveres e direitos como cidadão crítico e responsável, em sua complexidade

espaço-temporal, para que possa nele atuar com vista à transformação, fazendo do aluno um sujeito investigativo, interessado, que busca conhecer e compreender a realidade.

3.2 Procedimentos Metodológicos

A presente pesquisa está voltada ao estudo de caso de forma remota, que segundo André (2013, p.97) consiste: “investigar fenômenos naturais no contexto em que ocorrem, ou seja, analisar algum fato encontrado no processo estudado e buscar compreendê-lo e discuti-lo seguindo passos bem determinados até a chegada ao objetivo”. Sendo um tipo de estudo que demanda tempo e organização, para que todos os passos definidos possam ser seguidos, a fim, de encontrar determinados resultados.

E para que a pesquisa obtivesse um êxito, a prática escolar adotada transcorreu na Turma do 6° A do Ensino Fundamental II da Escola Municipal de Ensino Fundamental de Chã da Barra, Aroeiras-PB. Para que esta proposta fosse concretizada, partiu-se dos conhecimentos geográficos, voltados as noções cartográficas, como as projeções cartográficas, localização e orientação espacial, escala cartográfica, entre outros, resultante dos conhecimentos da aprendizagem cartográfica. E como os educandos se identificaram através dessas aprendizagens e reflexões na compreensão do contexto explorado.

Esta pesquisa teve como método o quali-quantitativo e seu procedimento metodológico procederam-se a partir de uma pesquisa bibliográfica sobre a temática, além de uma pesquisa de campo com aplicação de questionários semiestruturados, direcionados aos alunos sob o sistema virtual, ou seja, *online*. Para Knechtel (2014, p. 12), a pesquisa qualitativa e quantitativa consiste:

A pesquisa qualitativa busca entender fenômenos humanos, buscando deles obter uma visão detalhada e complexa por meio de uma análise científica do pesquisador. Esse tipo de pesquisa se preocupa com o significado dos fenômenos. Os pressupostos básicos desse tipo de pesquisa, são: a preocupação primária com os processos, não se preocupando diretamente com o resultado e o produto; o interesse pelo significado, como as pessoas relatam suas vivências e experiências, sua visão de mundo; a busca por informações diretamente no campo de pesquisa; a ênfase na descrição e explicação de fenômenos; a utilização de processos indutivos, a fim de construir conceitos, hipóteses e teorias.

A pesquisa quantitativa é uma modalidade de pesquisa que atua sobre um problema humano ou social, é baseada no teste de uma teoria e composta por variáveis quantificadas em números, as quais são analisadas de modo estatístico, com o

objetivo de determinar se as generalizações previstas na teoria se sustentam ou não. Nesse sentido, a pesquisa quantitativa está ligada ao dado imediato. A pesquisa quantitativa está ligada diretamente à quantificação dos dados, na experimentação, na mensuração e no controle rigoroso dos fatos. Nesse tipo de pesquisa, você fará uma investigação que tem por base a quantificação dos dados e buscará medir opiniões e informações utilizando os recursos da estatística, como a porcentagem, a média, o desvio-padrão. Os dados que você analisará os dados quantitativos são valores observados de um conjunto de variáveis, que podem representar alguns elementos ou todos os elementos, por exemplo, de uma sociedade, de uma determinada população. Tais dados serão apresentados em forma de tabelas, gráficos ou textos.

E ao analisar os resultados observou-se através dos 12 (doze) questionários aplicados, que após a realização dos jogos na sala de aula virtual, o quanto a prática lúdica pode ser eficaz no processo ensino-aprendizagem. Portanto, as ferramentas utilizadas para a elaboração dos mapas e croquis foram: Datum: Sirgas (2000), Google Satélite (2020), Google Maps (2020), além de dados do IBGE (2019). Com relação às atividades dos jogos desenvolvidos embasou-se na prática da ludicidade. Quanto aos resultados dos gráficos foi utilizada a Planilha Excel 2020, que possibilitou a elaboração dos mesmos, no intuito da verificação dos resultados presentes no trabalho.

A abordagem do procedimento metodológico desta pesquisa se estabeleceu em momentos distintos de estudos, entretanto, relacionados entre si. Na *primeira etapa* ocorreu a revisão de literatura no âmbito da Fundamentação Teórica, que possibilitou a pesquisa bibliográfica sobre o tema versado, tendo em vista a compreensão: 1. Importância de Jogos Educativos no Ensino de Geografia; 2. Alfabetização Cartográfica como Recurso Didático; 3. A Utilização da Cartografia como Recurso Lúdico no Ensino-Aprendizagem da Geografia. Na *segunda etapa* procedeu a parte resultante do Material e Método, como: 1. Caracterização da Área de Estudo; 2. Procedimentos Metodológicos. A *terceira etapa* constituiu os Resultados e Discussão da pesquisa realizada, tais como: 1. Aprendizagem Cartográfica Por Meio de Croquis e Fotografias Aéreas; 2. Jogos a Partir de Mapas: conhecendo o caminho e os lugares; 3. Resultados Obtidos pelas Atividades Desenvolvidas em Sala de Aula.

A pesquisa caracterizou-se em compreensões relacionadas à utilização das atividades lúdicas, sendo assim, o questionário foi de âmbito quali-quantitativo. O conteúdo escolhido permitiu levar os alunos a um desenvolvimento ligado à sua percepção e cognição, indo além de uma simples localização. Aliados aos métodos utilizados às técnicas de pesquisa, que foram os instrumentos específicos que ajudaram no alcance dos objetivos almejados, ou seja,

correspondendo à prática de coleta de dados. Por fim, à análise sistemática dos dados através da realização da presente monografia, seguiu da organização do material de coleta, de maneira clara e objetiva.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em decorrência da Pandemia causada pelo Covid-19, as escolas passaram por respectivas mudanças, e entre vários desafios ao enfrentar o desconhecido, a função dos professores em adaptar-se a lecionar de maneira remota. Vários desafios enfrentados por docentes e discentes, na busca constante de um ensino de qualidade, capaz de criar novas metodologias favoráveis à realidade atual. Neste capítulo, segue o resultado da proposta de se trabalhar os conteúdos voltados a Cartografia em uma Turma de 6º ano, que foi representada por 12 (doze) alunos com faixa etária de 10 a 12 anos.

Vale ressaltar, que o conteúdo de Cartografia em sala de aula, torna-se um dos mais complexos na aprendizagem do aluno em tempos de pandemia, seguindo suas próprias afirmações, comumente, existe um desafio de se trabalhar o mesmo conteúdo de maneira remota com os mesmos. Buscou-se uma compreensão maior dos conhecimentos, através de jogos on-line, além de discussões voltadas a Cartografia Escolar. As fotografias e questionários serviram de embasamento para as atividades propostas.

4.1 Aprendizagem Cartográfica por meio de Croquis e Fotografias Aéreas

Um dos principais fatores ao se trabalhar com a Cartografia na Educação é através da utilização de imagens, pois a mesma deriva da ilustração, tornando-se mais atrativa na percepção dos alunos. Na Cartografia, se faz necessário um material especial, pois ajuda no desenvolvimento cognitivo do educando de uma maneira mais ágil. O mesmo se apropria do conhecimento, só em observar o que está em sua volta, levando-o a compreender e fazer uma leitura daquilo que foi apresentado. Como cita Passini (2012) o conhecimento que o aluno possui é empírico, chamado de sensório-motor, que é perceptivo e intuitivo. O aluno precisa se apropriar desse espaço como objeto de estudo, para então desvendá-lo e sistematizá-lo.

Seguindo essa linha de pensamento, Piaget e Inhelder (1993) afirmam que essa aprendizagem significativa não é somente uma atividade mecânica, de simples reprodução, o aluno se utiliza de ferramentas de inteligência e de pensamento lógico. E trazendo essa concepção que os autores supracitados falam para o Ensino de Cartografia, percebe-se o tamanho da importância do papel do professor em transmitir conhecimentos, fazendo de cada indivíduo, um receptor de conhecimentos gerando suas próprias conclusões do que lhe é apresentado.

A primeira atividade desenvolvida volta-se aos conhecimentos sobre espaço geográfico, que requer na Cartografia, uma leitura de conhecimento responsável pela

representação da superfície terrestre ou partes dela. Para isso, a utilização de Fotografias Aéreas da Cidade de Aroeiras-PB (Figura 7), foi o primeiro ponto a se analisar e compreender a dinâmica da mesma onde os mesmos estão inseridos.

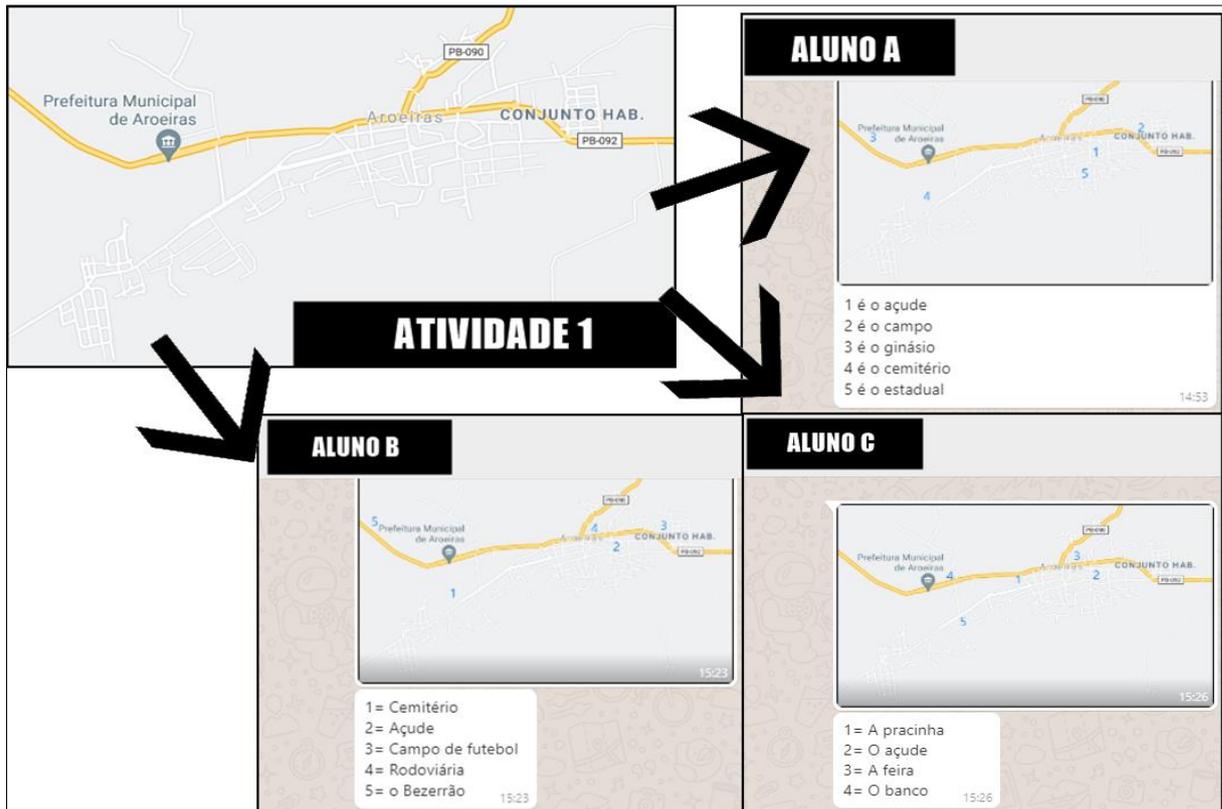
Figura 7 – Imagem de Satélite e Fotografia do açude de Aroeiras-PB



Fonte – Pereira, 2021.

Partindo da sequência de várias imagens de satélite, os alunos possuíram uma aquisição e desenvolvimento de noções voltadas ao conhecimento de leitura, pois se utilizaram dessas fotografias, para a compreensão do espaço geográfico. E puderam criar suas próprias análises, a partir das imagens oblíquas, que possuem um panorama aéreo, porém de lado, como também as imagens verticais, que possuem seu campo de visão, em uma imagem totalmente aérea. Portanto, os educandos colocaram em prática os seus conhecimentos derivados das imagens de satélites debruçando em um croqui, suas percepções de localização (Figura 8).

Figura 8 – Percepção de localização por meio de fotografia



Fonte – Pereira, 2021.

Através do croqui acima da área da fotografia aérea, os alunos demarcaram cinco pontos encontrados em suas observações. Eles conseguiram identificar alguns elementos, inseridos em suas rotas, observando a paisagem que faz parte de seu cotidiano, como por exemplo, o Açude Mylton Mariano, a Praça Desembargador Solto Maior, o Cemitério Senhor do Bonfim, o Ginásio “o Bezerrão” e o Estádio João de Brito Lira, como sendo os pontos mais eficazes de suas pesquisas.

Por se está trabalhando com a Cartografia voltada as imagens aéreas, o segundo passo foi legendar os elementos da paisagem e os fenômenos socioespaciais representados por simbólicos, o qual a principal função desses símbolos é favorecer ou melhorar a assimilação da informação representada pelo receptor. Como diz Ceron & Diniz (1996, p. 65), ao afirmar que:

A fotointerpretação por meio desses elementos foi possível por conta das "chaves de interpretação", que nada mais são do que os elementos (tonalidade, textura, forma, tamanho, feições associadas aos terrenos etc.) utilizados no reconhecimento e na interpretação de uma fotografia aérea vertical).

Para isso, os alunos seguiram um modelo da mesma área de estudos, porém com a imagem possuindo símbolos e legendas (Figura 9), no intuito de compreender e se aprofundar na leitura de um mapa, como também, na geração de conhecimentos voltados aos domínios de Convenções Cartográficas.

Figura 9 – Imagem contendo símbolos e legendas



Fonte – Adaptado do Google Maps, 2021. Pereira, 2021.

Para essa atividade, os alunos identificaram os pontos de referência, por meio dos marcadores (Figura 10), orientando-se pelas fotografias e legendando o local de origem.

Figura 10 – Localização por meio de referências

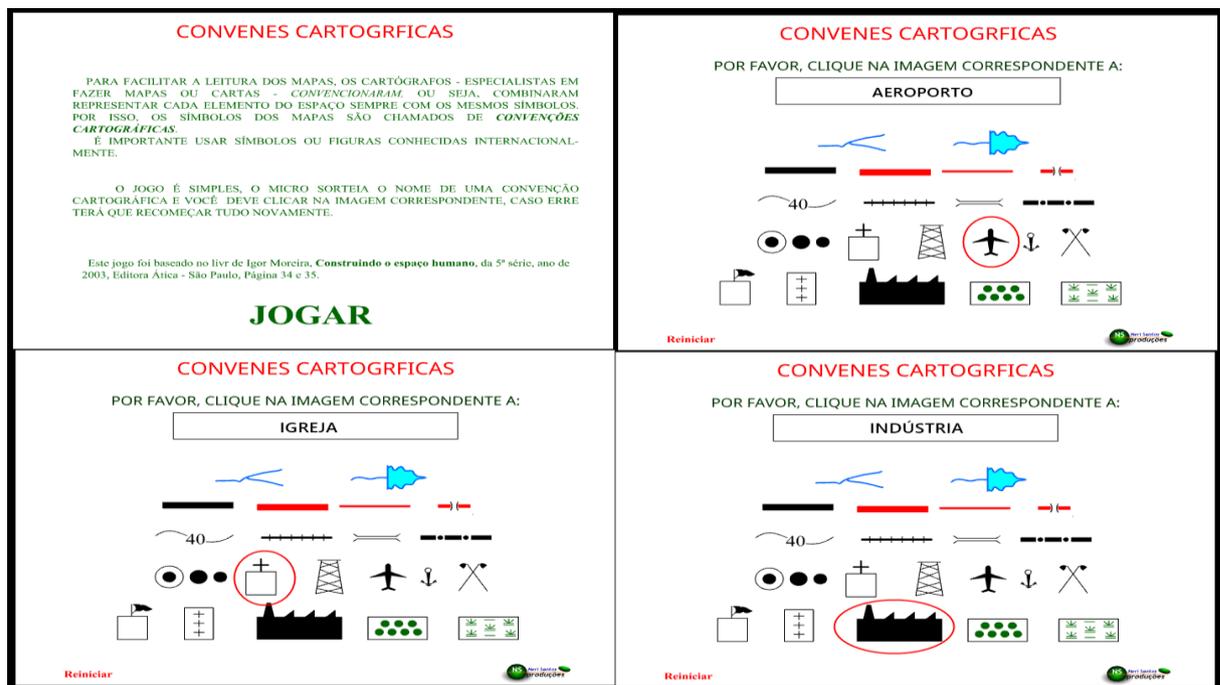


Fonte – Adaptado do Google Maps, 2021. Pereira, 2021.

Nessa atividade, os educandos permearam o mesmo exemplo da primeira, no entanto, destacando os pontos já referenciados nas fotografias. Desta maneira, foi preciso uma atenção maior na percepção do material de estudo. Houve a identificação de maneira satisfatória, porém destaca-se que nem todos os alunos conseguiram se localizar pela imagem, ressaltando que é um local de estudo de vivência de todos, porém com pontos pouco explorados, dificultando a identificação precisa de alguns elementos.

Baseando-se nessa atividade voltada a símbolos e legendas, seguiu-se ao uso das Convenções Cartográficas. Nessa fase, houve o primeiro contato dos alunos com jogos on-line (Figura 11). A função exercida pelo jogo faz com que o jogador, acerte o maior número possível de convenções a partir dos símbolos disponíveis.

Figura 11 – Jogo sobre Convenções Cartográficas



Fonte – Pereira, 2021.

A imagem a cima, refere-se aos símbolos de maior acerto pelos alunos, que conseqüentemente, os mesmos são mais familiarizados com esses tipos de representações, podendo destacar em qualquer imagem ou fotografia facilmente. São símbolos que os levam a possuir uma referência de um determinado ponto. Para isso, deve-se levar em consideração a falta de experiência dos jogadores, por não conhecer profundamente o assunto, como também a realidade estrutural educacional que eles receberam perante os conteúdos de Geografia, no Ensino Fundamental I.

Desta forma, fica claro que a percepção dos alunos sempre estará mais atenta, primeiramente, a tudo aquilo que está em sua volta, pois o cotidiano de cada um remete a seus primeiros conhecimentos de compreensão de mundo, fazendo com que fique clara sua leitura e compreensão do espaço geográfico por eles inseridos.

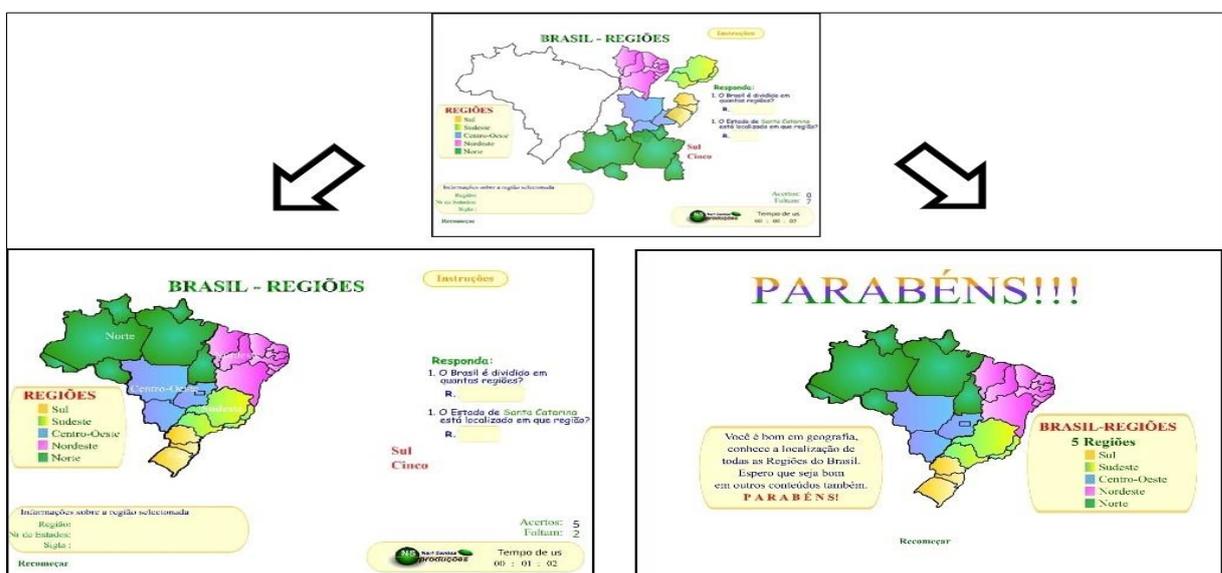
4.2 Jogos a Partir de Mapas: conhecendo o caminho e os lugares

Na segunda subparte do Capítulo 3, conhece-se no corpo introdutório, o papel do mapa e sua função, pelos conceitos básicos da Cartografia. Portanto, usa-se como ferramenta de estudos, os jogos de leitura e interpretação de mapas, precisamente, orientação no espaço geográfico.

Segundo Breda (2010, pág.3), discute a questão do jogo para a alfabetização cartográfica, e defende que as “noções e conceitos de lateralidades e localização do espaço não se constroem espontaneamente”, pressupondo então que se desenvolvam as habilidades cognitivas de “descontração espacial, conservação de elementos e de reversibilidade do pensamento, dependendo do desenvolvimento cognitivo da criança”. Isso nos leva a crer que as atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem precisam contribuir com valores significativos, e que o papel dos jogos, exerça a função esperada na proposta didática.

Para isso, os alunos se depararam com diferentes tipos de jogos virtuais, voltados aos conhecimentos geográficos, divididos em funcionalidades diferentes. O primeiro jogo, Regiões do Brasil (Figura 12), tem como intuito, preencher todo o território brasileiro, com suas respectivas Regiões em posição correta, completando todo o mapa.

Figura 12 – Jogo sobre as Regiões do Brasil

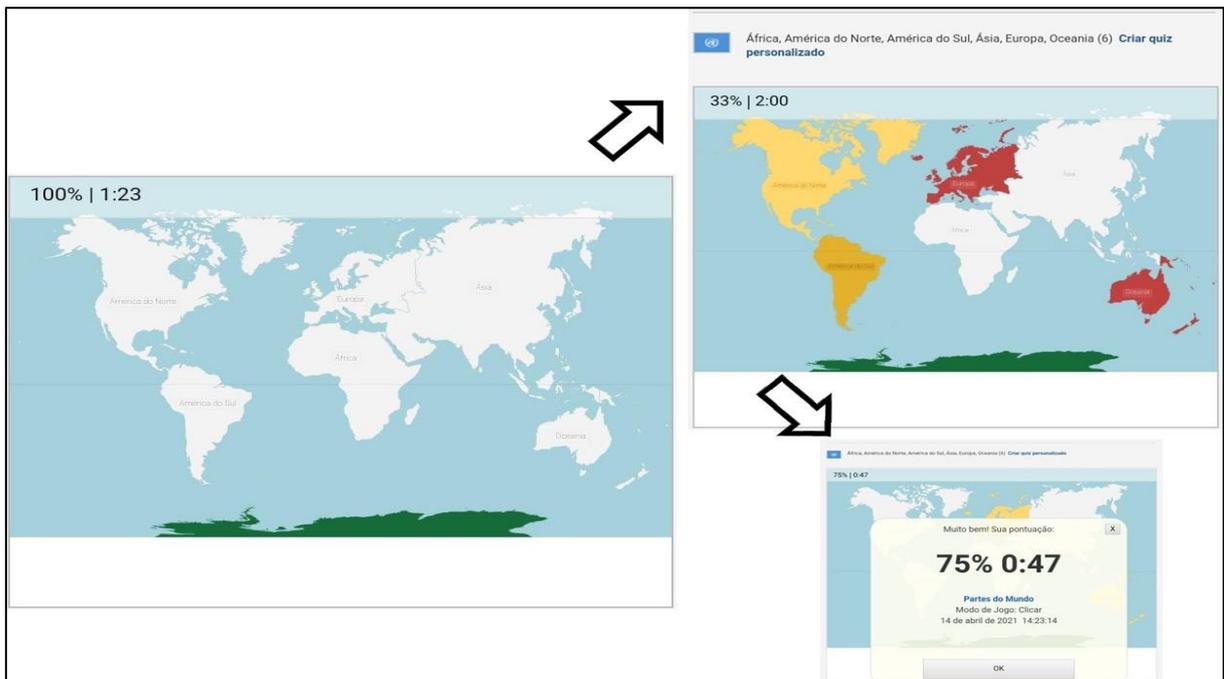


Nesse jogo, com estilo de quebra-cabeças, os alunos tiveram bom êxito no resultado final. A proposta da atividade segue a montagem de todo o mapa do Brasil a partir dos encaixes em formas de peças das respectivas Regiões em seus respectivos lugares, em seguida, o preenchimento de algumas respostas geradas pelo jogo. Para isso, os alunos contaram com um cronometro disponível no próprio material, fazendo com que o mesmo controlasse o tempo de cada integrante, revelando os resultados em minutos, pelo tempo gasto para exercer a atividade.

Nessa etapa, também houve interação professor/alunos no intuito de se localizar em um mapa geográfico, como possuir facilidades de compreender como está dividido o país, e suas regiões, além de compreender o mapa em diferentes escalas, seja ele territorial, ou regional.

O segundo jogo, segue a mesma dinâmica do primeiro, porém em escala global. Desta forma o jogo conhecido como Partes do Mundo (Figura 13), cumpre o papel de se localizar no Mapa Mundi, por meio dos Continentes.

Figura 13 – Jogo Partes do Mundo



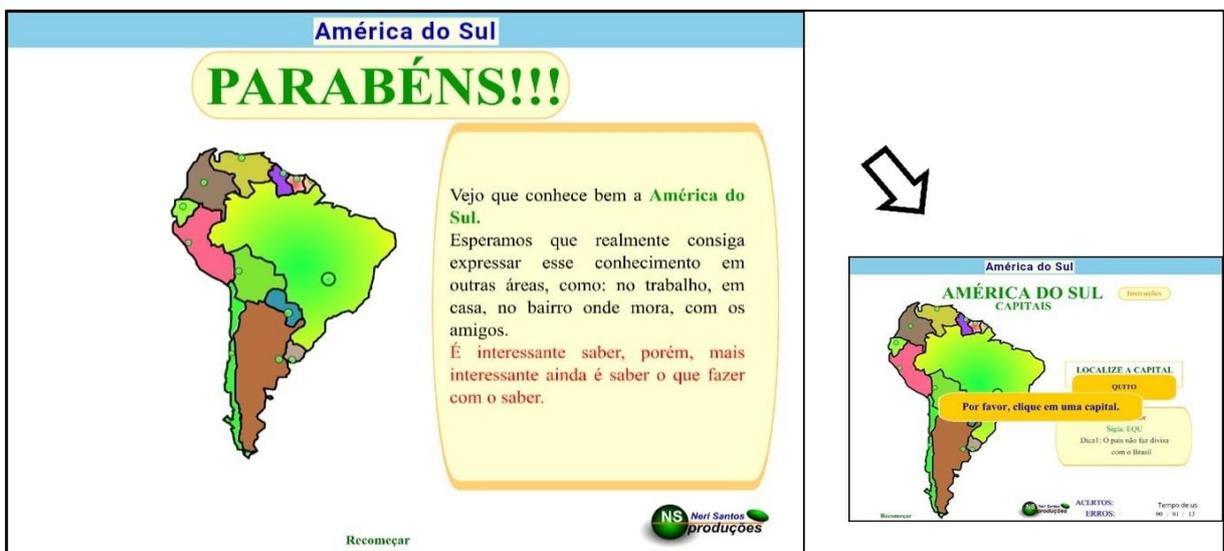
Fonte – Pereira, 2021.

A dinâmica do jogo parte da localização dos continentes, à medida que se encontra o local disponível pelo jogo, o jogador segue em busca do próximo continente, seguindo a mesma regra de tempo do quesito anterior, porém com desempenhos voltados a quantidade de erros e acertos por meio da porcentagem. O aluno se depara com o mapa todo em branco, a

medida que ele está pontuando as respectivas localizações, os continentes vão ganhando cores, até a atividade ser concluída, e a tela apresentar a porcentagem de acertos e o tempo gasto por eles. Os alunos exerceram um tempo maior para a conclusão dessa atividade, levando em consideração que os mesmos não possuem domínio sobre divisão mundial por meio dos continentes.

O terceiro jogo on-line, denominado América do Sul (Figura 14), segue a mesma dinâmica educacional dos anteriores, porém com um destaque nas capitais de cada país, assim que o aluno acerta o país que o jogo os impõe, as opções de capitais são expostas para conclusão da atividade, possuindo dicas que levam esses jogadores a acertarem essas capitais. Seguindo de um debate sobre as proporções dos países, e as dimensões territoriais dos mesmos.

Figura 14 – Jogo América do Sul



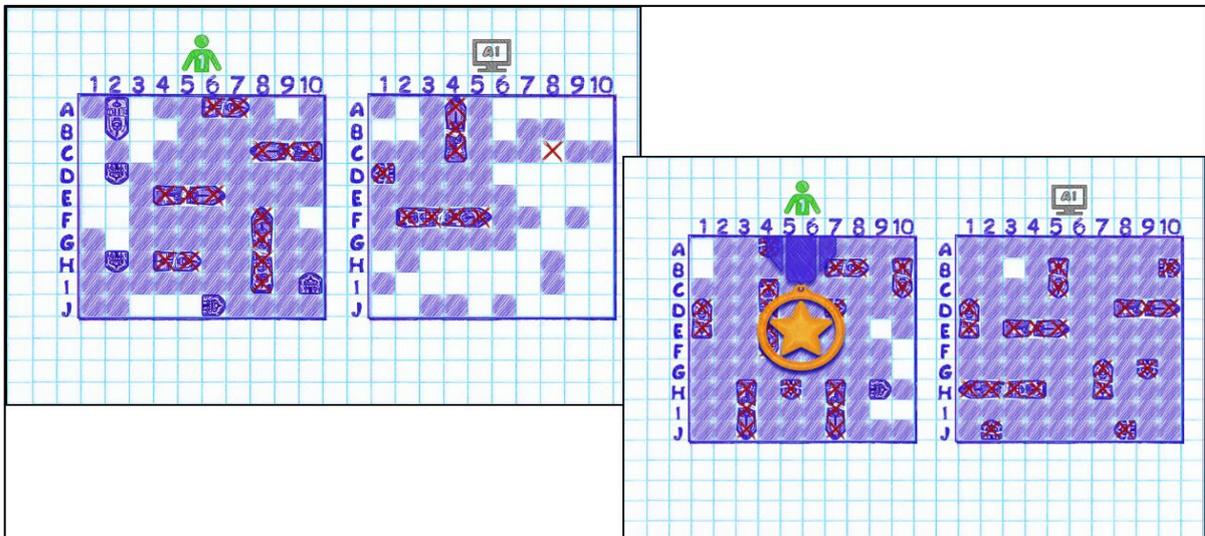
Fonte – Pereira, 2021.

Com um nível mais avançado que os jogos anteriores, os alunos usufruíram mais tempo para concretizar a atividade, seguindo da orientação do professor, em estudos voltados a fronteiras e dimensões territoriais. Percebe-se a término da atividade, a falta de uso de mapas para as aulas das ciências humanas no Ensino Fundamental I, como também a relevância nos estudos voltados as disciplinas de Português e Matemática, fazendo com que a Geografia e outras disciplinas, não sejam trabalhadas de maneira adequada.

O quarto e último jogo on-line voltam-se os conteúdos de Coordenadas Geográficas, por meio da Batalha Naval (Figura 15), os alunos disputam um duelo contra o próprio

programa, no intuito de destruir o maior número possível de embarcações, seguindo suas coordenadas e orientações.

Figura 15 – Jogo Batalha Naval



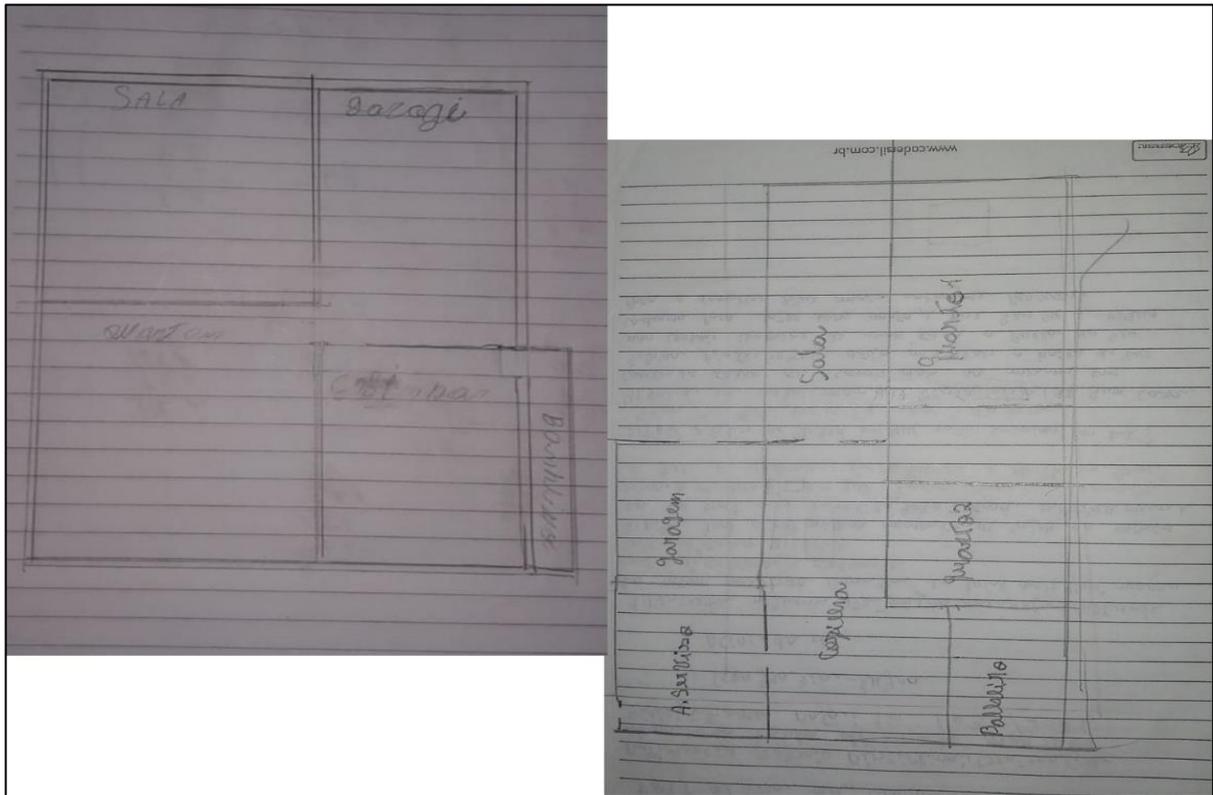
Fonte – Pereira, 2021.

Nesse jogo, os alunos precisaram identificar um ponto através de um número e uma letra, cruzando as localizações para identificar o local, representados no jogo por um navio. Para isso, foi utilizado um Mapa Mundi, seguindo o mesmo pensamento das coordenadas do jogo, o aluno ao identificar o navio, utilizou-se das coordenadas para encontrar um ponto pedido no mapa e identificar a Latitude e Longitude, respectivamente.

Para os alunos que tiveram aulas sobre coordenadas, o exercício se mostra muito simples, porém foram necessárias repetidas explicações com a dinâmica proposta, pois para alguns, a facilidade de encontrar os pontos no jogo, foram mais complexas no mapa. Após a utilização dos jogos on-line, houve uma atividade extraclasse, sem a ajuda do professor. Voltou-se a um levantamento das duas aulas consecutivas, e os alunos puderam criar seu próprio croqui e mapa, como pontos de localização, referentes aos conhecimentos locais.

Por meio dos estudos voltados as imagens verticais, houve a proposta da criação de um croqui (Figura 16) da residência de cada aluno, como também a criação de um mapa mental (Figura 17) denominado: a caminho da escola, onde os alunos delimitaram todo o percurso de suas residências e os elementos encontrados até chegar ao destino final. Possuindo suas concepções de orientação no espaço geográfico.

Figura 16 – Croqui: minha residência



Fonte – Pereira, 2021.

Figura 17 – Mapa Mental: a caminho da escola



Fonte – Pereira, 2021.

Com base nos recortes das fotografias aéreas verticais, como também os estudos voltados a leitura e interpretação de mapas, os alunos possuíram outro nível de leitura, partindo dessa premissa, houve o desenvolvimento dos indivíduos na elaboração desses croquis, a partir de uma temática estabelecida, como a criação do mapa mental destacando

como ponto inicial, a moradia de cada um deles, e como ponto final, a escola. Obtendo um resultado satisfatório. A turma delimitou os cômodos de suas casas nos croquis, destacaram nos mapas os elementos importantes encontrados em todo o percurso até a escola, criando símbolos e legendas para referenciar os mesmos, como igreja, bares, comércios locais PSF, etc.

Essa atividade ressalta a importância da fotointerpretação, que nos estudos geográficos se conceitua como importante para a realização do conhecimento científico, como também dos conhecimentos do cotidiano. A interpretação do espaço geográfico onde se fazem inseridos, sempre será o ponto referencial dos seus primeiros conhecimentos. Outro fator a ser citado, são as dimensões e as escalas que possuem os mapas, suas funcionalidades e propósitos, como também as ressignificações.

4.3 Resultados Obtidos pelas Atividades Desenvolvidas em Sala de Aula

As informações aqui obtidas e descritas estão classificadas a partir da aplicação de questionário e gráficos que resultaram nos resultados obtidos pela a ação da ludicidade como ferramenta de ensino-aprendizagem. As informações a baixo tratam de uma experiência de como trabalhar com jogos lúdicos nos conteúdos de Cartografia, bem como o rendimento e compreensão do aluno.

Quadro 1 - Questionário sobre o uso dos Jogos Cartográficos

PERGUNTAS	RESPOSTAS
1. Você prefere as aulas de Geografia em qual método?	<input type="checkbox"/> Tradicional <input type="checkbox"/> Lúdico
2. A abordagem do conteúdo foi de fácil entendimento?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
3. O que você achou da aplicação dos jogos como recurso metodológico?	<input type="checkbox"/> Ruim <input type="checkbox"/> Regular <input type="checkbox"/> Bom <input type="checkbox"/> Ótimo
4. As atividades lúdicas contribuíram para compreensão e entendimento do conteúdo trabalhado?	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
5. A ludicidade deve estar presente nos conteúdos trabalhados com que frequência?	<input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/> Às vezes <input type="checkbox"/> Sempre

Fonte - Pereira, 2021.

Gráfico 1 - Representação das respostas dos alunos referente a questão 1 do questionário



Fonte - Pereira, 2021.

O Gráfico 1, remete-se as aulas de Geografia e a preferência a qual ela está sendo trabalhada de maneira remota com os alunos. A implementação da ludicidade e a forma a qual ela é abordada, remete a uma aula dinâmica e descontraída, estimulando o aluno a buscar maior conhecimento daquilo que está em sua volta, além da descontração e diversão por partes deles. Concomitantemente, 80% da turma aprovaram as aulas lúdicas no conhecimento geográfico, contra 20% que preferiram aulas tradicionais.

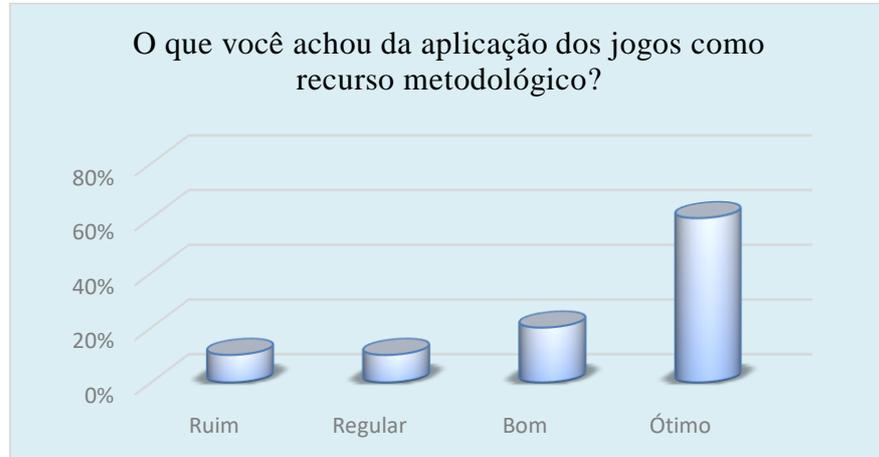
Gráfico 2 - Representação das respostas dos alunos referente a questão 2 do questionário



Fonte - Pereira, 2021.

A abordagem do Gráfico 2, está explícita de forma qualitativa referente ao conteúdo trabalhado em sala de aula, com isso, percebe-se que o conteúdo, foi abordado com práticas favoráveis ao entendimento do aluno, fazendo com que 70% do alunado, compreendesse a metodologia usada para executar o determinado assunto, contra 30% daqueles que tiveram dificuldades de compreensão dos estudos por meio da didática utilizada.

Gráfico 3: Representação das respostas dos alunos referente a questão 3 do questionário



Fonte - Pereira, 2021.

Partindo do pressuposto a que a turma obteve instruções de avaliar o uso dos recursos lúdicos como meio de ensino-aprendizagem, os resultados foram positivos, 60% dos participantes optaram por avaliar como ótimo, a utilização dos jogos nas aulas remotas, deixando explícito a satisfação na hora de executá-los, 20% dos alunos denominaram como bom, o uso da ludicidade referente ao conteúdo, contra 10% regular e 10% ruim, reprovando o uso dessas atividades em sala de aula.

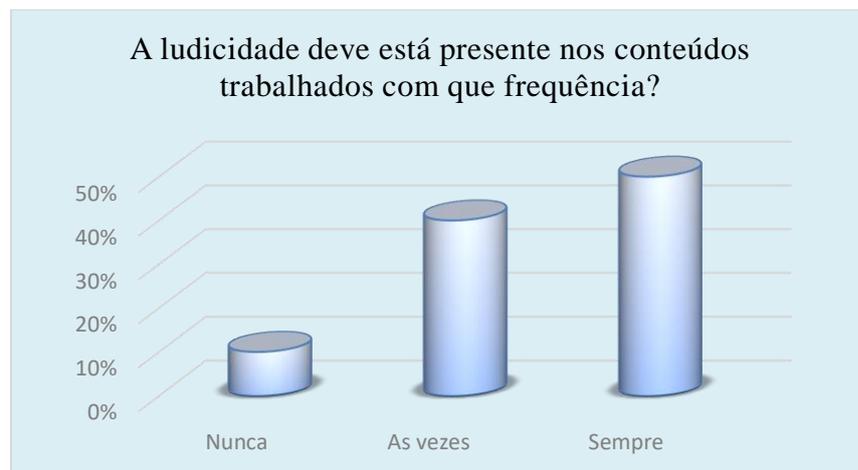
Gráfico 4 - Representação das respostas dos alunos referente à questão 4 do questionário



Fonte - Pereira, 2021.

Um dos principais pontos desse trabalho envolveu a quarta pergunta, que conta no Gráfico 4, que faz referência a proposta aqui trabalhada, o quanto a ludicidade pode intervir no conhecimento do aluno e como a metodologia abordada pode alcançar bons índices, mesmo de maneira remota, construindo resultados satisfatórios tanto para o docente, quanto os discentes. Sendo assim, o gráfico deixa claro que 80% dos envolvidos nas atividades desenvolvidas, o reconhecem como um método positivo, sendo destacado o seu potencial e satisfação. As atividades lúdicas ajudaram a turma na associação dos conteúdos trabalhados via on-line, desta forma, a interação e o envolvimento desses alunos, foi de extrema importância para que os mesmos pudessem buscar esse aprendizado através dos jogos.

Gráfico 5 - Representação das respostas dos alunos referente a questão 5 do questionário



Fonte - Pereira, 2021.

Baseado nas atividades desenvolvidas nas aulas remotas por meio dos jogos lúdicos, a turma ressaltou na última questão que a ludicidade deve estar sempre presente nos conteúdos trabalhados nas aulas de Geografia, possuindo uma análise de probabilidades positivas, destacando-se em uma aprovação designada por 50% da turma, já os 40% dizem que essas atividades não devem ser aplicadas com frequência, referindo-se que alguns conteúdos seriam mais compreendidos sem a utilização desse método, porém foi visto como positivo, pois os mesmos relatam que o uso de jogos facilitou a compreensão do conteúdo, denominado complexo, e apenas 10% preferiu uma aula de Geografia de forma tradicional, sem o uso do lúdico.

Por meio desses dados, fica esclarecido que o uso de atividades lúdicas, seja em sala de aula ou em aulas remotas, é de extrema importância para um bom ensino-aprendizagem. Remete a conhecimentos satisfatórios, o agir do aluno a buscar se inserir na atividade proposta requer desempenho do mesmo em adquirir conhecimento sobre aquela metodologia

específica. Utilizar-se do lúdico para obter mais a atenção do indivíduo e o deixá-lo envolvido, faz com que o mesmo passe a buscar o conhecimento. Deixando claro, que são metodologias bem-vindas, e que podem ser mais aprofundadas e exercidas de vários meios possíveis, sempre interligando o conteúdo com a metodologia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados apresentados acredita-se que a aplicação de jogos lúdicos em salas de aula, torna-se mais atrativas e dinâmicas, obtendo bons índices de aprendizagem, fazendo com que o aluno interaja mais com “algo” que está em sua frente. Desta forma, o aluno procurou influenciar-se por algo novo e dinâmico, pois permitiu um papel importante ao ponto de se dedicar para exercer tal função, seja com jogos virtuais ou materiais desenvolvidos por eles, ao mesmo tempo em que esses capturam saberes por estar exercendo conhecimento naquilo que está sendo trabalhado.

Percebeu-se que a interatividade proporcionou aos alunos uma forma de aprendizagem diferente, deixando claro que essa proposta não substituirá qualquer tipo de outro método de ensino, mas sim, como uma proposta que venha a somar para a aprendizagem da turma. Faz-se necessário também ressaltar a importância da utilização de jogos viáveis. No entanto, o professor poderá utilizá-lo em qualquer escola e suas respectivas realidades. Outro ponto positivo que deve ser mencionado é a interação social dos alunos, além da melhoria de comunicação entre docente e discente.

É preciso ressaltar que a realidade vivida pelo professor em sala de aula, não é uma atividade simples e fácil, muito pelo contrário é um conjunto de responsabilidades e dificuldades que é enfrentado. A formação profissional não termina com a finalização do curso, ela é contínua e exige constante atualização. Esses precisam repensar as práticas pedagógicas no cenário atual e perceber que é possível fazer a diferença se quiserem verdadeiramente, novos caminhos em direção a um horizonte que possa enxergar necessidades dessa fase educacional, repensá-las e recriá-las para o aprimoramento de suas práticas pedagógicas e humanas.

O poder do professor hoje está em se reinventar e dar o seu melhor em tempos difíceis, métodos e inovações que não se limite em uma aula tradicional instigando o aluno a se desenvolver e criar mais interesse na utilização de jogos lúdicos como recurso didático para o Ensino de Geografia como uma abordagem cartográfica em sala de aula. Fazer a diferença é responsabilidade do educador, levando em conta que é preciso essa mudança, para formação de gerações futuras no contexto do ensino-aprendizagem da área Cartográfica.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. *Educação Lúdica*. São Paulo: Loyola, 2001.
- ALMEIDA, R. D. *Do Desenho ao Mapa: iniciação cartográfica na escola*. 3 ed. São Paulo-SP: Contexto, 2011.
- ALVES, L. O Jogo Como Recurso de Aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*. Vol. 27, nº: 83, São Paulo, 2010.
- ANDRÉ, M. *O Que é Um Estudo de Caso Qualitativo em Educação?* Revista da FAEEBA – Educação e contemporaneidade. Salvador – BA. V. 22, n. 40, p. 95-103, jul/ dez. 2013.
- ANTUNES, C. *Geografia e Didática*. Rio de Janeiro, Vozes, 2010.
- BREDA, T. V.; PICANÇO, J. L. *Jogo de tabuleiro “Conhecendo o Parque Ecológico” como recurso lúdico e educacional em geociências*. Disponível em <https://www.nutes.ufrj.br/brabrapec/viiienpec/resumos/R0037-1.pdf>. Acessado em 11 de abril 2021.
- BREDA, T. V.; PICANÇO, J. L. *Jogos Geográficos na Sala de Aula*. São Paulo: Appris, 2018.
- CALLAI, H. C. Geografia: um certo espaço, uma certa aprendizagem. *Tese de Doutorado*. Programa de Pós-graduação em Geografia. Universidade de São Paulo. São Paulo, 1995.
- CASTELLAR, S.; VILHENA, J. *Ensino de Geografia*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- CASTROGIOVANNI, A. C; COSTELLA, R. Z. (orgs). *Brincar e Cartografar com os Diferentes Mundos Geográficos*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2007.
- CAVALCANTI, L. de S. *A Geografia e a Realidade Escolar Contemporânea: avanços, caminhos, alternativos*. BH, 2010.
- CAVALCANTI, L. de S. *Propostas curriculares de Geografia no ensino: algumas referências de análise*. Terra Livre. São Paulo: AGB, n. 14, p. 136, jan.-jul.1999.
- CERON, A. O.; DINIZ, J. A. O Uso das Fotografias Aéreas na Identificação das Formas de Utilização Agrícola da Terra. *Revista Brasileira de Geografia*, Rio de Janeiro, n. 2, p. 65-77, abr./jun. 1996.
- DUARTE, P. A. *Cartografia Básica*. Florianópolis: Ed. UFSC, 1983.
- GIL, A. C. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. São Paulo: Atlas, 4. ed. 2002.
- IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Estimativa populacional de Aroeiras-PB*, 2019. Rio de Janeiro: IBGE, 2019.
- IBGE. *IBGE Educa - 2018*. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/professores/educatividades/17635-iniciacao-a-alfabetizacao-cartografica.html>. Acesso em: 03/03/21.

JIMÉNEZ A. M.; GAITE, M. J. M. G. *Enseñar Geografía – De La teoría a La práctica*. Editorial Síntesis, 1995.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KNECHTEL, M. R. *Metodologia da Pesquisa em Educação: uma abordagem teórico-prática dialogada*. Curitiba: Intersaberes, 2014.

MACEDO, L. Os Jogos e Sua Importância na Escola. *Caderno de Pesquisa*. São Paulo, n. 93, maio 1995 .

OLIVEIRA, C. *Curso de Cartografia Moderna*. Rio de Janeiro: IBGE, 1989.

PASSINI, E. Y. *Alfabetização Cartográfica e o livro didático: uma análise Crítica*. Belo Horizonte: Editora Lê, 1994.

PASSINI, E. Y. *Alfabetização Cartográfica e a Aprendizagem de Geografia*. São Paulo: Cortez, 2012.

PASSINI, E. Y.; PASSINI, R.; MALYSZ, S. T. *Prática de Ensino e Geografia e Estágio Supervisionado*. São Paulo: Contexto, 2007.

PEREIRA, M. R. Santos. *Localização do Município de Aroeiras-PB*. Campina Grande-PB, 2020.

PEREIRA, M. R. Santos. *Localização da Escola Municipal de Chã da Barra no Sítio Chã da Barra*. Campina Grande-PB, 2020.

PIAGET, J. *O Nascimento da Inteligência na Criança*. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1970.

PIAGET, J. INHELDER, B. *A Representação do Espaço na Criança*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

REGO, T. C. *Vygotsky: uma perspectiva histórico – cultural da educação*. Editora Vozes: Petrópolis, 2000.

SANTOS, S. M. P. *O Lúdico na Formação do Educador*. Petrópolis-RJ: Vozes, 2014.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. Jogos Pedagógicos Para o Ensino da Geografia. In: *O Professor PDE e os Desafios da Escola Pública Paranaense*, v. 1. Governo do Estado do Paraná, 2012.

UENP. *Brasil Educa*. Universidade do Norte do Paraná. Ensino de Geografia, 2018.

Disponível em: <https://www.uenp.edu.br/portal/educacao/ensino-de-geografia>

Jogos+Educativos+no+Ensino+de+Geografia&sxsrf=ALeKk00Qig3X6K5ssPRaRMiWMQQwnEM. Acesso em: 03/03/2021.