



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA  
CURSO DE GEOGRAFIA**

**PASCOAL ALEXANDRE MARQUES FILHO**

**O LÚDICO NA PRÁTICA DO ENSINO DE GEOGRAFIA:  
UMA EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

**CAMPINA GRANDE-PB**

**2017**

**PASCOAL ALEXANDRE MARQUES FILHO**

**O LÚDICO NA PRÁTICA DO ENSINO DE GEOGRAFIA:  
UMA EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Trabalho de conclusão de Curso, modalidade Artigo, apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Geografia

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ms. Angélica Mara de Lima Dias

**CAMPINA GRANDE-PB**

**2017**

É expressamente proibida 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 da dissertação.

**M3571 Marques Filho, Pascoal Alexandre**  
O lúdico na prática de ensino de geografia: uma experiência na educação de jovens e adultos [manuscrito] / Pascoal Alexandre Marques Filho. - 2017.  
21 p.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.  
"Orientação: Prof. Me. Angélica Mara de Lima Ddias, Departamento de Geografia".

1. Ensino de geografia 2. Prática Lúdica 3. Educação EJA I.  
Título.

21. ed. CDD 372.89

**PASCOAL ALEXANDRE MARQUES FILHO**

**O LÚDICO NA PRÁTICA DO ENSINO DE GEOGRAFIA:  
UMA EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Trabalho de conclusão de Curso, modalidade Artigo, apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Aprovado em: 09/08/2014

**BANCA EXAMINADORA**

Angélica Mara de Lima Dias  
Prof.<sup>a</sup> Ms.<sup>a</sup> Angélica Mara de Lima Dias (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Maria Juliana Leopoldino Vilar  
Prof.<sup>a</sup> Ms.<sup>a</sup> Maria Juliana Leopoldino Vilar (Avaliadora Interna)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Clodoaldo Brandão Costa Junior  
Prof.<sup>o</sup> Ms. Clodoaldo Brandão Costa Junior (Avaliador Externo)  
Secretária de Educação - PB

## AGRADECIMENTOS

Felicidade... Esta é a palavra para descrever este momento...

Chegar à conclusão deste trabalho, é olhar para trás e ver que foram muitas as barreiras e problemas que surgiram no caminho, mas com a ajuda do DEUS do infinito consegui vencer esta etapa. E é a ELE que agradeço primeiramente, pois sem ELE eu não teria chegado a conclusão deste trabalho.

A minha esposa Marliem que sempre esteve pronta para me ajudar acreditando no meu potencial.

Aos meus filhos Emanuel e Davi que sempre colaboraram no momento em que estava empenhado na elaboração deste artigo.

Aos meus pais Pascoal e Helena que são o meu referencial, sem eles eu não chegaria a lugar nenhum.

Aos meus irmãos Hilton, Osman, Joelma e Lígia que sempre estiveram na torcida para que eu tivesse um bom desempenho.

Aos meus sogros Irineu e Margarida que sempre me apoiaram e me deram forças para continuar minha jornada.

A minha orientadora Angélica Mara que apesar do pouco espaço de tempo e das atribuições surgidas ao longo do caminho, sempre esteve pronta para corrigir e orientar este trabalho, indicando o melhor caminho a seguir.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. PRÁTICAS DE ENSINO LÚDICAS NA GEOGRAFIA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS.....	6
2.1 EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS E O ENSINO DE GEOGRAFIA.....	6
2.2 O LÚDICO ENQUANTO METODOLOGIA DE ENSINO.....	8
2.3 A PRÁTICA LÚDICA NA GEOGRAFIA QUE SE ENSINA NA EJA.....	11
3. DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA PESQUISA.....	13
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.....	13
3.2 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	15
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
5. REFERÊNCIAS.....	20

## **O LÚDICO NA PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

MARQUES FILHO, Pascoal Alexandre<sup>1</sup>

### **RESUMO**

O presente artigo busca verificar a prática lúdica no ensino de geografia a partir de uma experiência na Educação de Jovens e Adultos em uma escola pública no município de Remígio-PB. Atualmente o lúdico enquanto proposta metodológica na EJA tem direcionado um significado social mais abrangente de transformação nas categorias e conceitos geográficos em sala de aula. A partir de propostas lúdicas, o trabalho amplia a participação dos alunos de uma turma da EJA do 9º Ano, mediante a necessidade de novos conhecimentos do processo de ensino e aprendizagem. O lúdico surge em uma situação de resolução de exercício comum para que os alunos que estão em escolarização, aprimorem a aprendizagem no estudo da geografia. O presente estudo estabelece um confronto da teoria com a realidade das aulas tradicionais praticadas em sala de aula, através da aplicação de questionários com parte dos alunos que compõem a turma.

Palavras-chaves: EJA. Lúdico. Ensino de Geografia.

### **1. INTRODUÇÃO**

A geografia lecionada nas escolas, por muito tempo esteve pautada, essencialmente, na descrição dos aspectos naturais do planeta, transmitindo ao aluno um conjunto de informações que deveria ser apenas memorizado. Desta forma, os alunos tinham dificuldades em perceber qual era a importância do estudo dessa disciplina em seu dia a dia. Afinal, ficava sempre a pergunta: por que seria preciso memorizar o nome de tantos rios ou saber o nome das capitais dos países?

Diante destas circunstâncias, a prática de ensino de geografia através do lúdico pode se apresentar como forma de superar os que privilegiavam em excesso a mnemônica, uma vez que esta linguagem se mostra condizente à realidade dos alunos, favorecendo o acesso ao conhecimento e a cultura.

Nesse contexto, justificamos o interesse em pesquisar o tema supracitado voltado para a geografia ensinada na Educação de Jovens e Adultos – EJA, que promove a inserção ou reinserção de indivíduos à escolaridade.

---

<sup>1</sup> Graduando em Licenciatura plena em Geografia, pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB.  
Email: pascoalmarq@gmail.com

A atração pelo lúdico surgiu a partir da prática de ensino no Estágio Supervisionado IV<sup>2</sup>. Partindo desta vivência foi possível constatar de forma prática as dificuldades do professor e dos alunos na disciplina de geografia na modalidade EJA. As aulas eram lecionadas de forma tradicional com a utilização apenas do quadro negro e do livro didático. Os alunos não demonstravam interesse pelas disciplinas, alguns não dedicavam a atenção necessária e outros demonstravam fadiga devido ao trabalho, ocasionando assim um alto índice de evasão escolar.

Também foi possível perceber as dificuldades dos alunos em assimilar os conteúdos trabalhados em sala de aula, tendo em vista que muitos estavam retornando à escola após muitos anos sem estudar.

Sendo assim, o objetivo geral deste trabalho é analisar a importância do lúdico no ensino de geografia na Educação de Jovens e Adultos (EJA) com intuito de apresentar um diagnóstico parcial acerca da experiência com o uso do lúdico nas aulas de geografia da Escola Estadual de Ensino Fundamental Drº. Cunha Lima. Os objetivos específicos visam constatar as dificuldades encontradas pelo professor e estudantes da EJA e as possibilidades de desenvolvimento de ensino-aprendizagem com a metodologia do lúdico no ensino de geografia, bem como seus impactos em sala de aula.

Para tanto, realizamos uma pesquisa descritiva através da aplicação de questionários, selecionando como campo de atuação alunos da EJA do 9º ano na faixa etária de 25 a 40 anos, a turma é composta por 40 alunos, porém só foi possível realizar os questionamentos com apenas 12 alunos, tendo em vista que por duas oportunidades fomos a sala de aula, porém, só encontravam-se 16 alunos, dos quais 12 alunos se dispuseram a participar.

## **2. PRÁTICAS DE ENSINO LÚDICAS NA GEOGRAFIA DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

### **2.1 EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS E O ENSINO DE GEOGRAFIA**

O ensino de geografia na EJA se difere do que é lecionado no ensino regular, tendo em vista as particularidades que os alunos desta modalidade de ensino possuem: uma diversidade de idades e que são detentores de uma vivência trabalhista, tendo ingressado no mercado de trabalho, em sua maioria ainda quando crianças ou na adolescência, mediante as

---

<sup>2</sup> Componente Curricular do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba.



condições socioeconômicas. Tendo estes aspectos como referencial, se faz necessário encontrar soluções que venham a contribuir para uma melhor forma de ensino.

O Ministério de Educação, em parceria com diversas instituições criou em 2007 a coleção cadernos da EJA, sendo considerada a mais recente ação vinculada às políticas de currículos voltadas para o ensino-aprendizagem de jovens e adultos, através desta iniciativa o MEC cria um material de apoio para todos os professores que trabalham diariamente com o ensino fundamental em programas e cursos da EJA no país.

“A EJA é vista como uma educação compensatória, tendo em vista que é a partir desta nova modalidade de ensino que se cria incentivos para que aquele aluno, que por alguma razão não cursou o ensino regular tenha acesso à escola” (SILVA, 2016, p.13). Esta oportunidade acaba dando um rumo diferente à sua vida no que diz respeito ao mercado de trabalho, podendo assim, competir de forma menos desigual com outros trabalhadores.

O autor ainda afirma que “é a partir da inserção no mercado trabalhista que os frequentadores da EJA veem a necessidade de voltar a estudar e isto acontece tanto com o adulto, quanto com o jovem, que passam a enxergar esta forma de ensino como uma segunda chance em suas vidas” (SILVA, 2016, p.13). Sendo assim,

Ao retornar aos estudos através da EJA, o aluno chega com um conhecimento adquirido devido a várias experiências que teve ao longo da vida e espera que esta aquisição de saberes seja utilizada no dia a dia da sala de aula, porém, em muitos casos, encontram professores com precária formação e que muitas vezes não se “abrem” para que a prática adquirida por este aluno seja anexada à teoria escolar, favorecendo um melhor aprendizado por parte deste aluno (SILVA, 2016, p.14).

Diante de tantas particularidades encontradas no ensino da EJA, faz-se necessário o envolvimento da geografia enquanto disciplina escolar para que as perspectivas destes sujeitos sejam atendidas, dessa forma é necessário que se dê ênfase aos conhecimentos prévios destes sujeitos, incorporando-os no dia a dia da sala de aula.

Sendo assim, é necessário que o professor use metodologias, além dos cadernos da EJA, utilizando mecanismos que tornem as aulas de geografia mais dinâmicas, associando o conteúdo apresentado com as experiências dos alunos, trazendo para a sala de aula uma reflexão a respeito dos conteúdos apresentados com o trabalho destes e suas experiências de vida, criando assim uma discussão sobre a realidade vivida. E, conseqüentemente, desmistificando as aulas de geografia como enfadonhas e cansativas.

## 2.2 O LÚDICO ENQUANTO METODOLOGIA DE ENSINO

Definir o lúdico torna-se uma tarefa difícil pelo fato de sua abrangência, podendo estar relacionado a sentimentos de satisfação, prazer e divertimento, proporcionados por atividades como brincadeiras, jogos e brinquedos (MACHADO, 2004 *apud* HEBERLE, 2011, p.19).

Almeida (2003) relata que o lúdico está ligado a qualquer idade e sempre nos leva a algum conhecimento:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo (p.13).

O lúdico se faz necessário para o desenvolvimento do ser humano, é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Segundo Santos:

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

Dessa forma, acreditamos que o lúdico é uma atividade inerente ao ser humano e através da qual pode se construir uma aprendizagem significativa em que o aluno desenvolve o interesse pelas atividades propostas. O uso da coletividade para realizar essas tarefas, proporciona crescimento intelectual e desenvolvimento físico o que leva a construção da autonomia do ser humano.

Conforme ocorre a evolução humana, novas técnicas de geração e propagação de conhecimentos são introduzidas na sociedade. Dentre estes métodos, destacamos a prática lúdica, como técnica que acompanha nossa civilização que tinha dentre suas funções “a preparação dos jovens para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá” (HUIZINGA, 2008 *apud* DIAS, 2013, p. 24).

Com esta afirmação, percebemos que o jogo se mostra como técnica de transmissão de conhecimentos, ou seja, uma ferramenta para educar os jovens, como nos adverte Almeida (1987):

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas eram tidas como sobrevivência, deixando muitas vezes, o caráter restrito de

divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação e a educação representava a sobrevivência (*apud* DIAS, 2013, p.24).

A existência dos jogos e brinquedos é algo fascinante por estes estarem presentes durante todas as fases da vida dos seres humanos, sendo o lúdico a essência da infância. (KURATANI, 2004 *apud* HERBELE, 2011), mas que não se “limita apenas à criança, pois se manifesta também em adolescentes e adultos de formas diferentes para cada grupo, de acordo com as necessidades de cada um” (ALMEIDA, 1990 *apud* HERBELE, 2011, p.19).

Segundo Huizinga (2000), o jogo é definido como uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. O jogo não segue uma lógica da ciência, mas sim a lógica de um contexto social, de uma linguagem do cotidiano, podendo então sofrer alterações e interpretações de acordo com o contexto social em que ele é praticado e analisado. Para Rau (2011), cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem.

Como já afirmamos, a prática lúdica como atividade educativa é algo que acompanha a humanidade desde o início da civilização, porém com o crescimento do cristianismo, o lúdico a partir dos jogos passou a ser considerado profano e sem significado. Entretanto, no século XVI estudiosos humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, recolocando-os em prática nos colégios jesuítas, inserindo atividades como a dança e a comédia que facilitaram o aprendizado em ortografia e gramática (ALMEIDA, 1987 *apud* DIAS, 2013).

A prática lúdica como forma de aprendizado também se destaca em alguns países que, necessitando formar seus cidadãos, introduzem esta nova forma de aprendizado inovando no que se refere à formação do seu povo. Sendo assim, “na Prússia no século XVII a educação pública surge com a idéia de formar bons cidadãos que conseqüentemente seriam bons súditos, bons soldados e funcionários públicos idôneos” (LUZURIAGA, 1969, *apud* DIAS, 2013 p. 23).

Após o legado jesuíta, que por séculos serviu a sociedade da época e que foram influenciadores na educação, surgiu Comênio (LACANALLO, et.al, s/d), sendo considerado mais tarde o pai da didática moderna, que valorizava a experiência e a educação dos sentidos

a partir da observação da natureza, do que era conhecido. Chegou a sugerir uma escola única e universal, suas aulas eram expositivas e eram eficazes os métodos de ensino, usando as imagens, as gravuras para favorecer a gravação de objetos na lembrança. Nos afirma ele:

Como os sentidos são fiéis colaboradores da memória, àquela que chega a saber graças à demonstração sensível sabe para sempre. Por certo, se já experimentei açúcar, vi um camelo, ouvi o canto de um rouxinol, estive em Roma e visitei (com atenção), tudo isso terá fixado em minha memória, de onde não poderá mais desaparecer. Por esses exemplos podemos notar que será fácil imprimir na mente das crianças, por meio de imagens sensíveis, trechos bíblicos e outras histórias (COMENIUS, 2002 *apud* LACANALLO, et.al, s/d, p. 6).

Assim como Comenius podemos destacar Pestalozzi (1747-1827), que expandiu novos caminhos para as práticas pedagógicas. Inspirado por Rosseau que acreditava na aprendizagem pela conquista ativa, exercitando os sentidos como mecanismos de inteligência, propagando assim o método intuitivo que tinha como referencial a observação da natureza. Sobre este educador, Almeida (1987) nos coloca:

Pestalozzi (1746 – 1827), graças a seu espírito de observação sobre o progresso do desenvolvimento psicológico dos alunos e sobre o êxito ou o fracasso das técnicas pedagógicas empregadas abriu um novo rumo para a educação moderna. Segundo ele, a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças e o jogo é fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação (*apud* DIAS, 2013, p. 25).

Pestalozzi destacou ainda a concepção sensitiva como essencial para a compreensão do conhecimento, sendo assim, coloca esta concepção sob uma nova ótica, onde ensinar determinados conhecimentos não era tão interessante, sendo primordial a ampliação do volume de entendimento e observação dos alunos.

Como podemos observar, a prática lúdica foi utilizada desde os primórdios. Diversos foram os estudiosos no mundo que defenderam e propagaram este método de ensino, alguns governos utilizaram-se desta prática, fazendo com que se propagasse ainda mais.

Em nosso país, a educação se deu a partir de 1549 com a chegada da Companhia Missionária de Jesus, que tinha a função básica de catequizar (iniciação a fé) e alfabetizar na língua portuguesa os indígenas que viviam na colônia brasileira, mas em 1759 o império não mais permitiu a presença dos “catequizadores” por entender que o trabalho educacional estava a serviço daquela ordem (AGUIAR, 2001). Este autor ainda nos acrescenta que:

O Império passa a ser responsável pela educação, tendo que tomar atitudes no sentido de continuar as ações voltadas para a educação, dentre elas destacam-se a

criação da direção geral de estudos que tinha a função de verificar a qualificação dos docentes e preparar um concurso público, a escola regia (latim, grego, filosofia e retórica), dando início ao sistema de ensino público no Brasil, mas estas ações não prosperaram, tendo em vista que não havia professores suficientes como também recursos financeiros que o sustentasse, ocorrendo o seu colapso. (AGUIAR, 2001, p.18).

No século XIX, aqui no Brasil, estava em discussão uma nova maneira de ensinar na educação primária, destacando os benefícios trazidos pelo uso do método de ensino intuitivo, sendo considerado na época, como o alavanque para a renovação da educação brasileira.

Diversos educadores apresentaram reformas para a melhoria do ensino, neste caso específico, vamos citar apenas Rui Barbosa, tendo em vista ter sido considerado o pioneiro, pois foi através dele que se deu a tradução para o português do manual de Norman Alisson Calkins, denominado Primeiras Lições de Coisas, publicado no Brasil em 1886 (GOMES, 2011). Este manual de ensino, traduzido por Rui Barbosa, contribuía para a inserção deste método no Brasil. Seu objetivo era instruir o professorado a respeito das orientações necessárias à sua utilização, orientando os pais, professores, diretores e proprietários de escolas particulares sobre concepções e instrumentalizações necessárias para a execução deste método em sala de aula. Além disso, também acreditava que os recursos de métodos inerentes à prática pedagógica difundidos em escolas de outros países, tais como os europeus e americanos, serviriam de alavanca, caso desenvolvido no Brasil, para o desenvolvimento da modernidade no país.

Após esse apanhado histórico, nos tópicos que se seguem, focaremos nossas análises para a prática lúdica que se dá no ensino de geografia nos dias atuais e, mais precisamente, na geografia que se ensina na Educação de Jovens e Adultos.

### 2.3 A PRÁTICA LÚDICA NA GEOGRAFIA QUE SE ENSINA NA EJA

Tradicionalmente o ensino de geografia e seus conteúdos foram marcados pela quebra do saber e o distanciamento da realidade cotidiana do aluno e esta realidade persiste na maioria das escolas brasileiras (LAURINDO, 2015). Esta é uma ciência que trata do espaço, e este é encarregado de intencionalidade, portanto, é importante mostrar aos alunos que por onde andamos vemos nossa criação: casas, ruas, plantações, máquinas, etc. Diante dessas circunstâncias é necessário que o ensino e a aprendizagem da geografia sejam parte integrante do contexto escolar. Nessa perspectiva,

[...] juntamente com outras disciplinas escolares, a geografia pode ser um instrumento valioso para elevar a criticidade dos alunos, pois trata de assuntos intrinsecamente polêmicos e políticos, quebrando a tendência secular da escola como algo tedioso e desligado do cotidiano (KAERCHER, 1999 *apud* LAURINDO, 2015, p.8).

Tendo em vista que a geografia é uma disciplina que se atualiza a todo instante e que é baseada na importância da realidade vivenciada do dia a dia, os métodos e as teorias da geografia tradicional tornaram-se insuficientes para aprender a complexidade dos conteúdos e principalmente explicá-los para os alunos da EJA. Diante do exposto, a prática lúdica na EJA tem como objetivo desenvolver de forma dinâmica e criativa o conhecimento geral no ensino da geografia.

É necessário o planejamento do momento lúdico, especialmente na EJA, tendo em vista que as atividades pedagógicas transformam este momento em uma diversidade cultural, moldando a ação pedagógica em uma política cultural e exigindo uma intervenção intencional. A tarefa pedagógica do professor com jovens e adultos precisa ser objetiva e dinâmica para que percebam a importância do ensino da geografia de forma individual e coletiva. Assim, abordar o lúdico na geografia no ensino da EJA requer planejamento, pesquisa, dinâmica e atenção para não infantilizar este momento nas aulas. Para Brandão (2002),

O lúdico é inerente ao fazer pedagógico, é o ato de concentração, de preparação para ensinar a aprender, pois tem como base teórica a educação popular, entendida como sujeitos culturais aprendentes que sejam capazes de se interagir e participar dos ciclos de vida social onde pessoas educadas descobrem o prazer e alegria do exercício de cidadania na vida cotidiana, onde devem viver as pessoas cidadãs (p.44).

Segundo o autor, quando estamos lidando com o saber e o aprender, o que se vive é um cuidadoso e lento trabalho de lidar com os momentos inesperados de experiência de vida de cada pessoa educada. O lúdico, neste caso, caracteriza a possibilidade de reflexão sobre a metodologia desenvolvida pelo professor em sala de aula e a contribuição para o desenvolvimento e aprendizagem significativa no ensino de geografia.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (2001) o uso do lúdico enquanto metodologia de ensino de geografia e as relações entre o processo histórico ajuda a regular a formação das sociedades humanas e o funcionamento da natureza, por meio da leitura do espaço e paisagem que passam a ter sentido para a vida dos alunos. Essa proposta metodológica não trabalha apenas a gênese dos fenômenos naturais de forma criativa, mas

analisa suas leis, em detrimento da possibilidade exclusiva da geografia de interpretar os fenômenos numa abordagem socioambiental.

Dentro dessa realidade, o lúdico enquanto metodologia de ensino além de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos, brincadeiras, músicas e danças, dentre outros recursos pedagógicos tem o intuito de educar, divertindo e interagindo com os outros.

O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico em todas as atividades que despertam o prazer de aprender. Estas características do lúdico compreendem um conjunto de atividades interdisciplinares de equilíbrio cognitivo e psicológico que ajudam a desenvolver as competências e habilidades que valorizam a formação integral na Educação de Jovens e Adultos.

### 3. DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA PESQUISA

#### 3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A Escola Estadual de Ensino Fundamental Drº. Cunha Lima, foi a primeira escola construída no município de Remígio-PB, sendo inaugurada no dia 31 de janeiro de 1952. É importante ressaltar que no ano de fundação deste estabelecimento educacional, Remígio estava vinculado ao município de Areia e o nome da escola foi uma homenagem ao “coronel” Cunha Lima grande proprietário de terras da região. A cidade de Remígio foi emancipada no dia 31 de março de 1957, o prédio da escola é antigo, porém mantém o padrão arquitetônico da época, tanto na parte de alvenaria como também em suas instalações, como pode ser observado nas fotos da parte externa.



**Figuras 01 e 02** – Escola Estadual de Ensino Fundamental Drº Cunha Lima.

**Fonte:** Marques Filho, 2016.





**Figura 3** – Placa de Inauguração da Escola  
**Fonte:** Marques Filho, 2016.

A escola está localizada em uma área ampla no centro da cidade, que fica entre as ruas Idelfonso Jardelino da Costa e Desembargador Luiz Bronzeado; pertence a 3ª Região de Ensino, é mantida com recursos financeiros oriundos do FNDE – (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação), e destina-se a atender os alunos da educação básica, em nível Fundamental I e II (Diurno) e também da EJA (Noturno).

A escola funciona nos três turnos (manhã, tarde e noite), com um total de 650 alunos, sendo que no período da manhã funciona o ensino fundamental II, a tarde com o ensino fundamental I e a noite a EJA que atualmente conta com 71 alunos, divididos em 02 turmas. Desde 1995, que a escola atende aos jovens trabalhadores com a modalidade da EJA no ensino fundamental I e a partir de 2001 iniciou o ensino da Educação de Jovens e Adultos no ensino fundamental II.

Por estar localizada numa área central, atende a alunos de diversos bairros da cidade e da zona rural, bem como aqueles oriundos de outras cidades como: Esperança, e Algodão de Jandaíra. Grande percentual desses alunos são carentes, as rendas das famílias variam de 01 (um) a 02 (dois) salários mínimos, alguns são funcionários públicos municipais e/ou estaduais, outros dependem exclusivamente de programas sociais e da agricultura e existem ainda os que dependem financeiramente dos avós que são aposentados. Sobre sua estrutura física, podemos visualizar alguns aspectos nas imagens a seguir:





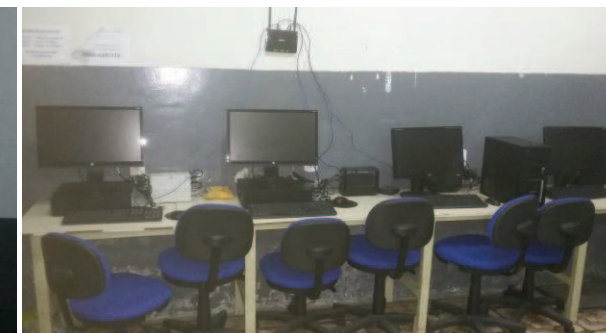
**Figura 04 – Sala de aula/banheiro feminino**  
Fonte: Marques Filho, 2016.



**Figura 05 – Cozinha**  
Fonte: Marques Filho, 2016.



**Figura 06 – Sala de informática/biblioteca**  
Fonte: Marques Filho, 2016.



**Figura 07 – Parte interna sala de informática**  
Fonte: Marques Filho, 2016.

Nas imagens podemos visualizar a estrutura da escola que dispõe de sala da direção, sala de professores, secretaria, almoxarifado, depósito da merenda, cozinha, sala de informática, biblioteca, banheiros e 09 (nove) salas de aula. Embora esteja situada em um amplo terreno, a escola não dispõe de ginásio nem de auditório.

### 3.2 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.

A turma escolhida para pesquisa é composta por 32 alunos, mas participaram da pesquisa apenas 12 alunos que estudam o 9º ano da EJA da E.E.E.F Drº Cunha Lima, tendo em vista que, em duas oportunidades em que fomos a sala de aula estavam presentes 16 alunos dos quais 12 alunos se dispuseram a responder o questionário, destes 50% do gênero feminino e 50% masculino, tendo 60% (sessenta por cento) entre 18 (dezoito) e 25 (vinte) anos e 40% (quarenta por cento) tem entre 26 (vinte e seis) e 40 (quarenta) anos de idade.

Para a coleta de dados, utilizamos como instrumento o questionário. O mesmo foi composto por 06 questões que abordaram a importância do lúdico, as quais transcrevemos abaixo.

- O que você entende por lúdico?
- O professor de Geografia da EJA usa o lúdico nas aulas?

- Em que momentos da aula de Geografia a professora da EJA utiliza o lúdico como atividade avaliativa?
- Você gosta desta metodologia?
- O lúdico tem tornado a aprendizagem mais significativa?
- O que você aprendeu com o uso do lúdico?

Após a aplicação do questionário foi realizada a análise e através desta obtivemos os dados abaixo.

#### **1- A definição do lúdico:**

30% não sabem definir o que é o lúdico, 30% definiram o lúdico como um método mais fácil de aprender e 40% afirmaram que o lúdico é bom, pois é uma forma de aprender brincando.

#### **2- O uso do lúdico em sala de aula pelo professor:**

30% afirmaram que ainda não foi utilizado o lúdico este ano e 70% afirmaram que o professor já utilizou.

#### **3- Em qual momento o professor utiliza o lúdico:**

30% afirmaram que é utilizada esta prática em trabalhos de grupos, 40% quando estão trabalhando as cidades e os mapas e 30% disseram que não recordam quando foi utilizada.

#### **4- Se gostam desta metodologia:**

40% afirmaram que sim, pois ficam jogando e quando se dão conta, estão aprendendo, 30% disseram sim, pois as aulas ficam melhores, mais animadas e o tempo passa rápido, já 30% confirmaram que não gostam, pois preferem as aulas a partir da leitura do livro didático, pois não se cansam.

#### **5- O lúdico melhorou o seu aprendizado:**

70% afirmaram que sim, pois é mais fácil a aprendizagem, enquanto os outros 30% responderam que não veem diferença com relação ao outro tipo de estudo.

#### **6- Dos conteúdos estudados em sala de aula, qual você aprendeu de forma lúdica?**

40% afirmaram que aprenderam a identificação de estados e cidades no mapa, já outros 40% responderam que sabem dividir o País conforme suas regiões graças as atividade lúdicas, já 20% da turma não souberam responder.

Percebe-se a variedade de opiniões a respeito do lúdico, mas a grande maioria dos alunos veem esta prática como algo bom e de fácil assimilação, verifica-se ainda que se

usado com frequência, tende a melhorar o desempenho da turma, inclusive a professora, afirmou que nos momentos em que fez o uso do lúdico, percebeu sim, uma mudança significativa no comportamento e aprendizagem dos alunos.

A professora da turma envolvida na pesquisa tem formação em licenciatura plena em geografia, não possui formação continuada em sua área de atuação, possui 20 (vinte) anos na área, dos quais 05 (cinco) anos dedicados ao EJA. Indagada se este ano já aplicou atividades lúdicas na turma do 9º da EJA, ela afirmou que sim, e percebeu uma melhora no aprendizado dos alunos, quando da utilização do lúdico a partir de jogos, quando foram trabalhados mapas, através de quebra cabeça e dominó com nome dos estados e suas capitais. O diálogo continuou e a mesma desabafou: *“A gente vem à escola com muita vontade de ensinar e procura a melhor maneira para que isso ocorra, mas a maioria dos alunos não tem interesse, isso desestimula o profissional”*.



**Figura 08:** Trabalho em grupo: preparando apresentação de entrevista sobre o tema o lixo no meio ambiente.

**Fonte:** E.E.E.F Dr. Cunha Lima, 2017

Na figura 08 os alunos estão preparando uma entrevista que terá como foco principal as consequências do descarte irregular do lixo no meio ambiente a mesma foi aplicada pelos alunos com pessoas de sua comunidade, esta atividade só foi possível graças a inserção de atividades lúdicas no cotidiano da turma.



**Figura 09 e 10:** Atividade de jogo com os estados e capitais da região nordeste  
**Fonte:** E.E.E.F. Dr. Cunha Lima, 2017.

Nas figuras 09 e 10 os alunos estão estudando a Região Nordeste através de um jogo tornando bem mais fácil o aprendizado, já que ficam bem mais descontraídos do que quando se utiliza a forma tradicional. Eles também utilizam os conhecimentos adquiridos no seu cotidiano, o que torna a aula dinâmica e interativa.



**Figura 11:** Atividade de jogo de quebra cabeça para a montagem do mapa do Brasil  
**Fonte:** E.E.E.F.Dr. Cunha Lima, 2017.

Na figura 11 os alunos estão aprendendo sobre as regiões do Brasil, através de um jogo de quebra cabeça, segunda a professora esta atividade é muito gratificante, pois como a maioria da turma é de pessoas adultas, a cada estado ou capital colocada no tabuleiro surge uma historia de vida, principalmente quando se estuda a Região Sudeste, local visitado com frequência por grande maioria da turma.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos o senso crítico extremamente importante para que o aluno da EJA entenda a realidade, pois só assim passará a olhar os acontecimentos sob outro panorama, vendo o além do visível, isto é, compreendendo a complexidade de relações externas à realidade imediata vivenciada por ele. Essa realidade remete ao amplo conhecimento geográfico e propicia a utilização de diversos jogos em sala de aula por meio da ludicidade.

Para obtermos bons resultados na aplicação de atividades lúdicas é fundamental liderança e planejamento do conteúdo que será trabalhado, sendo assim a prática lúdica torna-se importante instrumento metodológico, pois a partir da inserção de jogos e brincadeiras ocorrerá a expectativa de que as aulas da disciplina de geografia tenham estímulo, concentração e a participação dos alunos, contribuindo para que efetivamente a geografia torne-se uma disciplina presente na vida dos mesmos.

Nesse ponto, cabe aos professores da EJA que trabalham com o ensino de geografia, pouco a pouco inserir o aluno no mundo da geografia, levando-os a participar das transformações necessárias para sua vida em sociedade, possibilitando todo o interesse acerca da compreensão dos diferentes espaços, seja nos bairros, cidades ou países do mundo propondo situações para o desenvolvimento de jogos estratégicos, sejam eles de jogos de mercados ou jogos geopolíticos.

É evidente que o processo educacional é complexo e se transforma de acordo com as políticas educacionais e a sociedade. Mas, dependendo da teoria que se utiliza para a transmissão de conhecimentos ao invés de só formar, irá moldar o aluno. Dentro dos temas curriculares, os conteúdos como forma de cultura popular, também permitem a análise da cultura compreendida como forma global de vida ou como experiências de grupos sociais, a qual a mesma introduz no currículo escolar os estudos culturais.

A complexidade do exercício da cidadania oferece oportunidades de acesso a cultura, bem como enfatiza as relações em que os seres humanos estabelecem entre si, a consciência cidadã, a adesão a valores democráticos e o conhecimento da organização política do país, conforme as formas de organização e participação na sociedade.

A escola, portanto simboliza um lugar de independência dos jovens e adultos do nosso convívio e o carisma do seu grupo familiar, onde cada cidadão ou cidadã tem uma área delimitada de forma presente podendo assim se expressar com variadas pessoas além do seus pais..



Finalmente, os educadores de jovens e adultos em cena, devem atentar para o fato de que o processo educativo não se encerra no espaço e no período da aula propriamente dita. O convívio numa escola ou em outro tipo de centro educativo, para além da assistência às aulas, pode ser importante fonte de desenvolvimento social e cultural.

## ABSTRACT

His article presents the results of a study carried out on the reality of play in the practice of teaching geography from an experience in Youth and Adult Education in a public school in the municipality of Remígio-PB. Currently the playful as a methodological proposal in the EJA has directed a more comprehensive social meaning of transformation in the categories and geographical concepts in the classroom. Based on playful proposals, the work extends the participation of the students of a multi-grade group of 6th, 7th and 8th grades, through the need for new knowledge of the teaching and learning process. The playfulness arises in a situation of common exercise resolution in which the students of the EJA who are in schooling, need to improve the learning in the study of the geography. The present study establishes a confrontation of the theory with the reality of the traditional classes practiced in the classroom, through the application of questionnaires with the students that compose the class.

Keywords: EJA. Playful. Geography Teaching.

## 5. REFERÊNCIAS

AGUIAR, Raimundo Helvécio Almeida, **Educação de adultos no Brasil, políticas de (des) legitimação**. [Tese de doutorado] Campinas: Unicamp, 2001.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Educação Popular e Escola Cidadã**. Petrópolis Rio de Janeiro: Vozes, 2002, p. 155.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 2001.

DIAS, Angélica Mara de Lima. **Linguagens lúdicas como estratégia metodológica para a geografia escolar na Revista do Ensino de Minas Gerais (1925-1935)** [Dissertação de Mestrado]. João Pessoa: UFPB, 2013.

GOMES, Maria Laura Magalhães. Apontamentos a cerca da geometria do manual Norman Alisson Calkins (Brasil final do século XIX e Início do século XX). **Revista Brasileira de Educação**, nº2, Campinas, 2011.

HERBELE, Karina. **Importância da utilização das atividades lúdicas na Educação de Jovens e Adultos**. [Trabalho de Conclusão de Curso] Medianeira, UTFP, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4<sup>a</sup> Edição(reimpressão) São Paulo Editora Perspectiva, 2000.

LACANALLO, Luciana Figueiredo, SILVA, Sandra Salete de Camargo, OLIVEIRA, Diene Eire de Mello Bortotti de, GASPARIN, JOÃO Luiz, TERUYA, Teresa Kazuko. **Métodos de ensino e de aprendizagem: uma análise histórica e educacional do trabalho didático** S.d. Disponível em: [http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer\\_histedbr/jornada/jornada7/\\_GT4%20PDF/M%C9TODOS%20DE%20ENSINO%20E%20DE%20APRENDIZAGEM%20UMA%20AN%C1LISE%20HIST%D3RICA.pdf](http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer_histedbr/jornada/jornada7/_GT4%20PDF/M%C9TODOS%20DE%20ENSINO%20E%20DE%20APRENDIZAGEM%20UMA%20AN%C1LISE%20HIST%D3RICA.pdf) acesso em: 02 abr. 2017.

LAURINDO, Maria do Socorro Vieira. **Filmes de animação como recurso didático para o ensino de geografia na educação básica.** [Trabalho de Conclusão de curso] Campina Grande: UFCG, 2015.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica.** 2ª Ed. rev., atual. e ampl. Curitiba: Ibpex, 2011.- (Série Dimensões da Educação). IN <http://webartigos.com/artigos/a-influencia-dos-jogos-e-brincadeiras-na-aprendizagem-da-crianca-na-educacao-infantil/132782>, acessado em 05/04/2017.

SILVA, Bismark Fernandes Gomes da. **O rap e o grafite enquanto linguagens mediadoras na geografia escolar: uma abordagem a partir da educação de jovens e adultos** [Trabalho de Conclusão de Curso], Campina Grande: UFCG, 2016.

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