



UEPB

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

ANDREZA BANDEIRA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM
DA GEOGRAFIA: um estudo de caso na Escola Luiz Maria de França - Mari /PB**

**GUARABIRA/PB
2019**

ANDREZA BANDEIRA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA
GEOGRAFIA: um estudo de caso na Escola Luiz Maria de França - Mari /PB**

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

Área de concentração: Metodologia do Ensino em Geografia (fundamental e médio).

Orientador: Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva.

**GUARABIRA/PB
2019**

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.

S586i Silva, Andreza Bandeira da.
A importância da ludicidade no ensino-aprendizagem da geografia [manuscrito] : um estudo de caso na Escola Luiz Maria de França - Marí / PB / Andreza Bandeira da Silva. - 2019.
49 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2019.
"Orientação : Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva , Coordenação do Curso de Geografia - CH."
1. Lúdico. 2. Geografia. 3. Estágio supervisionado. I. Título
21. ed. CDD 910

ANDREZA BANDEIRA DA SILVA

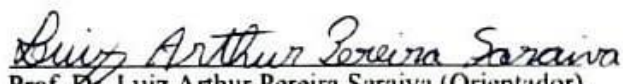
**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA
GEOGRAFIA: um estudo de caso na Escola Luiz Maria de França - Mari /PB**

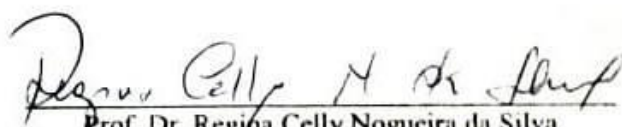
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC - Monografia) apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Geografia.

Área de concentração: Metodologia do ensino de Geografia

Aprovada em: 11/06/2019.

BANCA EXAMINADORA


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


Prof. Dr. Regina Celly Nogueira da Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Michele Kelly Moraes Santos Souza
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

“Não é o conhecimento, mas o ato de aprender;
não a posse, mas o ato de chegar lá, que concede
a maior satisfação.” (Carl Friedrich Gauss)

AGRADECIMENTOS

Chegam ao fim um ciclo de muitas risadas, choros, felicidade e frustrações. Sendo assim, dedico este trabalho a todos que fizeram parte desta etapa da minha vida.

Primeiramente a Deus que me permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de minha vida, e não somente nestes anos como universitária, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode ter me dando sempre forças para não desistir diante das barreiras impostas em meu caminho durante o curso e por estar hoje aqui realizando meu grande sonho de se tornar uma universitária com formação de nível superior, na área de Licenciatura em Geografia.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro.

Agradeço a todos os professores por me proporcionar o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de formação profissional, por tanto que se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender.

Em especial ao meu orientador Luiz Arthur Pereira Saraiva pelo empenho dedicado á elaboração deste trabalho, pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação.

A meus tios Lucicleide Bandeira de Lima e José Leonardo Bandeira por sempre me incentivarem a nunca desistir de meus sonhos e objetivos e a nunca fraquejar perante os obstáculos encontrados no caminho.

A meus avós Maria José de Lima Bandeira e Arnaldo José Bandeira por sempre me incentivarem e me apoiarem nas minhas escolhas.

As minhas amigas Ana Maria Ferreira de Andrade, Dayane Fidelis Bezerra e Erica Cabral da Silva que sempre me apoiaram e me ajudaram nos momentos que eu mais precisei, não me esquecendo do meu amigo Antônio Guedes por me ajudar contribuindo com a doação de livros para o desenvolvimento deste trabalho e por me ajudar emocionalmente.

043. CURSO LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

NOME: Andreza Bandeira da Silva

TÍTULO: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA: um estudo de caso na Escola Luiz Maria de França - Mari /PB

LINHA DE PESQUISA: Metodologia do Ensino em Geografia (fundamental e médio).

ORIENTADOR: Prof. Dr. Luiz Arthur Pereira Saraiva.

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr. Regina Celly Nogueira da Silva

Prof^a. Ms^a. Michele Kelly Moraes Santos

RESUMO

Este referido trabalho tem por objetivo analisar a importância e contribuição do lúdico no processo de ensino-aprendizagem intelectual dos alunos de Geografia nas turmas de 6º e 7º anos do ensino fundamental da escola em questão. Desta forma, buscamos fazer um relato da experiência vivenciada durante o Estágio Supervisionado em Geografia na Escola Luiz Maria de França no município de Mari/PB. Onde tivemos a oportunidade de verificar que, para o processo de ensino-aprendizagem, é preciso que o professor busque inovações para que suas aulas, especificamente as de Geografia, sejam prazerosas, que visem realizar melhorias e incentivar os alunos durante a aprendizagem. Sendo assim, foi proposto ao professor da referida escola inserir o lúdico dentro da sala de aula na intenção de que o mesmo trouxesse contribuições para o ambiente escolar e para nossa prática. Optou-se por trabalhar com o lúdico na sala de aula para que fosse possível promover uma interação entre os alunos, além de buscar estimulá-los a serem mais participativos. A implantação desse procedimento nos proporcionou intervir no processo de ensino-aprendizagem e, através do mesmo, vimos que é possível inovar tornando o ambiente escolar mais dinâmico, apesar de que nem sempre isso irá funcionar. Porém, os professores precisam dominar a arte de ensinar e reconhecer quando os seus procedimentos não funcionam, sendo preciso buscar alternativas. Este trabalho está pautado em uma pesquisa bibliográfica, além de entrevista com o professor regente da escola, buscando destacar a importância que os jogos geográficos exercem no ensino-aprendizagem de Geografia.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Geografia, Estágio Supervisionado.

ABSTRACT

This work aims to analyze the importance and contribution of the ludic in the process of teaching-intellectual learning of the students of geography in the classes of 6th and 7th years of elementary school in question. Thus, we seek to make an account of the experience experienced during the supervised internship in geography at the Luiz Maria de França School in the municipality of Mari/PB. Where we had the opportunity to verify that, for the teaching-learning process, it is necessary that the teacher seeks innovations so that his lessons, specifically those of geography, are pleased, that aim to make improvements and encourage students during the Learning. Thus, it was proposed to the teacher of the aforementioned school to insert the ludic into the classroom in the intention that it would bring contributions to the school environment and to our practice. It was decided to work with the ludic in the classroom so that it was possible to promote an interaction among the students, besides seeking to stimulate them to be more participative. The implementation of this procedure provided us to intervene in the teaching-learning process and, through it, we saw that it is possible to innovate making the school environment more dynamic, although this will not always work. However, teachers need to dominate the art of teaching and recognizing when their procedures do not work, and need to seek alternatives. This work is based on a bibliographic research, in addition to an interview with the school's regent teacher, seeking to highlight the importance that geographic games play in the teaching-learning of geography.

KEYWORDS: Ludic; Geography; Supervised Internship.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Livro didático 6° ano	23
Figura 2 – Livro didático 7° ano	23
Figura 3 – Entrada da escola EEEF Luiz Maria de França	24
Figura 4 – Pátio da Escola	25
Figura 5 – Turma 6° ano	28
Figura 6 – Atividade do Bingo geográfico na turma do 6° ano	31
Figura 7 – Cartela do Bingo	32
Figura 8 – Tabuleiro do jogo da velha	33
Figura 9 – Atividade com mapas na turma de 6° ano	34
Figura 10 – Caça palavras na turma do 7° ano	35
Figura 11 – Atividade jogo da velha na turma do 7° ano	36

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 O LÚDICO	13
1.1 A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem	14
1.2 As práticas lúdicas no ensino de Geografia	15
1.3 Brincadeiras e jogos	17
2 A IMPORTÂNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES	18
2.1 A realidade do estágio supervisionado (UEPB- Campus III).....	20
2.2 O uso do livro didático e a ação do planejamento	22
3 DESENVOLVIMENTO DO ESTÁGIO	24
3.1 Atividades lúdicas desenvolvidas durante o estágio	27
3.2 Atividades realizadas nas turmas do 6º ano	29
3.2.1 Bingo geográfico	30
3.2.2 Jogo da velha	32
3.2.3 Jogo de mapas	34
3.3 Atividades desenvolvidas nas turmas de 7º ano	34
3.3.1 Caça palavras geográficas	35
3.3.2 Jogo da velha sobre ciclos econômicos do Brasil e Regionalização	36
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS	41
APÊNDICES	43

INTRODUÇÃO

A humanidade nunca lidou com tantas informações e transformações em sua trajetória: os alunos do século XXI olham o mundo de outra maneira e agem de acordo com esse olhar rápido, colorido, mutável e inconstante, em que o ensino tradicional, chamado por Paulo Freire de educação bancária, não condiz com a sociedade da informação globalizada e multimidiática. O mundo vive uma crise na educação onde a maior parte das crianças está na escola, porém não estão aprendendo. Sendo assim, como garantir que as mesmas aprendam de acordo com seu potencial ilimitado? É preciso que o processo de ensino se adapte para garantir a aprendizagem.

Toda criança precisa aprender: precisamos sair de um processo em massa onde ensinamos a todas as crianças de maneira igual para um processo mais pessoal e subjetivo, onde precisamos somar o que eles aprenderam com o processo de individualização do ensino em um processo de personalização com colaboração, onde o professor precisa estar preparado para atuar mais como facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

Cada estudante é único, merece a chance de traçar seu próprio caminho e o professor é um mediador diante das fontes de conhecimento e os alunos. O seu papel deve ser repensado no modelo tradicional, onde as cadeiras ainda são todas enfileiradas e não respondem às novas metodologias de educação, e a sala de aula precisa ser repensada de forma a facilitar o processo de aprendizagem e, para isso, precisamos de metodologias inovadoras.

O desafio é o desenvolvimento do intelecto habituável ao pensamento crítico e à aprendizagem autônoma, ao processamento, elaboração e estruturação da informação para uma construção do conhecimento. Para isso, os professores e, principalmente, os futuros professores precisam enfatizar a curiosidade, criatividade, inovação, a pesquisa e a imaginação, incentivando a autonomia individual e adentrando novos horizontes.

Precisamos mudar a realidade escolar e, pensando nisso, o presente trabalho traz aqui uma abordagem da importância da ludicidade no ensino-aprendizagem da Geografia. Este trabalho compreende, portanto, o uso de alternativas pedagógicas com a inserção do lúdico em sala de aula. Diante de uma humanidade tecnológica, enxergamos na ludicidade uma ferramenta de desenvolvimento que facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social e cultural, tornando-se importante contemplar a realidade vivenciada por nós, estagiários e estagiárias, como momentos nos quais passamos a desenvolver nossa prática.

O presente tema foi escolhido com o objetivo de analisar a importância que as atividades lúdicas exercem no processo de desenvolvimento intelectual dos alunos como

também apresentar aos leitores uma perspectiva sobre a importância de se trabalhar com a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Torna-se importante ressaltar questões referentes às experiências proporcionadas durante o momento do estágio supervisionado e a contribuição das mesmas para a formação acadêmica, bem como também a contribuição das atividades lúdicas no desenvolvimento do mesmo.

O interesse por essa pesquisa surgiu através do momento em que iniciamos o Estágio Supervisionado II em Geografia no primeiro semestre de 2018, na escola Luiz Maria de França onde, em contato com as referidas turmas, sentiu-se a necessidade da utilização de um recurso didático que pudesse ser utilizado em parceria com o uso do livro didático, o que tornou possível promover a interação e desenvolvimento dos conteúdos apresentados.

Ao observar o desenvolvimento das atividades nas turmas, notou-se que os indivíduos envolvidos passaram a compreender melhor os assuntos abordados, deixando de lado a tradicional decoreba. A ludicidade tem sido um tema abrangente, entretanto é preciso esclarecer que cada um abordar uma questão diferente, sabemos que os jogos lúdicos proporcionam um aprendizado agradável, além de interferir de forma positiva no processo de formação do ser proporcionando o desenvolvimento do intelecto e melhorando o comportamento dos indivíduos envolvidos.

A elaboração dessa pesquisa busca contribuir e ajudar a outros futuros estagiários, mas especificamente os licenciados em Geografia na elaboração e desenvolvimento de atividades que venham facilitar suas pesquisas ou até mesmo seus estágios. Para o desenvolvimento desse trabalho buscou-se identificar através de jogos, os efeitos que as atividades lúdicas proporcionam no ensino de Geografia e no desenvolvimento intelectual dos alunos, como também apresentar algumas atividades lúdicas que podem ser utilizadas para a aplicação dos conceitos geográficos e, por fim, analisar a importância que o professor das referidas turmas atribui para a ludicidade no aprendizado de seu alunado.

O trabalho encontra-se estruturado em três seções na qual a primeira consiste em um breve resumo sobre a história do lúdico e a importância da ludicidade para a educação infantil, enquanto que a segunda seção aborda a formação profissional do professor de Geografia e a importância que o estágio supervisionado exerce sobre a formação do mesmo como também a realidade vivenciada pelos estagiários dentro do ambiente escolar, realizando assim uma explanação a respeito do desenvolvimento do estágio e das atividades realizadas durante o estágio na escola Luiz Maria de França - Mari/PB. Na terceira seção, encontra-se o desenvolvimento do estágio e as atividades lúdicas desenvolvidas durante o mesmo, como também as discussões quanto aos questionários das atividades desenvolvidas nas referidas

turmas, a entrevista realizada com o professor supervisor e por fim as metodologias utilizadas para elaboração dessa pesquisa e as considerações finais.

Metodologicamente este trabalho está pautado em uma pesquisa bibliográfica e de campo qualitativa, que busca destacar a importância que os jogos geográficos exercem no ensino-aprendizagem de Geografia. O uso da pesquisa qualitativa teve como objetivo aqui expressar o pensamento daqueles envolvidos nesse estudo de caso, pois Segundo Minayo (1994, p. 21-22) “a pesquisa qualitativa tem por finalidade responder a questões de caráter particulares, ou seja, é uma representação das crenças, das relações das pessoas e suas opiniões em relação a determinado assunto, é o modo como elas interpretam as coisas.”

As referências bibliográficas foram utilizadas para auxiliar na interpretação dos dados obtidos através da pesquisa de campo, enquanto que nesta foi elaborado um questionário e aplicado ao professor de Geografia da escola referente ao Lúdico, o qual foi destinado ao professor da disciplina de Geografia com o objetivo de identificar o que o sujeito pesquisado pensa a respeito do tema abordado. Por meio desse procedimento, buscou-se o envolvimento e participação dos alunos, tornando as atividades mais dinâmicas de forma a envolver os conceitos geográficos, mediando, assim, a relação entre os saberes e os educandos proporcionando para os mesmos uma aprendizagem mais prazerosa.

Ao averiguarmos a ciência, passamos a compreender melhor o ambiente escolar, passamos então a pensar e interpretar melhor os aspectos socioculturais, dessa forma o trabalho aqui apresentado caracteriza-se como um relato das experiências que foram vivenciadas e adquiridas durante o estágio na Escola Luiz Maria de França durante o primeiro semestre de 2018.

1 O LÚDICO

Será abordada a importância do lúdico no ambiente escolar, levando o brincar para a sala de aula não como o único meio de aprendizagem, mas sim trabalhando em parceria com o uso do livro didático, ou seja, como uma proposta de melhoria para o processo ensino-aprendizagem, de forma que venha a garantir o aprendizado do conteúdo abordado de uma forma mais satisfatória: dando continuidade ao desenvolvimento do trabalho, partiremos para a realização de um breve histórico sobre conceitos e princípios a respeito da realidade vivenciada pelos discentes durante o estágio supervisionado como também a respeito da formação profissional do professor de Geografia.

A educação e a ludicidade estão ligados desde a Antiguidade e segundo Platão apud Silveira (1998, p. 41), “brincando, aprenderá o futuro construtor, a medir e a usar uma trena; guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício.” assim o futuro guerreiro aprenderá a cavalgar ou realizar qualquer outra atividade. Dessa forma, devemos ressaltar que o lúdico é um material importante e que faz parte da nossa herança deixada por nossos antepassados, devendo, portanto, manter preservado valorizando e utilizando para o ensinamento de nosso alunado.

Vimos que, desde a Antiguidade, o lúdico se faz presente; não sabemos, porém, a sua verdadeira origem. No entanto, sabemos que o lúdico era utilizado no ensino-aprendizagem em todas as épocas, passando por diversos sistemas sendo valorizados pelas pesquisas das áreas das ciências humanas a qual trata do desenvolvimento cognitivo da criança. Portanto o lúdico deve ser explorado para que possa trazer prazer, de modo que os alunos passem a questionar e a pensar. Para que isso seja possível, é preciso que o professor conheça a atividade lúdica de forma a fazer com que seus alunos percam o medo de errar e aprendam brincando.

1.1 A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem

Dentro do contexto educacional, a ludicidade nos possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento da criança. Porém, a mesma deve ter uma finalidade, ou seja, atingir objetivos escolares, sendo utilizada para o desenvolvimento de atividades escolares. Trabalhar com o lúdico na educação é de extrema importância, pois ao trabalhar com o mesmo, passamos a desenvolver na criança diversos aspectos. Nesse sentido, Vygotsky (1988, p. 35) afirma que

a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Na atualidade, encontramos muitas escolas as quais enxergam as crianças como uma miniatura de um adulto, deixando de valorizar, assim, a fantasia e atividades motoras das mesmas, a ludicidade é uma necessidade de qualquer idade a qual não pode ser enxergada como “apenas” diversão. Segundo Negrine,

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p. 19).

Estamos acostumados com um padrão de aprendizagem muito tradicionalista, onde os alunos devem permanecer durante horas em fileiras de cadeiras, o que, muitas vezes provoca para os mesmos certos desconfortos. Ensinar não se refere apenas à transmissão de conhecimento e, através da ludicidade, encontramos um equilíbrio entre os dois. Trabalhar com o lúdico no processo de ensino-aprendizagem significa desenvolver um aprendizado atrativo e satisfatório, porém, deve contribuir, acima de tudo, para despertar o lado crítico do aluno, pois tais atividades despertam e estimulam os sentidos operatórios, vitais e psicomotores.

Portanto, a criança acaba por expressar-se, assimilando assim os conhecimentos e, por sua vez, construindo a sua realidade, pois ao resgatar a ludicidade no ambiente escolar buscamos construções através da prática da vivência, possibilitando que o indivíduo consiga enxergar a realidade.

O lúdico é o modo de ser do homem no transcurso da vida, o mágico, o sagrado, o artístico, o científico, o filosófico, o jurídico são expressões da experiência de 'ir e voltar', 'entrar e sair', 'expandir e contrair', 'contratar e romper contratos', o lúdico significa a construção criativa da vida enquanto ela é vivida. O lúdico é um fazer o caminho enquanto se caminha, nem se espera que ele esteja pronto, nem se considera que ele ficou pronto, este caminho criativo foi feito e está sendo feito com a vida no seu 'ir e vim', no seu avançar e recuar. Mas: não há como pisar as pegadas feitas, pois que cada caminhante faz e fará novas pegadas. O lúdico é a vida se construindo no seu movimento (LUCKESI apud CORTEZ, 2005, p. 66).

Dentro do processo educativo, é essencial o desenvolvimento das atividades lúdicas, as quais devem ser utilizadas para delinear as atividades pedagógicas, de forma a incluir a flexibilização e dinamização das atividades realizadas durante a docência.

1.2 As práticas lúdicas no ensino de Geografia

É necessário a utilização de outros recursos didáticos, para que assim seja possível a formação de um alunado que possua uma visão crítica e uma autonomia de pensamento. Desta forma, este trabalho aborda perspectivas novas através do estágio supervisionado em geografia por meio da introdução do lúdico no ambiente escolar. A disciplina de estágio visa,

assim, realizar um implementação do desempenho profissional do aluno-docente de forma que o mesmo adquira experiência e viva as práticas educativas em campo, realizando assim uma aproximação do aluno com a realidade na qual o mesmo irá atuar.

Portanto, optou-se pela utilização da ludicidade que é um assunto que veem conquistando seu espaço em diversos setores da sociedade, a utilização de jogos dentro do ambiente escolar sempre foi motivo de discussão, alguns educadores defendem que o desenvolvimento das atividades lúdicas são facilitadoras do acesso ao conhecimento e que através das mesmas os alunos passam a compreender melhor o conteúdo abordado.

É através da realização de atividades lúdicas que o aluno poderá passar a participar de um ambiente que promove um aprendizado ativo. Através dessa atividade promove-se tanto a aprendizagem formal como também a informal ao utilizarmos dessa atividade de forma formal dentro da sala de aula proporcionamos aos alunos a respeitar os limites, ou seja, o educando aprende a respeitar os colegas, a socializar-se e interagir. Diante disso, procuramos aqui destacar algumas discussões e experiências as quais foram adquiridas durante o estágio supervisionado, realizado no sétimo período do curso de Licenciatura Plena em Geografia.

Durante o estágio, observamos a necessidade do uso de novas práticas de ensino, pois à medida que o aluno passa a ter mais acesso às informações através dos meios tecnológicos, os mesmos passam a demonstrar menos interesse pelas atividades em sala de aula. Sendo assim, os professores acabam recorrendo às novas técnicas e é possível transformar a sala de aula em um ambiente onde o brincar não seja entendido pelo educando como sinônimo de bagunça é preciso reconhecer a importância que o lúdico tem enquanto fator de desenvolvimento.

Dessa forma, de acordo com Piaget (1975), todas as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que promovem o desenvolvimento da criança, ou seja, quando a mesma passa a reconstruir e reinventar as coisas, exigindo uma adaptação mais completa, sendo que essa adaptação só torna-se possível a partir do momento em que ela evolui internamente, passando a transformar a atividade lúdica em uma linguagem escrita que é o abstrato.

A ludicidade se torna importante para o desenvolvimento intelectual dos alunos quando a mesma passa a estimular a reflexão e a promover suas expressões de ideias gerando nos indivíduos o conhecimento geográfico. O lúdico não é importante apenas para a educação como também para o ser em desenvolvimento, ou seja, o brincar precisa ser resgatado não apenas na família como também na sala de aula. Precisamos utilizar o brincar como

instrumento do qual nos possibilite transmitir aos educandos o conteúdo necessário para seu desenvolvimento intelectual.

Para Vygotsky, a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, ou seja, a criança aprende brincando, reconstruindo o mundo, ampliando e transformando-o a partir de suas experiências. Sendo assim, o brincar torna-se muito importante no processo de desenvolvimento do ser, é preciso construir teorias novas em cima do brincar. Para conceituar a atividade lúdica no ambiente escolar, é preciso reflexionar as ideias desenvolvidas sobre aportes realizados em sala de aula. Com finalidades didáticas, em uma perspectiva que tome o lúdico como um instrumento de reinserção do gozo e prazer nas aulas de Geografia, onde estejam relacionadas com elementos originados em jogos. Pois, como aponta Friedman,

Pensar em utilizar o lúdico como o meio educacional é um avanço para a educação, porque tomamos consciência da importância de trazê-lo de volta para dentro da escola e de utilizá-lo como instrumento curricular, descobrindo nele uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem (FRIEDMAN, 2006, p. 126).

Trabalhar com o lúdico no espaço escolar como proposta interdisciplinar exige que o educador estabeleça objetivos fazendo com que a brincadeira tenha caráter pedagógico, para que assim seja possível uma interação e desenvolvimento intelectual. Desta forma, é essencial a implementação desses jogos em sala de aula, pois o uso dessas atividades faz com que os indivíduos tornem-se participativos promovendo, assim, o envolvimento e a interação em grupo. O uso da ludicidade no ensino de Geografia deve ter por objetivo mostrar ao alunado que aprender não é decorar conceitos e depois descrevê-los: é trazer uma nova visão de ensino, é mostrar que o aprender se faz brincando, construindo um conhecimento que seja prazeroso.

1.3 Brincadeiras e jogos

Através dos jogos e brincadeiras, agregamos valores e virtudes à nossa vida, as mesmas são atividades lúdicas válidas para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, pois promovem e oferecem um contato com a realidade e, ao utilizarmos destes instrumentos dentro do contexto escolar, possibilitamos um ambiente descontraído e vivo, porque estas atividades motivam os participantes a se concentrarem e se esforçarem-se para atingir as metas.

A imaginação permite que as mesmas passem a relacionar as necessidades com os interesses, para se trabalhar com esses recursos didáticos é necessário todo um planejamento e elaboração, pois os mesmos devem ter relação com os assuntos abordados dentro da sala de aula, precisa se pensar no material, conteúdo, ambiente, divisão da quantidade de pessoas por jogo ou por partida. Antunes afirma que

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 1998, p. 37).

Quando passamos a trabalhar com estas atividades, proporcionamos aos alunos um aprendizado lúdico e motivador, desenvolvendo habilidades cognitivas como (atenção, observação, interação e participação), os mesmos passam a revisar, fixar, avaliar conteúdos, além de promover a integração dos alunos, passamos a despertar nos indivíduos o espírito de trabalho em grupo. Diante desse contexto, viu-se a necessidade de se refazer um resgate das brincadeiras que fizeram parte das gerações passadas, como estímulo ao desenvolvimento cognitivo da criança.

2 A IMPORTÂNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

O estágio é um dos momentos mais importantes para formação docente: é nesse momento que o futuro profissional tem oportunidade de entrar em contato direto com a realidade profissional no qual será inserido, além de concretizar pressupostos teóricos adquiridos pela observação de determinadas práticas específicas e do diálogo com profissionais mais experientes, colocando assim em prática o que lhe foi apresentado na sala de aula e adquirindo novas experiências durante o trajeto acadêmico.

Neste contexto, Carvalho afirma que

Os estágios de regência devem servir de experimentação didática para o aluno-estagiário, sendo então concebidos como um objeto de investigação, criando condições para que o aluno seja o pesquisador de sua própria prática pedagógica, testando as inovações e sendo um agente de mudança em potencial (CARVALHO, 2012, p. 65).

Portanto, torna-se de fundamental importância o estágio na formação do professor de Geografia, pois é a partir dessa experiência prática que o aluno-estagiário passa a conhecer os

aspectos que são fundamentais para a construção da sua identidade profissional durante a sua formação. Dessa forma, as licenciaturas, principalmente nas disciplinas de estágio supervisionado, devem desenvolver atividades que permitam a análise, o conhecimento e a reflexão do trabalho docente, de suas ações, de suas dificuldades e seus impasses, garantindo uma visão mais geral do contexto escolar para que nós, enquanto estagiários, possamos estar preparados para tomar decisões diante das situações que venham surgir durante o período na escola. Para Pimenta e Lima

Este conhecimento envolve o estudo, análise, a problematização, a reflexão e a proposição de soluções às situações de ensinar e aprender. Envolve experimentar situações de ensinar, aprender a elaborar, executar e avaliar projetos de ensino não apenas nas salas de aula, mas também nos diferentes espaços da escola (PIMENTA; LIMA, 2012, p.55).

O estágio supervisionado visa proporcionar ao aluno a oportunidade de aplicar seus conhecimentos acadêmicos dentro da prática profissional, criando a possibilidade do exercício de suas habilidades. Espera-se que, com isso, o aluno passe a incorporar atitudes práticas e adquirir uma visão crítica de sua área de atuação profissional (OLIVEIRA; CUNHA, 2006). O estágio vai muito além de um simples cumprimento de exigências acadêmicas: ele é uma oportunidade de crescimento pessoal e profissional, além de ser um importante instrumento de integração entre universidade, escola e comunidade (SANTOS FILHO, 2010).

Segundo Bianchi (2005), o estágio supervisionado é uma experiência em que o aluno mostra sua criatividade. Essa etapa lhe proporciona uma oportunidade para perceber se sua aptidão profissional corresponde com sua aptidão técnica. Esta atividade oferecida nos cursos de licenciatura a partir da segunda metade dos mesmos, quando o graduado já se encontra inserido nas discussões acadêmicas para a formação docente ela é apenas temporária.

O estágio é o momento mais importante para a formação acadêmica, pois é através do mesmo que temos o nosso primeiro contato com a sala de aula. E passamos a desenvolver o nosso processo de formação profissional neste período, em que iremos saber qual tipo de profissional seremos.

Através do estágio, temos a oportunidade de nos colocarmos no lugar dos professores, de observar as divergências, bem como passamos a ver a relação aluno – professor, notamos que uma turma é diferente da outra e que um aluno tem uma vivência diferente do outro. Então é aí que começamos a perceber que a bagagem que trazemos pode sim contribuir para um desempenho docente necessário e satisfatório.

2.1 A realidade do estágio supervisionado (UEPB Campus III).

O estágio supervisionado é o primeiro momento da vivência do graduando na sala de aula e tem papel fundamental na formação do futuro professor. Segundo Carvalho (2012, p. 75), “o estagiário é, antes de tudo, um professor em processo de formação e, portanto, não podemos partir do princípio de que ele irá sempre acertar em suas aulas”. Desta forma, o estágio tem como uma das funções fornecer melhor contato entre o docente e o ambiente escolar, lhe dando a possibilidade de usar de diferentes práticas didáticas, onde lhe será possibilitado ter uma visão do que realmente se efetive para a determinada turma. De acordo com o Art. 1º da Lei Nº 11.788, de 25 de Setembro de 2008

O Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam freqüentando o ensino regular em instituições de educação superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, na modalidade profissional da educação de jovens e adultos. (BRASIL, 2008, p. 1)

Dessa forma, o estágio supervisionado possibilita o aperfeiçoamento das práticas educativas, pensando em alternativas que conceda aos alunos um aprendizado significativo, pois é fundamental para o educador. O professor, então, deve se apropriar dessa experiência testando novos recursos, na tentativa de proceder à leitura articulada e problematizada com a realidade de seus alunos. De acordo com Souza,

O estágio é atividade importante para a formação do professor de Geografia e considera-se que ele é o momento em que são criadas as condições que possibilitam ao estagiário o contato com as práticas profissionais docentes para o exercício da profissão. A escola é essencialmente um desses locais. As práticas profissionais do professor de Geografia são aquelas que promovem nos alunos da Educação básica construção de um pensamento espacial capaz de compreender as diversas espacialidades do seu cotidiano e estabelecer relações espaciais em diversas escalas (SOUZA, 2013, p. 108).

O estágio supervisionado se constitui como uma forma de aproximação entre a teoria, ensinada na academia, e os conhecimentos originários da prática docente. Desta forma, o estágio para a formação docente permite a aproximação entre teoria e prática. Sendo assim, o conteúdo e conhecimento científico, que são aprendidos desde a escola básica até a universidade, possibilitam o conhecimento sobre uma base teórica, contribuindo para as práticas pedagógicas, onde todo o saber acumulado precisará se adequar a essas práticas.

Nossa pesquisa traz uma análise crítica em relação aos estudos, conhecimentos e práticas no ambiente escolar.

Ao entrar na universidade, nos deparamos com um conhecimento teórico que busca nos preparar, porém, muitas vezes nem sempre o que vemos na sala de aula coincide com a realidade que passamos a ver quando estamos na prática. O estágio supervisionado proporciona uma experiência essencial para a formação do futuro profissional, considerando a dinâmica de um mercado de trabalho cada vez mais exigente, que busca selecionar os profissionais mais habilitados. Diante da experiência a qual vivenciamos, compreendemos melhor o cotidiano e os desafios impostos, como também compreendemos que ensinar é uma atividade que tem por finalidade que o outro obtenha o conhecimento e é preciso que o professor seja transmissor de conhecimentos e que utilize métodos e técnicas adequadas, que tenham base nos múltiplos contextos. Mediante o exposto, a necessidade básica do aluno será encarada como uma ponte para o ensino e não como um obstáculo.

Segundo Libâneo (1994, p. 90), “a relação entre ensino e aprendizagem não é mecânica, não é simples transmissão do professor que ensina para o aluno que aprende”. O autor conclui que algo bem diferente disso “é uma relação recíproca na qual se destacam o papel dirigente do professor e a atividade dos alunos”. Dessa forma, podemos perceber que “o ensino visa estimular, dirigir, incentivar, impulsionar, o processo de aprendizagem dos alunos”. As atividades que observamos durante todo o estágio foram de suma importância, pois contribuíram não apenas para nossa formação profissional como também pessoal, pois as experiências ali vivenciadas nos proporcionaram realizar uma análise a respeito das práticas docentes, onde pudemos ver que nossas expectativas não condiziam com a verdadeira realidade vivenciada em sala de aula.

Ensinar não é apenas jogar uma série de conteúdos e esperar que os alunos decorem ou compreendam da forma que o professor quer. Não se pode oferecer ao aluno um conhecimento já pronto, mas sim auxiliá-lo à encontrar a melhor forma de chegar a esses conhecimentos, porém, para que isso seja possível o professor precisa renovar seu olhar e desprender-se de suas antigas ideias. O professor da atualidade precisa assumir um processo de constante aprendizado, pois apenas a experiência profissional não é o bastante: é preciso estar aprendendo sobre seus alunos, sobre novas técnicas, didáticas e melhorando sua postura profissional, além de adquirir novos conhecimentos. Precisa se ter um conjunto no qual se encaixam as responsabilidades, práticas e teorias, na qual o professor deve buscar sempre a melhoria. Dessa forma, o estágio é a melhor forma para observar esses fatores, os quais influenciam negativamente e positivamente e que fazem parte da dinâmica de ser professor.

2.2 O uso do livro didático e a ação do planejamento

Com o passar dos anos, o conhecimento geográfico foi sendo cada vez mais esculpido e moldado de acordo com as transformações ocorridas no mundo. E, dentro de sala de aula, a relação professor-aluno foi aproximada através de debates, aulas de campo, seminários, bem como o uso de novas tecnologias que foram sendo inseridas nas escolas do século XXI, tais como datashow, salas de vídeos, técnicas essas que facilitaram tanto o aprendizado do aluno quanto a prática do professor.

O livro didático age como auxiliador e recurso didático primário para a metodologia aplicada pelo educador, desse modo, afirma Pontuschka (2007, p. 343) que “o livro didático deveria configurar-se de modo que o professor pudesse ter como instrumento auxiliar de sua reflexão geográfica com seus alunos, mas existem fatores limitantes para tal”. Porém, quando se vai à prática da exposição de conceitos e temas, essa finalidade do livro não é totalmente concretizada.

Desta forma, em todos os sentidos, o livro didático é um material que traz grande contribuição para o dia a dia, ou seja, o fazer dentro da sala de aula, uma ponte para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, que funciona como facilitador do trabalho do professor, proporcionando a aprendizagem para o aluno, torna-se importante a ação da pesquisa, existem casos onde o ensino baseia-se apenas na leitura desse material, trazendo uma ideia de falso ensino-aprendizado. Partindo desse ponto, Pina afirma que

Geralmente o livro didático é utilizado pelos professores numa interação de leitura e interpretação do texto e é nessa relação que para alguns docentes o conhecimento é construído. No entanto, o que acontece, em muitas práticas escolares, é uma leitura superficial sem muito interesse por parte dos alunos e dos professores, que não se sentem estimulados pelo conteúdo e ficam num círculo vicioso de fingimento que estão aprendendo e ensinando algo (PINA, 2009, p. 51).

O livro didático é um instrumento de incentivo para o professor, faz-se necessário que o professor utilize outros recursos pedagógicos para tornar suas aulas mais atrativas. Dessa forma, em relação ao uso do livro didático, o enfoque se dá na sua má utilização, sobre o modo de como esse recurso é inserido no dia-a-dia escolar, sendo usado como produto de ensino e não como auxílio para o aprendizado, sem que haja uma mediação adequada. Isso acarretará um retrocesso na formação do pensar do aluno, tornando a aula enfadonha e rotineira, onde vai ocorrer a leitura do conteúdo no livro e, posteriormente, ser retido de forma que não será aproveitada e finalizada com exercícios propostos nos livros.

Neste momento, o conhecimento é estagnado e o professor se mantém no comodismo, não buscando novos materiais para facilitar a construção do conhecimento e nem há o interesse do receptor do conteúdo em sair da escrita e da leitura, eliminando a procura por recentes formas de aprendizagem, tais como a observação e análise.

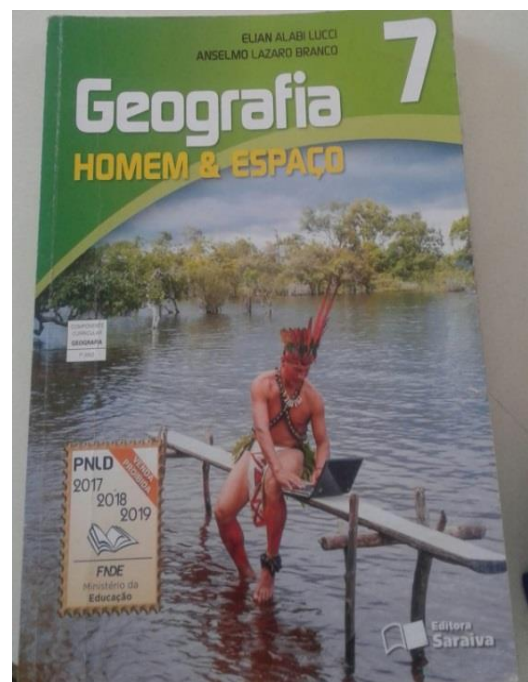
Sendo assim, durante o período de estágio o uso do livro didático fez-se presente em praticamente todas as aulas, juntamente com outras metodologias, mais especificamente com o uso da ludicidade, buscando sempre realizar atividades que ressaltassem os conteúdos apresentados e abordados dentro da sala de aula. Dessa forma, tornou-se notório que o livro didático é uma ferramenta indispensável, não significa que seja a única ferramenta metodológica da qual devemos utilizar para o desenvolvimento das práticas pedagógicas. A seguir podemos observar o registro fotográfico dos livros por nós utilizados durante o estágio supervisionado na escola Luiz Maria de França. (Figuras 1 e 2):

Figura 1 – Livro didático 6º ano



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

Figura 2 – Livro didático 7º ano



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

Dentre os profissionais da área de educação em disciplinas teóricas como Geografia, percebe-se que o ato de ensinar se mantém no ato de decorar e não de aprender, e isso, infelizmente, é uma das causas do uso exagerado e único do livro didático, como meio de aquisição de conhecimento.

O presente trabalho não busca aqui fazer uma desvalorização do uso do mesmo como forma de metodologia mais salientar a importância de associar o seu uso juntamente com outros tipos de recursos didáticos, para que assim possamos trabalhar em conjunto metodologias tradicionalistas sem deixar de nos reinventarmos, pois ao utilizar a sua aplicação de forma correta, existirá uma forte relação entre o ensino de Geografia e o livro didático, que fará com que o aluno queira se utilizar dessa fonte de saber antes, durante e após a aula.

3 DESENVOLVIMENTO DO ESTÁGIO

O estágio foi desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental Luiz Maria de França, S/N. – Silvino Costa, Marí/PB, onde a mesma conta com o total de 982 alunos, distribuídos nos turnos manhã e tarde e noite. Desenvolve projetos ambientais sobre a importância da água, reciclagem, entre outros, além de feira de ciências. A referida escola conta com um quadro de 26 professores sendo apenas dois deles docentes de Geografia. A instituição contém 8 salas de aula e o estágio ocorreu no período de 12 de março a 12 de junho de 2018, cujas turmas escolhidas foram o 6ºA e 7ºA e B no turno da tarde, sob orientação do professor Roberto da Silva Araújo.

Figura 3 – Entrada da escola EEEF Luiz Maria de França



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

Tem-se como diretora atual Maria de Fatima do Nascimento, que se encontra direcionando a escola citada em todos os turnos de funcionamento contando com a participação dos adjuntos. Dessa forma, na figura 3, podemos visualizar a área externa da escola e, na figura 4, posteriormente veremos o pátio da escola, que possui um amplo e colorido espaço, além das pequenas mudas plantadas no local.

Figura 4 – Pátio da Escola



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

As aulas de Geografia, ministradas pelo professor inicialmente durante os dias de observação, foram elaboradas e desenvolvidas com o suporte da leitura do livro didático. Porém, outros tipos de metodologias foram utilizadas no decorrer do estágio supervisionado. O professor Roberto considera o livro como uma importante ferramenta didática, desde que não seja a única metodologia utilizada em sala de aula. Segundo Richter (2013, p 120), o fato de haver uma valorização do livro didático, e de certa maneira da “praticidade” que este material possui, não significa que o livro precisa ser utilizado em todas as aulas. Neste sentido torna-se necessário reconhecer a importância deste material, porém a forma de como este é utilizado em sala de aula muitas vezes é desconsiderado e a aula ocorre sem relação ou referência a este recurso.

Durante o estágio, foram utilizadas algumas práticas diferentes, de acordo com as possibilidades da escola, desde o livro didático até jogos, como forma de buscar o interesse

dos alunos. A necessidade inicial enquanto estagiária, era desenvolver atividades, de forma que tornasse possível a aprendizagem dos alunos e despertasse o interesse dos mesmos. Inicialmente, a dificuldade maior era conhecer a turma, e saber o que funcionaria como forma de metodologia. Sabemos que o planejamento de uma aula é de fundamental importância para que o professor atinja o êxito durante o desenvolvimento das atividades, pois, ao adentrarmos o ambiente escolar, precisamos ter em mente o que pretendemos lecionar para a referida turma, estar ciente dos conteúdos, dos materiais e de como pretendemos abordar o mesmo.

Desta forma, para o início das atividades do estágio fez-se necessário à elaboração de um plano de trabalho (ver apêndice A), que teve como objetivo realizar a distribuição dos conteúdos que estavam programados para se trabalhar durante o período de estágio. Para a elaboração desse plano de trabalho levou-se em conta a quantidade de alunos das turmas e o espaço disponibilizado para realização das atividades, foram elaborados dois planos um para cada turma onde lecionamos durante o estágio. Nos referidos planos de trabalho, constam as datas e os conteúdos programados para cada aula, como também as metodologias e os recursos dos quais foram utilizados para que assim fosse possível desenvolvimento das atividades, desta forma procurei desenvolver o estágio com base nas datas programadas e conteúdos do plano de trabalho, com alguns imprevistos durante o percurso mais nada que não pudesse lhe dar, após conhecer as turmas e elaborar um plano de aula específico para cada uma deu-se início então ao estágio regência.

Por serem turmas com grande quantidade de alunos, com uma média de 40 alunos por turma, tomou-se um cuidado maior na elaboração das aulas. Por se ter uma maior chance de distrações, barulho e do pouco espaço na sala de aula decorrente da quantidade de alunos, foram feitas adaptações em algumas das atividades desenvolvidas, para que todos participassem, sem que houvesse tumultos. De início, as aulas foram elaboradas de acordo com auxílio do livro didático, buscando-se sempre a participação dos alunos. Apesar de a escola ter poucas opções em materiais para o ensino, contendo uma infraestrutura baixa, os alunos se mostraram participativos nas aulas, além de apresentarem interesse e respeito em relação ao professor e conteúdo exposto em sala de aula.

Foi observado durante o uso, que no decorrente momento os alunos se mostraram mais interessados perante as aulas com o recurso do datashow, fazendo então questionamentos sobre o assunto abordado em sala de aula. Observou-se também que há uma dificuldade em relação a este recurso, que é o fato de ter apenas um disponível na escola, além disso, o processo de instalação diminui no tempo da aula.

Foram utilizados também alguns jogos que, de certa forma pudessem contribuir na aprendizagem dos assuntos abordados em sala de aula. Foi identificado um maior interesse dos alunos em relação a essas práticas. Assim, o uso da ludicidade foi adotado como um recurso didático que teve como objetivo inter-relacionar os jogos com os principais conceitos abordados, utilizando o mesmo como meio de manter o alunado estimulado a buscar o conhecimento de forma divertida, seja ele através de um jogo geográfico ou até mesmo através de uma brincadeira de adivinhação.

Os conteúdos abordados em sala de aula para o 6º ano foram orientação e localização geográfica, fuso horários e conceitos da cartografia. Já no 7º ano, foram conceitos relacionados a formação do território brasileiro, ciclos econômicos do Brasil e regionalização. Todas as atividades desenvolvidas se adaptaram aos conteúdos, trazendo, assim, diferentes formas de se trabalhar um único assunto.

Além do uso do livro, datashow e jogos, também foram realizados debates sobre os assuntos, com os alunos contribuindo de forma significativa para as aulas e especialmente para o aprendizado em conjunto. Para desenvolvimento do estágio, teve-se todo um processo a ser realizado desde as documentações necessárias como também prazos a serem cumpridos.

3.1 Atividades lúdicas desenvolvidas durante o estágio

Na universidade, nos deparamos com um conhecimento teórico que busca nos preparar para a docência e, como preparação à realização da prática em sala de aula, o estágio se configura como uma possibilidade de fazer uma relação entre teoria e prática. Conhecer a realidade da profissão que se optou para desempenhar, pois quando o acadêmico tem contato com as atividades que o estágio lhe oportuniza, inicia-se a compreensão daquilo que tem estudado e começa a fazer a relação com o cotidiano do seu trabalho, o aprendizado é muito mais eficiente quando é obtido através da experiência. No nosso caso o Estágio Supervisionado II proporcionou uma nova experiência que, de certa forma, contribuirá para a formação do futuro profissional.

Quando nos deparamos com a realidade da sala de aula, passamos a ter a necessidade de desenvolver atividades que venham tornar nossas aulas mais atrativas e um fator importante na regência foi a participação e colaboração do professor supervisor da escola, que sempre nos proporcionava várias possibilidades que poderiam ser inseridas na preparação das aulas. A distinção com relação às características das três turmas nos deu a noção da diversidade existente no ambiente escolar.

Diante da realidade por nós vivenciada durante o período de estágio na Escola Luiz Maria de França, nas turmas de 6º ano e 7º, adotamos primeiramente a metodologia de observar as referidas turmas em atividade. A partir desse momento, notamos a dificuldade dos alunos em assimilar o conteúdo, então passamos a pensar sobre o que poderíamos fazer dentro daquele pequeno período de tempo e começamos então a elaborar um plano de trabalho voltado exclusivamente para ajudar os alunos no desenvolvimento de seus conhecimentos.

Através das atividades desenvolvidas no estágio, tornou-se possível vivenciar e entender um pouco sobre as dificuldades encontradas no âmbito escolar, bem como formas de amenizar os problemas encontrados. Além disso, o estágio contribuiu também para a compreensão da importância da relação aluno-professor, no sentido de conhecer a realidade do aluno, de forma que esse conhecimento contribua para que o professor tenha um norteamento em relação a como contribuir no aprendizado do aluno. Tendo em vista a importância de se rever e utilizar recursos referentes ao ensino, para que assim se possa ver o que pode dar certo com os diferentes tipos de alunos. Na figura 5 podemos ver os alunos da turma do 6º ano.

Figura 5 – Turma 6º ano



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

A necessidade inicial era desenvolver atividades de forma que tornasse possível a aprendizagem dos alunos e despertasse o interesse dos mesmos. Inicialmente, a dificuldade

maior era conhecer a turma e saber o que funcionaria a utilização do recurso. Dentre as atividades desenvolvidas os recursos utilizados foram desde o livro didático e datashow até jogos de aprendizagem.

Por serem turmas com grande quantidade de alunos, com uma média de 40 alunos por turma, se tomou um cuidado maior na elaboração das aulas mediante uma maior chance de distrações, barulho e do pouco espaço na sala de aula decorrente da quantidade de alunos. Foram feitas adaptações em algumas das atividades desenvolvidas, para que todos participassem, sem que houvesse tumultos.

Foi observado que os alunos se mostraram mais interessados perante as aulas com o recurso do datashow, fazendo então questionamentos sobre o assunto abordado em sala de aula. Foi observado que há uma dificuldade em relação a este recurso com apenas um aparelho disponível na escola. Além disso, o processo de instalação diminui o tempo da aula. Em seguida foram utilizados alguns jogos com a intenção de trazer uma contribuição na aprendizagem dos assuntos abordados em sala de aula. Foi perceptível a identificação de um maior interesse dos alunos em relação a essas práticas.

Perante as dificuldades encontradas durante o estágio, notou-se a necessidade de fazer uso de uma metodologia que divertisse e ensinasse o conteúdo ao mesmo tempo em um curto período de aula. Portanto, foram utilizados jogos lúdicos como: bingo geográfico, caça palavras, jogo da velha e um jogo de mapas.

3.2 Atividades realizadas nas turmas do 6º ano

Os jogos ou qualquer atividade lúdica são recursos pouco aplicados dentro do ambiente escolar, contudo, os mesmos possuem um elevado valor para o desenvolvimento do ensino, pois estas atividades passam a criar certa expectativa, ansiedade e entusiasmo nos alunos, desenvolvendo uma melhor coordenação motora, além de ativar o raciocínio lógico como também a habilidade de tomar suas próprias decisões.

Estas atividades, além de serem lúdicas, são ao mesmo tempo válidas para se trabalhar em diferentes contextos oferecendo um aprendizado que condiz com a realidade, possibilitando um ambiente descontraído. Neste sentido, passamos a trabalhar durante o estágio com jogos adaptados para aplicação dos conceitos geográficos para reforço das aulas ministradas e também como uma forma de avaliar os alunos.

Quando se optou em trabalhar com essas atividades, buscou-se proporcionar para os alunos um aprendizado que os motivassem, como também despertar o espírito de trabalho em

grupo, possibilitando também para os docentes uma inovação do processo de ensino-aprendizagem.

A primeira atividade lúdica escolhida para ser utilizada dentro da sala de aula foi o bingo, o qual é tanto um jogo de azar como também de sorte, que estimula as pessoas a jogarem em busca do prêmio que é obtido pelo vencedor, jogo esse que possui várias cartelas, sendo cada uma preenchida com números diferentes na qual o jogador deve marcar o número chamado, porém o jogo do bingo aqui citado foi levado para a sala de aula como uma ferramenta didática, ou seja como forma de tornar a aula mais dinâmica. Pensando então em promover uma aula dinâmica, deu-se início a elaboração das cartelas do bingo de acordo com os referidos temas abordados nas turmas de sexto ano. A seguir, podemos observar como se deu a elaboração e aplicação desta atividade.

3.2.1 Bingo geográfico

O bingo geográfico foi realizado apenas na turma de 6º ano, onde foram elaboradas 16 perguntas com suas referidas respostas e uma cartela com 8 respostas. Ao utilizar o bingo, buscamos despertar a visão e interação do aluno, através de um jogo no qual estimulasse o aluno no processo de ensino-aprendizagem.

Para início da atividade, realizamos uma explicação sobre o uso do lúdico dentro da disciplina de Geografia; em seguida, dividimos a sala em grupos de aproximadamente 4 alunos e após tal formação, foi explicado para os mesmos como o jogo funcionava e qual seu objetivo, baseado no conteúdo de orientação e localização geográfica, assunto que havia sido explicado na aula da semana anterior.

O referido bingo teve como objetivo realizar a interação e participação da turma, além de ser utilizado como uma ferramenta avaliativa, buscando assim averiguar a aprendizagem em sala de aula. A atividade foi assim desenvolvida:

- Elaborar questões relativas ao conteúdo abordado, com respostas curtas contendo no máximo uma a duas palavras;
- Recortar as perguntas e colocá-las em uma caixa pequena ou em algum saquinho para serem sorteadas;
- Montar as cartelas do bingo que devem conter de 6 a 10 respostas de forma alternada;
- Realizar a distribuição das cartelas para os alunos;
- Iniciar o bingo retirando as perguntas e lendo para os alunos, deixando assim quem tema resposta marcar em sua cartela até que alguém a complete.

A seguir, tem-se o registro fotográfico da aplicação desta atividade na turma do 6º ano tarde da escola Luiz Maria de França no município de Mari/PB (Figura 6).

Figura 6 – Atividade do Bingo geográfico na turma do 6º ano



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

Antes da aplicação dessa atividade, utilizou-se o livro didático para realizar uma breve revisão do conteúdo e a turma ficou bem ansiosa para participar do jogo, entendendo como era possível ser avaliado através da inserção de um jogo lúdico. No quadro, foi feita uma tabela com o nome dos grupos, depois foram distribuídas cartelas que ao invés de números continham palavras chaves que estavam relacionadas ao conteúdo, as cartelas não eram iguais e as perguntas foram distribuídas sem uma ordem específica, era proibido o uso de qualquer material para a consulta.

De acordo com a pergunta chamada, os alunos deviam marcar em suas cartelas a resposta correta, o grupo ou grupos que batessem ganhavam 20 pontos e os demais grupos ganhavam 10 pontos que seriam usados para a nota. Cada cartela continha 6 respostas referentes as perguntas que foram elaboradas de acordo com o conteúdo passado em sala, as perguntas foram separadas em um saco plástico, o sorteio foi realizado de forma aleatória com a ajuda do professor Roberto.

Sendo assim, conforme os conhecimentos que os mesmos tinham a respeito do assunto foram associando as perguntas com as respostas que havia em suas cartelas, as cartelas por nós utilizadas podemos ver na figura 7.

Figura 7 – Cartela do Bingo

BÚSSOLA	DECLINAÇÃO MAGNÉTICA	LATITUDES
SETENTRIONAL	GPS	NORTE, SUL LESTE e OESTE

Fonte: Andreza bandeira da Silva, 2018

O jogo só se encerrava quando os alunos preenchessem toda a cartela, em seguida, seria realizada a correção. Os alunos que conseguissem acertar todas as respostas, além de ganhar sua nota, ganhariam também uma caixa de chocolate que deveria ser dividida entre o grupo; em caso de empate, realizávamos algumas perguntas extras para as duas equipes e a que acertasse o maior número seria a equipe vencedora.

3.2.2 Jogo da velha

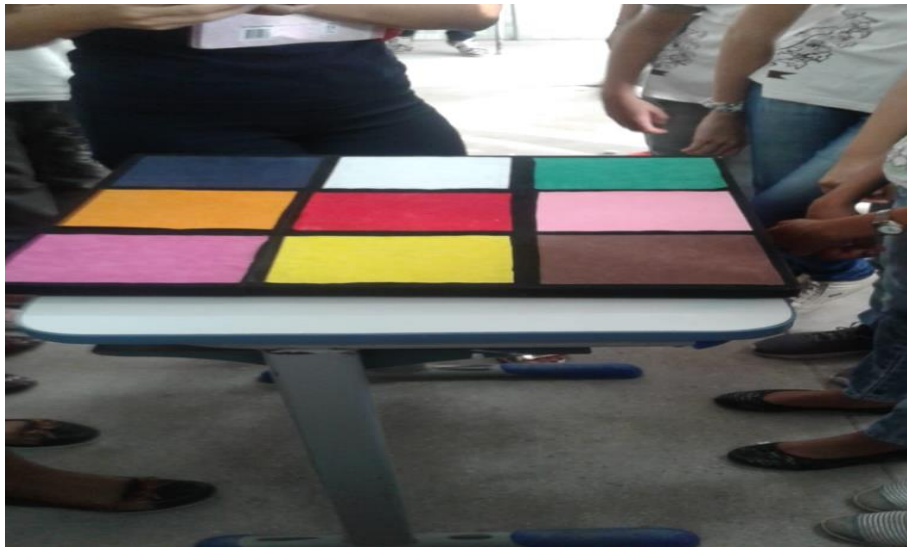
O jogo da velha, também conhecido como jogo do galo, é um jogo que possui regras bastante simples, onde pode ocorrer de os dois jogadores jogarem bem e ocorrer um empate no jogo o qual é chamado de “velha”. A lógica desse jogo é muito simples, desse modo não é muito difícil deduzir ou decorar as possibilidades deste jogo, apesar de conter um número total de possibilidades, a maioria é simétrica, além de que as regras são simples. Optou-se em se trabalhar com o uso do jogo da velha nessa turma como uma forma de proporcionar aos alunos de forma dinâmica e lúdica a revisão do conteúdo sobre fusos horários e conceitos de cartografia. Sobre as regras do jogo tem-se que:

- O tabuleiro possui uma matriz com três linhas e três colunas;

- Dois jogadores devem escolher as suas marcações, que geralmente são um círculo (O) e um xis (X);
- Os jogadores devem jogar alternadamente, ou seja, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia;
- O objetivo é conseguir preencher três círculos ou três xis em linha, seja na horizontal, vertical ou na diagonal, e ao mesmo tempo impedir o adversário de ganhar na próxima jogada;

Para a elaboração desse jogo, fizemos uso de nove diferentes cores de papel, tesoura, cola, régua e uma base de isopor, a regra do jogo inicialmente era formar duas equipes uma seria a equipe X e a outra a equipe O, assim como apresentado no registro fotográfico a seguir na figura 8.

Figura 8 – Tabuleiro do jogo da velha



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

Após a divisão das equipes, pedimos para que dois representantes das equipes tirassem ímpar ou par pra ver qual equipe iniciaria o jogo, a equipe que ganhou no ímpar ou par deveria escolher o quadrado que desejava marcar o seu símbolo em seguida fiz a pergunta que correspondia à cor do quadrado, se a equipe acertasse o símbolo era marcado, porém, se a equipe errasse, passaria sua vez para a outra equipe, sem obter pontuação, sendo assim, a equipe que primeiro marcar uma sequência de três símbolos ganha o jogo.

3.2.3 Jogo de mapas

O jogo de mapas teve por finalidade realizar uma revisão sobre o conteúdo já abordado. Para a realização dessa atividade, foi utilizada uma base de isopor, um mapa do Brasil impresso e 27 tampinhas de garrafa pets com os nomes dos respectivos estados brasileiros, o que pode ser visto através do registro fotográfico a seguir na figura 9.

Figura 9 – Atividade com mapas na turma de 6º ano



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

O jogo funcionava da seguinte maneira: foi dividida a turma em dois grupos, em seguida foi escolhido um membro para representar cada equipe, feito a divisão os representantes tiraram impar ou par pra ver qual equipe começaria o jogo, foi estimulado um tempo de no máximo 3 minutos para conclusão da atividade, equipe que terminasse a atividade primeiro e tivesse colocado os estados em seus respectivos lugares corretamente ganhava a prova.

3.3 Atividades desenvolvidas nas turmas de 7º ano

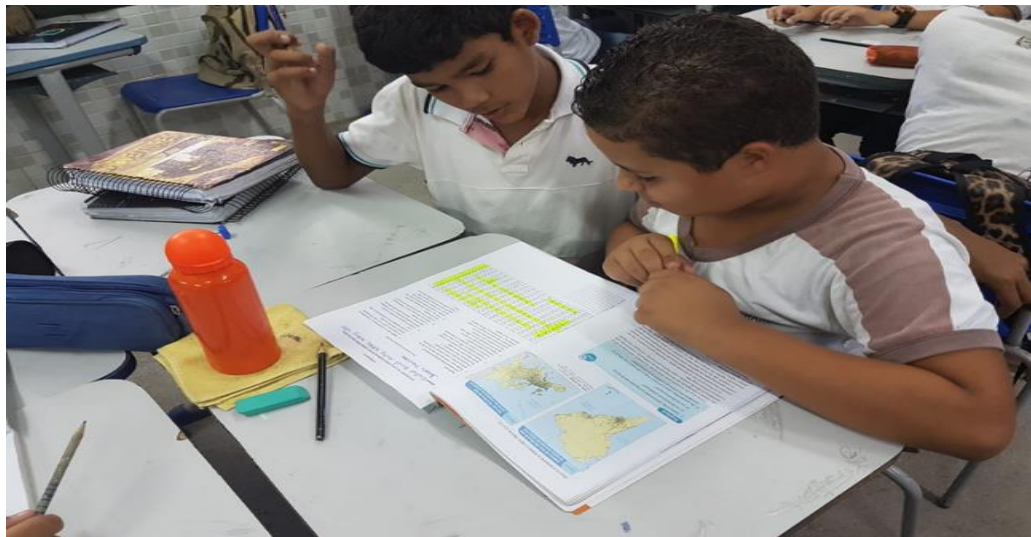
A turma do 7º ano era uma turma composta por alunos na faixa etária de 11 à 13 anos. Por ser uma turma de que está passando para a fase da adolescência, os alunos se demonstraram bastante agitados, porém participativos, o que nos possibilitou dar continuidade ao uso das atividades lúdicas. Como dito anteriormente, a turma tinha uma grande quantidade

de alunos dentro de uma sala com pouco espaço, desta forma decidimos realizar algumas das atividades em meio ao pátio da escola.

3.3.1 Caça palavras geográficas

Como primeira atividade escolhemos trabalhar com o jogo de caça palavras. O jogo de caça palavras é um jogo composto por várias letras aparentemente de forma aleatória em uma grade que pode ser tanto quadrada como retangular. Este jogo tem por objetivo que os jogadores encontrem e circulem as palavras escondidas o mais rápido possível, sendo que essas palavras podem estar tanto na horizontal, vertical ou na diagonal. Como podemos ver na figura 10.

Figura 10 – Caça palavras na turma do 7º ano



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

Sabemos que o jogo de caça palavras é uma atividade satisfatória que pode desenvolver as habilidades, dentre elas a concentração e a coordenação motora. O objetivo desse jogo é fazer com que o aluno busque as palavras pelo conceito pré-estabelecido, de forma que o mesmo, além de desenvolver o raciocínio passe a assimilar alguns conceitos. Esta atividade foi desenvolvida com base no conteúdo da formação do território brasileiro, que havia sido explicado na aula da semana anterior, sendo utilizada no intuito de avaliar a assimilação do conteúdo, a fim de despertar o alunado para o raciocínio lógico, garantindo para os mesmos uma forma de avaliação prazerosa.

Para a realização dessa atividade, dividimos a turma em grupos de 4 pessoas e foi distribuída uma folha para cada grupo, os componentes do grupo deviam ler as perguntas e

tentar encontrar as respostas dentro do quadro que se encontrava um pouco abaixo; após encontrarem, eles deveriam preencher as linhas a baixo com as referidas respostas. Finalizada a aula, os alunos deveriam entregar suas folhas, que foram corrigidas e entregues na semana seguinte, esta atividade valia de 0 a 10.

3.3.2 Jogo da velha sobre ciclos econômicos do Brasil e Regionalização

Assim como na turma do 6º ano, buscamos utilizar esse jogo como meio de proporcionar aos alunos, de forma lúdica, a revisão do conteúdo sobre os ciclos econômicos e regionalização brasileira. Os alunos, como nas atividades anteriores, encontravam-se eufóricos, o que atrapalhou um pouco o desenvolvimento da atividade devido à demora para ambos concorrentes se organizarem.

Com os ânimos mais calmos, dividimos as equipes e, em seguida, pedimos para que os dois representantes das equipes tirassem ímpar ou par pra ver qual equipe iniciaria o jogo, a equipe que ganhou deveria escolher o quadrado que desejava marcar o seu símbolo, em seguida, fizemos a pergunta que correspondia à cor do quadrado, se a equipe acertasse o símbolo era marcado, porém se a equipe errasse, passaria sua vez para a outra equipe, sem obter pontuação, sendo assim, a equipe que primeiro marcar uma sequência de três símbolos ganharia o jogo, a seguir podemos ver a representação desta atividade através do registro fotográfico (figura 11)

Figura 11 – Atividade jogo da velha na turma do 7º ano



Fonte: Andreza Bandeira da Silva, 2018

A atividade do jogo da velha foi a última atividade por nós apresentada, para o nosso último dia em sala de aula com as turmas dedicamos aos nossos agradecimentos ao professor supervisor e ao alunado, o que foi muito prazeroso para nós enquanto estagiarias, pois em troca recebemos o carinho das turmas que nos presentearam com lindas mensagens de despedida. Tomou-se todo um cuidado na realização das atividades nas referidas turmas, tendo como preocupação, principalmente, a elaboração de questionários desenvolvidos de acordo com os conteúdos abordados, com perguntas que não fossem muito complexas devido ao pouco tempo que tínhamos para o desenvolvimento das atividades. Assim, os questionários seguiam todos o mesmo padrão, contendo, no máximo 10 questões a serem respondidas de acordo com o tempo por nós estabelecido.

Conforme havia mencionado, além da pesquisa bibliográfica foi realizada uma entrevista com o professor de Geografia das turmas onde ocorreu o estágio a mesma se deu através da aplicação de um questionário que se encontra disponível no Apêndice C contendo 10 questões sobre a ludicidade, buscamos aqui destacar a importância atribuída pelo docente ao uso da ludicidade como ferramenta metodológica de ensino-aprendizagem da Geografia.

A entrevista foi realizada no dia 03/09/2018 na escola tendo como objetivo saber a opinião do professor Roberto a respeito da ludicidade, o mesmo deixou claro que enxerga a ludicidade não como uma simples brincadeira, mais sim como uma ferramenta que proporciona tanto para o professor como para o alunado um aprendizado satisfatório, de acordo com ele o professor precisa dominar diferentes metodologias e não ficar preso apenas a metodologias tradicionais. Dessa forma, podemos ver a seguir as perguntas realizadas na entrevista e suas respectivas respostas.

1. Há quanto tempo você atua na educação?

En: Oficialmente atuo a 5 anos e de maneira não oficial desde minha adolescência.

2. O que o motivou a ser professor?

En: A questão da comunicação, pois sempre gostei de me comunicar e considerei que a comunicação ajuda no desenvolvimento de uma sociedade melhor de uma família melhor de grupos melhores, então uma das formas que achei de atuar através da comunicação foi sendo professor transmitindo e aprendendo nesse processo dialético que é o ensino.

3. Qual sua formação?

En: Professor de Geografia Licenciado na UEPB especialista em Fundamentos da educação e Práticas pedagógicas interdisciplinares.

4. Quais são os seus maiores desafios dentro da sala de aula?

En: A primeira dificuldade é a questão da compreensão de que o lúdico é uma aula normal e alguns alunos que não são acostumados com isso quando vocês propõem uma atividade lúdica acha que o professor está brincando apenas é claro que o professor deve mostrar que aquela brincadeira ou dinâmica tem um significado, mas até conseguir fazer isso é um pouco difícil até por que os alunos estão dentro de uma escola engessada onde eles estão acostumados a escrever, reproduzir, repetir e aí quando você propõe algo diferente eles sentem dificuldades, Outra dificuldade é o grande número de alunos por sala, e as condições logísticas de você fazer essas atividades todas, até por que com uma grande quantidade de alunos requer que se tenha mais de um professor por sala, para se fazer o uso do lúdico da mas tem todas umas condições, e em relação ao desenvolvimento a partir do lúdico eu considero que foi muito satisfatório pois eles passaram a entender que a geografia como era vista a muito tempo não é uma decoreba. A geografia está ligada a vida deles, a gente respira geografia, a gente vê e sente geografia no nosso dia-a-dia e só é possível mostrar isso na prática se você teoriza demais o aluno não entende nada, não quer saber da disciplina, acha a disciplina chata quando você mostra na prática que cada assunto tem haver com a vida deles de maneira divertida eles passam a interagir melhor a se interessar melhor pela disciplina.

5. Qual a sua visão a respeito do uso do livro didático.

En: Ele não pode ser a única fonte para esse processo de ensino-aprendizagem ele serve como referência, serve como uma sequência lógica para os conteúdos, porém deve ser entendido realmente como um acessório e não como algo que esteja em primeiro lugar no processo de ensino-aprendizagem, se o professor ele não domina os temas, não pesquisa constantemente e depende unicamente do livro didático vai chegar a oportunidade em que a escola pode não ter o livro didático o professor vai sentir muita dificuldade para dar aula então o professor precisa enxergar o livro didático apenas como algo que lhe ajude na sua prática pedagógica mais não como sendo a coisa principal.

6. Você se sente realizado como professor?

En: Sim. Porque sempre gostei da minha profissão, não foi algo imposto mas de identificação.

7. Para você o que significa ludicidade?

En: A ludicidade é a metodologia pela qual as crianças os adolescentes e até mesmo os adultos aprendem por meio da brincadeira por meio das atividades que costumeiramente não são colocadas na escola né que fogem daquele quadro e caneta então são atividades que ensinam através das brincadeiras.

8. Você já fez uso da ludicidade dentro da sala de aula?

En: Já fiz sim em varias oportunidades desde que comecei a ensinar, desde jogos a gincanas até dinâmicas que não precisam de materiais propriamente ditos, como analisar a paisagem por exemplo pegar um dos alunos e pedir para ele analisar a paisagem e pedir para os outros alunos mudarem de lugar para que quando o outro aluno voltar ele falar o que mudou naquele lugar.

9. Você acredita que o lúdico facilita o processo de ensino-aprendizagem dos alunos?

En: Sim facilita muito, pois não adianta ficar apenas com o livro didático, no quadro ou apenas na exposição oral o aluno precisa pensar pra que ele pense ele tem de ser motivado a pensar, quando você faz uma brincadeira o aluno se sente motivado a desenvolver pensamentos essa é nossa tarefa fazer com que os alunos pensem. Ajuda bastante, novamente retornamos a questão anterior quando a criança participa de alguma brincadeira cujo objetivo é aprender alguma coisa ela é desafiada a pensar e esse desafio faz com que ela construa conceitos, não só conceitos mais desenvolve também habilidades, se descobre também no que tem talento no que não tem talento, ou seja, é uma forma realmente de desenvolver conceitos e competências no incentivo da brincadeira.

10. Você considera importante o uso do lúdico dentro da sala de aula?

En: Claro sem duvida até por que o próprio professor mesmo as vezes esta desanimado em ter de explicar tantas vezes o mesmo conteúdo para varias turmas, então propor brincadeiras ajuda tanto o professor a redescobrir as maneiras de ensinar como também ajuda o aluno a pensar e refletir sobre o conteúdo.

De acordo com essa entrevista percebe-se que o professor considera importante inserir a ludicidade e faz uso dela para a realização de algumas atividades, destacando assim, que como as outras atividades deve-se ter um planejamento para que seja possível a sua aplicação, além de trabalharmos com a realização da entrevista, da observação, e dos registros por nós realizados, fizemos uso do aparelho celular para gravarmos a entrevista aqui descrita.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao entrar na universidade nos deparamos com um conhecimento teórico que busca nos preparar, porém, muitas vezes, nem sempre o que vemos na sala de aula coincide com a realidade a qual passamos a vivenciar durante a prática do estágio, pois através do estágio supervisionado temos uma experiência única e essencial para a nossa futura formação profissional, considerando assim, a dinâmica do mercado de trabalho que passa a exigir cada vez mais, buscando sempre selecionar os profissionais mais habilitados.

O estágio supervisionado realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental Luiz Maria de França, além de nos possibilitar realizar uma observação da prática docente, também nos proporcionou melhor entendimento sobre a formação pessoal do professor. A experiência foi uma das melhores que tivemos, pois a mesma nos fez refletir a respeito das diferenças da teoria e prática. Através do estágio, vimos uma realidade totalmente diferente do que imaginava, vi o quanto uma sala de aula é desafiadora e que nós, futuros educadores, precisamos estar dispostos a encarar os desafios impostos pela educação brasileira.

Ensinar é a atividade que tem por finalidade que o outro obtenha o conhecimento. Para que se tenha um ensino de forma que realmente agregue valor, é preciso que o professor seja um mediador de conhecimentos e que utilize de métodos e técnicas adequadas que tenham base não apenas contexto geral como local, assim a necessidade básica do aluno será encarada como uma ponte para o ensino e não como um obstáculo.

Segundo Libâneo (1994, p. 90) “a relação entre ensino e aprendizagem não é mecânica, não é simples transmissão do professor que ensina para o aluno que aprende”. Ele mesmo conclui que algo bem diferente disso “é uma relação recíproca na qual se destacam o papel dirigente do professor e a atividade dos alunos”. Dessa forma podemos perceber que “o ensino visa estimular, dirigir, incentivar, impulsionar, o processo de aprendizagem dos alunos”. As atividades que observei durante todo o período de estágio foram de suma importância, pois contribuíram não apenas para minha formação profissional como também pessoal, pois as experiências ali vivenciadas me proporcionam realizar uma análise a respeito das práticas docente, onde pude ver que minha expectativa não condizia com a verdadeira realidade vivenciada em sala de aula.

Ensinar não é apenas jogar uma série de conteúdos e esperar que os alunos decorem ou compreendam da forma que o professor quer não se pode oferecer ao aluno um conhecimento já pronto, mas sim auxiliá-lo a encontrar a melhor forma de chegar a esses conhecimentos, porém, para que isso seja possível, o professor precisa renovar seu olhar e desprender-se de suas antigas ideias. O professor da atualidade precisa assumir um processo de constante aprendizado, pois apenas a experiência profissional não é o bastante, é preciso está aprendendo sobre seus alunos, sobre novas técnicas, didáticas, e melhorando sua postura profissional além de adquirir novos conhecimentos.

Um fator importante na regência foi a participação e colaboração do professor supervisor da escola, que sempre nos proporcionava várias possibilidades que poderiam ser inseridas na preparação das aulas. A distinção com relação às características das três turmas nos deu a noção da diversidade existente no ambiente escolar. Diante das atividades

desenvolvidas no estágio, tornou-se possível vivenciar e entender um pouco sobre as dificuldades encontradas no âmbito escolar, e também formas de amenizar os problemas encontrados. Além disso, o estágio contribuiu também, para entender a importância da relação aluno-professor, no sentido de conhecer a realidade do aluno, de forma que esse conhecimento contribua para que o professor tenha um norteamento em relação a como contribuir no aprendizado do aluno. Tendo em vista a importância de se rever e utilizar diferentes recursos referentes ao ensino, para que assim se possa ver o que pode dar certo com os diferentes tipos de alunos.

Durante o desenvolvimento do estágio ficou evidente que a ludicidade exerceu um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem dos alunos das referidas turmas, percebeu-se que o uso desse recurso tornou as aulas mais estimulantes. Desta forma, a ludicidade torna-se indispensável para o desenvolvimento das atividades geográficas, tendo em vista que a mesma pode ser aplicada em todas as outras disciplinas, sendo um recurso que permite ao professor despertar em seu alunado a reflexão.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 1988.
- BERTOLDO, J.V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma revisão conceitual**. Disponível em: <www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso em 03 de jul. 2018.
- BIANCHE, A. C. M. et al. **Orientações para o estágio em Licenciatura**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- BRASIL. Consolidação das Leis do Trabalho. Lei 11788/2008. Legislação Federal de Estágio. Brasília, DF, 2008. Disponível em: <<https://portal.tcu.gov.br/lumis/portal/file//fileDownload.jsp?fileId=8A8182A24C966AE7014C9E60DB2D133E>> Acesso em 19 de Mar. 2019.
- CAVALCANTI, L. S. **Geografia e práticas de ensino**. Goiânia. Alternativa. 2002
- CAVALCANTI, L. S. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. 5. ed. São Paulo: Papirus, 2003.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.
- CARVALHO, Anna Maria Pessoa de. **Os estágios nos cursos de licenciatura**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.
- CEGALLA, D. P. **Novíssima gramática da língua portuguesa**. 46. ed. São Paulo; Companhia Editora Nacional, 2005.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LUCKESI, C.C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 17. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LUCKESI, C.C. **O lúdico na prática educativa**. tecnologia educacional. Rio de Janeiro. vol. 22, pág. 119-120. Jul/Out, 1994.

MARQUES, M. O. **A formação do profissional da educação**. Ijuí: Unijuí, 1992.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propril, 1994.

OLIVEIRA, M.M. A geografia escolar: Reflexões sobre o processo didático pedagógico do ensino. **Revista discente expressões geográficas**. Florianópolis-SC, n.2, junho/julho, 2006. p. 10-24.

OLIVEIRA, M.M. **Refletindo o papel social do educador**. Prefeitura Municipal de Campina Grande: Campina Grande, s/d. p.1-5.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PIMENTA, Selma G; LIMA, Maria S. L. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez, 2012.

PINA, P. P. G. N. **Relação entre o ensino e o uso do livro didático de Geografia**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2009.

PONTUSCHKA, N. N.; PAGANELLI, T. I; CACETE, N. H. **Para ensinar e aprender Geografia**. São Paulo: Cortez, 2007.

RICHTER, D. Os desafios da formação do professor de Geografia: o Estágio Supervisionado e sua articulação com a escola.. In: Eunice Isaias da Silva; Lucineide Mendes Pires. (Org.). **Desafios da Didática da Geografia**. 1ed.Goiânia: Editora da PUC Goiás/NEPEG, 2013, v. , p. 107-123.

RIOS, Terezinha Azerêdo. **Compreender e ensinar: por uma docência da melhor qualidade**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS FILHO, A. P. O estágio supervisionado e sua importância na formação docente. Revista P@rtes.2010. Disponível em:< <http://www.partes.com.br/educacao/estagiosupervisionado.asp>>. Acesso em: 14 jan. 2019.

SILVEIRA, Maria Joaneete Martins da. **O ensino e o lúdico**. Santa Maria: Multipress, 1998.

SOUZA, Vanilton Camilo de. Desafios do estágio supervisionado na formação do professor de Geografia. Albuquerque, M. AM; Ferreira, JA de SF (Org.). **Formação, pesquisas e práticas docentes: reformas curriculares em questão**. João Pessoa: Editora Mídia, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Villalobos. São Paulo: Icono, 2001.

APÊNDICES

APÊNDICE A



Universidade Estadual da Paraíba – UEPB
Centro de Humanidades – Campus III – Guarabira

Departamento de Geografia

Estágio supervisionado III

Escola: E.E.F. Luiz Maria de França

Professor supervisor: Roberto da Silva Araújo

Estagiária: Andreza Bandeira da Silva

Plano de Trabalho de Geografia

6º ano do Ensino Fundamental

	DATA	CONTEÚDOS	ATIVIDADES	ESTRATÉGIAS	RECURSOS	AValiação
MARÇO	16	Orientação e Localização	Apresentação de conceito, conhecer os principais instrumentos de localização e orientação, enumerar as varias formas de orientação e localização.	Aulas Dialogadas Discussões em grupos	Quadro Bússola Globo terrestre E recursos audiovisuais	Atividades de fixação Aplicação de um bingo geográfico
	19	- Orientação - Formas de orientação - Orientação pelo sol				
ABRIL	16	Fusos Horários - Linhas de fuso - A posição geográfica planetária do Brasil - Fuso horário Brasileiro	Leitura compartilhada, Explicar o sistema mundial de fusos horários Classificar os diferentes fusos horários que ocorrem no Brasil.	Aula expositiva Observação de mapas e Exercícios de fixação	Livro didático Quadro branco Globo terrestre Caneta para quadro branco	Análise de mapas E aplicação do jogo da velha geográfico
	23					
MAIO	14	Cartografia - Mapa - Tipos de mapas - História da cartografia - O que é um Atlas	Apresentação do conceito, conhecer os principais fundamentos da cartografia e discutir o assunto.	Leitura e interpretação de mapas Exercícios	Atlas Livro didático Mapas Globo terrestre	Aplicação do jogo da velha geográfico E realização de atividades extras
	28					
JUNHO	4	- Tecnologia e cartografia/sensoriamento remoto - Projeções cartográficas - O que é uma projeção cartográfica - Tipos de projeções - Escalas dos mapas - Interpretação de mapas	Ensinar os alunos a utilizarem os recursos cartográficos como apoio ao estudo da geografia			



Universidade Estadual da Paraíba – UEPB
Centro de Humanidades – Campus III – Guarabira

Departamento de Geografia

Estágio supervisionado III

Escola: E.E.F. Luiz Maria de França

Professor supervisor: Roberto da Silva Araújo

Estagiária: Andreza Bandeira da Silva

Plano de Trabalho de Geografia
7º ano do Ensino Fundamental

	DATA	CONTEUDOS	ATIVIDADES	ESTRATÊGIAS	RECURSOS	AValiação
MARÇO	16	Formação do território Brasileiro - Povo, nação, país, Estado, cidadania, sociedade e território.	Apresentação do conceito Conhecer as características naturais e culturais do território Compreender o processo histórico de formação do território Brasileiro	Interpretação de texto Debate entre os alunos Correção das atividades e revisão de conteúdo	Livro didático Datashow Quadro branco Folhas de ofício	Aplicação de um caça-palavras geográfica Atividades de fixação Prova
	19					
ABRIL	16	Os ciclos econômicos do Brasil - Conceito econômico de ciclo - A importância dos ciclos - Tipos de ciclo econômicos no Brasil - Fases de um ciclo econômico	Leitura compartilhada Promover a participação e interação da turma com o tema abordado	Apresentação de imagens e vídeos Debate	Datashow Quadro Branco Caneta para quadro branco	Exercícios de fixação do conteúdo Aplicação de um jogo da velha geográfico
	23					
MAIO	14	Regionalização do Brasil - Formação territorial brasileira - Capitâneas hereditárias e tratado de Tordesilhas - O que são as regiões e para que servem? - O que é regionalizar? -	Compreender a importância de se dividir o Brasil em regiões Conhecer as principais propostas de regionalização e diferenciá-las	Aula expositiva Debate	Datashow Notebook Quadro Caneta para quadro branco	Aplicação de atividades extraclasse Aplicação do jogo da velha geográfico
	28					
JUNHO	4	Aula de encerramento do estágio	Despedir-se das referidas turmas	Agradecimentos e Distribuição de lembrancinhas	Pacote de pirulitos	

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIOS REFERENTES AS ATIVIDADES REALIZADAS NA TURMA DO 6º e 7º ANO

Perguntas referente ao bingo sobre orientação e localização geográfica na turma do 6º ano

1. Nome pelo qual é conhecido o lado norte?
2. Qual instrumento de localização foi inventado pelos chineses?
3. Qual a medida principal entre os paralelos?
4. Tendo o sol como referência, quais são os 4 principais pontos de orientação?
5. Na Antiguidade, os seres humanos se orientavam pelos astros. Atualmente existem instrumentos modernos de orientação, cite dois exemplos.
6. Qual o nome do aparelho digital conectado a uma rede de satélites em órbita?
7. Qual a diferença entre o polo norte geográfico e o polo norte magnético, indicado pela agulha da bússola?
8. Cite dois meios de orientação que são utilizados em aviões e navios.
9. Conjunto de todos os pontos cardeais, colaterais e subcolaterais?
10. Cite dois pontos colaterais.

Perguntas referentes ao jogo da velha sobre fusos horários e Cartografia do 6º ano

1. O que é fuso horário?
2. Qual é a forma mais fiel da representação da terra?
3. Cite um tipo de mapa.
4. Através de quais elementos são representadas as informações dos mapas?
5. Qual o nome da linha imaginária considerada o marco 0º dos fusos horários?
6. Que horas marcara o relógio na cidade de Rio Branco, quando em Brasília e Londres forem respectivamente 11 e 13 horas?
7. Quantos fusos horários o Brasil possui?
8. São 9:00 horas em Minas Gerais, que horas marca o relógio de Brasília?
9. Explique a relação entre o tamanho de uma escala com a área representada.

Perguntas referentes ao jogo caça palavras sobre a formação do território brasileiro.

A	D	F	T	Y	J	D	W	R	G	H	X	G	S	A	A	A	S	D	W
S	D	F	E	T	R	V	F	R	X	D	S	U	D	E	S	T	E	X	D
H	M	A	E	I	O	B	D	D	R	W	T	W	K	O	Ç	J	R	P	R
T	I	W	A	G	R	O	P	E	C	U	Á	R	I	A	D	F	R	G	O
X	N	U	H	G	X	U	D	G	S	G	M	N	C	A	E	T	I	J	G
Z	E	M	E	L	U	F	I	A	U	N	T	B	T	A	N	A	D	H	A
T	R	A	T	A	D	O	D	E	T	O	R	D	E	S	I	L	H	A	S
A	A	B	N	C	E	F	Y	H	I	U	T	B	D	H	S	G	O	G	D
D	Ç	E	D	R	A	P	O	U	L	I	N	A	G	U	X	T	A	V	O
T	Ã	F	A	E	D	R	T	Y	J	L	G	D	E	J	R	E	U	J	S
É	O	J	Y	T	O	I	C	E	N	T	R	O	O	E	S	T	E	H	E
X	F	X	C	M	E	G	B	F	O	S	D	R	T	S	U	C	F	E	R
T	E	T	M	O	Y	I	Ç	E	I	T	M	O	F	U	L	I	E	U	T
I	E	T	A	D	F	S	D	F	I	Y	F	R	H	R	D	D	Z	X	Ã
L	Z	N	O	R	T	E	F	X	S	E	T	Y	U	R	Z	V	G	F	O
A	D	F	T	U	O	P	M	B	V	G	T	Y	D	C	B	K	I	F	A

1. Região que apresenta o maior parque industrial do Brasil.
2. Região onde a maior parte das riquezas provém do setor de serviços, o ramo industrial é representado, principalmente, pelos setores metalúrgico, automobilístico, têxtil e alimentício. A agropecuária é bem forte na região.
3. Tratado que representou um acordo entre Portugal e Espanha, assinado em 1494, com vistas a dividir os territórios do Brasil conquistado pelos dois países durante as grandes navegações.
4. Região que a economia gira em torno da agropecuária (plantações de soja, milho, entre outros), pecuária bovina e indústrias.
5. Estado anexado ao Brasil por um acordo diplomático entre o governo brasileiro e boliviano, firmado em 17 de novembro de 1903 na cidade de Petrópolis, Rio de Janeiro.

6. Região onde a economia baseia-se, principalmente, no extrativismo vegetal. A atividade de mineração também é muito forte na região.

7. Atividade responsável pela extração de ferro, cobre e ouro.

8. Consiste no conjunto de atividades primárias, estando diretamente associada ao cultivo de plantas (agricultura) e à criação de animais (pecuária) para o consumo humano.

9. Indústria que tem como objetivo a transformação de fibras em fios, de fios em tecidos e de tecidos em peças de vestuário.

10. Termo que se refere a determinadas especiarias extraídas do chamado sertão brasileiro na época das entradas e das bandeiras. O sertão brasileiro era, segundo pesquisa do Museu Paraense Emílio Goeldi, o modo como era conhecida a floresta no Brasil.

1-----	6-----
2-----	7-----
3-----	8-----
4-----	9-----
5-----	10-----

Perguntas referentes ao jogo da velha sobre os ciclos econômicos do Brasil e regionalização 7º ano

1. Região que apresenta maior parque industrial?
2. Tratado que representou um acordo entre Portugal e Espanha?
3. Estado anexado ao Brasil por um acordo entre Brasil e Bolívia?
4. Região onde a economia baseia-se no extrativismo vegetal?
5. Qual a regionalização que Milton Santos propôs?
6. Quantas unidades federativas o Brasil tem?
7. Cite três países com o quais o Brasil faz fronteira.
8. Onde o Brasil está localizado?
9. O que é um Estado?

APÊNDICE C



Universidade Estadual da Paraíba – UEPB
Centro de Humanidades – Campus III – Guarabira

Departamento de Geografia

Estágio supervisionado III

Escola: E.E.F. Luiz Maria de França

Professor supervisor: Roberto da Silva Araújo

Estagiária: Andreza Bandeira da Silva

Entrevista com o professor de Geografia

1. Tempo de atuação na educação.
2. O que o motivou a ser professor?
3. Qual sua formação?
4. Quais são os seus maiores desafios dentro da sala de aula?
5. Qual a sua visão á respeito do uso do livro didático.
6. Você se sente realizado como professor?
7. Para você o que significa ludicidade?
8. Você já fez uso da ludicidade dentro da sala de aula?
9. Você acredita que o lúdico facilita o processo de ensino-aprendizagem dos alunos?
10. Você considera importante o uso do lúdico dentro da sala de aula?