

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS-UEA  
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS- CESP  
LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

**ARTUR XAVIER PIMENTEL**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO: UMA PROPOSTA  
METODOLÓGICA PARA AS AULAS DE GEOGRAFIA**

PARINTINS-AM  
2018

**ARTUR XAVIER PIMENTEL**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO: UMA PROPOSTA  
METODOLÓGICA PARA AS AULAS DE GEOGRAFIA**

Trabalho final, apresentado a Universidade do Estado do Amazonas - UEA, Centro de Estudos Superiores de Parintins - CESP, como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientador: **Dr. João D'Anúzio Menezes de Azevedo filho**

PARINTINS- AM  
2018

**ARTUR XAVIER PIMENTEL**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO: UMA PROPOSTA  
METODOLÓGICA PARA AS AULAS DE GEOGRAFIA**

Trabalho final, apresentado a Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Centro de Estudos Superiores de Parintins (CESP), como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Parintins de \_\_\_\_\_ de 2018.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. João D'Anúzio Menezes de Azevedo Filho  
Universidade do Estado do Amazonas

---

Prof.<sup>a</sup> MSc. Carmem Lourdes F. Santos Jacaúna  
Universidade do Estado do Amazonas

## DEDICATÓRIA

Aos meus pais, Denilza do Rosário Xavier e *Severino da Silva Pimentel (in memoria)*, sujeitos da minha história que serviram de inspiração por suas lutas e conquistas, esses super-heróis da minha existência, pessoas simples que adquiriram os conhecimentos que surge da experiência, ensinando-me, principalmente, os princípios de vida. Obrigado por tudo!

Minhas irmãs – *Lia* e *Amanda* que de certa forma contribuíram para a minha conquista;

Minha Avó *Maria Dilma Xavier*, mulher batalhadora que me alegra e me traz paz, principalmente ao ouvir sua contagiante risada.

Minha namorada *Claudia Carneiro*, uma pessoa simples, meiga, amiga e confidente, pessoa que me recorro nos momentos difíceis e que me incentivou em todos os momentos.

Aos amigos *Ergison Farias* e sua companheira *Daiana Tavares*; *Rainerth Costa*; *Enner Ribeiro* e *Lauro Santarém*. Pois vocês demonstraram que a verdadeira amizade não é ser inseparável, é estar separado e nada mudar!

Por isso e por tudo que fizeram, dedico esta importante etapa da minha vida a vocês.

## AGRADECIMENTO

Primeiramente ao nosso bondoso Pai Celestial, que por sua piedade, nos permitiu estar aqui!

Dentre as pessoas que sou grato, meu orientador *Prof. Dr. João D'Anúzio Menezes de Azevedo Filho*, que não poderia deixar de ser o primeiro. Obrigado pelos seus ensinamentos e a oportunidade de ser seu orientando.

A todos os professores que participaram na construção do meu desenvolvimento enquanto acadêmico e outros para o meu desenvolvimento enquanto ser humano. Pois agradecer-los é um dever, por sua dedicação e empenho e pela nobre tarefa de ensinar. Obrigado!

*Não penso muito em legado para as próximas gerações. Penso apenas em acordar de manhã e trabalhar com pessoas brilhantes para criar e construir coisas que, espero, que seja tão apreciada por outras pessoas como são apreciadas por nós.*

*“Steve Jobs”*

## Resumo

Esta monografia é resultado de uma análise acerca da contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Geografia. Para a realização deste trabalho, utilizou-se duas modalidades de pesquisa: a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica, que também serviu de suporte para a realização e interpretação dos dados obtidos na pesquisa de campo, baseou-se em autores com ampla produção acadêmica sobre o tema objeto deste estudo, tais como: SANTOS (1997), PASSINI (2007), PIAGET (1975) dentre outros. A pesquisa de campo teve seu fundamento na aplicação de um questionário destinado aos professores de Geografia de 06 (seis) escolas, sendo estas da rede municipal, estadual e federal além de uma da rede privada de ensino no município de Parintins no Estado do Amazonas. O Processo de ensino requer que o professor busque novas formas e recursos para alcançar os objetivos propostos em sala de aula. A implementação das aulas como o novo, tais como jogos, teatros, músicas entre outros recursos lúdicos, constitui-se em algo de suma relevância no processo de ensino/aprendizagem para as aulas de Geografia, e permite trazer uma nova postura teórico-metodológica relacionada a esse campo de abordagem. Através dos resultados obtidos por meio desta pesquisa, foi possível perceber o quanto é relevante para o professor de Geografia proporcionar situações onde os discentes possam participar de forma criativa, desafiando a descoberta, o desejo de querer aprender algo novo e de valorizar tudo aquilo que é aprendido.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia; Lúdico; Metodologia de Ensino.

## **Abstract**

This monograph results of an analysis concerning the contribution of the lúdico in the teaching process and learning in the classes of Geography. For the accomplishment of this work, it was used two research modalities: the bibliographical research and the field research. The bibliographical research, that it also served of support for the accomplishment and interpretation of the data obtained in the field research, he/she based on authors with wide academic production on the theme object of this study, such as: SAINTOS (1997), PASSINI (2007), PIAGET (1975) among others. The field research had his/her foundation in the application of a questionnaire destined to the teachers of Geography of 06 (six) schools, being these of the net municipal, state and federal besides one of the private net of teaching in the municipal district of Parintins in the State of Amazon. The teaching Process requests that the teacher looks for new forms and resources to reach the objectives proposed at classroom. The implementation of the classes as the new, such as games, theaters, music among other resources lúdicos, it is constituted in something of addition relevance in the ensino/aprendizagem process for the classes of Geography, and he/she allows to bring a new one postponed theoretical-methodological, related to that approach field. Through the results obtained through this research, it was possible to notice him/it all is relevant for I profess him/it of Geography to provide situations where the discentes can participate in creative form, challenging the discovery, the desire to want to learn something new and of valuing all that that is learned.

**Word-key:** Teaching of Geography; Lúdico; Methodology of Teaching.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 METODOLOGIA .....</b>	<b>11</b>
<b>3 ASPECTOS DA EDUCAÇÃO NO BRASIL .....</b>	<b>12</b>
<b>4 O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO .....</b>	<b>14</b>
4.1. O lúdico para desenvolvimento humano .....	16
4.2. A importância do lúdico na aprendizagem .....	18
4.3. O lúdico para o ensino da geografia.....	21
<b>5 LÚDICO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM PARINTINS (AM) .....</b>	<b>25</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>32</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A ciência geográfica com suas múltiplas dimensões no espaço geográfico torna-se um ponto crucial e de extrema importância para entender e explicar o mundo em que vivemos. Neste processo, o ensino-aprendizagem destes conhecimentos pela sociedade é o eixo chave nas escolas, levando ao professor/educador/mediador a uma responsabilidade tamanha, pois a formação de uma sociedade crítica começa principalmente no contato com o ambiente escolar, desde os primeiros anos de vida de cada indivíduo.

Neste sentido, as problemáticas sucedidas da sala de aula como a falta de atenção e as dificuldades de acompanhar aulas desinteressantes de um ensino tradicional, ajuízam e demonstram uma metodologia frágil no desenrolar do século XXI, contrastando com déficit altíssimos de evasão escolar e alunos analfabetos funcionais, o que nos leva a inferir, a urgência de novas metodologias para o ensino-aprendizagem no ambiente escolar, metodologias pedagógicas eficientes, eficazes e significativas.

Na busca por ferramentas desse ensino participativo e motivador, analisa-se o ensino de geografia por meio do lúdico nas escolas de Parintins, como uma proposta capaz de reverter o ensino tradicional, trazendo para a sala de aula a adaptação do ensino a partir da utilização dos jogos, danças, brincadeiras, desenhos, músicas, entre outros. Reinventando e valorizando as diretrizes do cotidiano, do dia-a-dia de cada criança no ambiente escolar.

Para isto, o objetivo deste trabalho constitui-se em compreender a importância do uso da ludicidade como facilitador do ensino e aprendizagem na disciplina de Geografia, verificando os benefícios da utilização das atividades lúdicas no desenvolvimento do aluno, constatando a motivação pedagógica que este recurso traz ao aluno e ao professor e identificando a influência das matérias lúdicas na aplicação no ensino da Geografia.

A conjectura metodológica desta pesquisa está baseada na abordagem hermenêutica-dialética, pois nesta perspectiva a oportunidade de alcançar o principal objetivo, a análise do posicionamento dos autores que estão constantemente em sala de aula criando a relação social, ou seja, atinando a realidade pedagógica entre professor, aluno com os conteúdos geográficos.

Este trabalho está baseado nas teorias de autores que possuem amplo estudos na temática da ludicidade. Podemos citar Santos (1997) que aborda o significado de lúdico como brincadeiras, jogos, brinquedos na função educativa da atividade, oportunizando a aprendizagem do indivíduo, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Entretanto, podemos citar a música, dança, teatro como formas lúdicas.

Passini (2007) aborda o lúdico como recursos didáticos aliados a explicação ou reforço de conceitos trabalhados na disciplina geográfica. Outro autor, Jean Piaget (1975), aborda a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento do ser humano utilizando a livre manipulação de matéria.

Para a realização deste trabalho, baseou-se no método qualitativo descritivo, que segundo Lima (2004, p. 16), “tem por objetivo explicar os aspectos da realidade para, se possível, agir sobre ela, identificando problemas, formulando, avaliando e aperfeiçoado alternativas”, uma vez que foram realizadas entrevistas com os professores de diversas escolas do município de Parintins em busca da compreensão de suas habilidades quanto a utilização do lúdico como ferramenta para o ensino/aprendizagem.

A investigação fora subsidiada por pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. Segundo Lima (2004, p. 38), a pesquisa bibliográfica vem ser a atividade de localização e exploração de diversas fontes de informação escrita a respeito de um determinado tema. Portanto, a pesquisa bibliográfica vem ser utilizada para ter uma base teórica e para a análise dos dados coletados e a pesquisa de campo relaciona-se com a realidade empírica, no qual busca a compressão dos fatos e dos elementos de uma investigação de quando, como e onde exatamente ocorre.

O trabalho está dividido em tópicos e distribuído da seguinte maneira: o primeiro tópico aborda sobre os aspectos da educação brasileira, mostrando um caráter histórico e os dados relativos ao Censo Escolar realizado pelo Ministério da Educação dando ênfase para o fato da evasão escolar em nosso país. No segundo tópico do trabalho será tratado sobre o objeto de estudo deste trabalho, o lúdico como ferramenta de ensino, e nos subtópicos, a importância do lúdico para o desenvolvimento do ser humano; a importância do lúdico para a aprendizagem; e no ultimo subtópico, o lúdico para o ensino de Geografia. Os resultados e discussões abordam a proposta do lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem nas escolas da cidade de Parintins no Estado do Amazonas.

## 2 METODOLOGIA

Os dados coletados para a realização do trabalho de campo foram realizados a partir da elaboração e posteriormente aplicação de um questionário com 06 (seis) perguntas, sendo 04 (quatro) perguntas abertas e 02 (duas) fechadas, havendo a possibilidade do entrevistado escolher mais de uma alternativa. Acredita-se que desta forma, a obtenção de dados a medida que correspondem a questão cujo aprofundamento e abrangência das respostas dependem unicamente do pesquisador.

A pesquisa caracterizou-se em reunir informações com pelo menos 01 (um) professor de Geografia de cada instituição de ensino, pois o número de dados é maior, podendo ter uma melhor descrição da realidade encontrada, no que diz respeito ao uso do lúdico na prática metodológica dos professores.

O questionário fora entregue em 06 (seis) escolas da cidade de Parintins, previamente escolhidas por estar enquadradas em uma das três esferas de ensino (municipal, estadual e federal) e abranger a rede pública e privada de educação. São elas: Escola Municipal Irmã Cristine, localizado na Rua João Pessoa, nº 3990 – Itaúna II; Colégio Nossa Senhora do Carmo, localizado na Praça do Sagrado Coração, S/N; Centro Educacional de Tempo Integral Dep. Gláucio Gonçalves -CETI, localizado na Rua Fausto Bulcão, nº 475 - Palmares; Escola Estadual Tomaszinho Meirelles, localizado na Rua Fausto Bulcão nº 1212 – Emilio Moreira; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas/*Campus* Parintins, localizado na Estrada Odovaldo Ferreira Novo, S/N – Aninga/Parananema e Escola SESI Padre Francisco Luppino, localizado na Estrada Odovaldo Ferreira Novo, nº 1304 –D'jard Vieira.

Por estas instituições pertencerem a diferentes esferas do ensino, espera-se que haja diferentes modos de se trabalhar o lúdico em sala de aula em relação ao que se ensina e como se ensina, conduzindo a pensar sobre o lúdico como didática nas aulas de Geografia e conseqüentemente, sobre a maneira de como o aluno interage e compreende os conhecimentos adquiridos sobre os conteúdos geográficos.

E nesta perspectiva, este trabalho provoca uma reflexão, não muito nova, mas que ainda gera polêmica sobre o uso do lúdico como ferramenta de ensino, principalmente no ponto de vista histórico, por ser uma forma diferente de ensinar comparado aos métodos do ensino tradicional da Geografia, mas que continuam a se

fazer presente na falta de mudança nos modos de dar aula e na postura docente em relação ao como ensinar.

### **3 ASPECTOS DA EDUCAÇÃO NO BRASIL**

A educação brasileira abrangeu nas últimas décadas uma significativa parcela da população, atendendo de forma espetacular milhões de crianças, jovens e adultos de todas as classes sociais, cumprindo desse modo a Constituição Federal brasileira no seu Art. 205 que diz “a educação é direito de todos e dever do estado e da família”. Entretanto, apesar dos investimentos feitos, ainda há muitos problemas a serem resolvidos para alcançar a tão sonhada educação digna e de qualidade.

Nesta questão, os dados do Censo Escolar realizado entre 2014 e 2015 pelo Ministério da Educação mostra que a evasão escolar no Ensino Médio supera os 12% e no Ensino Fundamental ultrapassa os 7% no total de todos os alunos matriculados na rede pública de ensino. Entre 2007 e 2008, o percentual de alunos que haviam abandonado os estudos era de 14,4% no Ensino Médio e no período de 2013 houve uma queda progressiva chegando a 10,8% da evasão escolar no país. A partir de 2014, a taxa de evasão escolar subiu novamente, culminando na segunda maior taxa já registrado no Brasil.

No Estado do Amazonas, os dados divulgados pelo Ministério da Educação por meio do Censo Escolar referente ao ano de 2017 revela que 11% dos alunos do Ensino Médio abandonaram as salas de aula e 3% dos alunos do Ensino Fundamental deixaram de estudar, sendo esta a taxa de evasão escolar mais alta do país.

Os números apontam o resultado de uma série de fatores que influenciam no aumento da evasão escolar. Nesse contexto, além da infraestrutura das instituições de ensino, há a necessidade de impulsionar uma revisão dos temas clássicos da didática, como ensino, objetivos, métodos, aprendizagem, conteúdo a serem trabalhados, finalidades do ensino, avaliação concretamente considerados.

Com a mudança de paradigma na educação brasileira, o ensino tradicional está perdendo espaço, dando lugar a novas formas de ensinar, como por exemplo a utilização do lúdico no processo de ensino aprendizagem.

Percebe-se que no processo de ensino-aprendizagem, estes problemas são mais qualitativos do que quantitativos, gerando uma série de fatores adversos na sociedade, um deles, por exemplo, é a formação de indivíduo menos culto. Dessa

forma, as escolas não conseguem atingir as expectativas da aprendizagem necessária como a escrita, a leitura e os cálculos.

Contudo, os professores são vistos como os principais responsáveis pelo desenvolvimento intelectual do indivíduo. Por tal responsabilidade, são os primeiros a serem julgados quando ocorre defasagem na educação, refletindo em pressão por parte do sistema nacional de ensino, e nos piores casos, sendo criticados pela sociedade.

Conforme Bastos (2017), o Brasil ocupa a 60ª posição no ranking mundial da educação, em que o 1º lugar está Cingapura, seguida por Hong Kong e Coréia do Sul. Alguns especialistas afirmam que esse cenário se dá por falta de professores qualificados e desvalorização da profissão. Especialistas acreditam que valorizar a profissão e investir na formação dos professores seria a principal estratégia para que o sistema educacional brasileiro chegasse ao resultado esperado.

Nesta questão, o Censo Escolar realizado pelo Ministério da Educação no ano de 2013 destaca que 21,5% dos professores do nível fundamental não possuíam curso superior e outros 35,5% não eram habilitados para ministrar aula, ou seja, metade dos professores que atuavam em sala de aula não tinham o preparo adequado oferecido por uma instituição de nível superior.

O sistema educacional brasileiro está longe de ser a melhor do mundo, por conta disso, tanto a sociedade quanto os governantes devem mostrar seriedade ao tratar dessa questão. Infelizmente, na maioria das vezes, o próprio profissional da educação menospreza a profissão diante das outras, talvez seja a hora dos educadores se conscientizarem de que nenhum outro profissional chegará ao seu objetivo sem antes passar por uma sala de aula, ou será que existiria médicos, engenheiros, professores, advogados..., sem ter a participação do professor?

Bastos (2017) destaca que outro grande problema na educação brasileira trata-se da distância que há entre a família e a escola, pois a família não reconhece que a educação dos filhos é de responsabilidade delas, resultando na terceirização da criação dos filhos, sobrecarregando os professores.

Entretanto, não basta somente a contribuição dos professores, das escolas e do governo para a melhoria e desenvolvimento do sistema educacional brasileiro, é preciso que a sociedade não se acomode com a situação que o país apresenta. Enquanto não houver essa união, os problemas tendem a perdurar e o resultado

dessas consequências reflete em uma nação que convive com o analfabetismo, elevadas taxas de evasão e baixo rendimento escolar.

A tarefa educativa é da família, do estado e da sociedade e estes devem investir em ensino de qualidade, acreditando em um futuro próspero com cidadãos e cidadãs conscientes e responsáveis (GOLDEMBERG, 1993).

#### **4 O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO**

As atividades lúdicas têm fundamental importância para o ensino/aprendizagem das pessoas, seja ela crianças, adolescentes, adultos e até mesmo os idosos. Essas atividades estimulam o aprendizado de determinado conteúdo através de novas experiências, por meio de brincadeiras e brinquedos exercitando o próprio corpo. Santos (1997) argumenta que,

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 (SANTOS, 1997, p. 9).

No entanto, poucas pessoas sabem que é por meio das brincadeiras e atividades lúdicas que, principalmente as crianças, aprendem e desenvolvem seus sentidos (PINHO e ESPADA, 2007).

Com as diversas vantagens que o lúdico possui, esta metodologia vem ganhando um grande campo de uso dentro das instituições de ensino. Castro e Costa (2011), alegam que o uso de metodologias alternativas torna não só o aprendizado mais simples como também prazeroso.

Outros autores também comentam da importância dessa metodologia. Enquanto Silva (2006) aponta o jogo voltado ao ensino, Piaget (1964) aborda o jogo como uma ferramenta para a formação da inteligência. Para este autor, a utilização desse material permite o desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e moral, como ressalta:

[...] o jogo infantil é simplesmente a expressão de uma das fases dessa diferenciação progressiva: é o produto da assimilação dissociando-se da acomodação antes de se reintegrar nas formas de equilíbrio permanente que dele farão seu complemento, ao nível do pensamento operatório ou racional. É nesse sentido que o jogo constitui o polo extremo da assimilação do real

ao eu, tanto como participante quanto como assimilador, daquela imaginação criadora que permanecerá sendo o motor de todo pensamento ulterior e mesmo da razão. (PIAGET, 1964, p. 208).

A utilização dessas práticas de ensino proporciona aulas dinâmicas e que os alunos não a realizem como se fosse uma obrigação e sim como um contentamento em querer aprender.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa (PINTO e TAVARES, 2010, p. 233).

Portanto, é de grande desejo que o brinquedo e as brincadeiras tornem-se mais uma alternativa metodológica para o ensino, servindo como exemplo de atividade para os professores em formação e para os professores que já atuam na docência, no qual buscam outras possibilidades de dinamizar as aulas, pois este método permite que o aluno, por meio de regras, possa construir por si só suas descobertas e conhecimento, já que o jogo é uma atividade movida pelo prazer.

Os estudos de Chateau (1987) aduzem a importância dos jogos. O autor defende o seu caráter sério, pelo fato do jogo possuir rígidas regras, não sendo apenas um mero divertimento. Ele afirma também que o jogo é uma antecipação do mundo e das ocupações sérias, sendo através dele que a criança possa conquistar sua personalidade, autonomia e esquemas práticos para a vida adulta, sendo assim uma “prova”, contribuindo para a afirmação de seu próprio ser com a dificuldade superada.

É através de brincadeiras e faz de conta que as crianças absorvem os assuntos com mais facilidade e levam esse conhecimento para a vida toda.

Com essa nova estratégia, tanto o educador como o aluno têm muito a ganhar, pois para a criança o aprendizado tornar-se prazeroso, além do que o aprendizado acontece mais rápido, por quanto se sabe que não apenas as crianças como qualquer indivíduo em qualquer idade possuem uma maior facilidade em aprender aquilo que lhe é mais interessante, o que lhe chama a atenção, o que lhe desperta a curiosidade. (MATOS, 2013, p. 137).

Podemos destacar como elemento importante para a prática da ludicidade os brinquedos infantis, pois a utilização ocorreu de modo gradativo e concomitante ao

desenvolvimento cultural dos povos, visto que esses instrumentos também são provenientes da pré-história.

De acordo com Weiss (1977) há registros de brinquedos infantis de diversas culturas, fato este que nos dá a certeza de que o brinquedo, enquanto objeto real, é sucessivo à evolução do homem até nos dias atuais, influenciando no espaço físico, nas funções, aspectos e principalmente na vida do ser humano.

Segundo Vigotsky (1988, p. 117),

(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

O lúdico é um material que quando bem elaborado e aplicado pode chamar atenção do aluno pelo fato dele ser a novidade e o diferente se tornando um elemento de motivação. Portanto, ele excita o interesse pelo aprender de forma despercebida, contribuindo de forma significativa no processo de ensino/aprendizagem seja para reforçar um assunto, introduzir um novo tema da aula ou servir como avaliação para o conteúdo já trabalhado.

#### **4.1. O lúdico para desenvolvimento humano**

Brincar é uma atividade indispensável na vida do ser humano. A humanidade sempre buscou meios e modos de se distrair, de se divertir, expor anseios, desejos e sentimentos. Diante disto, a ludicidade teve um papel significativo para o desenvolvimento do ser humano.

Alguns estudos mencionam o uso dos elementos lúdicos desde o período da pré-história. Autores como Huizinga (1980) *apud* Lemos (2012), destacam em seus estudos que os elementos lúdicos se manifestam desde os tempos passados desempenhando uma função importante para formação e criação da cultura e no desenvolvimento humano em sua totalidade, pois o lúdico promove, em sua essência, divertimento e colabora no desenvolvimento intelectual do indivíduo.

Para afirmarmos tal concepção, estudos da psicologia que possuem fundamentação em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil, mencionam o brincar como um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Para Vygotsky (1989), o brincar é uma atividade

humana criadora, no qual a imaginação, as fantasias e realidade se relacionam na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, seja ela criança e/ou adulto.

Nos estudos de Silva (2011), o brincar é o alicerce para a criança manter o equilíbrio, controlar impulsos, além de fazer com que ela compreenda e se relacione com o mundo, pois as atividades lúdicas desenvolvem a capacidade cognitiva.

As brincadeiras e os jogos são atividades de grande importância para o desenvolvimento da criança, principalmente na primeira fase da vida, pois é neste momento que o ser humano começa a estimular e descobrir seu potencial, atribuindo uma motivação, fortalecendo a compreensão de mundo presumindo uma aprendizagem social. Dessa maneira Piaget (1975) enfatiza:

[...] 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).

Os estudantes que são prestigiados com o lúdico durante as aulas, possivelmente são mais habilidosos, interativos e possuem a capacidade de aprender em qualquer espaço, usando sua inteligência, apropria-se de um saber inigualável em que os jogos e brincadeiras têm um significado importante e funcional em sua vida. Cunha (1994) *apud* Lemos (2012, p. 18) apontam que

A ludicidade é tão importante para a saúde mental do ser humano, precisa ser considerada; o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genérica do ser, é o espaço do exercício da relação afetiva com as pessoas e com os objetos (CUNHA, 1994, p. 80).

As atividades lúdicas não só ensinam como também favorecem o desenvolvimento da imaginação, prática e a interação de pessoas de todas as idades, tudo isso através das músicas, jogos, obras de arte, figuras, ilustrações representações teatrais e de diferentes formas de expressão.

A individuo poderá utilizar materiais que servirão para representar umas realidades ausente. Nesses casos ela será capaz de imaginar, abstrair as características dos objetos reais e se deter no significado definido pela própria brincadeira (REGO, 1995, p. 81).

Deste modo, podemos dizer que as brincadeiras são experiências que o ser humano adquire no decorrer da vida, assim como o adulto desenvolve a personalidade através da sua vivência, a criança aperfeiçoa através da criatividade de suas próprias brincadeiras e com as relações com as demais crianças e adultos. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, no qual quer dizer: vivência (WINNICOTT, 1985).

Portanto, a partir destas colocações, constata-se que através das atividades lúdicas, a criança tem a oportunidade de vivenciar, por meio das brincadeiras e dos jogos, situações-problemas que lhe ajudarão futuramente nas resoluções das situações reais.

#### **4.2. A importância do lúdico na aprendizagem**

***Ensinar não é transferir conhecimento,  
mas criar as possibilidades para a sua  
produção ou a sua construção.***

***Paulo Freire***

O texto de Paulo Freire (1996) é bem claro enquanto ao uso de novos métodos para o exercício do ensino. Conforme Pedro Demo (2000), a grande ameaça na qualidade da educação é o “instrucionismo”, ou seja, a aula que é apenas reprodutiva pode tornar o aluno um mero interlocutor dos conteúdos apresentados, sem que este procure investigar e contextualizar com as práticas de sua vida.

Por conta disso, surge novas formas de ensinar os conteúdos discutidos em sala de aula, e um deles é o uso da ludicidade, entretanto, esta metodologia de ensino, sempre foi muito criticado desde a sua importância enquanto a sua utilização. Essa ferramenta é vista pela sociedade como uma mera atividade recreativa, que tem por objetivo apenas exercitar o corpo mais do que a própria mente.

Contudo, muitos professores manifestam-se a favor da utilização das atividades lúdicas, pois facilita o acesso ao conhecimento por jovens e crianças. A ideia de que não são úteis as brincadeiras aplicadas em sala de aula, vai contra uma gama de pesquisadores que destacam a ludicidade como ferramenta de ensino/aprendizagem.

Essa opinião tem raízes na pedagogia tradicional, que excluía o lúdico de qualquer atividade importante. Neste sentido, Kishimoto (2001) aborda como se estabeleceu a depreciação perante as atividades lúdicas.

Na Idade Média, o jogo foi idealizado como jogos de azar, por isso eram vistos como algo fútil. A importância dos jogos no campo educacional teve início no período do Renascimento, visto que durante este intervalo de tempo o jogo serviu para propagar princípios da moral, da ética e também os conteúdos de História, Geografia entre outros. Segundo Kishimoto (2001),

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 2001, p. 28).

A escola possui atualmente uma grande importância para a vidas de todas as pessoas, na medida em que tempos passados, a educação era transmitida diretamente dos pais para os filhos, pois poucos tinham acesso aos educandários. Pestalozzi (1716) *apud* Almeida (1998) destaca a importância da escola. Para este autor, 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 um elemento importante que estimula o senso de responsabilidade e concretizando as normas de cooperação.

Nas escolas, as atividades lúdicas só são desenvolvidas devido a determinação dos professores, visto que ao usarem esta metodologia ela se torna um fator importante no processo de ensino e aprendizagem dos educandos. O educador precisa vivenciar a ludicidade, uma vez que além de aumentar o conhecimento, em muitas vezes, ele se tornará um profissional competente, proporcionando para a criança momentos agradáveis em suas aulas e estimulando a construção do conhecimento (MATOS, 2013).

Autores como Froebel (1782) *apud* Almeida (1998) contempla os estudos da ludicidade destacando a importância do papel do profissional da educação. Ele afirma que o grande profissional da educação faz do jogo uma arte, utilizando esta ferramenta para difundir a educação para as crianças.

O professor doutor em educação e ensino Arnaud Soares, em uma entrevista intitulada: A revolução (silenciosa) da internet nas salas de aula concedida à Folha Dirigida, no Rio de Janeiro em 19/06/2006, afirma:

Trabalhar com o lúdico implica em abordar o prazer, que é fundamental no processo de organização/estruturação da subjetividade humana. Por isso mesmo, não se trata de um aspecto de menor importância a ser trabalhado nas escolas. As atividades lúdicas ou o lúdico como um fundamento dos processos formativos, implícito no desenvolvimento cognitivo e nos modos e mecanismos da aprendizagem, entre outros, supõem competências específicas e, até então, pouco aprofundadas no âmbito da educação formal. Está cada vez mais evidente que é possível produzir, aprender e trabalhar com prazer.

O jogo, além dele ser considerado como um a ferramenta de divertimento, é um elemento que auxilia no processo de aquisição do conhecimento para o indivíduo e também propicia aos educandos a participação em um ambiente de aprendizado ativo, explorando e descobrindo novos elementos do mundo.

Para entendermos o desenvolvimento da criança é preciso conhecer suas necessidades e interesses para que os incentivos sejam eficazes a fim de promover o avanço de um estágio de um desenvolvimento para outro. O brincar possibilita a criação de um mundo onde os desejos possam ser realizados através da imaginação (PEDROSA, 2005, p. 65).

Deste modo, assim como se sucede de forma natural nas fases da vida do ser humano, no cotidiano escolar ocorre algo parecido. Na educação infantil e nas séries iniciais, o professor utiliza o lúdico em diversos momentos. Entretanto, após a 5ª série, essa metodologia vai sendo pouco aplicada até o momento de se tornar totalmente inutilizada pelos educadores.

No entanto, surge críticas em relação ao método utilizado pelas instituições de ensino. Considerando que no cotidiano o acesso aos meios de comunicação é diversificado, isso torna a escola, por vezes, pouco atraente pela forma que o conteúdo é ensinado. A exposição oral das ideias é o método mais criticado, por este fazer do aluno um mero receptor de informação. Já a informação exposta por meio da ludicidade faz com que o professor alcance dois tipos de objetivos imediatos; a primeira é promover a informação de forma ordenada, atualizada e sintética e a segunda é proporcionar a absorção das informações pelos educandos. Segundo Acosta (2003), a ludicidade no contexto dos estudantes é fundamentalmente experiencial, vivido e depende de como cada indivíduo o pratica.

Contudo, para a aula ser dinâmica e motivadora para os estudantes, certamente exige bastante trabalho e dedicação por parte do professor (OENNING e OLIVEIRA, 2011). Pois é o professor que irá sugerir os jogos e brincadeiras de acordo com o objetivo a ser alcançado.

O jogo nas mãos do educador será usado como uma importante força educativa e não somente o jogo pelo jogo, pois este proporcionará a criança reproduzir suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, assim expressando e construindo a sua realidade (BORGES e RUBIO, 2013, p. 7).

Entretanto, é de grande valia que os educadores tenham em sua formação profissional fundamentos do lúdico como metodologia de ensino, visto que eles precisam estar bem preparados para desenvolver conteúdos e estratégias de maneira mais prazerosa, tanto para o aluno como para ele mesmo.

Nesse contexto, Matos (2013) alega que todos os profissionais de educação infantil deveriam constar em sua formação, disciplinas específicas de caráter lúdico, pois sua prática em sala de aula se baseará na experiência que o educador obteve durante a sua vida acadêmica.

Porém, se faz importante abordar que o benefício dos jogos como metodologia de ensino não resume apenas no seu grau de especialização e do perfil dos sujeitos envolvidos, ressalto também que os jogos influenciam no perfil sociocultural e escolar dos estudantes, torna-se um elemento chave da escola, integra a formação intelectual e pedagógica dos professores e contribui para a compreensão dos conteúdos a ser ensinado.

#### **4.3. O lúdico para o ensino da geografia**

Para muitos professores, ensinar conceitos e processos geográficos significa em muitas das vezes transcrever na lousa apenas os conteúdos dos livros didáticos e realizar uma avaliação por meio de questionamentos que valorizam apenas a memorização do estudante sem explorar e desenvolver suas habilidades e competências.

A crise que passa o sistema educacional brasileiro expõe suas mazelas por meio da baixa evolução dos índices que medem a qualidade de ensino. Por conta disso, existe uma grande discussão por vários estudiosos da pedagogia, sociologia e econômica a respeito da má qualidade do ensino no Brasil, e este cenário se torna incontestável quando comparada com o quadro educacional de outros países que se assemelha com o contexto econômico social de nosso país.

Nesta questão, são diversos os fatores que influenciam na deficiência da educação no Brasil, um deles é como o ensino/aprendizagem é articulado no processo de ensino e como os professores utilizam as metodologias em sala de aula.

Em razão, se faz importante que não só os professores de Geografia assim como os de outras disciplinas, busquem novas metodologias que sirva de auxílio para a melhor compreensão e aprendizado do conteúdo por parte do aluno, visto que as aulas de geografia tornem mais estimulantes, não servindo apenas para saber ou conhecer algo, mas também para inserir novos níveis de conhecimentos que resultem em habilidades e atitudes, no que se refere no desenvolvimento do alunos como seres humanos (VERRI e ENDLICH, 2009).

Os professores importavam-se em dar mais respostas do que fazer perguntas, no entanto, o mundo se transforma e se modifica a cada dia, e se não fosse por este fato, talvez, as respostas seriam suficientes. De acordo com Callai (2006) a consequência de quando o professor se limita a dar apenas respostas vem ser a falta de interesse do aluno em desvendar outros conhecimentos, diminuindo sua vontade, seu desejo, sua curiosidade interna, e no pior das hipóteses, perdendo o interesse de querer aprender algo novo.

Acreditamos que a utilização de atividades lúdicas nas escolas, e em específico na disciplina de Geografia, pode colaborar no desenvolvimento dos estudantes em prol a sua qualidade de vida e do ensino, uma vez que este promove a aproximação do estudante com o espaço geográfico buscando uma similitude entre a teoria e a realidade cotidiana, auxiliando no desenvolvimento do seu conhecimento de mundo.

Entretanto, se torna importante que o aluno aguace sua compreensão do espaço geográfico vinculado ao ensino lúdico, pois assim o processo de ensino/aprendizagem torna-se expressiva e prazerosa. Neste sentido Jimenez e Gaité (1995) apud (PINHEIRO; SANTOS; FILHO, 2013, p. 6) destacam:

[...] jogos de simulação são para a geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, reproduz recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo [...] sendo adequadas ao processo de ensino- aprendizagem [...]. (Jiménez e gaité, 1995, p. 83).

Porém, no processo de pergunta e respostas, o aluno é obrigado a reproduzir por diversas vezes a mesma questão, tornando-as desinteressantes para eles. Dessa forma, para que a aulas tenham um sentido mais expressivo na vida dos educandos,

cabe aos educadores oferecer-lhes informações relevantes, sendo que as aulas precisam ser trabalhadas dentro de uma concepção sócio-construtiva, no qual os professores devem questioná-los gerando dúvidas e conseqüentemente, incitando para que os alunos sintam a necessidade de buscar as respostas para as suas perguntas. Boiko e Zemberlan (2001) afirmam que:

O sócio-construtivismo é uma teoria que vem se desenvolvendo, com base nos estudos de Vygotsky e seus seguidores, sobre o efeito da interação social, da linguagem e da cultura na origem e na evolução do psiquismo humano. Segundo este referencial, o conhecimento não é uma representação da realidade, mas um mapeamento das ações e operações conceituais que provaram ser viáveis na experiência do indivíduo. Portanto, a aprendizagem é um resultado adaptativo que tem natureza social, histórica e cultural (BOIKO, ZAMBERLAN; 2001, p. 51).

A partir da citação acima, aliando com as potencialidades que o uso da ludicidade traz para as aulas de Geografia, Castellar (2005) afirma que esta metodologia ajuda o aluno a praticar a leitura do espaço na qual ele está localizado, objetivando uma análise geográfica criteriosa aguçando a investigação do meio, visto que isso remete sua memória, sua história, bem como sua assimilação com o espaço em que vive e suas mazelas sociais. Acredita-se que com a prática da ludicidade que tem por base uma metodologia, os conteúdos e os objetivos contribuem de forma significativa para o ensino da Geografia.

No entanto, o uso da ludicidade em sala de aula como uma ferramenta metodológica para o ensino de Geografia, além de permitir uma interação entre sujeito e objeto, ela vem de encontro com as propostas do Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs, principalmente quando autores debatem sobre a construção da linguagem cartográfica para os alunos. Devem considerar de forma relevante as referências para sua localização e orientação, assim como ideias de distâncias, orientação e direção (BRASIL, 1998).

Os desenhos, as fotos, as maquetes, as plantas, os mapas, as imagens de satélites, as figuras, as tabelas, os jogos, enfim tudo aquilo que representa a linguagem visual continua sendo os materiais e produtos de trabalho que o professor deve utilizar nesta fase. Mas, para alcançar os objetivos da alfabetização cartográfica, todos esses recursos devem ser examinados e os alunos devem encontrar significados, estimulando a busca de informações que as imagens contêm. O objetivo do trabalho é desenvolver a capacidade de leitura, comunicação oral e representação simples do que está impresso nas imagens, desenhos, plantas, maquetes, entre outros. O aluno precisa apreender os elementos básicos da representação gráfica/cartográfica para que possa, efetivamente, ler o mapa (BRASIL, 1998, p. 77).

Partindo dessa ideia, podemos abordar alguns recursos didáticos aliados a ludicidade que vem auxiliar no processo de tornar a Geografia, de fato, uma disciplina que está diretamente presente na vida dos estudantes. Entre os inúmeros recursos disponíveis abordaremos os jogos como modalidade lúdica, onde segundo Passini (2007, p. 71) destaca:

Os jogos podem ser adaptados para explicação de conceitos trabalhados, como reforço ou como avaliação. Por exemplo: é possível construir um dominó com combinação de explicitação de noções com o respectivo vocabulário; no “supertrunfo”, além da forma sugerida pelo produtor, podemos desafiar os alunos a formar grupos como regiões de língua, grupos de países exportadores e/ou importadores de determinados produtos, índices de IDH etc. (PASSINI, 2007, p. 120) apud (PINHEIRO; SANTOS; FILHO, 2013, p. 5).

No processo de ensino da Geografia, o jogo é de extrema importância, graças aos seus procedimentos e suas regras, pois assim o aluno consegue desenvolver o raciocínio lógico para uma melhor atuação no ponto de ação, obtendo assim um resultado. De acordo com Pinheiro; Santos; Filho (2013), a abordagem do conteúdo antes da aplicação da atividade lúdica favorece a dimensão do mesmo e sempre que possível é aconselhável partir das experiências concretas para que assim possa desenvolver os processos de abstração.

Outro recurso que podemos abordar é a música. A princípio, a música é considerada como um elemento artístico que é mais contextualizada nas aulas de arte e literatura, entretanto, ela é também uma forte referência na interpretação para o ensino de Geografia. Nesta questão, existe muitas letras que abordam temas e conceitos utilizados pela Ciência Geográfica, ao mesmo tempo que ilustram o cotidiano da vida das pessoas.

A música pode ser um complemento auxiliar das atividades desenvolvidas para integração com alunos nos trabalhos de ensinar e aprender Geografia. O professor não precisa conhecer nem compartilhar as preferências dos gêneros musicais de seus alunos, mas pode propor que eles façam um levantamento das músicas que tratem do tema em estudo. Por exemplo, “Três raças”, de Clara Nunes, pode ser introduzida no estudo da população. A receptividade é quase sempre muito boa e promove a concentração (PASSINI, 2007, p. 107) apud (PINHEIRO; SANTOS; FILHO, 2013, p. 11).

São inúmeras as possibilidades de aplicação da música nas aulas de Geografia, visando sempre auxiliar o trabalho do professor em sala de aula. Entretanto, para que isso ocorra, é necessário que a metodologia utilizada pelo educador seja baseada no

perfil da turma para que consiga despertar no aluno o interesse pelas temáticas geográficas. Com isso, os estudantes irão perceber o quanto estão envolvidos no universo da Geografia, relacionando os elementos da música com o contexto da sua realidade.

Portanto, o objetivo da aplicação das atividades lúdica nas aulas de Geografia, não é somente quebrar o velho modelo do ensino tradicional baseada no “conteudismo”, mas também auxiliar o aluno no processo de memorização do conteúdo, diminuir o distanciamento da realidade do educando ou evitar a substituição do próprio professor de Geografia, da lousa e do livro didático por esta “nova” metodologia de ensino.

A intenção é fazer com que essa seja uma maneira mais didática que venha auxiliar o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Geografia, levando em consideração o conteúdo a ser ministrado e buscando atingir os objetivos em seu público alvo.

## **5 LÚDICO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM PARINTINS (AM)**

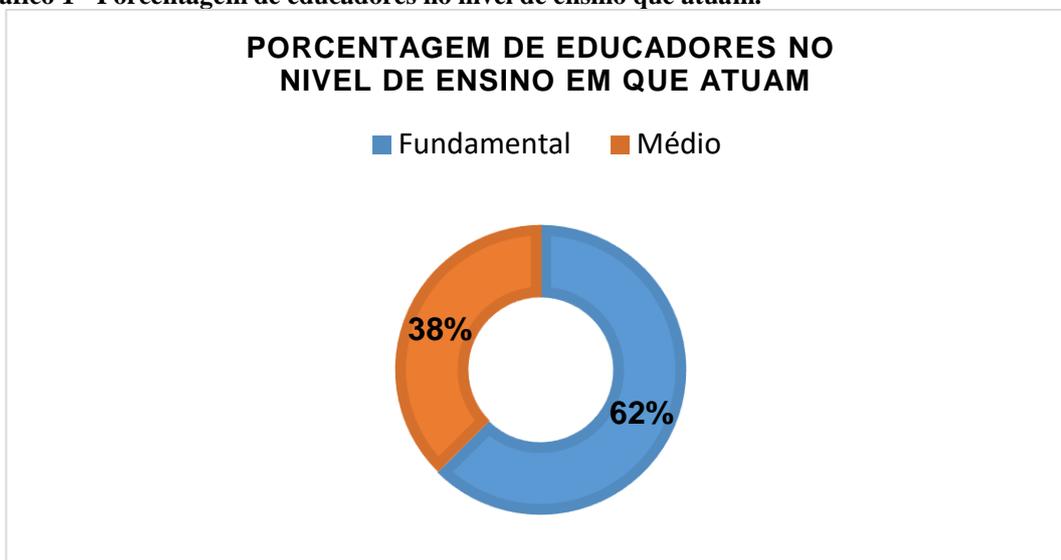
Para a obtenção dos resultados desta pesquisa, realizei a coleta de dados por meio da aplicação de um questionário semiestruturado com 06 (seis) professores de Geografia de instituições da esfera municipal, estadual, federal e rede privada de ensino na cidade de Parintins no Estado do Amazonas.

Primeiramente, por meio da pesquisa, percebe-se que as escolas municipais, federais e privadas estão dando um maior enfoque à prática da ludicidade em sala de aula, diferente das escolas estaduais que priorizam este método não em suas aulas, mas em momentos de recreação dos alunos como, por exemplo, nos horários de intervalo das aulas.

Neste sentido, notou-se que os educadores têm favorecido a aplicação de atividades alternativas nas aulas, pois a maioria dos professores acreditam que o lúdico como metodologia de ensino favorece a aprendizagem, dado a facilidade do aluno absorver melhor o conteúdo ministrado em sala de aula sem a exaustão dos conteúdos abordados. Sejam elas no ensino fundamental ou médio, os jogos e músicas foram mais destacadas por ser uma atividade que contextualiza a situação local, tendo a participação de todos os alunos.

O gráfico a seguir mostra a porcentagem de educadores no nível de ensino fundamental ou médio, na área de atuação, lembrando que estes educadores poderiam marcar mais de uma opção no questionário.

**Gráfico 1 - Porcentagem de educadores no nível de ensino que atuam.**



Fonte: Elaborado pelos autores (2018).

Os questionários também indicam os tipos de brincadeiras mais utilizadas pelos professores em sala de aula, no qual prevalecem a utilização da música e gincana, pois, segundo eles, são atividades que mais podem contextualizar a realidade da região, uma vez que as letras das músicas refletem elementos que cada aluno já vivenciou.

**Gráfico 2 - Porcentagem de atividade lúdica mais utilizada em sala de aula.**



Fonte: Elaborado pelo Autor (2018).

Questionou-se se as atividades lúdicas são uma estratégia de ensino e se elas auxiliam na construção do conhecimento do aluno. A resposta de todos os professores fora sim, por conta dos inúmeros fatores de contribuição que as atividades lúdicas podem oferecer. Relataram que tal metodologia ajuda em uma melhor compreensão do conteúdo geográfico e também quebra a “imagem de uma aula pesada”, além de estimular o aluno a participar das atividades. Destacaram também que as atividades lúdicas tendem se tornar mais sólido e significativo na vida dos alunos.

Contudo, houve uma ressalva de um dos professores entrevistados, na qual a mesma dizia que se torna importante que o professor foque no objetivo que deseja alcançar e que se faça seu planejamento com o intuito alcançar um bom rendimento no desenvolvimento do aprendizado dos alunos.

Cabe ao educador saber planejar as aulas e utilizar a ludicidade de forma que possa contextualizar os conteúdos da disciplina de geografia com a realidade, pois sabe-se que o lúdico ajuda o aluno a interagir com o outro, possibilita desenvolver capacidades físicas e mentais, proporcionando a construção de sua própria autonomia, e ainda ter em mente o modo que cada indivíduo será avaliado.

Ainda com base no questionário, buscou-se saber, do ponto de vista dos professores, se as atividades lúdicas são aceitas pelos educandos, e todos eles disseram que sim. Ambos relataram que além de ser um modo de prender a atenção dos alunos, há também a cobrança por parte dos educandos da execução de uma atividade lúdica chamada Bingo Geográfico (ver em anexo) no qual é muito bem aceito e realizado por um dos professores para alunos do ensino fundamental.

Além disso, o questionário mostrou a opinião dos professores sobre o que leva o aluno a compreender melhor os conteúdos que são repassados de forma lúdica e os motivos que fazem com que isso ocorra.

Muitos professores responderam que os alunos aceitam as atividades, como relata uma professora: “Os conteúdos passam a ser entendível uma vez que não é decorado e sim aprendido, além de que os alunos não se sentem pressionados a mostrar que aprenderam como ocorre nas provas. Eles demonstram sua aprendizagem de forma descontraída, alegre e divertida”.

O questionário também abordou, segundo os relatos dos professores, pontos positivos e negativos da utilização da ludicidade. Para uma melhor compreensão, pode-se observar na tabela a seguir:

Tabela 1 – fatores positivos e negativos do uso do lúdico.

FATORES POSITIVOS	FATORES NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A atividade lúdica é uma maneira interessante, criativa e prazerosa de ensinar e avaliar o aluno, fugindo do método tradicional. Além de prender mais a atenção deles (os alunos) e instiga-os a participar melhor das aulas, questionar e respeitar o ambiente escolar.</li> <li>- A facilidade de expor determinado assunto para a turma.</li> <li>- Contextualização das teorias geográficas com a experiência de vida dos alunos.</li> <li>- Aprender brincando, se torna menos exaltantes.</li> <li>- As aulas se tornam mais dinâmicas e divertidas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Curto tempo das aulas de Geografia, impossibilitando, muitas vezes, de executar as aulas de forma que possa ser feito tudo que estava descrito do planejamento.</li> <li>- Nem sempre o conteúdo a ser trabalho em sala de aula permite a utilização do lúdico como ferramenta.</li> </ul>

Fonte: Elaborado pelo Autor (2018).

Com a aplicação do questionário, chegou-se à conclusão de que os professores ainda têm certa dificuldade em trabalhar o lúdico na sala de aula, ora por falta de conhecimento ou de não saber como aplicar tais atividades, ora pela falta de preparação desde a sua formação e até mesmo o incentivo por parte da coordenação escolar.

Na rede pública de ensino, os professores recebem capacitação anualmente e possuem um conhecimento do lúdico, mas há dificuldades de materiais que nem sempre estão disponíveis. Outros precisam ser preparados e confeccionados pelos professores. Alguns relataram até a importância de se ter programas de Iniciação à Docência ativa nas escolas, pois os acadêmicos contribuem e ajudam na prática da sala de aula. Houve também professores que citaram a falta de preparação no período da formação na academia e que o lúdico deveria ser mais explanado na faculdade e nas capacitações, mostrando qual a importância e a melhor forma de passar os

conteúdos geográficos para o melhor entendimento dos alunos, valorizando o desempenho cognitivo de cada educando.

Ainda neste aspecto, observou-se que a escola privada de ensino possui melhores condições de espaço e material para se trabalhar a ludicidade com os educandos, haja vista que a escola privada dá subsídios para que os professores possam reinventar o modo de trabalhar o conteúdo geográfico com os alunos.

Na escola pública, ainda que esta não tenha recursos para a compra de material, os professores buscam outras maneiras de trabalhar o lúdico em sala de aula, por exemplo, utilizando jogos e brincadeiras, seminários e passeios na área pertencente a escola.

Outro ponto determinante fora a utilização dos meios tecnológicos como ferramenta lúdica voltada ao ensino de geografia. Nesta questão, a escola privada também possui uma melhor estrutura, por possuir sala multimídia, retroprojetores e quadros digitais. Realidade que está distante das escolas da rede pública estadual e municipal, exceto, a escola pública federal.

Nas escolas estaduais e municipais há uma grande deficiência no que diz respeito a material tecnológico. Apesar de cada uma delas possuir laboratório de informática, poucos são os momentos que são utilizados para as aulas de geografia. Nestas escolas predomina o uso de retroprojetor para a exibição de vídeos, imagens e slide referentes aos conteúdos ministrados.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A escolha deste tema deu-se pela experiência obtida durante o período que participei do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID. Com esta oportunidade adquiri maiores conhecimentos sobre prática e a formação de um futuro professor, as barreiras e desafios que cada um irá deparar em sala de aula.

O estudo da concepção do uso do lúdico como metodologia de ensino partiu da observação das aulas de Geografia. Por meio desta análise identificou-se que aquelas aulas que não possuíam atividades lúdicas refletiam de forma negativa na participação dos alunos, contrapondo as aulas em que o lúdico se fazia presente, pois estas atividades estimulavam a participação e interação, possibilitando que as aulas não se tornassem momentos enfadonhos para os alunos e até mesmo para o professor.

Por meio dessa pesquisa ficara claro que, tanto na teoria quanto na prática, é importante que o lúdico seja trabalhado desde a primeira fase da vida do indivíduo e podendo ser usado como atividade para os jovens, adultos e idosos, pois como já vimos anteriormente, promove o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor do ser humano.

Sendo a criança um ser ativo, precisa de meios para manusear, explorar, observar, identificar, classificar objetos e situações que venham auxiliar no processo de desenvolvimento e conhecimento de mundo, e o brinquedo pode ser um importante veículo de crescimento por ser um elemento natural e um relevante apoio para o educador dinamizar o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Geografia.

Desse modo, para o jogo e a brincadeira estar relacionado com a teoria geográfica, elas necessitam de uma maior atenção por parte do professor para a elaboração do conteúdo e atividades a ser repassada para os educandos.

Constatou-se que por meio da aplicação do questionário, os professores acreditam que os jogos são educativos e promovem o desenvolvimento integral dos alunos e usam essa metodologia cotidianamente, porém, a falta de orientação e aperfeiçoamento de como utilizar as atividades como instrumento para auxiliar na aprendizagem e desenvolvimento do conteúdo escolar, requer que o educador se prepare antecipadamente e com mais recursos para aliar a brincadeira ao conteúdo trabalhado, levando aos professores a liberdade de trabalhar com materiais fugindo do método tradicional de ensino.

Todo ser humano pode desenvolver a capacidade imaginativa, desde que seja garantida condições para tal: um ambiente acolhedor, que promova a liberdade de pensamento, que incentive a ousadia nas formas de expressão, que valorize a descoberta do novo. Contudo, constatou-se que falta mais preparação na formação do professor voltada para o lúdico, no que tange a uma didática específica para trabalhar esta metodologia, no entanto, alguns professores ainda sentem necessidade quando estão frente a frente com os alunos.

Assim, a discussão de diferentes linguagens, no que diz respeito ao lúdico, não objetivou uma receita para o ensino da Geografia, mas construir propostas que estimulem os professores em construir diferentes formas de abordar o conteúdo geográfico, além de despertar uma crítica reflexão dos educadores acerca das metodologias de ensino.

Diante do exposto, concluímos que a Geografia possui um vasto campo de conhecimento e que não podemos seguir apenas o método tradicional defendido pelas doutrinas processuais da educação. Mas, buscar outras formas sem que seja preciso abandonar de vez o método tradicional de ensino, porém devemos aprimorá-lo para que cada dia, possamos fazer do cidadão um crítico e conscientes do seu papel na sociedade.

## REFERÊNCIAS

- ACOSTA, M. A. F. A ludicidade na terceira idade. In: SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ALMEIDA, P.N. 1998. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª Ed. São Paulo: Loyola. 295p.
- BARBOSA, Walmir de Albuquerque; MIKE, Pérsida Silva Ribeiro. **Metodologia de pesquisa**. Manaus: edições UEA, 2007
- BASTOS, Manoel de Jesus. Análise do Contexto da Educação Brasileira. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, 2017.
- BOIKO, A. M.; ZAMBERLAN, J. G. **Brincar em unidades de atendimento pediátrico: Aplicações e perspectivas**. Maringá, PR: Psicologia em Estudo, 2001.
- BORGES, M. F; RUBIO, J. A. S. A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1 -12. 2013.
- BRASIL. **Censo Escolar da Educação Básica 2016 – Notas Estatísticas**. Brasília, DF: Ministério da Educação, fevereiro de 2017.
- BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)> Acesso em 20 de setembro de 2018.
- BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Geografia /Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. P. 53, 57.
- CALLAI, Helena Copetti. **A formação do profissional da Geografia**. 2. ed. Ijuí, RS: Unijuí, 2006. 80 p.
- CASTELLAR, M. V. S. **Educação geográfica: a psicogenética e o conhecimento escolar**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 66, 2005, p. 209-225. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>> Acesso em 22 de setembro de 2018.
- CASTRO, B. J; COSTA, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista Eletrônica de Investigação em Educação em Ciências**, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez. 2011.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. Trad. Guido de Almeida. São Paulo, SP: Summus Editorial, 1987. 139 p.
- CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo, SP: Maltese, 1994.

DIÁRIO DO GOVERNO. n.º 174, I Série, de 28.07.1961 – **Convenção relativa à Organização de Cooperação e de Desenvolvimento Económicos.**

FACHIN, Odília. **Fundamentos de metodologia**, 5.ed. São Paulo: Saraiva 2006.

FERLAND, F. **O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional.** 3.ed. São Paulo, SP: Roca, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo, SP: Paz e Terra, 1996.

GOLDEMBERG, José. **O repensar da educação no Brasil.** Palestra proferida no Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo. São Paulo/SP, 03 de junho de 1993.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: A brincadeira como elemento da cultura.** Trad, de. João Paulo Monteiro, 2. Ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 1980.

JIMENEZ, António; GAITE, Maria de Jesus, **Enseñar Geografía: de la teoría a la práctica. Colección Espacios y Sociedades**, n. 3, Madrid, Espanha: Editorial Síntesis, S.A., 1995.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). 2001. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5ª Ed. São Paulo, SP: Cortez. 183 p.

LEMONS, Valdélia Neide Souza. **Quando é hora de brincar? Uma reflexão sobre a ludicidade na Educação Infantil.** Monografia apresentada pela Faculdade de Ciências Educacionais. Santo Antônio, de Jesus/Ba, 2012.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica.** São Paulo, SP: Saraiva, 2004.

MATOS, M. M. **O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil.** Cairu em Revista, 2013.

OENNING, V; OLIVEIRA, J. M. P. Dinâmicas em Sala de Aula: Envolvendo os Alunos no Processo de Ensino, Exemplo com os Mecanismos de Transporte da Membrana Plasmática. **Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular**, n. 1, p. 1 -12. 2011.

OLIVEIRA, M. K. **Vigotsky: aprendizado e desenvolvimento: um desenvolvimento sóciohistórico.** São Paulo: Scipione, 1997.

PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de Geografia e estágio supervisionado.** São Paulo: Contexto, 2007.

PEDROZA, R. L. S. Aprendizagem e Subjetividade: Uma Construção a Partir do Brincar. **Revista do Departamento de Psicologia - UFF**, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança** - Imitação, jogo e Sonho Imagem e Representação. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 341, 1964p.

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

PINHEIRO, Igor de A; SANTOS, Valeria de S; FILHO, Francisco G. R. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Revista Equador, UFPI. Vol. 2, nº2. p. 25-41(julho/dezembro de 2013).

PINHO, L. M. V; SPADA, A. C. M. A Importância das brincadeiras e Jogos na Educação Infantil. **Revista Científica de Pedagogia**, v. 5, n. 10, p. 1-5. 2007.

PINTO, C. L; TAVARES, H. M. **O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender**. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

REGO, Cristina Tereza. **Vigostsky: Uma perspectiva sociocultural da educação**. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

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

SILVA, L. G. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: CASTELLAR, S. **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

SILVA, V. N. A Contribuição do Brincar como Recurso Pedagógico na Sala de Alfabetização da Escola Milton da Costa Ferreira. **Revista Científica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE**. Jaciara, v. 4, n. 6, nov. 2011.

SOARES. Arnaud. **A revolução (silenciosa) da internet nas salas de aula**. Folha Dirigida. Rio de Janeiro, 19/06/2006. Disponível em: <<http://www.seednet.mec.gov.br/entrevistas.php?codmateria=1129>>. Acessado em: 18/09/2018.

VERRI. Juliana Bertolino; ENDLICH. Ângela Maria. **A utilização de Jogos aplicados a Geografia**. Revista Percurso – NEMO, Maringá, v.1, n.1, p.65-83, 2009.

VIGOTSKY, L. Semenovich. **A formação social da mente**. 2ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VIGOTSKY, L. Semenovich. **Pensamento e Linguagem**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fonte, 1989.

WEISS, Maria Lúcia Leme, **Psicopedagogia Clínica – Uma visão Diagnostica dos Problemas de Aprendizagem Escolar**. 4 eds. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

WINNICOTT, W. Donald. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

**APÊNDICES****UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS - UEA  
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS - CESP  
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA****QUESTIONÁRIO PARA DOCENTES**

**TEMA: A análise do lúdico como ferramenta de ensino: Uma proposta metodológica para as aulas de geografia.**

Nome da Escola em que atua: \_\_\_\_\_.

Sua idade \_\_\_\_\_ anos. Quanto tempo você leciona? \_\_\_\_\_ anos.

Leciona para qual nível de ensino: ( ) Fundamental ( ) Médio.

1- Com qual frequência costuma realizar o lúdico em sala de aula?

( ) semanalmente ( ) a cada 15 dias ( ) mensalmente

( ) semestralmente ( ) Não realizam

2- Quais atividades lúdicas você costuma utilizar em sala de aula?

( ) trabalho em grupo ( ) música ( ) gincana ( ) desenho ( ) seminários

Outros:

\_\_\_\_\_.

3- Acredita que as atividades lúdicas é uma boa estratégia de ensino, elas auxiliam na construção do conhecimento do aluno?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4- No seu ponto de vista as atividades lúdicas são aceitas pelos educandos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5- Em sua opinião os alunos compreendem melhor os conteúdos quando trabalhados em forma lúdica, por quais motivos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6- Se houver, descreva os pontos positivos e negativos da utilização do lúdico como ferramenta no ensino da Geografia?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ANEXO 2

### ATIVIDADE LÚDICA: BINGO GEOGRÁFICO

Modo de Jogar: O aluno responderá as perguntas utilizando SIM ou NÃO. Ganha quem obtiver o maior número de acertos. Exemplo:

B16 - Clima predominante da região Centro-Sul é o Tropical.

	B	I	N	G	O
1					
6					10
11					15
16 Não					20
21					25
26					30

### QUESTÕES DO BINGO DOS CONHECIMENTOS GEOGRÁFICOS

- 1- É o nome do acordo que ocorreu entre Portugal e Espanha: **TREATADO DE TORDESILHAS**
- 2- É a capital do Amazonas: **MANAUS.**
- 3- Eram lotes de terras doados pelo rei de Portugal e passado de pai para filho: **CAPITANIAS HEREDITÁRIAS.**
- 4- Eram as pessoas que recebiam os lotes de terra: **DONATÁRIOS.**
- 5- É a Capital do Pará: **BELÉM.**
- 6- Foram grupos religiosos que fundaram aldeamentos e dominaram os índios por meio da catequização: **JESUÍTAS.**
- 7- Eram os povos que habitavam no Brasil antes da chegada dos portugueses: **ÍNDIOS.**
- 8- São as drogas do sertão: **GUARANÁ, URUCUM, CRAVO, CANELA, SALSA E ETC.**
- 9- Foi a primeira matéria prima explorada pelos portugueses: **PAU - BRASIL.**
- 10- É a capital de Tocantins: **PALMAS.**
- 11- É a capital do Peru: **LIMA.**
- 12- É o tipo de clima que predomina na região norte: **EQUATORIAL ÚMIDO.**
- 13- Eram os homens responsáveis por capturar os índios e abrir caminhos para o interior do Brasil: **BANDEIRANTES.**
- 14- São os estados de Rio Branco e Boa Vista: **ACRE E RORAIMA.**
- 15- Foi o primeiro tipo de produção agrícola desenvolvida pelos portugueses: **CANA – DE - AÇÚCAR.**

- 16- Foi a etnia mais escravizada pelos portugueses para produção de açúcar e outros trabalhos: **NEGROS**.
- 17- Rondônia é o estado dessa capital: **PORTO VELHO**.
- 18- São as 5 regiões do Brasil: **NORTE, NORDESTE, CENTRO – OESTE, SUDESTE E SUL**.
- 19- É dividir o espaço geográfico em partes, de acordo com um ou mais critérios: **REGIONALIZAR**.
- 20- É o tipo de vegetação predominante na Região Norte: **FLORESTA AMAZÔNICA**.
- 21- É o nome do rio principal da região norte: **RIO AMAZONAS**.
- 22- É a capital do Amapá: **MACAPÁ**.
- 23- São as capitais da Colômbia, Suriname e Guiana Francesa: **BOGOTÁ, PARAMARIBO, CAIENA**.
- 24- São os nomes dos 5 oceanos mundo: **PACÍFICO, ATLÂNTICO, INDICO, GLACIAL ÁRTICO E ANTÁRTICO**.
- 25- São os 6 continentes do mundo: **AMÉRICA, ÁFRICA, EUROPA, ÁSIA, OCEANIA E ANTÁRTICA**.
- 26- São os três tipos de vegetação que existe na Floresta Amazônica: **MATA DE VÁRZEA, MATA DE IGAPÓ E MATA DE TERRA FIRME**.
- 27- São os estados que compõem a Região Norte: **AMAZONAS, PARÁ, RORAIMA, RONDÔNIA, AMAPÁ, ACRE E TOCANTINS**.
- 28- São as capitais da Venezuela, Equador e Guiana: **CARACAS, QUITO E GEORGETOWN**.
- 29- É capital do Brasil: **BRASÍLIA**.
- 30- Foi a primeira região explorada pelos portugueses: **REGIÃO NORDESTE**.
- 31- A maior porção do Brasil está localizada nos hemisférios: **SUL E OCIDENTAL**.
- 32- O Brasil tem a maior parte de seu território situada na zona: **TROPICAL OU INTERTROPICAL**.
- 33- São os dois países que não fazem fronteira com o Brasil: **CHILE E EQUADOR**.
- 34- São os dois trópicos que cortam o Brasil: **LINHA DO EQUADOR E TRÓPICO DE CAPRICÓRNIO**.
- 35- São as capitais da Bolívia e Uruguai: **LA PAZ E MONTEVIDÉU**.
- 36- São as capitais de Argentina e Paraguai: **BUENOS AIRES E ASSUNÇÃO**.