



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS I
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA - DG
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA**

THIAGO BRUNO FERNANDES

**UTILIZANDO O LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA UMA APRENDIZAGEM
SIGNIFICATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA.**

**CAMPINA GRANDE – PB
2019**

THIAGO BRUNO FERNANDES

**UTILIZANDO O LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA UMA APRENDIZAGEM
SIGNIFICATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba Campus I como requisito à obtenção do título de graduação em Licenciatura Plena em Geografia.

Orientador: Profa. Dra. Suellen Silva Pereira.

**CAMPINA GRANDE – 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.

F363u Fernandes, Thiago Bruno.
Utilizando o lúdico como ferramenta para uma aprendizagem significativa no ensino de geografia [manuscrito] / Thiago Bruno Fernandes. - 2019.
28 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2019.
"Orientação : Profa. Dra. Suellen Silva Pereira, Coordenação do Curso de Geografia - CEDUC."
1. Ensino de geografia. 2. Jogo lúdico. 3. Aprendizagem significativa. I. Título

21. ed. CDD 372.89

THIAGO BRUNO FERNANDES

UTILIZANDO O LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA UMA APRENDIZAGEM
SIGNIFICATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA.

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Departamento de
Geografia da Universidade Estadual
da Paraíba, Campus I como requisito
à obtenção do título de graduação em
Licenciatura Plena em Geografia.

Aprovada em: 12/12/2019.

BANCA EXAMINADORA

Suelen Silva Pereira

Profª. Dra. Suelen Silva Pereira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Maria Marta dos Santos Buriti

Profª. Me. Maria Marta dos Santos Buriti
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Maria das Graças Ouriques Ramos

Profª. Me. Maria das Graças Ouriques Ramos
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho, ao meu filho, Thiago
Bruno Fernandes Filho, Maravilha da
minha vida.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	6
2.1. O ensino e aprendizagem no Brasil: breves reflexões.....	6
2.2. O ensino de Geografia e a busca por uma aprendizagem significativa.....	7
2.2.1. O lúdico como alternativa no processo de ensino-aprendizagem.....	8
2.2.2. A utilização de jogos no ensino de Geografia.....	9
3. MATERIAIS E METODOS	11
3.1. Localização Geográfica do Município de Serra Redonda, PB.....	11
3.2. Caracterização da escola campo da pesquisa.....	12
3.3. Conhecendo a turma alvo da pesquisa.....	13
3.4. Caracterização da pesquisa.....	14
3.5. Etapas da Pesquisa.....	14
3.6. Criando o jogo.....	16
3.6.1. Regras do Jogo.....	18
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	19
4.1. A turma do 8º A e sua relação com o ensino de Geografia.....	19
4.2. Aplicando o jogo Amarelinha Geográfica.....	20
4.3. Os alunos e a apreensão dos conteúdos após a aplicação da proposta lúdica.....	22
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
6. REFERÊNCIAS	25
APÊNDICE A.....	27
APÊNDICE B.....	28

RESUMO

FERNANDES, Thiago Bruno. **UTILIZANDO O LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA.** Artigo (Graduando em licenciatura plena em Geografia – CEDUC – UEPB). Campina Grande – PB, 2019.

Esta pesquisa enfatiza-se o ensino e a aprendizagem em sala de aula, pode ser algo prazeroso, divertido e eficaz. Sem perder os princípios da base educacional seguindo um foco que é sempre repassar o conteúdo ministrado em sala de aula de forma que os alunos aprendam e absorvam o máximo possível. Dessa forma é apresentado uma forma lúdica de ensino em estrutura de jogo lúdico intitulado “amarelinha geográfica” que, contraposto ao ensino tradicional mostrou um resultado bem significativo. Vindo assim, ressaltar que a inserção de jogos lúdicos não digitais no ensino e aprendizagem pode ser uma válvula de escape para fugir do ensino tradicional que ainda faz parte do cotidiano das escolas do Brasil e da Paraíba, O ensino de Geografia ao longo de sua trajetória vem tentando suprimir o ensino tradicional com inúmeras formas de ensino lúdicos visando a melhor forma de ministrar seus conteúdos em sala de aula.

Palavra-chave: Jogos Lúdicos, Ensino de Geografia, Aprendizagem Significativa.

ABSTRACT

This research emphasizes the teaching and learning in the classroom, can be something pleasant, fun and effective. Without losing the principles of the educational base following a focus that is always passing on the content taught in the classroom so that students learn and absorb as much as possible. Thus was presented a playful form of teaching in structure of playful game called hopscotch that bought to traditional teaching showed a very significant result. Thus, it should be emphasized that the inclusion of non-digital playful games in teaching and learning can be an escape valve to escape the traditional teaching that is still part of the daily life of schools in Brazil and Paraíba, the teaching of geography along its path has come. trying to suppress the traditional teaching with innumerable forms of playful teaching aiming the best way to minister its contents in the classroom.

Keywords: Ludic Games, Geography Teaching, Meaningful Learning.

1. INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia em quanto disciplina vem levando em consideração sua história no ensino de geografia no Brasil, é marcada por um ensino tradicional que foi herdado dos jesuítas no tempo do Brasil colônia, enfatizado por Albuquerque (2011). Sendo assim, é de olho no passado que o professor de Geografia vai entender os erros cometidos no ensino de Geografia das outras épocas e buscar desenvolver novas configurações e técnicas para aprimorar o ensino e a aprendizagem da Geografia no âmbito escolar.

Determinadas alternativas de ensino podem ser impostas para beneficiar o aprendiz, e neste sentido se busca de forma ativa encorajar o estudante a encontrar respostas. O jogo didático e educativo, pode ser sim uma opção viável para assessorar no ensino e aprendizagem dos alunos, os professores podem empregar tais ferramentas para o desenvolvimento do discente como forma de proferir os conhecimentos de modo dinâmico e interativo.

O professor de Geografia, tendo consciência que existem lacunas no ensino tradicional, conforme Saviani (2008), ao ressalta necessidade de rever a forma tradicional de ensino trazendo críticas ao modelo tradicional e já propondo novas metodologias de ensino. Sendo assim, é de fundamental importância, que os docentes da Geografia na atualidade busquem tornar as aulas mais dinâmicas e prazerosas levando o aluno a aprender o conteúdo ministrado e tendo o cuidado de sempre que possível evitar metodologias que levem ou se aproximem do ensino tradicional.

A utilização de jogos didáticos incentiva a interação e o empenho dos alunos bem como a ascensão de ações que podem contribuir para a constituição do conhecimento de forma mais eficaz. As atividades lúdicas, no ensino fundamental, são métodos diferenciados usado para o aproveitamento de uma educação que vise o acréscimo individual do discente. E, também, ferramentas que produzem, atraem e estimulam o processo de edificação do conhecimento.

Pelo exposto, nesta pesquisa tem como objetivos desenvolver uma ferramenta didática intitulada “amarelinha geográfica” para se trabalhar o conteúdo sobre a região dos estados do Nordeste de forma diferenciada e eficiente. A mesma foi desenvolvida na turma do 8º ano A do Ensino Fundamental II da Escola Estadual de Ensino Infantil, Fundamental e Médio Dom Adauto, situada na cidade de Serra Redonda, PB. Observou-se, com o desenvolvimento da pesquisa em tela, a importância de se trabalhar os conteúdos de Geografia de forma que estes sejam significativos, diferenciando-se da forma tradicional de ensino, atestado por Ausubel (2000) ao realizar uma forte crítica a forma tradicional de ensino e propor como se trabalhar de forma diferenciada, fugindo do ensino tradicional e buscando uma aprendizagem significativa.

Diante do exposto, é importante o emprego de aulas diferenciadas, como por exemplo, a aplicação de jogos educativos como auxiliares no processo de ensino-aprendizagem, como o realizado na turma do 8º o A, na perspectiva de melhorar a qualidade do ensino e aprendizagem na disciplina de Geografia, fazendo com que os alunos de fato aprendam o conteúdo ministrado em sala de aula e que esse aprendizado seja de forma divertida e descontraída. Todavia, buscou-se um ensino eficaz, que traga resultados satisfatório, tanto para o docente que ministra as aulas e, sobretudo, para os alunos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. O ensino a aprendizagem no Brasil: breves reflexões.

O Brasil conta com grandes autores que contribuíram para a construção e aperfeiçoamento de um dos pilares bases da nossa imensa federação brasileira, entre tais notáveis, Paulo Freire certamente encabeça essa tão estimada classe de estudiosos.

Notoriamente, Paulo Freire em sua belíssima obra *Pedagogia da Autonomia* (1996), nos põe a refletir o quão é importante o papel do docente no ensino, e que o mecanismo de repassar o conhecimento na verdade é “uma troca entre os sujeitos envolvidos, aquele que transmite o conhecimento aprende e ao transmitir o receptor que receber aquela aprendizagem, por sua vez vai aderindo o aprendizado sendo capaz de disseminar o que aprendeu de igual ou diferentes formas que lhes foi apresentado” (p.12). Ainda de acordo com Freire;

Ensinar inexiste sem aprender e vice-versa e foi aprendendo socialmente que, historicamente, mulheres e homens descobriram que era possível ensinar. Foi assim, socialmente aprendendo, que ao longo dos tempos mulheres e homens perceberam que era possível – depois, preciso – trabalhar maneiras, caminhos, métodos de ensinar. Aprender precedeu ensinar ou, em outras palavras, ensinar se diluía na experiência realmente fundante de aprender. Não temo dizer que inexiste validade no ensino de que não resulta um aprendizado em que o aprendiz não se tornou capaz de recriar ou de refazer o ensinado, em que o ensinado que não foi apreendido não pode ser realmente aprendido pelo aprendiz (FREIRE. 1996, p. 12).

A profissão professor é diferenciada das demais profissões. Ensinar, mediar conhecimento, formar cidadãos, futuros profissionais é algo prazeroso que só quem exerce sabe que ensinar pode ser apaixonante, Alves (1994) faz uma alusão bem significativa sobre o prazer de ensinar, segundo o autor, por mais barreiras dificultosas que são impostas a profissão professor quando se ama o que se faz tais dificuldades por mais tortuosas que sejam, prevalece o contentamento, a paixão de ser um docente, um amor imensurável que ele apresenta em sua obra, como ressaltado na citação a seguir:

Muito se tem falado sobre o sofrimento dos professores. Eu, que ando sempre na direção oposta, e acredito que a verdade se encontra no avesso das coisas, quero falar sobre o contrário: a alegria de ser professor, pois o sofrimento de se ser um professor é semelhante ao sofrimento das dores de parto: a mãe o aceita e logo dele se esquece, pela alegria de dar à luz um filho (ALVES. 1994, p.6).

O planejamento de uma aula é uma das colunas para um bom desempenho do professor, é nele que o docente vai se basear estrategicamente e teoricamente com um propósito de não se perder com os vários conteúdos e salas de aulas diferentes. Libâneo discorre sobre a questão ao colocar que:

Todo ato de planejar é uma atividade intencional, isto significa que, ao planejarmos uma aula, fazemos escolhas. Tais escolhas pressupõem valores, opções teóricas, filosóficas e ideológicas, o que nos leva a pensar que nenhum ato de planejamento é neutro isento de valor, mas sim ideologicamente comprometido (LIBÂNEO, 1994, p. 22).

Na licenciatura em Geografia passamos por alguns componentes curriculares de cunho pedagógico ali temos uma base para quando de fato a prática tiver que ser exercida, mesmo que seja de grande utilidade todos esses ensinamentos que os Cursos de Licenciatura em Geografia oferecem, uma boa aula só vai dá certo se houver um bom planejamento e dedicação por parte do docente.

2.2. O ensino de Geografia e a busca por uma aprendizagem significativa.

O ensino de Geografia desde o início de sua história apresenta um caminho de aprendizagem voltado para o ensino tradicional, marcado pela memorização baseado sobretudo nos conteúdos dos livros didáticos, característica de uma herança do catolicismo dos padres jesuítas que já abordavam o ensino com uma postura mais rígida. Tal questão é reforçada por Albuquerque (2011), ao abordar que:

No que diz respeito aos métodos de ensino e aprendizagem difundidos pelos livros didáticos, havia mesmo uma acentuada valorização da memória como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem. Eram comuns os catecismos que se caracterizavam por apresentar a pergunta do mestre em negrito, seguida pela resposta pronta do discípulo. Isto indicava uma prática muito comum à escola da época e que, ainda hoje, tem seus discípulos (ALBUQUERQUE. 2011, p. 30)

Ainda de acordo com Albuquerque (2011), o ensino de Geografia no Brasil tem uma história bem fascinante, a qual todos os geógrafos deveriam ter um aprofundamento mais minucioso durante a graduação, visto que um conhecimento intenso da História da Geográfica em quanto disciplina pode elevar o ensino e a aprendizagem nos conteúdos da Geografia. A autora apresenta ainda a seguinte reflexão:

Muitos professores ainda trabalham em sala de aula sem saber efetivamente o caminho feito pela nossa disciplina na história da educação brasileira. Assim, não sabem o porquê e nem a origem de tradicionalmente a Geografia ser vista como uma disciplina voltada à memorização de nomenclatura de elementos naturais e humanos, e por isto mesmo as continuidades se perpetuam. Conhecer a história da disciplina pode possibilitar ao professor rever a sua prática e reconhecer no passado o papel das inovações. (ALBUQUERQUE. 2011, P. 45).

Ter clareza sobre a história disciplina de geografia é de grande ajuda para o profissional da área obter esse conhecimento de forma mais ampla servira para que o professor reveja suas práticas de ensino, e busque cada vez mais se aprimorar aprendendo com o passado da Geografia escolar.

2.2.1. O lúdico como alternativa no processo de ensino-aprendizagem.

A aprendizagem significativa que tão brilhantemente Ausubel (2000) descreve em seu livro, aborda temas que levam a refletir como buscar esta forma de aprendizagem, ele cita mapas mentais, e conteúdos lógicos psicologicamente significativos sendo assim fica viável chegar a uma aprendizagem significativa através de jogos educativos, como aponta Freitas e Salvi (1999):

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que, este se desenvolve com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa. Estimular a construção de um novo conhecimento e despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir diferentes tipos de conexões (FREITAS e SALVI, 1999, p. 7.).

A abordagem de um grande teórico como Ausubel (2000), aponta que a aprendizagem tradicional que trabalha com a memorização não é um método de ensino tão competente como o da aprendizagem significativa que trabalha com a percepção, e com o conhecimento prévio do aluno tendo um resultado bem satisfatório quando é aplicado em sala de aula e agregando outras fontes que evitem trabalhar com ensino tradicional. Ausubel expõe sobre:

Muitas fontes de evidência interrelacionadas apontam, e sugerem empiricamente, para a conclusão de que a aprendizagem e a retenção significativas são mais eficazes do que as correspondentes por memorização. As razões para isto provêm evidentemente das análises comparativas anteriores (AUSUBEL, 2000, p. 34).

Pode-se então, dizer que existe uma luta que de um lado tem a aprendizagem significativa onde o aluno é o foco principal e as metodologias utilizadas que vai dos jogos lúdicos a sequências didáticas bem elaboradas com o objetivo de fazer que o discente realmente aprenda o conteúdo aplicado em sala de aula e não memorize, pois, ao memorizar tal conteúdo, pouco tempo depois não vai mais lembrar do mesmo, haja vista que o método tradicional é marcado pelo uso da “decoreba”, que até serve para responder uma avaliação ou um exercício, mas será que o aluno vai está aprendendo de fato? Moreira (2006) apresenta a seguinte reflexão:

Na aprendizagem significativa, o aprendiz não é um receptor passivo. Longe disso. Ele deve fazer uso dos significados que já internalizou, de maneira substantiva e não arbitrária, para poder captar os significados dos materiais educativos. Nesse processo, ao mesmo tempo que está progressivamente diferenciando sua estrutura cognitiva, está também fazendo a reconciliação integradora de modo a identificar semelhanças e diferenças e reorganizar seu conhecimento. Quer dizer, o aprendiz constrói seu conhecimento, produz seu conhecimento. Em contraposição à aprendizagem significativa, em outro extremo de um contínuo, está a aprendizagem mecânica, na qual novas informações são memorizadas de maneira arbitrária, literal, não significativa. Esse tipo de aprendizagem, bastante estimulado na escola, serve para "passar" nas avaliações, mas tem pouca retenção, não requer compreensão e não dá conta de situações novas (MOREIRA, 2006, p. 5).

Faz parte da aprendizagem significativa usar do conhecimento prévio dos alunos para trabalhar os conteúdos em sala de aula, usar de sequências didáticas diversas, que envolve o intercâmbio de ideias, essa troca vai abarcar o nível de raciocínio dos alunos e o ambiente onde ele está inserido. Todos esses fatores, vão contribuir para que a ação realizada seja considerada uma aprendizagem significativa.

2.2.2. A utilização de jogos no ensino de Geografia.

O professor de Geografia pode buscar transmitir os conteúdos da disciplina de forma com que os alunos, possam interagir com as várias áreas de atuação que a disciplina de geografia apresenta. Sonia Castellar e Jerusa Vilhena destaca sobre;

Ensinar geografia significa possibilitar ao aluno raciocinar geograficamente o espaço terrestre em diferentes escalas, numa dimensão cultural, econômica, ambiental e social. Além disso, significa permitir que o aluno perceba a imagem gráfica ou a representação cartográfica da superfície da Terra de forma criteriosa e com o devido rigor científico (CASTELLAR. VILHENA, 2010, p. 19)

No ensino de geografia trata-se da política ao meio ambiente entre outros, o planejamento das aulas deve ser bem claro para não a ver confusão e todos os conteúdos aplicado em sala de aula estejam em harmonia para não fugir do objetivo geral isso vai dar uma consistência e segurança nas aulas planejadas.

O planejamento das aulas de Geografia deve considerar particularmente o objetivo geral da disciplina para o Ensino Fundamental “[...] conhecer a organização do espaço geográfico e o funcionamento da natureza em suas múltiplas relações, de modo a compreender o papel das sociedades em sua construção e na produção do território, da paisagem e do lugar” (BRASIL, 2000 p. 121).

A Geografia escolar trouxe e ainda traz grande contribuição para sala de aula ressaltar a importância do professor no trabalho de desenvolvimento do aluno em compreender conteúdos como os descritos nos Parâmetros Curriculares Nacionais é de suma importância para que as aulas ministradas estejam em conformidade ao que se pede nos (PCNS), de geografia.

O ensino de Geografia muito pode contribuir para a formação ética, na medida em que se direcione a aprendizagem ao desenvolvimento de atitudes, como a confiança dos alunos na própria capacidade e na dos outros para construir conhecimentos sobre os lugares e paisagens, explicando e compreendendo a sua história e o seu presente. (BRASIL, PCNs, F.2 GEORAFIA)

A ciência Geográfica abre portas para o imaginário dos docentes que desejam trazer um ensino de geografia diferenciado e de qualidade. Abordar os temas Geográficos em sala de aula com o objetivo de mostrar aos alunos o quanto pode ser prazeroso aprender Geografia, de forma descontraída, leve mostrar imagens de mapas através de programas como o QGIS, street view entre outros além de divertido, manifesta o quanto a Geografia pode estar inserida no dia a dia dos alunos e como a tecnologia também está implantada no mundo geográfico.

Aprender brincado é realmente algo muito bom de si fazer e a Geografia, sobretudo no ensino fundamental impõe um desafio constante para os docentes, isto é desenvolver jogos brincadeiras que, prenda a atenção dos alunos, que se encaixe no conteúdo aplicado que os alunos gostem e aprendam as maravilhas geográficas é no mínimo desafiador preparar aulas com jogos educativos é um caminho positivo no desenvolvimento do alunado. Sobre isso Piaget (1975, p. 156) afirma:

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

O professor de geografia antes de usar jogos para trabalhar o conteúdo aplicado tem que ter alguns cuidados tais como: Se aquela prática está adequada a turma escolhida, se o jogo ele se encaixa com a disciplina e o conteúdo escolhido sendo assim podemos observar o seguinte fundamento de Antunes:

Na Geografia, os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem as inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceber a ação do homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social (ANTUNES, 2006, p.44).

Trazer ferramentas como jogos educativos para o ensino de geografia não é algo muito simples requer do professor uma atenção maior não é apenas aplicar o jogo por aplicar é necessário ter um objetivo em foco, dedicar tempo para preparação, está atento se tudo vai correr conforme o planejado deixar sempre o plano B apostos para um eventual problema. Freitas e Salvi, aborda sobre o tema;

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

específicos e na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, e observados em seus resultados com respeito aos a fim de que 8 possam ser mantidos, alterados ou substituídos por outros. (FREITAS e SALVI, 1999, p.8)

A importância dos jogos lúdicos para educação já é bem efetiva na sala de aula brasileira muitos docentes usam dessas ferramentas como ponte para chegar no aluno e desenvolver um trabalho que mostre resultado em sala de aula, porém muitas brincadeiras e jogos educativos vem sendo deixado de lado ou substituído por jogos digitais que também tem sua relevância para a educação agora nada substitui uma boa e velha brincadeira onde os alunos possam interagir e aprender com os antigos mas eficientes jogos clássicos adaptados ao ensino Silveira e Cunha traz a seguinte reflexão;

Na sociedade contemporânea, grande parte dos jogos tradicionais infantis, como ciranda cirandinha, cabra-cega, queimada, jogo de pião, saltar à corda, macaca, pedrinhas, pega-pega ou jogo da apanhada, carimba, entre outros – que, aliás, fazem parte do cotidiano de várias gerações - estão a desaparecer, devido à influência dos meios de comunicação de massa, que apelam ao consumo abusivo dos jogos eletrônicos, por exemplo, impondo um novo modo de brincar, e das fortes transformações sofridas pelos espaços, principalmente os espaços urbanos, que, cada vez mais, se tornam uma condicionante à prática do brincar/jogar. (SILVEIRA e CUNHA, 2014, p. 51).

Os jogos educativos são uma válvula de escape para os docentes que querem trazer formas de ensino diferenciadas para sala de aula, é bem verdade que trabalhar com essas ferramentas didáticas requer um pouco mais de tempo e atenção por parte dos professores, porém os resultados que mostram as literaturas é que a aplicação de jogos educativos em sala de aula geralmente traz resultados positivos e eficaz para o ensino e aprendizagem dos alunos.

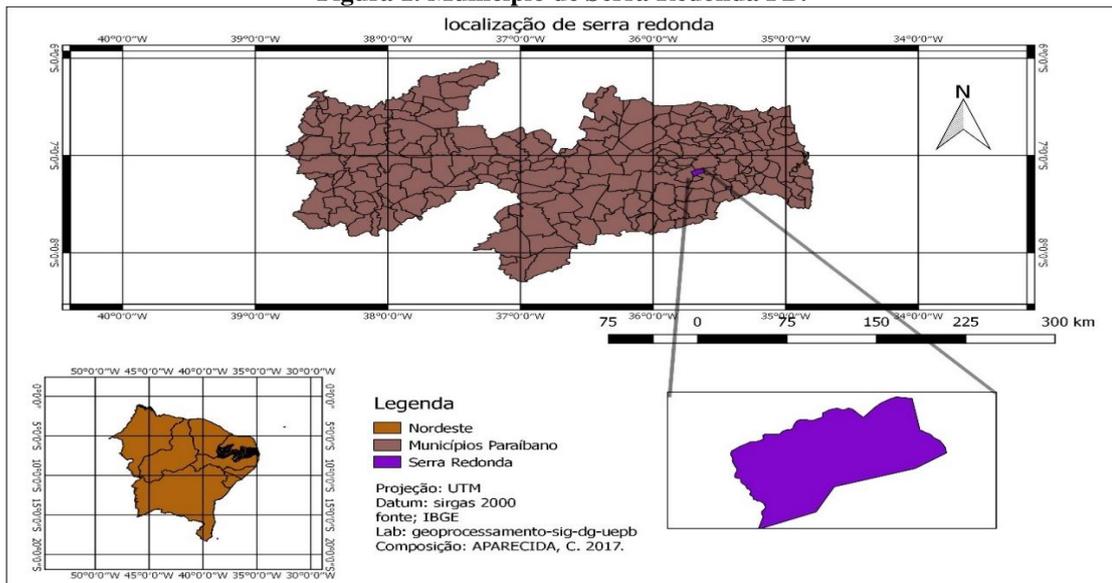
Conforme Klimek (2007, p. 121), “a aplicação dos conhecimentos pelo professor nos jogos faz com que os alunos adquiram habilidades que são e serão utilizadas em toda a vida, como atenção, raciocínio, observação, parceria, cooperação, classificação e outras”.

3. MATERIAIS E METODOS

3.1. Localização Geográfica do Município de Serra Redonda / PB.

Segundo dados de 219 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Serra Redonda/PB, o Município escolhido para realização do referido trabalho, possui atualmente 7041 de habitantes, uma área territorial de 55. 905 Km², a proporção de pessoas ocupadas em relação à população total era de 10.2%. Na comparação com os outros Municípios do Estado, ocupava as posições 188 de 223 e 56 de 223, respectivamente. Já na comparação com cidades do país todo, ficava na posição 5186 de 5570 e 3353 de 5570, respectivamente, cidade pacata, típica do interior paraibano foi escolhida para a aplicação desse trabalho que envolve educação, ensino e aprendizagem a baixo podemos observar o mapa do Município.

Figura 1. Município de Serra Redonda PB.



Fonte: IBGE. Adaptado por T.B. Fernandes. Serra Redonda, PB (2017).

Na figura 1 identifica-se a localização em graus, minutos e segundos da cidade de Serra Redonda/PB, em relação ao Estado da Paraíba e a Região Nordeste com as seguintes coordenadas geográficas: Latitude: 6° 25' 60" Sul, Longitude: 37° 37' 0" Oeste. Serra Redonda tem uma taxa de escolarização de 6 a 14 anos de idade, índices como IDEB anos iniciais do Ensino Fundamental (Rede pública) ano (2017) resultado de 3,6 e IDEB anos finais do Ensino Fundamental (rede pública) (2017) ainda de acordo com IBGE.

3.2. Caracterização da escola campo da pesquisa.

A pesquisa foi desenvolvida na escola Dom Adauto, fundada em 1989 que faz parte da rede estadual de ensino foi escolhido essa escola por se tratar da mesma instituição onde foi realizado o Estágio de intervenção no Fundamental II, inerente à disciplina de Estágio Supervisionado do Curso de Licenciatura Plena em Geografia. Na Figura 2, é possível visualizar a referida escola.

Figura 2. Escola Dom Adauto.



Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

A Escola Estadual Dom Adauto dispõe de espaço físico amplo e bem distribuído: 14 (quatorze) salas de aula com dois ventiladores cada e quadros brancos, sala de informática, biblioteca ampla com um grande número de livros e coleções, refeitório, diretoria, sala de secretaria, espaço reservado aos professores, almoxarifado, cozinha, dispensa para armazenamento de produtos da merenda escolar, sanitários masculino e feminino para funcionários e para alunos, cisternas, caixa d'água, entre outras dependências, dispõe ainda de um grande terreno, destinado à construção de um Ginásio ou Quadra Poliesportiva, mais um bloco de salas de aula, com o objetivo de construir laboratórios de ciências matemática entre outros. O turno da manhã funciona 5 salas de aula com turmas do 1° ao 5° ano do Ensino Fundamental I e quando está ocorrendo o Programa Mais Educação algumas turmas deste também funcionam neste turno.

Já no turno da tarde possuímos atualmente 14 turmas, sendo 8 do Ensino Fundamental e 6 do Ensino Médio, no turno da noite dentro do prédio da escola funciona também as 14 salas com turmas do Ciclo I ao Ciclo VII da modalidade EJA e 3 turmas do Ensino Médio Regular. E algumas turmas dos Ciclos I, II e III com alunos oriundos dos Programas Brasil Alfabetizado, RELEJA e Sal da Terra funcionam em unidades educacionais do município tanto do campo como da cidade. A escola conta atualmente com 67 funcionários, sendo: 42 docentes e 25 no quadro de pessoal de apoio e direção.

3.3. Conhecendo a turma alvo da pesquisa

A turma do 8° A, foi a escolhida para o desenvolvimento da pesquisa em questão. Foi escolhido essa turma, primeiro, por ter uma boa quantidade de alunos e os mesmos ao saber que teria estagiário da disciplina de Geografia pediram ao professor titular que os escolhessem.

A mesma possui vinte e seis (26) alunos, sendo dezoito (18) deles advindos da zona rural e o restante da turma e da zona urbana, composta, em sua maioria, por um público do sexo feminino (18 alunas). A turma é bem dinâmica, estando estes na faixa etária adequada

para a série que se encontram matriculados (13-14 anos), sendo apenas cinco alunos com alguma distorção na idade-série.

3.4. Caracterização da pesquisa.

A pesquisa caracteriza-se por ser, quanto aos seus objetivos, uma pesquisa exploratória, pois visa, de acordo com Gil (2007), proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.

Quanto aos procedimentos técnicos utilizados, fez-se uso dos seguintes instrumentos:

- Pesquisa bibliográfica: como forma de embasar e aprofundar a temática em estudo;
- Questionário semiestruturado: que tinha por objetivo realizar o diagnóstico da turma alvo da pesquisa e, assim, direcionar as estratégias a serem utilizadas;
- Observação não-participante: realizada antes do processo de intervenção da turma, como forma de conhecer o procedimento metodológico utilizado pelo professor titular da turma, bem como a interação dos alunos com os conteúdos;
- Estudo de caso: que buscou conhecer uma realidade específica, nesse caso, da turma do 8º A, de modo a propor estratégias visando uma aprendizagem dos conteúdos geográficos de forma mais significativa.
-

No que se refere a análise dos dados, esses foram analisados de forma qualitativa, uma vez que os dados quantitativos tiveram como objetivo levantar informações para compreender a realidade investigada, sendo estes organizados em gráficos, de modo a embasar as estratégias a serem utilizadas para melhoria da problemática diagnosticada, visando uma abordagem qualitativa da questão, no que se refere a busca por uma aprendizagem significativa por parte dos alunos, cuja avaliação se deu pelo desenvolvimento e aplicação do jogo em sala de aula e a participação dos alunos na aplicação deste.

3.5. Etapas da Pesquisa.

A pesquisa foi desenvolvida entre os meses de março a junho, durante a realização do Estágio Supervisionado II, componente indispensável para o processo de formação do professor, em que foi possível ter o primeiro contato com a realidade da educação básica em uma escola da rede estadual de ensino.

Para o desenvolvimento da proposta em questão, foram necessárias duas etapas, a saber:

1ª etapa: Buscou-se desenvolver as aulas de forma tradicional, tendo uma característica mais conservadora, com a utilização do quadro branco sem muita abertura para participação dos alunos, em que foi pedido aos alunos que memorizem os nomes dos estados, suas capitais, sem mostrar imagens, tampouco levar em conta o conhecimento prévio dos alunos, conforme exemplificado na figura 3, na qual os alunos aparecem copiando conteúdo transcrito no quadro.

Figura 3. Panorama Geral da turma.



Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

Imagem da turma do 8° A, os alunos não apresentam muita interação entre eles e o professor ressaltando a forma tradicional de ensino, após aplicado conteúdo escolhido, seguindo essa linha de ensino teve uma avaliação (prova), como forma de diagnosticar o nível de aprendizagem dos mesmos.

2ª etapa: em outro momento mudou-se a forma de ensino-aprendizagem que vinha sendo trabalhada, porém, o conteúdo permaneceu o mesmo. Na ocasião, as aulas ganharam outra roupagem, com uma postura mais leve e descontraída. Saiu-se da sala de aula e buscou-se ambientes como a biblioteca para desenvolvimento das aulas, com exibição dos conteúdos sobre a região dos Estados do Nordeste como: Seus potenciais turísticos, culturais e econômicos, dados do IBGE entre outros relacionado ao tema. Por fim, foi aplicado o lúdico em sala de aula, com o auxílio de um jogo que foi desenvolvido para melhor trabalhar os conteúdos trabalhados. A Figura 4 apresenta um desses momentos de mudança na estratégia metodológica.

Figura 4. Descontraindo na biblioteca.



Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

Com base na Figura 4, percebe-se que dessa maneira, a aula que antes apresentava um certo descontentamento por parte dos alunos, já começa a prender a atenção deles que estão bem concentrados a tela da televisão, tendo, por conseguinte, maior interesse nas discussões.

3.6. Criando o jogo.

O jogo foi desenvolvido utilizando como base os conteúdos vistos em sala de aula, no 8º ano A que foi referente aos Estados do Nordeste, suas características físicas, econômicas, culturais e sociais servindo para auxiliar e tentar aproximar os alunos do conteúdo de modo a facilitar o aprendizado. Portanto, considerando a sistematização teórica anterior, trabalhou-se no sentido da adaptação de jogos tal como assinala Klimeck (2007).

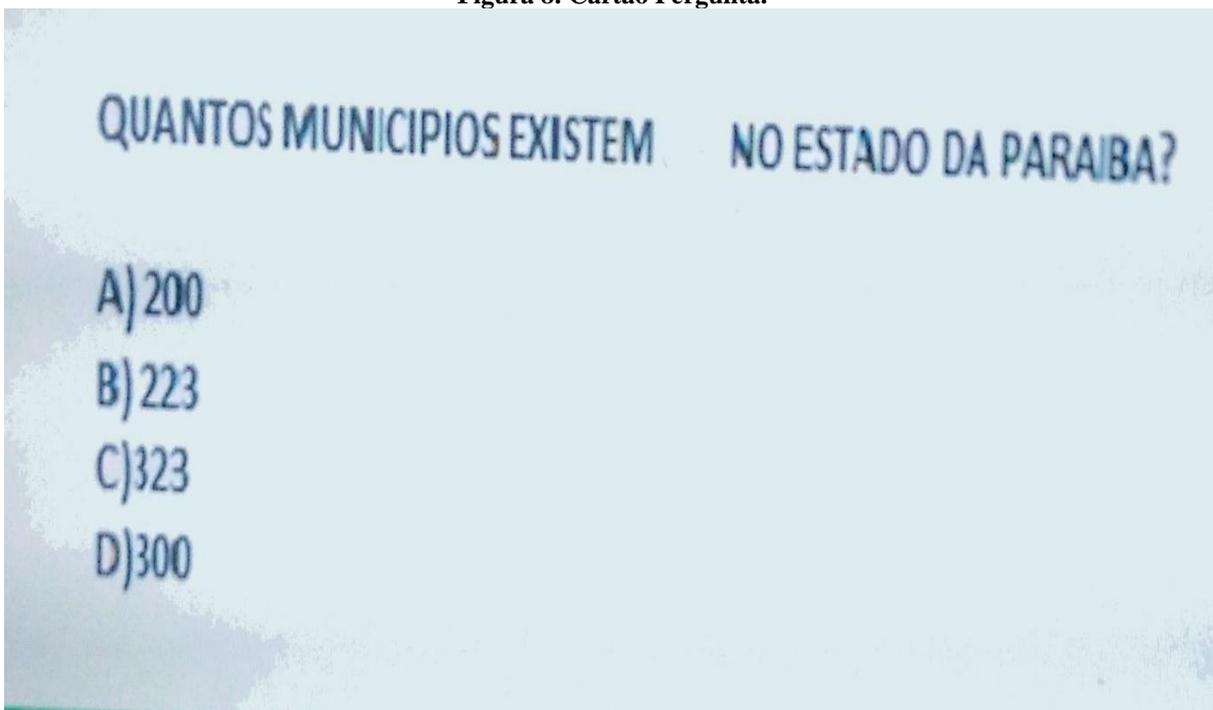
Para a construção do jogo, optou-se por trabalhar com materiais alternativos, os quais fossem baratos e de boa qualidade. De início foi feito um molde da amarelinha, em Etil Vinil Acetato (EVA) em tamanho reduzido, com intuito de ter uma noção de como iria ficar o jogo amarelinha que foi utilizado em sala de aula como mostra a Figura 6.

Uma embalagem plástica foi necessária para armazenar o jogo, e fichas de madeira para servi de pedra para os jogadores, foi feito um manual com as regras do jogo que está em apêndice 1 para não fugir do controle do professor.

3.6.1. Regras do Jogo

Para as perguntas alusiva ao jogo, estas foram elaboradas de acordo com as aulas aplicadas do referido conteúdo, o qual possui perguntas de múltipla escolha, todas foram impressas em folhas de papel cartão, as repostas seguiam uma sequência com quatro alternativas (A, B, C e D), onde apenas uma resposta estava correta. Foram criadas dez perguntas para cada estado, como pode-se observar os formatos das perguntas no exemplo da Figura 8.

Figura 8. Cartão Pergunta.



Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

Inicialmente, prepara-se o ambiente de aplicação da atividade lúdica. Posteriormente, se dividiu a turma em quatro grupos de cinco jogadores, a depender da quantidade de alunos em sala de aula, um dos participantes inicia o jogo, lançando-se uma peça de madeira (MDF) sobre a amarelinha. Onde a madeira ficar o estudante vai ter que responder uma pergunta daquele estado, se a resposta for correta, o mesmo segue a brincadeira pulando de casa em casa e não podendo pisar na casa onde sua pedra foi lançada, caso isso ocorra ou erre a resposta, sua equipe perde a vez e assim tem início a uma nova rodada com a equipe subsequente.

Se o aluno responder corretamente uma das perguntas feita segue o percurso sem erros, indo e voltando, o segundo da sua equipe segue até o fim da equipe, em seguida começa a segunda equipe e assim sucessivamente. Vence quem realizar maior números de acertos. É possível estipular duas rodadas para cada equipe e para dificultar as fichas em MDF serão lançadas inicialmente por cada jogador quem vai ser o primeiro de sua equipe, a ordem do lançamento é feita por sorteio, cada equipe terá um nome diferente e os jogadores serão numerados de acordo com a quantidade de alunos.

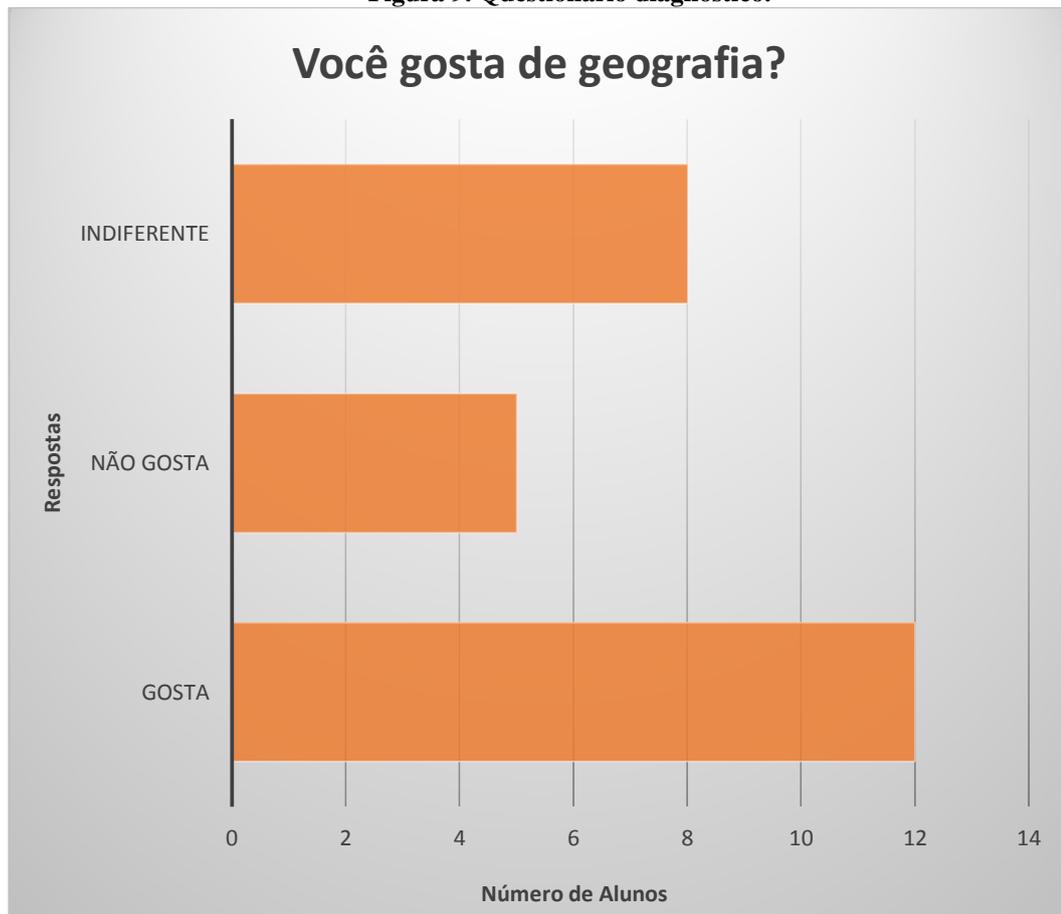
Numa distância que pode variar de um a dois metros para o lançamento da ficha, as equipes um e dois lançam suas pedras primeiro, isso fará que duas casas fiquem impossibilitadas de serem pisadas, com isso o desafio ficará mais dinâmico. Ressalta-se que existe a possibilidade de todos acertarem as perguntas e realizar o percurso sem erros, caso essa possibilidade aconteça, todos serão considerados vencedores. Para melhor compreensão das regras do jogo, foi criado um manual de instruções estando este em apêndice A.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1. A turma do 8º A e sua relação com o ensino de Geografia.

Por meio de um questionário diagnóstico que está no apêndice B aplicado com os alunos no período de observação da turma alvo da pesquisa, foi possível observar que estes têm a dizer a respeito da disciplina de acordo com o gráfico abaixo;

Figura 9. Questionário diagnóstico.



Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

No cenário apresentado podemos identificar que a maioria dos alunos gostam da disciplina, mas também tem um elevado número de alunos consideram a disciplina de Geografia indiferente. Quando perguntado como estes gostariam que fossem as aulas de Geografia, vinte e cinco (25) alunos responderam que gostariam que as aulas tivessem uma maior inserção de jogos e brincadeiras, o que em termos percentuais representa 97% do universo pesquisado, sendo, portanto, bem representativo e justificando, desse modo, a escolha pela metodologia aqui aplicada.

4.2. Aplicando o jogo “Amarelinha Geográfica”

Ao perceber as dificuldades dos alunos do 8º A da Escola Estadual de Ensino Infantil, Fundamental e Médio Dom Adauto na cidade de Serra Redonda/PB, na aplicação do conteúdo sobre a região Nordeste, foi desenvolvido um jogo lúdico intitulado “Amarelinha Geográfica” com o intuito de analisar metodologias de ensino e aprendizagem diferenciadas se contrapondo com a forma tradicional de ensino, visando um aprimoramento no ensino e ajudando alunos e professores rumo a um processo de aprendizagem significativa. O recurso didático em questão vai auxiliar o professor na aula em vários conteúdos na disciplina de geografia, afim de analisar o nível de compreensão dos estudantes e tornar o aprendizado significativo.

Para a construção deste recurso didático o primeiro passo a ser dado, foi pesquisar os conteúdos no qual os estudantes alvos da pesquisa apresentassem dificuldades de aprendizagem, foi listado dez assuntos ligado a disciplina de geografia onde em votação os alunos escolheram Geografia do Nordeste e desejaram conhecer a região Nordeste, temas sobre o estado onde os mesmos estão localizados, os estados vizinhos e suas características, bem como seus aspectos econômicos, sociais e naturais.

Utilizado atividades diferenciadas como perguntas em forma de rima recortes de revistas mapas mentais entre outros sempre induzindo a participação ativa dos alunos fugindo um pouco da forma mais tradicional de ensino. Tornando a aprendizagem significativa segundo a teoria de Ausubel e Moreira (2000), com esta finalidade foi elaborado o jogo lúdico de modo atrativo e dinâmico, que possa ser aplicado na sala de aula em tempo hábil, e que não fique muito cansativo para o estudante, lembrando que este jogo deve ser aplicado depois de ensinar a parte teórica para em seguida ser colocado em prática o jogo proposto. A partir deste pensamento foi aplicado na prática o jogo similar a uma amarelinha.

Praticando, brincando e sobretudo aprendendo o conteúdo proposto é assim que o recurso didático foi aplicado em sala de aula. Os alunos em questão estavam bem participativos e ansiosos para demonstrar suas habilidades no percurso do jogo e nas respostas do conteúdo aplicado como pode-se observar na Figura:

Figura 10. Na Prática, o jogo.



Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

Como é possível observar, na figura 10, a execução da “amarelinha geográfica” abordando os temas dos estados do Nordeste, quando se trabalha formas diferenciadas em sala de aula geralmente prende a atenção do aluno a priori pelo jogo, mas para brincar e se sair bem no jogo eles tem que aprender o conteúdo ministrado, pois não há como nessa proposta didática os discentes passarem pelas casas da amarelinha sem responder as perguntas elaboradas sobre o tema escolhido.

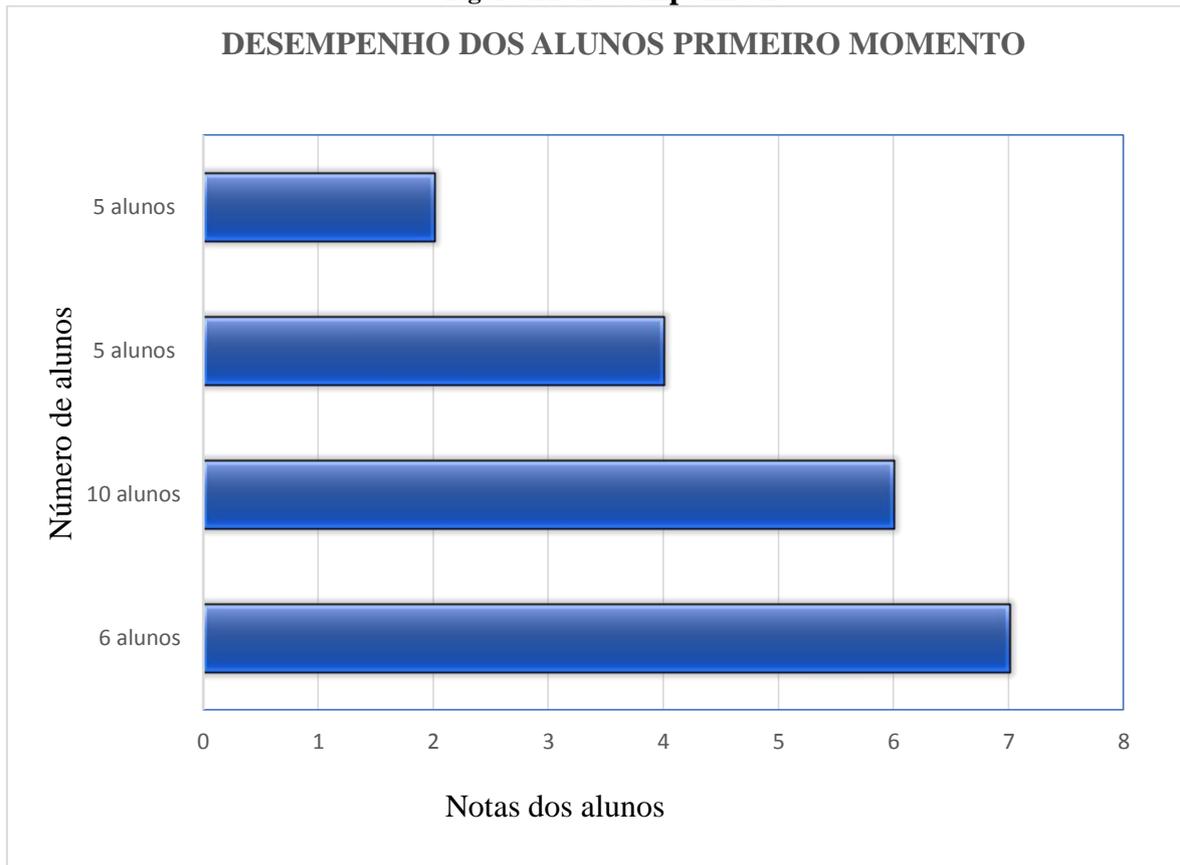
4.3. Os alunos e a apreensão dos conteúdos após a aplicação da proposta lúdica.

No primeiro momento, optou-se por trabalhar com formas mais tradicionais de ensino e como forma de obter um parâmetro para, após a aplicação do mesmo conteúdo com a ferramenta lúdica, proposta, e verificar se houve um melhor desempenho dos alunos. Esse recurso didático (jogo) foi implementado como uma forma de aprendizagem significativa que Ausubel (2000) descreve em seus manuscritos como se trabalhar de maneira diferenciada, contrapondo-se com a metodologia de ensino tradicional.

Destaca-se que ambas as etapas de desenvolvimento da pesquisa tiveram o mesmo tempo de duração cada. Foram quatro aulas de cinquenta minutos cada, nas duas modalidades tanto nas aulas iniciais, em que foi utilizado o modelo tradicional de ensino, com o uso do quadro branco, apenas o professor explicava o conteúdo sem levar em conta o conhecimento prévio dos alunos, nesse momento o conhecimento do professor era o que prevalecia em sala de aula, foi aplicado exercício de fixação, e em seguida uma prova com cinco questões abertas sobre o conteúdo que é inerente aos estados do Nordeste. Logo em seguida, foi aplicada a metodologia proposta. Ressalta-se que a prova que foi aplicada antes do recurso didático foi a mesma aplicada após o uso do jogo “Amarelinha Geográfica”, sendo alterada apenas as ordens das questões para não ficar tão óbvio e evitar a memorização tendo em vista que as repostas serão as mesmas.

A turma teve, na primeira avaliação um resultado que não foi tão satisfatório, dos vinte e seis (26) alunos, apenas seis (6) atingiram a nota mínima para não ir para recuperação, a nota sete (7,0), ou seja, apenas 23,1% dos alunos, o que pode ser considerado como um baixo rendimento, levando em consideração o universo pesquisado. A Figura 11 apresenta os dados obtidos nesta primeira avaliação.

Figura 11. Desempenho 1.

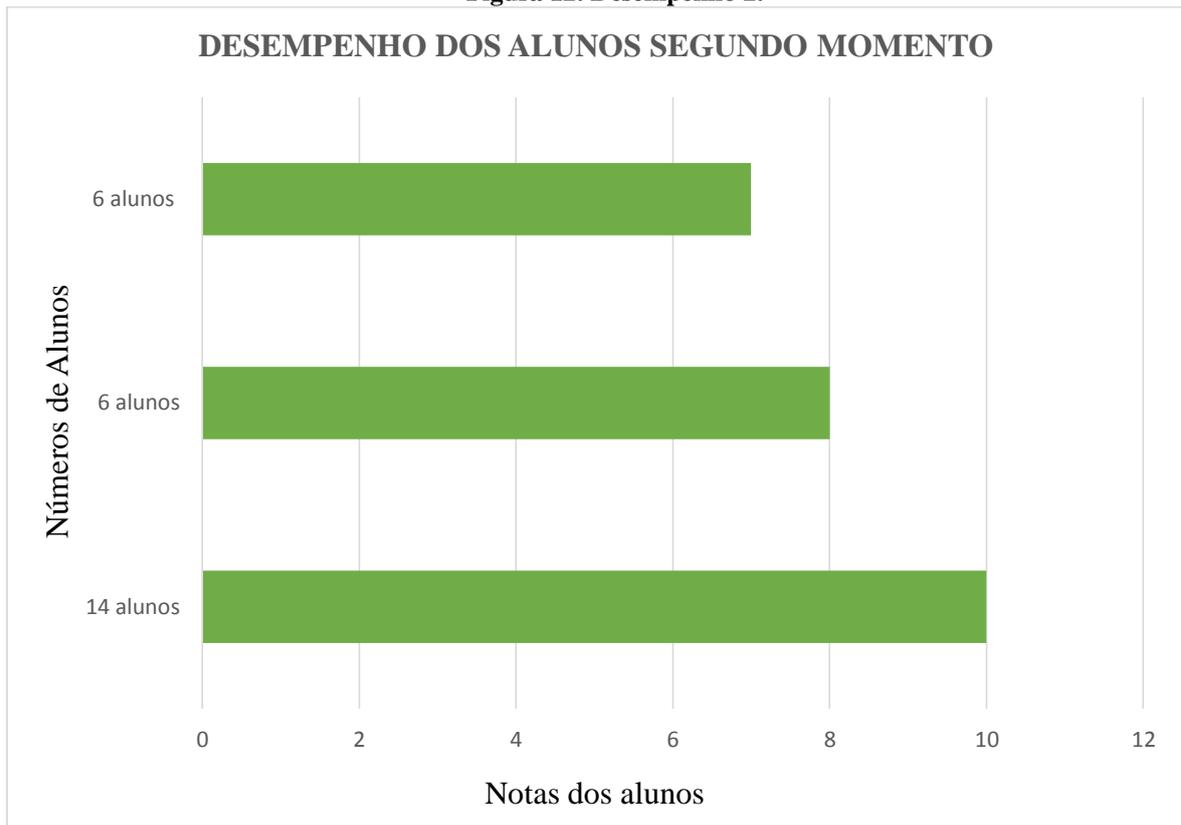


Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

No gráfico apresentado, pode-se identificar o desempenho geral da turma na primeira aplicação da prova. O desempenho nesse cenário não demonstrou um resultado tão satisfatório, tendo em vista 76,9% dos alunos ficaram abaixo da média escolar, não tendo sido registrado nenhum aluno obtendo uma nota acima de sete (7,0).

No segundo momento da pesquisa, após aplicação do conteúdo de forma diferenciada com a ajuda do jogo lúdico “Amarelinha Geográfica”, pode-se observar que o resultado foi bem mais satisfatório. Dos vinte e seis (26) alunos, quatorze (14) tiveram nota dez (10,0), o que representa 53,8% do universo pesquisado. A Figura 12 apresenta os demais resultados obtidos nesta segunda avaliação.

Figura 12. Desempenho 2.



Fonte: FERNANDES, B. T. Serra Redonda, PB

No gráfico apresentado na Figura 12, observa-se que teve uma notável melhora nas notas inerentes a avaliação aplicada na segunda etapa da pesquisa, uma vez que os alunos tiveram um desempenho bem superior do apresentado na primeira etapa, estando está representada na Figura 11. O interessante é que nessa segunda avaliação todos os alunos ficaram na média ou acima dela, um número significativo de alunos atingiu a nota máxima.

Pelo exposto ressalta-se que, quando se traz formas diferenciadas de ensino e aprendizagem pode-se ter resultados positivos e satisfatórios tanto para os discentes, que estão em processo de aprendizagem, quanto para os docentes que buscam maneiras de trabalhar visando sempre o objetivo maior que é fazer com que os alunos aprendam de fato o conteúdo a plicado.

E quando esse aprendizado for inserido de maneira leve e divertida, a tendência é que métodos considerados antiquados, sem muita eficiência do ponto de vista metodológico fiquem cada vez mais deixados de lado, abrindo espaço para novas e eficazes formas de ensino e aprendizagem, sobretudo no ensino de Geografia. Assim sendo, cabe ao profissional da área está sempre se atualizando com as novas tendências de ensino e aprendizagem que venha surgir ao longo de sua carreira e tentar inserir esses novos meios em sala de aula, com objetivo de melhorar a qualidade do ensino de Geografia em busca de uma aprendizagem significativa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Após a aplicação e avaliação da metodologia proposta, pode-se afirmar que foi de grande valia toda experiência empreendida em sala de aula no desenvolvimento da pesquisa em foco, visto que o resultado obtido com o uso do lúdico em sala de aula, por meio do desenvolvimento e aplicação de jogo didático, “Amarelinha Geográfica”, uma vez que a

utilização desta metodologia se contrapõe com o método tradicional de ensino, sendo este bem satisfatório para ambas as partes, docentes e discentes.

Reforçando assim, tudo o que já foi exposto no corpo deste trabalho. Vale salientar que para a obtenção de êxito nesta proposta é preciso um planejamento antecipado do docente e um estudo fortificado do conteúdo escolhido, não é fácil trabalhar em sala de aula, sobretudo, em escola pública onde os recursos materiais, estruturais nem sempre estão à disposição dos professores e alunos e, quando se encontram ferramentas baratas, mas, eficazes para serem inseridas no ensino e aprendizagem, assim deve ser feito.

Trabalhar em sala de aula com jogos educativos de maneira assertiva, com reponsabilidade, pondo em mente que toda a ação, execução seja de uma “Amarelinha Geográfica”, como propõem o presente estudo, ou qualquer outra forma lúdica de ensino, este deve ser algo que o professor de Geografia precisa ficar atento pois a tendência é que os alunos de fato aprendam o conteúdo aplicado.

Por fim, para que os resultados em sala de aula sejam cada vez mais atrativos, não apenas nas notas das avaliações, mas no comportamento positivo diário dos alunos, com a escola fortalecendo interação e confiança entre professor e aluno, visto que os jogos educativos também são disciplinadores, uma vez que o aluno tem que seguir regras para participar das atividades propostas, com isso o professor de geografia ensina, aprende, se diverte, mantendo a reponsabilidade de tornar os alunos cidadãos críticos e detentores dos seus direitos, sendo estes cumpridores dos seus deveres na sociedade onde vivem.

6. REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Martins de. Adailza. Maria. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**. Volume, 1. Rio de Janeiro, 2011.

ALVES, Rubem. **A Alegria de Ensinar**. ARS Poética Editora São Paulo 1994.

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução**, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.

AUSUBEL, DAVID. PAUL. **Aquisição e retenção de conhecimentos: Uma perspectiva cognitiva** - Paralelo Editora, LTDA. The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view © 2000 Kluwer Academic Publishers.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: História e Geografia**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000

CASTELLAR, Sônia, e VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

FREITAS, Eliana Sermidi de, e SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. 2004. Disponível em:<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>. Acesso em: 01 de Nov.de 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia** - Saberes Necessários à Prática Educativa Editora Paz e Terra, São Paulo. Coleção Saberes. 1996 36ª Edição.

GIL, Antônio. Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

<http://escdomadauto.blogspot.com/p/escola.html> acessado em 01/12/2019,

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/serra-redonda/panorama> acessado em 01/12/2019.

KLIMECK, Rafael. Luís. Cecato. **Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema**. In: Prática de Ensino em Geografia e estágio supervisionado. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

LIBÂNEO, Jose Calos. **Didática**- editora: Cortez, 1994

MOREIRA MARRCO. ANTONIO. **A Teoria da Aprendizagem Significativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1975.

PARÂMETROS curriculares nacionais. 2. **Geografia: Ensino de quinta a oitava séries. I. Título**. (<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/geografia.pdf>).

Saviani, D. (2008). **Escola e Democracia** – Polêmicas do Nosso Tempo. Campinas S.P. Editora Autores Associados.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

SILVEIRA, Luciene, Cunha, CAMILO, António. **O jogo e a infância entre o mundo pensado e vivido** –edição White books – de facto editores.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Pai Amado, por tudo que fez e faz na minha vida, sempre toda honra e gloria sejam dadas a ti.

A minha mãe Maria Adonias Fernandes que desde de sempre esteve ao meu lado, a minha esposa Carla Cristina Nunes de Souza a quem amo de todo meu coração, ao meu filho, Thiago Bruno Fernandes Filho amado que está sempre em meus pensamentos.

A Universidade Estadual da Paraíba, onde tive a oportunidade de realizar uma graduação com qualidade de forma gratuita.

A todos os professores do Curso de Geografia, em especial, a minha orientadora professora Dra. Suellen Silva Pereira, onde a qualidade de ensino e dedicação aos alunos é algo gratificante.

A todos os meus queridos amigos da turma 2014.2 onde vivemos muitas aventuras e emoções ao longo de todo Curso.

Por fim a todos que direta ou indiretamente contribuíram ao longo da minha jornada para a realização desse sonho, foi duro, mais valeu todo o esforço.

APÊNDICE A.

MANUAL DE INSTRUÇÃO

NOME: Amarelinha Geográfica
PEÇAS: 10 unidades mais uma embalagem plástica.
REGRAS DO JOGO
1° Para que o jogo possa ter início é necessário no mínimo de dois jogadores
2° Sorteios: Um para escolha do os grupos e outro para escolha dos jogadores de cada grupo
3° Os jogadores deverão seguir a ordem expressa do sorteio exemplo: grupo 1, 2 e 3 jogador 1, 2 e 3.
4° Cada jogador recebera uma perda para ser lançada a uma distância que pode variar de 1 a 2 metros dois jogadores por vez arremessa as perdas nas casas que eles quiserem si erra o lançamento poderá repetir por três vezes consecutivas si persistir no erro dará a vez para outro jogador de sua equipe e o mesmo irá para o fim da fila.
5° O jogador não pode pisar na casa onde ele lançou a pedra e não pode pisar na casa onde está a pedra do adversário.
6 ° O jogador não pode errar o percurso que terá que fazer pulando de um pé só uma casa por vez devendo apenas pular com os dois pés na passagem que terá duas casas uma do lado da outra e terá que desviar das casas interditadas.
7° Serão realizadas perguntas de múltipla escolha feita pelo professor que o jogador terá que responder deforma correta caso erre perdera a vez o grupo do participante.
8° Si os jogadores não cumprir com os itens 3,4,5,6 e 7 seu grupo perdera a vez e terá que voltar para o fim da fila.
9° O professor é o juiz tem toda autonomia de intervir caso as regras não sejam seguidas será responsável pelo sorteio dos grupos e dos praticantes de cada grupo fara as perguntas do quiz de forma aleatória de acordo com a casa que estará a ficha lançada.
10° Vencera a equipe que acerta o maior número de questões e realizar o percurso sem erros da amarelinha. OBS: Esse jogo tem a possibilidade que todos acertem as perguntas e não errem o caminho montado fazendo que todos sejam vencedores.
OBJETIVO: Conseguir responder maior número de questão corretamente e conseqüentemente chegar ao ponto final da amarelinha sem cometer erros.

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIO DIAGNÓSTICO.

CENTRO DE EDUCAÇÃO-CEDUC
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA-DG
ESTÁGIO SUPERVISIONADO
QUESTIONÁRIO APLICADO JUNTO AS TURMAS DE ESTÁGIO

01. Responda algumas questões sobre você:

- a) Seu nome:
- b) Sua idade:
- c) Onde você mora:
- d) A profissão da pessoa responsável por você na escola:
- e) Há quanto tempo estuda na escola:
- f) A disciplina que mais se identifica na escola:

02. Qual a sua opinião a respeito da disciplina de Geografia?

- a) () Gosta
- b) () Não gosta
- c) () Indiferente

Explique a resposta escolhida.

03. No seu entendimento, a Geografia estuda o que?

04. Você considera que a Geografia se faz presente no seu dia-a-dia? De que forma?

05. Você sente alguma dificuldade em estudar Geografia? Explique.

06. Apresente algumas sugestões para as aulas de Geografia na sua escola.