



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
BAIANO



CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO
LATO SENSU EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA
E POPULARIZAÇÃO DAS CIÊNCIAS

ANA RITA DA CONCEIÇÃO

DESPERTANDO O PRAZER PELA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA: A PARTIR DA
PRODUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA ABORDAGEM DA GEOGRAFIA
COM ALUNOS DO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II, DO COLÉGIO
CENECISTA DE CATU, BA.

CATU

2018

ANA RITA DA CONCEIÇÃO

DESPERTANDO O PRAZER PELA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA: A PARTIR DA
PRODUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA ABORDAGEM DA GEOGRAFIA
COM ALUNOS DO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II, DO COLÉGIO
CENECISTA DE CATU, BA.

Monografia apresentada, como requisito parcial para
obtenção parcial de título de Pós – Graduação Lato
Sensu em Educação Científica e Popularização das
Ciências do Instituto Federal Baiano, sob a orientação
do. Me. Prof Célio Jose dos Santos.

CATU

2018

ANA RITA DA CONCEIÇÃO

DESPERTANDO O PRAZER PELA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA: A PARTIR DA
PRODUÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS, NA ABORDAGEM DA GEOGRAFIA
COM ALUNOS DO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II, DO COLÉGIO
CENECISTA DE CATU, BA.

Monografia apresentada, como requisito parcial para
obtenção da Pós – Graduação Lato Sensu em
Educação Científica e Popularização das Ciências do
Instituto Federal Baiano, sob a orientação do Prof. Me.
Célio Jose dos Santos.

Catu, _____ de _____ de 2018

Dedico este trabalho a Deus, por ter me fortalecido durante essa caminhada e dado coragem para questionar as adversidades e encontrar meios de superá-las.

“É melhor tentar e falhar, que preocupar-se e ver a vida passar.
É melhor tentar, ainda que em vão que sentar-se, fazendo nada até o final.
Eu prefiro na chuva caminhar, que em dias frios em casa me esconder.
Prefiro ser feliz embora louco, que em conformidade viver”.

Martin Luther King. Jr.

AGRADECIMENTOS

ÁDEUS, que na sua infinita bondade e sabedoria, me deu forças para superar as dificuldades e sempre me conduziu para alcançar essa vitória;

A instituição, pela excelente oportunidade de ter realizado esse curso tão enriquecedor;

Aos professores da banca e aos coordenadores pela disponibilidade e atenção;

Ao orientador, professor Mestre Célio José dos Santos, por acompanhar todo desenvolvimento da pesquisa;

A todos os professores do curso de Pós – Graduação que ao longo da caminhada disponibilizaram-se a nos direcionar a busca do conhecimento, elevar-se como pessoa e instigar a desenvolver saberes imprescindíveis ao nosso crescimento intelectual, profissional e pessoal.

Aos amigos, pelos momentos agradáveis e divertidos;

Aos meus alunos do 7º ano A, B e C do Colégio Cenecista de Catu (Turmas 2016), pelo empenho e compromisso no cumprimento das atividades;

Aos meus filhos Thiago da Conceição Santos e Flávia Thaise da Conceição Santos pelas muitas vezes que tiveram que se cuidar sozinhos;

Aos colegas de classe; pelos trabalhos, apresentações, trocas de conhecimentos, alegrias, tristezas.

A diretora do Colégio Cenecista de Catu, Cássia Mirlânia de Marcedo pela oportunidade de desenvolver a pesquisa na instituição;

E por fim a todos aqueles que de modo direto ou indireto, contribuíram para que essa conquista chegasse ao fim com sucesso;

RESUMO

A Educação Científica se constitui como importante ferramenta para o desenvolvimento das habilidades intelectuais, principalmente nos estudantes da educação básica. Sabendo-se disso, é necessária à vida de todo indivíduo participante da sociedade atual. É nesse viés que este trabalho monográfico aborda o presente tema. A escolha do referido tema surgiu da necessidade de mudanças na prática pedagógica durante as aulas de geografia. Para o desenvolvimento deste estudo foi necessário fundamentar teoricamente os conceitos de Educação Científica, Ludicidade, Aprendizagem Significativa, Lúdico, Ensino de Geografia e Jogo, esclarecidos pelos teóricos: Pedro Demo 2010, Zacan 2000, Bertazzo e Silva 2013, Ausubel 1980, Lacoste 1988, Kishimoto 2000, dentre outros. Partindo desse pressuposto, verifica-se a necessidade de (re) criar meios que desperte no educando o prazer do ato de aprender e da curiosidade pelas ciências, sobretudo, pela ciência geográfica. Este trabalho de pesquisa investigativa trata-se de uma monografia que visa principalmente o desenvolvimento de instrumentos didático-pedagógicos que oriente a melhoria da metodologia utilizada nas abordagens práticas no ensino da Geográfica, gerando estímulo permanente tanto para o professor, quanto para o aluno, para que este último seja instigado a desenvolver a capacidade de construção do conhecimento científico. A metodologia utilizada neste trabalho científico tem caráter qualitativo, exploratório, bibliográfico e empírico. Para uma melhor compreensão da realidade da inserção do lúdico na disciplina Geografia ministrada pela professora pesquisadora no Colégio Cenecista de Catu. Para analisar a eficácia dos jogos, antes e após a aplicação dos mesmos, os alunos foram submetidos a responder questionários contendo cinco a seis questões cada. Os resultados obtidos, após o período de dois trimestres, constataram que o público participante da pesquisa obteve um bom resultado com a introdução dos jogos pedagógicos nas aulas de geografia, o que facilitou à compreensão dos conteúdos trabalhados e, por conseguinte o desempenho na disciplina. Portanto, considera-se que as atividades desenvolvidas em torno da metodologia de jogos pedagógicos constituem-se como um recurso importante tanto para quem aprende, quanto para quem ensina geografia e demais disciplinas, corroborando para uma interação satisfatória entre professores e alunos.

Palavras-Chaves: Educação Científica, Geografia, Jogos Pedagógicos, prática pedagógica, Ludicidade.

ABSTRACT

At the present time, Scientific Education constitutes an important tool for the development of the intellectual skills of the student of basic education. Knowing of this is necessary for the life of every participant in today's society. It is in this bias that this monographic work approaches the present theme. The choice of this topic arose from the need for changes in the daily pedagogical practice in the classroom, in the geography class and, consequently, to improve the students' quantitative and qualitative performance. For the development of this study it was necessary to base theoretically on the concepts of Scientific Education, Playfulness, Significant Learning, Play, Teaching of Geography and Game, clarified by the theorists: Pedro Demo 2010, Zacan 2000, Bertazzo e Silva 2013, Ausubel 1980, Lacoste 1988, Kishimoto 2000, among others. Based on this assumption, there is a need to (re) create means to awaken in the student the pleasure of learning and curiosity about science, especially geographic science. This research work deals with a monograph that aims mainly at the development of didactic-pedagogical instruments that guide the improvement of the methodology used in the practical approaches in the teaching of Geography, generating permanent stimulus for both the teacher and the student, so that the latter is instigated to develop the capacity to construct scientific knowledge. The methodology used in this scientific work is qualitative, exploratory, bibliographical and empirical. For a better understanding of the reality of the insertion of the ludic in the discipline Geography given by the researcher professor in the College Catu Cenecista. To analyze the effectiveness of the games, before and after the application of the same, students were submitted to answer questionnaires content five to six questions each. The results obtained, after the two – quarter period showed that the public participating in the research obtained a good result with the introduction of the pedagogical games in the geography classes, which facilitated the understanding of the contents worked and, consequently, the performance in the discipline. Therefore, it is considered that the activities developed around the methodology of pedagogical games constitute as an important resource for both learners and those who teach geography, and other disciplines, corroborating for a satisfactory interaction between teachers and students.

Keywords: Scientific Education, Geography, Pedagogical Games, Pedagogical Practice, Playfulness.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 – Colégio Cenecista de Catu.....	61
Figura 2 – Dominó agropecuário.....	64
Figura 3 – Jogo da memória montado.....	67
Figura 4 – Jogo da velha montado.....	69
Figura 5 - O jogo Quiz Geográfico.....	71

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 -Rendimento dos alunos antes da aplicação do Jogo Dominó Geográfico.....	74
Gráfico 2- Rendimento dos alunos após a aplicação do Jogo Dominó Geográfico.....	75
Gráfico 3 – Rendimento dos alunos antes da aplicação do Jogo da Memória.....	77
Gráfico 4- Rendimento dos alunos após a aplicação do Jogo da Memória.....	78
Gráfico 5 – Rendimento dos alunos antes da aplicação do jogo da velha.....	79
Gráfico 6 – Rendimento dos alunos após aplicação do jogo da velha.....	80
Gráfico 7 – Rendimento dos alunos antes da aplicação do jogo Quiz Geográfico.....	82
Gráfico 8 – Rendimento dos alunos após a aplicação do Jogo Quiz Geográfico.....	83

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. REFERENCIAL TEORICO.....	16
2. EDUCAÇÃO CIENTÍFICA: UMA POSSIBILIDADE PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA.....	23
2.1 O ENSINO DE GEOGRAFIA NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA.....	28
2.2 O USO DE RECURSOS DIDATICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA.....	33
3. O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM.....	39
3.1 JOGOS, BRINQUEDO E BRINCADEIRA.....	42
3.2 A HISTORIA DO LÚDICO NA PRATICA PEDAGOGICA.....	45
3.3 A PRÁTICA PEDAGÓGICA E LUDICIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA.....	50
3.4 O ENSINO DE GEOGRAFIA NA PERSPECTIVA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA COM JOGOS PEDAGOGICOS.....	54
4. APRENDER BRINCANDO OU BRICANDO E APRENDENDO.....	57
4.1 LOCALIZAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DOS SUJEITOS E DO ESPAÇO DA PESQUISA.....	56
4.2 CONSTRUINDO E APLICACANDO O INSTRUMENTO DA PESQUISA-----	60
5. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	74
CONSIDERAÇÕES FINAS.....	84
REFERÊNCIAS.....	87
APÊNDICES.....	91

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade a Educação Científica assume importante ferramenta para o desenvolvimento das habilidades intelectuais do estudante da educação básica. Mas é notório que não se adquire conhecimento sem o devido estímulo a criatividade, a curiosidade e a dúvida. E sem estes mecanismos, as atuais metodologias convencionais (aulas meramente explicativas e expositivas baseadas somente no livro didático, memorização de conteúdos, leituras maçantes seguidas de exercícios de classe e de casa) praticadas nas escolas não mais conseguem acompanhar a dinâmica do mundo vivido dos estudantes.

Potencializar uma Educação Científica que capacite a comunidade estudantil, antes de tudo, é preciso repensar a formação do professor como o mediador que direciona o estudante para a busca do conhecimento e para que este consiga pensar e agir criticamente, tornando-se participativo nas questões sócio científicas e culturais relevantes à sociedade atual.

Partindo desse pressuposto, verifica-se a necessidade de criar e problematizar meios que desperte no educando o prazer do ato de aprender e da curiosidade pelas ciências. Visto que esta tem a função de desenvolver o espírito crítico e o pensamento lógico para a tomada de decisões e resoluções de problemas relacionados com o contexto social nas escalas local e global.

Este trabalho de pesquisa investigativa trata-se de uma monografia que visa o desenvolvimento de instrumentos didático-pedagógicos que oriente a melhoria da metodologia utilizada nas abordagens práticas, no ensino da Geografia, gerando estímulo permanente tanto para o professor, quanto para o estudante, para que este último desenvolva a capacidade de construção do conhecimento científico.

O objetivo norteador desta monografia é constatar a importância dos jogos pedagógicos e da ludicidade como instrumento prático de vivência e consciência, visando o despertar do conhecimento científico, corroborando para a aquisição de novas habilidades no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia.

Mas vale resultar que não é a utilização de um bom recurso didático que vai garantir sucesso no desempenho da aprendizagem do alunado, isso por que o recurso não substitui a presença do professor, mas tem a função de auxiliá-lo no desenvolvimento das abordagens práticas nas aulas de Geografia.

Para alcançar o exposto no objetivo geral foram delimitados os seguintes objetivos específicos:

- Fomentar o estímulo à produção do conhecimento científico, possibilitando ao educando uma aprendizagem voltada para as discussões em sociedade e resoluções de problemas do cotidiano relevantes ao ensino da Geografia;
- Identificar os subjúctores da ciência geográfica, adquiridos pelos educandos na vivência de mundo a partir das concepções da Educação Científica;
- Analisar como o jogo pode contribuir no processo de ensino aprendizagem dos conteúdos vinculados a Geografia;
- Promover ao discente um arcabouço de instrumentos que possibilite a ampliação da sua concepção de mundo, por meio de jogos de cunho lúdico, relacionando os conteúdos da Geografia com seu cotidiano.

O respectivo estudo compreendeu fatores da pesquisa-ação, pois esse tipo de abordagem é pertinente ao pesquisador, que propicia sua inserção no espaço da pesquisa. É, portanto, uma maneira de fazer pesquisa em situações, em que também se é um agente da prática e se deseja melhorar a compreensão da mesma.

A metodologia utilizada neste trabalho científico tem caráter qualitativo, exploratório, bibliográfico e empírico. Os dados da pesquisa-ação que foi desenvolvida incidiram sobre encontros permanentes de oficinas, cujo conjunto apresenta o título “Despertando o Prazer pela Educação Científica: A partir da produção de jogos pedagógicos na abordagem da Geografia”, os jogos foram produzidos pelos alunos com orientação da professora pesquisadora.

Para uma melhor compreensão da realidade da inserção do lúdico na disciplina Geografia ministrada pela professora pesquisadora no Colégio Cenequista de Catu, localizado na Rua Manoel José, s/n – centro Catu – BA. O quantitativo de discentes participantes da pesquisa que compõem as turmas do sétimo ano A contabiliza trinta e um alunos, sétimo ano B vinte e oito alunos e sétimo ano C vinte e oito alunos do ensino fundamental II, totalizando 87 estudantes.

É imprescindível salientar que o processo da prática educativa remete ao aperfeiçoamento constante das inúmeras possibilidades de desenvolvimento da ação pedagógica. Mesmo com o avanço das tecnologias na educação o professor ainda encontra dificuldades em sala de aula, principalmente no tocante a motivação do educando para a aprendizagem. Tem-se consciência que uma aula mais dinâmica exige também mais dedicação e trabalho por parte do professor, no entanto quando docente se dispõem a reinventar novas formas de ensinar, os resultados obtidos podem ser gratificantes e satisfatórios.

Destarte, é visível a presença dos conhecimentos científicos nos diversos meios de comunicação de massa e nos diferentes cenários de divulgação tais como jornais, revistas, vídeos, museus e exposições, o que remete ao contexto de popularização da ciência, função antes restrita apenas as Universidades ou aos Centros de Pesquisa. Em pesquisas anteriores alguns estudiosos afirmam que esse movimento vem se consolidando no Brasil desde meados da década de 80, a partir da proposta de “Ciência para Todos”, uma iniciativa da Organização das Nações Unidas para Educação Ciência e Cultura (UNESCO) que busca promover, internacionalmente uma Educação Científica de qualidade em todas as etapas da vida humana.

A escola é um ambiente capaz de acrescentar muito a um estudante. Sendo assim aspectos positivos ou negativos podem ser levados ao longo de sua vida acadêmica decorrente de acontecimentos vivenciados na mesma. Tendo a função de auxiliar no processo de formação de um educando a escola deve

oferecer um ambiente favorável, não só a formação intelectual, mas ainda a formação para o contexto da cidadania do discente.

Dessa maneira, é imprescindível que as políticas públicas educacionais viabilizem potenciais que venham oferecer aos professores e estudantes instrumentos para o desenvolvimento da Educação Científica em todas as modalidades de ensino.

No intuito de um melhor entendimento, o presente trabalho monográfico encontra-se estruturado em cinco capítulos, mais a introdução e as considerações finais, os quais estão dispostos da seguinte maneira: o primeiro capítulo discorre sobre os referenciais teóricos que norteiam este estudo.

O segundo capítulo está dividido em seções, onde traz o conceito da Educação Científica e sua importância para a Educação. Na primeira seção trata-se da importância do ensino da Geografia e sua relação com a Educação Científica; e a segunda seção relaciona o uso dos recursos didáticos no ensino da Geografia.

O terceiro capítulo descreve a importância do lúdico como ferramenta de aprendizagem. Na primeira parte traz a discussão sobre jogo, brinquedo e brincadeira; a segunda discorre sobre a história do lúdico na prática pedagógica; na terceira relaciona a prática pedagógica e ludicidade no ensino da geografia e quarta traz uma análise do ensino da geografia na perspectiva da aprendizagem significativa com jogos pedagógicos.

O quarto capítulo apresenta-se em duas seções, na primeira vem trazendo um diálogo da caracterização dos sujeitos e do espaço da pesquisa e na segunda traz o desenvolvimento da construção e aplicação do instrumento da pesquisa.

Por fim, o quinto capítulo aborda a discussão e análise dos dados obtidos seguido das considerações finais, onde serão apresentadas as conclusões pertinentes, no que diz respeito ao trabalho realizado.

Este estudo consiste em uma releitura de versões originais de jogos pedagógicos, tais como: (Jogo de Dominó, Quiz, Jogo da velha e Jogo da Memória), como suporte didático nas abordagens práticas no ensino da geografia,

que tem como foco temáticos conteúdos: (População Brasileira, Urbanização Brasileira, Espaço Agropecuário Brasileiro, e Fontes de Energia) atentando-se para a importância do lúdico, no desenvolvimento social, cultural e pessoal do indivíduo, os quais vêm sendo utilizado como uma importante ferramenta no processo de ensino aprendizagem. Portanto fez necessário o desenvolvimento deste trabalho de intervenção com abordagem qualitativa, como proposta para favorecer o aprendizado nas turmas do 7º ano A, B e C do ensino fundamental II do Colégio Cenecista no município de Catu, Bahia.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

O processo de ensino aprendizagem é considerado uma prática que difere os homens dos demais seres vivos. A evolução humana está conectada ao desenvolvimento da própria sociedade, assumindo um papel de grande relevância no processo da humanização, transformação social e cultural do cidadão.

“A capacidade de aprender não é apenas para nos adaptar, mas, sobretudo para transformar a realidade para nela intervir, recriando-a, fala de nossa educabilidade a um nível distinto do nível do adestramento dos outros animais ou do cultivo das plantas” (FREIRE, 1996, p.76).

Para tanto, a evolução do saber com o advento da revolução científica, surgiu um novo olhar para as questões educacionais, o educando precisa ser desafiado a acompanhar as mudanças ocorridas no cenário educacional e o professor de geografia e demais disciplinas, necessitam (re) criar instrumentos que proporcione ao estudante a vontade de descobrir os conhecimentos inseridos no universo do saber. Assim, é de suma relevância que o ensino da ciência geográfica atrelado aos conhecimentos da vivência dos educandos do 7º ano A, B e C do ensino fundamental II do Colégio Cenecista de Catu seja complementado de modo satisfatório, criativo e lúdico.

A principal importância do jogo educativo é quando aprender se torna divertido, conforme Lopes (2001):

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar. (LOPES, 2001, p. 23).

O educador de geografia que se dispõe para uma abordagem da educação geográfica significativa, ou seja, uma educação que propicie instrumentos ao estudante para compreensão das transformações do espaço no âmbito local, regional e global, encontra no lúdico um aparato metodológico para mediação

entre o educando e os saberes do espaço geográfico. Por lúdico, entende-se que é toda ação que desperte prazer, entusiasmo e seja divertida, podendo ser em forma de atividade física ou mental. (PINHEIRO, SANTOS e RIBEIRO FILHO, 2013).

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)

Luckesi (2004) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Não há divisão” (LUCKESI, 2006, p. 2).

Desse modo, o jogo se constitui como uma ação na qual tem como finalidade a diversão, o entretenimento. Já o brinquedo se apresenta como objeto concreto que tanto as crianças bem como adultos possam utilizar para desenvolver brincadeiras, ou seja, brincar.

Nesse contexto as atividades lúdicas proporcionam ao indivíduo inúmeras possibilidades de conviver com diferentes realidades as quais fazem parte de sua vida interior, é através da brincadeira que ele vê e constrói o mundo como ele imagina. É importante aliar atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem, pois, desse modo favorece o desenvolvimento do ser humano. Por isso torna-se relevante a inserção do jogo como ferramenta de apoio a prática do professor de geografia.

“O jogo funciona como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. KISHIMOTO (1994, p. 13).

Sendo assim, o educador necessita se apropriar desse conhecimento para levar o jogo além do sentido de brincar. Santos (1997) e Kishimoto (1999) afirmam que, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber

de suas possibilidades, desbloquearem resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida das crianças, do jovem e do adulto.

Partindo desse pressuposto, é notória a utilização dos jogos no contexto escolar, para que a inter-relação ensino aprendizagem venha a ser mais atrativa e que contribua para um maior aproveitamento das aulas de geografia, já que algumas pesquisas anteriores sinalizam que essa disciplina é considerada por grande parcela dos educandos como “chata” ou “enfadonha”. Fator que dificulta a convivência do discente com os ensinamentos produzidos ao longo do tempo pela ciência geográfica.

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)

Assim, reforça GIOCA (2001, p. 22) que:

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação.

Desse modo, pesquisas enfatizam que o ato de brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento do homem e sua socialização com a sociedade é o que nos afirma Lopes (2006, p.110):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

O ato de brincar é natural, espontâneo e prazeroso e esta disponível a todo ser humano independente da faixa etária, da cor da pele e da classe social. E uma atividade que se manifesta de maneira livre e torna-se uma ação exploratória que favorece a formação da personalidade do indivíduo.

Segundo Dallabona e Mendes, os termos jogos, brinquedo e brincadeira são definidos no dicionário Larousse (1982) como:

Jogo - ação de jogar; folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; Jogos Olímpicos; jogo de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra; Brinquedo - objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira; Brincadeira - ação de brincar, divertimento. Gracejo, zombaria. Festinha entre amigos ou parentes. Qualquer coisa que se faz por imprudência ou leviandade e que custa mais do que se esperava: aquela brincadeira custou-me caro. (2004, p. 108)

Nessa perspectiva, o brinquedo pode ser entendido como objeto com função de satisfazer o prazer e a alegria momentânea, enquanto a brincadeira transmite uma satisfação que enaltece a alma da criança de modo satisfatório. Já o jogo assume diferentes significados de acordo o contexto social que perpassa de geração em geração. O jogo na abordagem educativa transmite saberes que completa o sujeito no desenvolvimento cognitivo e intelectual sobre a apreensão do mundo.

Para Dallabona no cenário atual da educação a mudança na prática do professor é fato urgente, o mesmo deve (re) significar o conceito de mero transmissor de conhecimento (professor) e passar a ver o indivíduo por completo, ensinando para a vida em sociedade e se preocupando com o desenvolvimento integral do ser humano (educador), devido ao seguinte aspecto:

Na realidade, no contexto atual, já não há mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. Há muito chegou o tempo da convivência com a auto-aprendizagem, expressão autêntica da produção do conhecimento que força o professor torna-se um agilizador do processo ensino- aprendizagem, e o aluno, um verdadeiro pesquisador. (2004, p.7)

É nessa abordagem de ressignificação que AUSBEL (1980) propõe a teoria da aprendizagem significativa, salientando que esta, só é significativa quando ela

apresenta sentido para o estudante, ou seja, os conceitos precisam apresentar finalidades. Para Freitas e Salvi (2007) a aprendizagem:

Para ser significativa a aprendizagem tem que estabelecer uma interação entre a nova informação e um elemento cognitivo da estrutura mental do aprendiz, não um elemento aleatório, mas sim aquele elemento que dê possibilidades de desenvolvimento e modificações.

Constata-se que uma informação nova foi absorvida de modo significativo, quando apresenta relação com outros signos, ideias, proposições e se apresenta carregada de significados e conjecturas claras no intelecto do educando e que sirva de ponte para outros aprendizados que possa vir a partir destes e sejam incorporados a novos conceitos.

É nesse viés que o educador de geografia deve empreender sobre os conteúdos a serem trabalhados no decorrer do ensino, visto que estes colaboram para que o estudante ressignifique o conhecimento geográfico de mundo, com o apreendido na escola. Sendo assim o ensino da geografia contribui para que o estudante compreenda a sua inserção no espaço geográfico e sua relação com a natureza e a natureza com o homem, fomentando os artifícios para a formação do indivíduo e influenciando-o na produção do conhecimento científico.

Segundo Zacan (2000) (...) “hoje fica difícil entender o mundo em que vivemos sem o conhecimento dos princípios básicos da ciência e da tecnologia” ZACAN, (2000, p.6).

Portanto, torna-se urgente que se modifique os pressupostos educacionais para o desenvolvimento de uma educação de qualidade, para todos os indivíduos independentes de classe social, religião, cor e idade, uma educação que contribua para a inserção do cidadão em todos os níveis de discussões, assuntos individuais e coletivos. Uma Educação Científica pra a cidadania e a tomada de decisões.

Desse modo, é pertinente que o estudante seja familiarizado com a Alfabetização Científica desde as séries iniciais, para que esse discente ao chegar ao ensino fundamental, esteja letrado e alfabetizado cientificamente. Chassot defende “que a ciência seja uma linguagem; assim, ser alfabetizado cientificamente é saber ler a linguagem em que está escrita a natureza. É um

analfabeto científico aquele incapaz de uma leitura do universo”. CHASSOT (2003, P.91).

Segundo Chassot, alfabetização científica é “o conjunto de conhecimentos que facilitariam aos homens e mulheres fazer uma leitura do mundo onde vivem”. (CHASSOT, 20000).

Sendo assim, é imprescindível que esse conhecimento seja iniciado desde os primeiros contatos do ser humano com as formas de aquisição do saber científico e tecnológico. É nesse contexto que se abre caminho para as discussões sobre a importância da alfabetização e letramento científico na abordagem da prática pedagógica, especificamente dos educadores de geografia. Para Fourez (1997, p. 51); apud, SANTOS, 2007, P.480.

[...] as pessoas poderiam ser consideradas científica e tecnologicamente letradas quando seus conhecimentos e habilidades dão a elas certo grau de autonomia (a habilidade de ajustar suas decisões às restrições naturais ou sociais), certa habilidade de se comunicar (selecionar um modo de expressão apropriado) e certo grau de controle e responsabilidade em negociar com problemas específicos (técnico, mas também emocional, social, ético e cultural). (tradução livre)

A Educação Científica possibilita o aprimoramento do indivíduo para participar das discussões em sociedade e lhe oportuniza a compreender o contexto social a qual ele pertence. A partir dessa perspectiva e tomando por base a pesquisa de (Gonzaga e Oliveira, 2012), Educação Científica é compreendida como sendo um instrumento de contribuição para desenvolver a consciência crítica do discente, para o entendimento a respeito dos processos da ciência e de acontecimentos relevantes a sociedade, na qual se encontra inserido, podendo participar ativamente das discussões para a tomada de decisões, sendo a escola o caminho mais eficaz de disseminar/ popularizar a Educação Científica.

Dessa forma, é cabível desenvolver o ensino da geografia a partir dos pressupostos da Educação Científica, por meio de jogos pedagógicos, pois este nos concerne a desvincular-se dos livros didáticos e faz com que o estudante adentre no universo da pesquisa para o desenvolvimento do jogo, apropriando-se

da construção do conhecimento. Nesse sentido, confere-se uma análise diferenciada do espaço geográfico, através do entendimento coletivo e individual dos atores envolvidos na produção do conhecimento, reconhecendo-se como parte integrante deste espaço.

O ensino da geografia direciona o estudante a relacionar-se de modo mais amplo com o contexto real de sua vivência e lhe dá subsídios para que estes interfiram de modo consciente e responsável no espaço. Para tanto, é necessário à apropriação de conhecimentos.

É o que nos confirma os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998).

(...) é preciso que eles adquiram conhecimentos, dominem categorias, conceitos e procedimentos básicos com os quais este campo do conhecimento opera e constitui suas teorias e explicações, de modo que possam não apenas compreender as relações socioculturais e o funcionamento da natureza às quais historicamente pertence, mas também conhecer e saber utilizar uma forma singular de pensar sobre a realidade: o conhecimento geográfico. PCN'S (1998, p.25)

Partindo desse pressuposto a Educação Científica dá possibilidade ao educador de estimular à curiosidade, a criatividade, a vontade de saber mais do educando e juntos descobrirem meios de compreender assuntos de relevância da sociedade e do seu contexto social e geográfico. Para tanto, se faz necessário que o educador e em especial o de geografia detenha habilidades de desenvolver instrumentos que viabilizem a compreensão das transformações e relações que ocorrem na sociedade.

Portanto o processo de produção do saber, pode e deve ser desenvolvido por meio de pesquisas, onde o indivíduo se torna agente produtor do próprio conhecimento, compreendendo de forma cotidiana as transformações que ocorrem no seu local de vivência com o espaço do entorno.

Segundo Demo (1997) “o educar pela pesquisa acontece de forma mediada, continua”. Desse modo a pesquisa se configura como conjunto de ações que devem ser desenvolvidas de forma a direcionar a (re) construção de alguma teoria ou conteúdo. Demo considera a processo reconstrutivo a base para

a ação de educar pela pesquisa, dessa forma fundamenta-se em uma mudança na compreensão da palavra aprender, que transfere o significado de aprender a memorizar, para o aprender, com denotação de reconstruir.

Sendo assim, a Educação Científica contribui para que o educador de geografia melhore sua prática no processo de ensino aprendizagem, pois a geografia favorece uma compreensão da dimensão espacial, não só como disciplina escolar, mas também se constitui em uma ferramenta de relevante alcance social da ciência geográfica, elencando fatores que interliga a realidade vivida pelo educando aos saberes do espaço geográfico.

2. EDUCAÇÃO CIENTÍFICA: UMA POSSIBILIDADE PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA

A educação vem passando por transformações significativas acarretando diversas mudanças na sociedade, seja de cunho político, econômico e social. Essas transformações estão relacionadas ao desenvolvimento da ciência e da tecnologia, proporcionando um conjunto de saberes aos seres humanos, mas sem dúvida, propiciando a evolução real do homem. Dessa forma o desenvolvimento da ciência, da tecnologia traz benefícios grandiosos à humanidade.

O desenvolvimento da educação correlaciona-se com o desenvolvimento da humanidade, abrindo caminhos para uma melhor compreensão dos saberes, possibilitando ao ser humano agregar novos conhecimentos, neste contexto da evolução humana cabe às instituições de ensino, preparar e instrumentalizar o educando para o processo democrático e social, fozando um acesso à educação de qualidade para os indivíduos. Diante disso, os PCNS ampliam o papel fundamental da educação:

O papel fundamental da educação no desenvolvimento das pessoas e das sociedades amplia-se ainda mais no despertar do novo milênio e aponta para a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos. Vivemos numa era marcada pela competição e pela excelência, em que progressos científicos e avanços tecnológicos definem exigências novas para os jovens que ingressarão no mundo do trabalho. Tal demanda

impõe uma revisão dos currículos, que orientam o trabalho cotidianamente realizado pelos professores e especialistas em educação do nosso país. (PCNS, 1998, p.5)

A grade curricular da educação brasileira perpassa por grandes reformulações, isso em função das propostas que os educadores vêm propondo na tentativa de alcançar níveis mais elevados no que se refere ao rendimento escolar dos alunos, seja no nível quantitativo, seja no nível qualitativo de ensino no país.

Desde o ano de 1945 com o advento da corrida armamentista em plena Guerra Fria entre as potências dos Estados Unidos e União Russa Socialista Soviética, este primeiro viu a necessidade de incorporar mudanças significativas na grade curricular, na perspectiva de apressar a formação de cientistas e elaborar projetos de desenvolvimento científico elencando propostas de inserir no currículo educacional, estudos baseando-se no método científico.

A Educação Científica é um ramo da pesquisa que se dedica a troca de conhecimentos relacionados à ciência, com indivíduos que em geral não tem vínculo com a comunidade científica, ou seja, são em geral pessoas comuns tais como: crianças, adultos, estudantes em diferentes níveis da educação. Segundo Paulo Freire (1967), na Educação Científica tem-se a possibilidade de participar das decisões de forma crítica, tendo compreensão dos processos da ciência e tecnologia no mundo em que vivemos.

Sendo assim, a escola configura-se como um espaço de grande importância para propiciar uma Educação Científica efetiva e de qualidade, priorizando o poder argumentativo dos alunos, direcionando um diálogo construtivo na busca do entendimento da Educação Científica.

Desde então, pensar na adoção da Educação Científica no currículo da educação básica, é imprescindível para que os jovens tenham contato desde cedo com os conceitos que a permeiam e possibilitem desenvolver o espírito de cientista (indivíduos que usam método científico) pensando e agindo como cientistas.

A Educação Científica pode ser considerada como a ação de aquisição do

saber de modo crítico e reflexivo do jovem participante do processo de ensino aprendizagem. Onde o mesmo tem como fator preponderante a argumentação do seu entendimento, pois este se torna produtor do seu conhecimento.

A Educação Científica é a chave para o alargamento das questões sociais, econômicas, políticas e culturais, comumente enfrentadas pelo jovem na qual, esta o instiga a capacidade de aprender utilizando método, organizando e desenvolvendo pesquisas, garantindo-lhe a possibilidade de desenvolver o poder de argumentação e contra-argumentação, levando-o a fomentar a capacidade do saber pensar.

Entretanto, é importante preparar esse jovem para a vivência consciente em sociedade, sendo participativo nas questões de grande relevância social, cultural e econômica, que venha contribuir para o alcance do desenvolvimento intelectual desse indivíduo. São esses pressupostos que norteia o desenvolvimento desse trabalho buscando embasamento teórico que comprovem que a Educação Científica, disponibilizada desde cedo ao estudante lhe favorece um aperfeiçoamento de suas habilidades no que diz respeito às questões sociais, culturais, econômicas e ambientais de uma sociedade.

É notório que o indivíduo não nasce dotado de conhecimento, ele adquire com o passar do tempo e com o desenvolvimento de suas habilidades intelectuais, que vão se aperfeiçoando, de acordo o envolvimento com a sociedade, por meio de um conjunto estruturado de regras e normas educacionais. Tendo em vista que a construção do conhecimento é uma questão de cunho social, sendo relevante ao aperfeiçoamento do sujeito.

A produção do conhecimento é necessária, pois a transformação e evolução do meio científico e tecnológico já não permitem que o processo de aquisição do conhecimento permaneça estagnado. É nesse viés que se amplia a discussão da Educação Científica no que tange a apropriação do conhecimento, visto que no contexto da sociedade atual, faz-se necessário a disponibilidade desses saberes para toda sociedade. “O desenvolvimento científico tornou-se um fator crucial para o bem-estar social a tal ponto que a distinção entre povo rico e

pobre é hoje feita pela capacidade de criar ou não o conhecimento científico” UNESCO, (2000 apud ZACAN 2000.p.3).

Desse modo, o desenvolvimento científico e tecnológico amplia as habilidades dos seres humanos, tornando-os capazes de mudar o destino de uma sociedade. Com a sofisticação tecnológica o contato com o meio científico ficou distanciado em alguns campos (social, econômico, segurança), ficando difícil separar os efeitos negativos ou positivos que possam ocorrer, e esses efeitos recaem diretamente no cotidiano da sociedade. Os avanços tecnológicos são imprescindíveis para o desenvolvimento de um dado país, sendo assim faz-se necessário que esse aparato seja disponibilizado a toda parcela da sociedade. Visto que esses avanços devem ser direcionados para aumentar o nível de emprego, de conhecimento entre as esferas educacionais e a justiça social. A declaração da UNESCO coloca:

A Educação Científica, em todos os níveis e sem discriminação, é requisito fundamental para a democracia. Igualdade no acesso a ciência não é somente uma exigência social e ética: é uma necessidade para realização plena do potencial intelectual do homem. (ZACAN, 2000.p.6).

No entanto, para que haja Educação Científica de qualidade ofertada à população, tem que haver profissionais com elevado e adequado conhecimento científico para que seja disponibilizado de modo igualitário a todos, ou seja, que toda camada da sociedade tenha o mesmo percentual de acesso, e que possibilite o não agravamento das desigualdades do país e o atraso no mundo globalizado.

Sendo assim, o acesso ao conhecimento científico deve ser disponibilizado precocemente ao cidadão. Ter acesso à educação é um direito de todo indivíduo, é dever do estado garantir o acesso e criar pressupostos que garanta o ingresso desse sujeito ao saber da Educação Científica, pois o conhecimento científico é importante para o desenvolvimento humano, para a capacidade de desenvolver o pensamento crítico reflexivo e para a formação de cidadãos ativos e participativos.

De acordo com ZACAN (2000):

Será necessário enfrentar com criatividade o gargalo do ingresso, pois, ao se eliminar, por motivos econômicos, um universo de jovens criativos, potencialmente capazes de gerar conhecimentos e inovações, está limitando nossas chances competitivas [...] (ZACAN, 2000, p.5).

O desafio é criar um sistema educacional que explore a curiosidade das crianças e mantenha a sua motivação para aprender através da vida. As escolas precisam se constituir em ambientes estimulantes, em que o ensino científico enalteça a capacidade de transformação da sociedade.

A educação deve habilitar o jovem a trabalhar em equipe, a aprender por si mesmo, a ser capaz de resolver problemas, confiar em suas potencialidades ter integridade pessoal, iniciativa e capacidade de inovar. Ela deve estimular a criatividade dar a todos a perspectiva de sucesso. (ZACAN, 2000, p.6)

Nesse contexto, a Educação Científica deve contribuir para o desenvolvimento das habilidades criativas do aluno, dando-lhe suporte para uma contextualização e aquisição organizada do conhecimento. Para garantir a disponibilidade da Educação Científica para todos de modo igualitário, o governo deve priorizar a melhoria na qualidade do ensino em todas as modalidades. Para tanto é necessário buscar medidas que assegurem a qualificação profissional dos educadores, para que estes superem os desafios existentes e ajudem aos jovens, crianças e toda sociedade a enfrentar com domínio de conhecimento as mudanças que veem ocorrendo em âmbito mundial.

É urgente a necessidade do país sair do sistema de ensino informativo e avançar para uma modalidade de ensino transformador e criativo. É necessário investir na Educação Científica, como possibilidade de transformar o contexto social, político, econômico e cultural do país.

Portanto, a demanda por uma Educação Científica de qualidade, cresce a cada dia e para atender as necessidades e oportunidades que surgem, é imprescindível que se tenham mais investimentos, e as comunidades científicas estejam comumente em concordância da importância desta para o aperfeiçoamento e desenvolvimento da consciência crítica do indivíduo. Preparando-o para a resolução de problemas e tomada de decisão com base em

dados e informações.

2.10 ENSINO DA GEOGRAFIA: NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA.

De acordo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (1998) a Geografia foi marcada pela visão positivista, onde sustentava as chamadas Ciências Humanas quase que na sua totalidade, já nessa época se fundamentava nas faculdades brasileiras. Foi à escola francesa que imprimiu ao pensamento geográfico o mito da ciência asséptica, na qual, valoriza o papel do homem como sujeito histórico no processo de produção do espaço geográfico, fazendo a relação homem-natureza, sem levar em conta as relações sociais, não politizadas, com o argumento da neutralidade do discurso científico. Tinha como meta abordar as relações do homem com a natureza de forma objetiva, elaborar monografias regionais para uma possível busca de leis gerais que explicassem suas diferenças. É importante lembrar que para La Blache a Geografia não era ciência dos homens, mas dos lugares. (PCNS, 1988, p.19).

A geografia é considerada como uma disciplina estratégica que surge segundo Pereira (1999), como estratégia da burguesia “enquanto classe em ascensão, para conquistar a hegemonia, combatendo os privilégios do clero e dos senhores feudais” (PEREIRA, 1999, p. 24).

A geografia junto com a história e a língua nacional, então serviu para fortalecer o estado nacional e consolidar o movimento do capital no território. Sendo assim foi uma disciplina incorporada ao currículo, ainda de acordo com Pereira (1999), por razões geopolíticas. A abordagem da ciência geográfica acompanha o desenvolvimento da sua história numa linguagem tradicional onde o discurso é meramente memorização, onde em um dado momento o conceito de paisagem é tido como o mais importante, em outra situação o conceito de território. Mas foi na década de 1970 que surgiu uma nova abordagem para ciência geográfica, a Geografia Crítica que consolida o conceito de espaço geográfico como o primordial para a compreensão de mundo.

E é a partir do pensamento crítico marxista que a geografia passa a tomar corpo de uma ciência militante, ao entender que é no espaço geográfico que se materializa todas as desigualdades produzidas pelo modo de produção capitalista. Foi a Geografia Crítica que ofereceu subsídios teóricos e metodológicos para desmascarar as ações e práticas do capitalismo no mundo.

O pensamento crítico fez com que algumas categorias de análise da ciência geográfica fossem revisitadas, categorias como espaço, lugar, paisagem, região e território passaram a ser compreendidas a partir do materialismo histórico-dialético e a luta de classe passou a compor o discurso da Geografia acadêmica, e conseqüentemente da Geografia enquanto disciplina escolar.

Com base nisso, é necessário que o professor de geografia desenvolva argumentos preponderantes aos conceitos geográficos e que estes dialoguem com o cotidiano do aluno. Torna-se pertinente instigar o aluno a compreender as transformações que ocorre no seu meio, desenvolvendo um espírito investigador. Assim o professor tem a oportunidade de realçar o desenvolvimento do conhecimento, pautado nos pressupostos da Educação Científica, a qual possibilita o aluno ser produtor do próprio conhecimento.

Sendo assim, a Educação Científica relaciona-se com o ensino da geografia de modo investigativo, pois na Educação Científica o educando torna-se sujeito ativo no processo de aquisição do conhecimento. Dessa forma, o educando ao tempo que procura entendimento dos conceitos geográficos, faz levantamentos de hipóteses e métodos para compreensão de tais conceitos. Como por exemplo, no contato com o estudo das Fontes de Energia Não-Renováveis (combustíveis fósseis), é necessário que o estudante compreenda como se dá a formação destes combustíveis fósseis, para tanto este precisará realizar pesquisas referente ao conteúdo, na qual surgirão questionamentos e a partir destes levantar hipóteses que o direcionem a prováveis respostas.

No desenvolvimento do trabalho docente em sala de aula, este acontece de modo distinto, ao realizar o planejamento, o professor enumera possibilidades de sucesso, pois o mesmo trabalha com hipóteses, visto que ele não tem certeza

alguma que o planejamento, vai dialogar com o público para o qual ele planejou, é apenas probabilidade de certeza.

É incontestável que o ensino da geografia se correlacione com a Educação Científica, pois a Geografia é uma ciência. Ciência esta, que estuda as transformações na superfície terrestre, no entanto para compreender as transformações faz-se necessário que o docente investigue como se deu (dá) tais processos. Desta forma estará lincando o conhecimento da Educação Científica com as investigações pertinentes ao entendimento geográfico.

O desenvolvimento deste trabalho de pesquisa tem como tema, Despertando o Prazer pela Educação Científica: A partir da produção de jogos pedagógicos na abordagem da Geografia (...), é significativo, pois tanto o discente quanto o docente buscam a aquisição do saber conjunto. O educando tem a oportunidade de produzir o instrumento de alcance do conhecimento, por meio de pesquisas, levantamentos de materiais, produção e uso destes instrumentos, criando regras para o bom desempenho do produto, bem como o objetivo final que é adquirir respostas para os questionamentos levantados anteriormente.

Uma ponte entre a Educação Científica e o ensino da Geografia é o ensino dos conteúdos da disciplina por meio do lúdico atrelado aos Jogos Pedagógicos, na qual o aluno manipula objetos do seu cotidiano e ao mesmo tempo se torna capaz de desenvolver pesquisas, produzir as peças dos jogos, criar estratégias de montagem, articular as regras e desenvolvimento dos mesmos. Ao produzir os jogos pedagógicos o aluno desenvolve o conhecimento científico, pois ao desenvolver pesquisas e todo processo de produção e articulação e todo processo de desenvolvimento dos jogos o mesmo está potencializando o conhecimento a partir da descoberta de suas habilidades.

Sendo assim, é importante criar situações em sala de aula que explorem a curiosidade do aluno e eleve sua motivação para a produção do conhecimento e que a aquisição do saber ascenda para além do muro da escola, capacitando esse aluno para a vivência social, preparando-o para resoluções dos conflitos vivenciados no meio em que vive.

Para tanto, é preponderante trabalhar a Geografia no contexto da Educação Científica, pois esta estimula o aluno a desenvolver ações que enriqueça- o como pessoa, tais como: elevação da autoestima, aflora mecanismo de trabalho em equipe, aumenta vontade de busca do conhecimento, contribui para a resolução de problemas do cotidiano, desenvolve a confiança em si mesmo e torna um agente inovador.

É relevante pensar a geografia que se pretende ensinar no contexto escolar, e até que ponto essa geografia, esta influenciando a formação do aluno, do homem – cidadão, diante das transformações tecnocientíficas e as mudanças no espaço geográfico. De acordo com Cavalcanti (2005)

A geografia defronta-se, assim, com a tarefa de entender o espaço geográfico num contexto bastante complexo. O avanço das técnicas, a maior e mais acelerada circulação de mercadorias, homens e ideias distanciam os homens do tempo da natureza e provocam um certo “encolhimento” do espaço de relação entre eles. Na sociedade moderna, baseada em princípios de circulação e racionalidade, há um domínio do tempo e do espaço, mecanizados e padronizados, que se torna fonte de poder material e social numa sociedade que constitui a base do industrialismo e do capitalismo (...) (CAVALCANTI, 2005, p.16)

O ensino da geografia se fundamentou atrelado aos estudos dos elementos naturais e humanizados, de modo desvinculado do sentimento do homem pelo espaço. A aprendizagem era voltada para a memorização dos elementos que a constitui, dissociado do cotidiano do estudante. Sendo assim, o aprendizado não desenvolvia o espírito crítico do aluno, ou seja, não havia produção do conhecimento.

De acordo com o PCN's (1998) Os alunos eram orientados a descrever, relacionar os fatos naturais e sociais, fazer analogias entre eles e elaborar suas generalizações ou sínteses. Explicá-las sim, porém evitando qualquer forma de compreensão ou subjetividade que confundisse o observador com o objeto de análise (PCN's, 1998, p.21). Sendo assim, o aluno era mero receptor de conhecimento e o professor detentor e transmissor de todo saber, pautado no pressuposto da geografia tradicional.

No período do pós-guerra essa realidade fica mais complexa com o advento

do capitalismo e intensificação das desigualdades entre os povos. As transformações acentuadas na sociedade serviram de base para despertar, que as desigualdades eram sustentadas pela ideologia das classes dominantes. A partir daí, o ensino da Geografia passa a alçar novos caminhos, onde descrever e relacionar os aspectos da natureza, na perspectiva da Geografia tradicional, não era mais satisfatório.

A abordagem da Geografia tradicional ainda é muito aplicada em sala de aula, nela os conteúdos são passados de forma desvinculada das questões sociais e ainda está presente na maioria das escolas brasileiras. Nela, as atividades que o professor desenvolvesse em sala levavam a exigência de memorização, diferenciando os aspectos físicos e humanos, como se não houvesse integração entre os mesmos.

Os conhecimentos são podados e não refletem a complexidade da sociedade atual, sendo que essa concepção começa a perder espaço, principalmente com o avanço do capitalismo e após a década de 1970 quando os aspectos da realidade passaram a exigir uma maior compreensão dos fatores do espaço geográfico.

Diante dessa abordagem, é possível desenvolver uma Geografia crítica em sala de aula, mesmo frente às dificuldades enfrentadas por um percentual das atuais políticas educacionais, que em muitos casos comprometem o desempenho do educador-geógrafo. Desse modo, pode-se instigar no educando a vontade de conhecer o cenário geográfico, fazendo com que as categorias de análise espacial constituam um arcabouço importante para o desenvolvimento do ensino da geografia, versando ao educando a oportunidade de discorrer criticamente acerca dos conceitos geográficos. Straforini (2004) enfatiza:

Não podemos mais negar a realidade ao aluno. A geografia, necessariamente, deve proporcionar a construção de conceitos que possibilitem ao aluno compreender o seu presente e pensar o futuro com responsabilidade, ou ainda, preocupar-se com o futuro através do inconformismo com o presente. Mas esse presente não pode ser visto como algo parado, estático, mas sim em constante movimento (STRAFORINI, 2004, p.51).

Sendo assim, no auge da Ditadura Militar surge uma nova concepção geográfica, a Geografia crítica com diferentes abordagens, elencando uma nova visão de mundo, mais internalizado. A espacialidade do pensamento geográfico e das teorias transformou a Geografia em uma ciência que procura investigar as diferenciações das relações sociais bem como a compreensão da realidade.

Lacoste (1971) afirmou que a *“Geografia serve, antes de tudo, para fazer a guerra”*, referindo-se ao conhecimento estratégico dessa ciência. A Geografia escolar, no entanto, concebe a ciência geográfica como desinteressante, priorizando a utilização da memória em detrimento da análise ou da compreensão. Nessa perspectiva, a Geografia tem uma tarefa cada vez mais difícil de executar e compreender o espaço geográfico na sua totalidade. Sendo que o total só pode ser compreendido através da análise conjunta dos elementos, conectados e articulando a Geografia com as diversas áreas do conhecimento.

Portanto, a Geografia é uma ciência de síntese e interdisciplinar na qual as análises precisam ser contextualizadas com outras áreas do conhecimento para que, realmente, haja compreensão da realidade. É necessário entender que o ensino da geografia é importante para formação da cidadania e para compreender as anomalias sociais, econômicas, política, ambiental e cultural da sociedade de modo geral.

Sendo assim, a geografia no contexto da Educação Científica pode ser ensinada para preparar o estudante para a resolução de problemas sociais e entendimento de uma realidade mais ampla (ocorrendo de modo processual), dessa forma as instituições de ensino deve oferecer aos discentes saberes, no que tange o fazer científico desde seus primeiros contatos com o mundo exterior e que é preciso uma reflexão sobre o papel da escola na formação para a cidadania.

2.20 USO DE RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA.

Os primeiros grupos humanos na antiguidade já se preocupavam com a

transmissão de conhecimento, como os primórdios da civilização humana não havia recursos didáticos concretos, os responsáveis por passar os ensinamentos, utilizavam o único recurso disponível, a oralidade e a única forma de aprendizagem que os alunos possuíam era a memorização. A partir daí aqueles que tinham uma facilidade de absorção do saber intensificava o conhecimento com outras formas de transmissão tais como: dramatizações, personalizações entre outros artifícios narrativos.

Desse modo, visualiza que a Educação Científica já fomentava o aprendizado, só que o mediador do saber não a entendia, na conceituação que se apresenta atualmente. Criar formas de mediar o conhecimento, ferramentas de ensino, para responder a questionamentos, e chegar à definição esperada, se configura em fazer ciência, não metódica, mas a partir de hipóteses.

Diante disso, percebe-se uma preocupação em facilitar o processo de ensino aprendizagem desde os antepassados. Outro fator visível era os aspectos da ludicidade, ao utilizar a dramatização, a personalização já desenvolvia a preocupação com o ensinar através do brincar. Mesmo antes do surgimento da escola, os primeiros brinquedos já tinham função educativa, em geral eram produzidos cópias de atividades cotidianas, com a função de preparar a criança para a atividade da fase adulta.

Para os meninos eram brinquedos que representavam as atividades cotidianas humanas, (criação de animais, o cuidado, o manuseio com a prole), já para as meninas eram bonecas feitas com pele de animais com o intuito de ensiná-las a cuidar dos filhos quando adulta. Desse modo, é notória a preocupação dos antepassados com o lúdico, como ferramenta de aprendizagem, partindo do preceito que aprender com prazer significa aprender mais e melhor. Segundo FREITAS (2007), Lúdico é algo divertido, geralmente relacionado a jogos e brincadeiras. Tornar o aprendizado uma atividade lúdica é adicionar prazer no ensinar e no aprender. Com prazer, fica mais fácil estudar. (FREITAS, 2007, p.20).

Com a criação da escola no Brasil (1549), surgem também os recursos didáticos para proporcionar uma aprendizagem satisfatória. Recursos didáticos

são ferramentas que o professor utiliza durante o ano letivo para o aprimoramento das atividades e ministrações de aulas em espaços formais, (informais e não formais) podendo ser, materiais tais como: (livro didático, giz, maquete, mapas, globo terrestre, jogos entre outros), como também os imateriais (tonicidade da voz, expressões corporais e gestos), além dos disponibilizados nos formatos computacionais e eletrônicos (FISCARELLI, 2008).

O uso de recursos didáticos é relevante em qualquer disciplina, mas quando se refere ao ensino da Geografia torna-se mais importante ainda, pois cabe ao professor de Geografia articular mecanismos que colabore com o aprendizado do estudante, fazendo com que este consiga relacionar da melhor maneira os conteúdos estudados em sala de aula, com o espaço no qual esta inserido. Sendo assim, facilitar a compreensão das transformações que ocorrem ao seu redor e no espaço geográfico na sua totalidade.

O acesso a esses recursos nem sempre é possível, devido à demanda e necessidade de todos os professores da instituição. Sendo assim, torna-se relevante a incorporação dos jogos pedagógicos no ensino da geografia, visto que estes podem ser desenvolvidos pelos próprios estudantes, com a articulação do professor. É notório, que o desenvolvimento de aulas envolvendo jogos, possibilita a interação e crescimento do aluno, com o aspecto lúdico do processo de ensino aprendizagem, podendo contribuir para um aprendizado significativo, pois os jogos favorecem a troca de informações entre os estudantes e os professores, facilitando a compreensão dos conteúdos abordados.

Ao observar os parâmetros curriculares nacionais para a geografia, verifica-se que os conteúdos relevantes à disciplina se comunicam com outros ramos da geografia tais como a cartografia, a climatologia que devem ser exploradas com o apoio de recursos didáticos interativos, na tentativa de minimizar as dificuldades apresentadas pelos estudantes tanto das séries iniciais, quanto do fundamental II e médio.

Notadamente os alunos do 6º ao 9º ano do fundamental II, apresentam uma grande dificuldade em apreender conceitos referentes à geografia, necessitando

assim de um contato maior com a materialidade.

Dessa forma, a indisponibilidade de recursos didáticos interativos disponíveis na escola, abre uma gama de opções para o professor de Geografia trabalhar nas suas aulas, recursos que podem ser criados em conjunto professores/alunos tais como: globo, quadro branco, piloto, apagador, filmes, músicas, textos, histórias, mapas mentais, maquetes, jogos pedagógicos, entre tantos outros, que podem ser adaptados de acordo com o conteúdo a ser trabalhado na aula.

Com o uso permanente desses recursos a aprendizagem pode acontecer com maior facilidade, quando o objeto de estudo faz parte da realidade sociocultural do aluno, dando-lhe a oportunidade de ligar, ou seja, fazer relação do conteúdo que está sendo abordado com o conhecimento prévio e a funcionalidade do seu cotidiano. É importante que o docente considere as práticas sociais cotidianas dos alunos, bem como os conhecimentos e experiências dos mesmos. Dessa forma cria-se a possibilidade de ampliar conceitos geográficos (desde quando faça sentido para o aluno), direcionando os resultados para um entendimento significativo.

O conhecimento se torna significativo quando desperta no estudante motivação para a procura do saber. Aprender conceitos geográficos com auxílio de jogos configura-se uma opção de relacionar a ludicidade (brincar, jogar, relacionar, aprender, conviver entre outros) com o desenvolvimento da capacidade de assimilar conceitos preexistentes, com os novos conceitos adquiridos no decorrer do processo de ensino- aprendizagem.

Diante do cenário atual, do desenvolvimento das tecnologias, esta se torna uma grande aliada à disseminação do conhecimento. É possível que o processo de globalização tenha intensificado a popularização dos computadores e da internet, aproximando o conhecimento científico de uma boa parcela da sociedade. Mesmo porque esse conhecimento antes ficava restrito apenas aqueles que tinham acesso aos laboratórios de ciências e academias científicas, ou seja, era apenas para aqueles que se intitulavam cientistas. Então com as

informações (pesquisas, trabalhos científicos, avanços e descobertas científicas, entre outros) disponibilizadas nas mídias sociais (internet, Tv, Cd, Dvd, plataformas educativas) o estudante fica mais próximo do conhecimento científico, quando este se designa a utilizar as ferramentas com essa finalidade.

Desse modo, o aluno pode chegar ao espaço escolar carregando informações e saberes que concebeu, a partir de seu contato com as informações educacionais disponibilizados nos diversos meios de comunicações (de cunho educativo). Verifica-se então que o estudante não necessita de um transmissor de conteúdos e sim de um mediador de conhecimentos. Sendo assim, relacionar o conhecimento de mundo, com os saberes aprendidos no ambiente escolar, tornando esse aprendizado significativo para o aluno, levando em conta o conhecimento aprendido no espaço de vivência cotidiana.

Portanto, se a Educação Científica, cria possibilidades para que o aluno se torne agente produtor do próprio conhecimento, então a aquisição do saber, vinculado aos jogos pedagógicos, está instigando o estudante a encontrar respostas para as diversas indagações que surgem no processo de desenvolvimento do conhecimento.

Nesse contexto é pertinente trabalhar os conteúdos da matriz curricular com recursos corretos e que possam ser confeccionados com a participação do aluno no desenvolvimento das aulas. Isso garante uma interação do estudante com o objeto de estudo, gerando a possibilidade de relacionar com o contexto na qual está inserido.

De acordo Kishimoto (1994):

“o jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas, como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Além disso, é cabível desenvolver nas aulas técnicas de debates com temas atuais e que tenha um significado com a vivência do estudante. Trabalhar os conteúdos de Geografia com jogos pedagógicos, pois estes chamam a atenção do aluno a participar da aula, mesmo porque o jogo possibilita ao estudante desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, memorização sequencial, espírito de equipe e colabora com a compreensão do conteúdo.

O uso desses recursos dá ao professor a possibilidade de explorar o potencial de ludicidade presente no estudante dessa faixa de idade/ série (12 anos/ 7º ano). Com tudo, apesar de terem consciência da necessidade de explorar a ludicidade de seus alunos, diversos professores apresentam a dificuldade de realizar este tipo de tarefa devido à falta de material e tempo, para executar diversos tipos de atividades que ajudam na apropriação do conteúdo pelo aluno.

A utilização desse tipo de recurso remete para a aprendizagem da geografia, como uma forma de preparar, tornar os estudantes capazes de pensar e articular os fenômenos naturais, sociais, econômicos e culturais que compõem a dinâmica do espaço geográfico.

Assim, o uso de recursos didáticos (jogos pedagógicos, maquetes, mapas mentais entre outros), fossem utilizados de modo expressivo durante todo processo de ensino-aprendizagem da Geografia, os discentes desenvolveriam outra concepção da disciplina, visto que o aprendizado se tornaria mais atrativo. E por outro viés o professor deixaria um pouco de lado o livro didático e quadro branco, saindo da disciplina decorativa e inovando o processo de ensino aprendizagem da Geografia, sendo que esta grita por novos arranjos metodológicos.

Não é que o quadro negro e o livro didático não sejam componentes importantes no processo de ensino - aprendizagem, mas podem ser substituídos ou fortalecidos por outras ferramentas que garantam uma forma mais dinâmica de ensino, sendo, portanto, utilizadas de maneira a possibilitar a melhor compreensão dos conteúdos abordados e o alcance dos objetivos propostos.

3. O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

O ato de brincar reflete as aspirações externas e internas do aluno, contribuindo para um aprendizado mais dinâmico e participativo, dando-lhe sentido e significado ao conhecimento em construção. Pondera-se que o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, garante aulas mais prazerosas, motivadora favorecendo aos discentes possibilidades de construir e reconstruir saberes, relacionando sua vivência cotidiana com os conteúdos trabalhados na escola.

O lúdico está presente no cotidiano do indivíduo, mesmo antes de frequentarem a escola, a criança e o jovem desenvolve brincadeiras como efeito de diversão, mas que de algum modo já desperta e constrói conhecimentos que trazem na sua bagagem para o ambiente escolar e aqui os professores só irão aperfeiçoá-lo. Ao introduzi-lo como ferramenta de suporte didático e pedagógico, é possível contribuir para tornar a aula mais criativa, estimulante e divertida, bem como contextualizar o processo de ensino - aprendizagem, com o conhecimento trazido e vivenciado pelos mesmos.

Estes saberes estão vinculados ao desenvolvimento do raciocínio de pesquisador que o indivíduo possui, nesse caso, ele já desenvolve desde cedo pesquisas involuntárias, quando na infância encontra meios de satisfazer a sua vontade de brincar. Sendo assim, a pesquisa se configura uma ferramenta de grande relevância para a educação e para a vida do aprendiz, mesmo porque, quando este desenvolve a capacidade de imaginar, descobrir, averiguar e construir trabalha passos importantes para a construção do conhecimento. Dessa forma, a Educação Científica, está sendo trabalhada no contexto social e escolar de modo processual, ou seja, introduzida desde a infância na vida do aluno e deve seguir todo processo do crescimento educacional.

O processo de ensino - aprendizagem, sendo desenvolvido com o auxílio de jogos com aspectos lúdicos e estes sendo produzidos pelos próprios alunos, os coloca no cenário da construção do conhecimento, pois vão desenvolver todo

processo de criação, desde a pesquisa até o resultado final, que é o objeto pronto para ser utilizado. Assim o desenvolvimento deste trabalho de pesquisa: *Despertando o Prazer pela Educação Científica: A partir da produção de jogos pedagógicos na abordagem da Geografia (...)*, fomenta não somente a análise da prática pedagógica da professora autora, como também pretende despertar no aluno o interesse de se tornar agente pesquisador e produtor do próprio conhecimento. Pois os jogos são de grande importância no processo de ensino - aprendizagem.

[...] O jogo confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca de coordenação de idéias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar (SILVA, 2006, p. 143).

É de suma importância a utilização de variados recursos e materiais didáticos no processo de ensino - aprendizagem, como também tornar o ensino mais democrático e significativo, de modo que o aluno construa suas concepções de mundo. Sendo assim, trabalhar o lúdico como suporte metodológico aumenta a chance de bons resultados na construção do saber coletivo e individual do aluno.

Para tanto, o lúdico desperta o educando para a construção de novos conhecimentos, incorporando-o novos saberes a outros anteriormente construídos, elevando a autoestima do aluno e tornando-o agente ativo na construção do conhecimento. Silva e Bertazzo (2013) esclarecem que é necessário buscar e inserir outras fontes de conhecimentos para que os alunos possam desenvolver-se na diversidade de ideias, opiniões e visões da realidade.

Ao inserir o lúdico nas abordagens práticas do ensino da geografia, o professor esta ressignificando a sua metodologia de ensino, fazendo com que seus alunos construam conhecimentos de modo significativo, criando relações entre o que se propõem na escola e sua realidade histórica e sociocultural. Por conseguinte, quando o aluno não relaciona o conhecimento apreendido na escola com sua realidade de mundo, gera um desinteresse para com o aprendizado escolar.

Portanto, correlacionar a vivência de mundo do aluno com os conteúdos trabalhados no contexto escolar garante uma participação mais efetiva dos mesmos, bem como um aprendizado mais satisfatório.

A indisponibilidade de recursos nas escolas não deve ser considerada um obstáculo para a construção do conhecimento, mesmo por que essa dificuldade pode ser sanada com as inúmeras possibilidades disponíveis, que o professor de geografia pode utilizar para construir/reconstruir/elaborar/adquirir diferentes materiais/recursos que proporcionem aos alunos aulas mais interessante.

Os jogos e brincadeiras tradicionais podem ser utilizados, sem gerar grandes gastos. Como salienta Kaercher (2007, p.168): "[...] é possível, sem gastos extras ou recursos extraordinários, criar atividades que levem os alunos a perceber o (os) espaços geográficos de forma mais plural, dinâmica e viva".

Não se pode negar o potencial que os recursos lúdicos possuem para incitar a autonomia, expressividade, oralidade e criatividade dos alunos. Na verdade, o lúdico traz o aluno do anonimato, ele liberta. Assim como afirma Kimura (2008, p. 152), ao refletir sobre os fins e funcionalidades do lúdico: "[...] do ponto de vista do papel que cabe à escola, essa conquista é criadora, se a brincadeira abre as portas e conduz ou chega a um conhecimento".

Sendo assim, o uso desses recursos de modo contextualizado dará subsídios ao aluno de elevar seu conhecimento, contribuindo para sua formação, enquanto sujeito crítico reflexivo apto a discutir problemas relevantes à sociedade.

Diante do exposto, entende-se que o desenvolvimento de um ensino mais direcionado para realidade do aluno, estabelecendo relação significativa entre o contexto social e a realidade escolar, e que o uso de recursos lúdicos, os quais sejam incorporados no desenvolvimento das aulas de geografia, geram uma boa reflexão sobre as inúmeras possibilidades de aquisição do saber, diferenciando de práticas docentes comuns. As quais se baseiam no transmissor (professor) e receptor (aluno) do conhecimento, sem que haja preocupação da contextualização com a realidade do aluno.

O professor nesse contexto é mediador do processo de ensino -

aprendizagem, portanto é apto a desenvolver potenciais que viabilizam o processo de construção do conhecimento, através de uma intervenção criativa, propondo novas situações que gerem aprendizado significativo. Dessa forma criando várias possibilidades de atuação e atividades pelas quais os alunos desenvolvam sua auto-estima, criatividade, espírito de equipe, autoconfiança e senso crítico.

Para tanto o lúdico sempre foi e será uma das mais importantes estratégias de ensino utilizada para promover a compreensão dos conteúdos propostos no decorrer da trajetória educacional do aluno.

3.1 Jogos, Brinquedo e Brincadeira.

O brincar tornou-se uma ação que transforma a vida das crianças, dos jovens e adultos. A brincadeira faz parte da vida diária das crianças. Na atualidade a sociedade busca meios de valorizar a satisfação que a criança e o jovem transparecem quando realiza uma brincadeira.

A brincadeira ajuda no desenvolvimento psicomotor e sensório motor da criança e adolescente, é o espaço onde eles experimentam, fantasiam, vivenciam e criam novas possibilidades de diversão e aprendizagem.

O brincar nem sempre fez parte da vida de todas as crianças, estas eram vistas como um pequeno adulto, onde participava das atividades de trabalho da família.

Mas como a sociedade é dinâmica e não estática, ou seja, passa por transformações, uma nova concepção da função do ato de brincar ganha força e defensores desenvolve pesquisas voltadas para o direito da criança e do adolescente, de brincar e estudar, direitos que foram negados durante muito tempo.

No entanto, diante das novas propostas relacionadas ao ato de brincar (atividade lúdica que gera prazer, descontração, divertimento entre outros), torna-se nítido que as metodologias que envolvem brincadeiras contribuem de modo

significativo para o processo de ensino e aprendizagem da criança e do adolescente.

A brincadeira (ação de brincar), o brinquedo (objeto concreto para desenvolver a ação de brincar) possibilita que a criança construa seu próprio universo de fantasias e certezas, que na maioria das vezes se relaciona com a realidade que vive. O brinquedo possui uma íntima relação de aprendizagem na qual apresenta uma função educativa. Ao confeccionar seu próprio brinquedo, a criança e o adolescente aprendem com o desenvolvimento do trabalho, transforma materiais retirados da natureza em outros objetos, ou seja, um brinquedo que se converte na função primordial de brincar. Para Oliveira (1984, p.44).

O brinquedo educativo se auto define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos. Simboliza, portanto, uma intervenção deliberada no lazer infantil no sentido de oferecer conteúdo pedagógico ao entretenimento da criança. (OLIVEIRA, 1984, p.44)

Ao visualizar um brinquedo, a criança logo imagina uma gama de possibilidades, mais o que primeiro ela apresenta, é a emoção, a chance de brincar, não é o tamanho, nem a cor, nem a qualidade que influencia a sua decisão, mas a vontade de brincar. Através do brinquedo a criança desenvolve uma relação de afinidade, pertencimento, um universo de mistérios e descobertas.

Nesse contexto, surgem inúmeras possibilidades para o brinquedo, onde a criança tem a chance de ampliar sua sensibilidade, curiosidade e aprendizagem. Desse modo, é através do brinquedo que a criança e o adolescente fazem uma viagem ao mundo real, realiza contato com os novos desafios e desvendam a busca por resolução de problemas e de fatos reais.

Um bom exemplo é quando uma criança na busca do conhecimento e entendimento do funcionamento do brinquedo quebra-o e depois tenta consertá-lo, encontra um modo de conseguir desvendar os mistérios relacionados ao brinquedo. De certa forma ela busca chegar ao entendimento de como se dá o funcionamento do brinquedo.

O uso do brinquedo como instrumento de cunho educativo (jogo

pedagógico) contribui para o desenvolvimento da aprendizagem do indivíduo. O conhecimento internalizado é afluído no momento em que a criança e o adolescente, começam a construção do seu próprio brinquedo, já estão incutidos na mente da criança os passos necessários para o desenvolvimento do brinquedo. Desse modo, a função para qual o brinquedo foi desempenhado será a apropriação do novo conhecimento atrelado a aquele já existente.

No processo de ensino - aprendizagem o brinquedo fomenta como objeto de auxílio para sua concretização. Para Huizinga (2001) o jogo tem finalidades diferentes para a criança, o adolescente e o adulto, visto que para a criança e adolescente ocorrem à aprendizagem, mas para o adulto em muitos casos é apenas recreação, diversão. O adulto interpreta o jogo de modo completamente diferente da criança e do adolescente, estes veem no jogo uma ação de grande importância, pois sempre trará novos conhecimentos e descobertas.

O jogo tem o poder de resgatar a autoestima do indivíduo, pois a brincadeira produz autoconfiança, fazendo um diferencial no processo de aprendizagem. O jogo apresenta importante relevância, por que desenvolve regras de ocupação do espaço utilizado e percepção do lugar, visto que o indivíduo tem um melhor desempenho com jogos que tenham relação com sua vivência social. Kishimoto (1999, p. 15) afirma:

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (KISHIMOTO, 1999, p.15).

É importante trabalhar com jogos e brincadeiras que estimulem o raciocínio lógico do indivíduo. Tais atividades corroboram para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, estimula o raciocínio lógico, tanto com jogos produzidos pelo aluno, bem como os jogos confeccionados industrialmente. Segundo Kishimoto (1999) “os jogos de construção são considerados de grande

importância, por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades da criança”. (KISIMOTO, 1999, p.40).

Sendo assim o jogo tornou-se um recurso imprescindível no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, e quando essa construção parte da iniciativa do aluno, o aprendizado acontece fazendo sentido real na vida do mesmo.

3.2 A história do lúdico na prática pedagógica

O termo lúdico é originário do latim ludus que significa brincar. Sendo assim toda ação que se apresente com função de divertimento é proveniente do lúdico. Mas nem toda brincadeira possui somente a função de brincar, divertir, entreter, distrair, mas pode contribuir também para o aprendizado do indivíduo. Desse modo o lúdico se apresenta como uma excelente ferramenta para o desenvolvimento das potencialidades do aluno, no que diz respeito à aprendizagem.

A ação de brincar sempre esteve presente no decorrer do desenvolvimento da humanidade e perpassa até os dias atuais. Podemos considerar então que o lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão, que juntos a mediação do professor constitui um aparato de fatores que contribui para a construção do conhecimento, de modo atrativo e divertido.

Em cada geração e de acordo com o contexto histórico vivenciado pelos povos e em conformidade com o pensamento para cada época, brincar sempre foi algo natural do ser humano, vivido por todos e usado também como instrumento de caráter educativo para o crescimento do indivíduo.

Na antiguidade o brincar era uma ação realizada por todos os membros da família, principalmente quando os pais ensinavam o ofício para as crianças. Como para cada período histórico da sociedade a concepção de educação, sempre foi entendida de modo diferenciado, então é aceitável que o uso da ludicidade tenha surgido dessas diferentes concepções. Nessa época, os povos já davam muita

importância à educação física, relegando uma total liberdade para que as crianças aproveitassem ao máximo o exercício dos jogos naturais, acreditando que dessa forma, esses jogos pudessem influenciar de modo positivo na educação do sujeito.

Platão, já em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida meninos e meninas deveriam praticar juntos atividades educativas através dos jogos. (SANT'ANNA E NASCIMENTO, 2011, p.20).

De acordo os autores acima citados, o escritor francês Rabelais no século XV, já proclamava que o ensinamento deveria ser através dos jogos, dizendo a todos que deveriam ensinar as crianças o gosto pela leitura, pelo desenho e pelos jogos de cartas e fichas que serviam para ensinar à aritmética e a geometria.

Portanto se percebe que a preocupação com a formação do sujeito não é recente, remota de séculos atrás e que o lúdico é um instrumento imprescindível no que tange a educação do ser humano. Os índios ensinavam e ensinam a sua cultura a seus descendentes através de brincadeiras, utilizando-se da ludicidade para desenvolver saberes.

A ludicidade pode e deve ser utilizada como instrumento metodológico para o desenvolvimento do aprendizado do indivíduo, em conformidade com a metodologia já praticada nas atividades da instituição, dessa forma corroborando para que o aluno aprenda de modo espontâneo e descontraído. Desse modo, tendo essa metodologia ativa durante todo processo de formação do educando, irá favorecer uma aprendizagem prazerosa e que tenha significado para o aluno.

Segundo Kishimoto (2000) A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de forma espontânea e criativa.

Entretanto é permissível considerar que outros autores se destacaram nas contribuições para utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Sendo Rousseau e Pestalozzi, no século XVIII; Dewey no século XIX; e no século XX, Montessori, Vygotsky, Piaget e Froebel.

Segundo a teoria educacional de Froebel (apud Bastos, 1999) as brincadeiras funcionam como o primeiro passo no processo da aprendizagem.

Nesse caso não é apenas o brincar por brincar, mas uma maneira de criar representações concretas do mundo com o objetivo de compreendê-lo. Sendo assim, o aluno pode exteriorizar seu saber interno e interiorizar os novos conhecimentos a partir do ensino externo.

Froebel (apud Bastos, 1999) considera que a criança já vem ao mundo com a essência divina de todas as qualidades que o ser humano pode desenvolver. E que essas qualidades serão aprimoradas mais tarde pela educação, de modo que as mesmas não se percam no decorrer do desenvolvimento do indivíduo. Para tanto, a utilização do lúdico deve considerar as diferentes fases de desenvolvimento da criança.

A brincadeira deve seguir a faixa de idade adequada da criança e a finalidade de cada brincadeira deve seguir a mesma ordem.

De acordo com Bastos (1999), Froebel considerava a utilização do jogo no jardim de infância um fator que favorece a relação do adulto com criança, e facilita a compreensão das leis da natureza pela criança. Notadamente a utilização do lúdico desde a infância, ajudará no crescimento educacional da criança, visto que ao alcançar as séries seguintes já estará familiarizada com este tipo de recurso metodológico.

Nesse contexto, o lúdico deve ser utilizado no processo de ensino e aprendizagem no sentido de gerar prazer na descoberta do novo, direcionando o aluno a se tornar um ser ativo, questionador, pensante e crítico reflexivo, de maneira que possa participar das discussões relevantes à sociedade atual.

Assim como os diversos países experimentaram a descoberta do lúdico como ferramenta de aprendizagem, no Brasil não foi diferente o lúdico chegou aqui não se sabe ao certo como, mas chegou e fez história.

O Brasil é um país miscigenado, ou seja, é formado por uma mistura de vários povos tais como: portugueses, indígenas, africanos, italianos, franceses, japoneses entre outros. E assim foram introduzidos aqui vários traços culturais, que justifica as raízes do lúdico que mantemos na atualidade, portanto o lúdico é proveniente desses diversos contrastes que herdamos desses povos, com seus

costumes, crenças, educação e diversidade ideológica.

Sendo que esses traços apresentam-se um diferente do outro, com sua forma particular de desenvolver o conhecimento através da ludicidade entre seus componentes. Esses fatores fazem com que o país torne-se rico no que tange a diversidade educacional e cultural.

Isso contribui para o aperfeiçoamento do aprendizado do indivíduo, mesmo porque no cenário educacional, deparamo-nos com essa diversidade de povos. E a herança trazida pela miscigenação deve sim ser resgatada para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem dos educando no atual contexto.

De acordo com Sant'Anna e Nascimento (2011) os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu na antiguidade, sendo assim é incerto afirmar de qual povo exatamente seria sua origem. Os índios foram os primeiros habitantes do Brasil, era através de seus costumes que passavam os ensinamentos a seus filhos. As crianças aprendiam as atividades necessárias a sua sobrevivência, pescar, caçar, dançar, brincar de modo descontraído, sem o peso da responsabilidade relegada aos adultos. E assim, os ensinamentos eram apreendidos com olhar diferente dos adultos, e os brinquedos eram produzidos com materiais extraídos da natureza, com o simples objetivo de brincar e se divertir.

Assim como os índios, os africanos passavam seus ensinamentos através dos costumes e tradições que trouxeram consigo para o Brasil, suas crianças também construíam seus brinquedos e aprendiam as atividades desenvolvidas pelos índios de forma criativa, satisfazendo a função da diversão e sobrevivência. Essa infinidade de tradições incorporadas no Brasil contribui para o desenvolvimento de uma educação para vida, sendo que as experiências que o indivíduo carrega ajuda-o na aquisição do conhecimento sistemático disponibilizado pelas instituições de ensino.

Visto que o estudante, ao chegar, à escola logo se depara com um mundo das novas experiências, que irão somar a aquelas adquiridas na sua vida cotidiana, sendo elas: conhecimentos de brincadeiras, jogos, saberes como falar,

brincar, andar, correr, que se fomenta como as primeiras formas de contato com o processo de ensino - aprendizagem. E deve se aproveitado pela escola, como forma de enriquecer os ensinamentos teóricos das disciplinas e em especial a geografia.

Em tempos atuais, há uma gama de instrumentos que favorece o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, e o desenvolvimento de jogos que contempla o aprendizado da geografia, mas nem sempre foi assim. No início do primeiro sistema de educação no Brasil, que eram desempenhados pelos jesuítas, já se utilizam da ludicidade para alfabetizar as crianças, sem recursos, os mestres se apropriaram dos conhecimentos da época para criar jogos que serviam de apoio nas aulas. E que muitos eram feitos pelos índios com materiais da natureza, com a função de desenvolver a diversão e aprendizagem de forma descontraída.

Essa tradição é seguida nos dias atuais, com uma nova roupagem, e contribuindo para bons resultados no fazer educacional. É importante salientar que para obter resultados positivos é necessário seguir os aspectos sociais, cognitivos, antropológicos e linguísticos do sistema de educação atual, para que de fato ocorra o aprendizado.

Somente no final do século XX é que a educação no Brasil conquistou um avanço significativo, o governo através do Ministério da Educação, publica os PCN's, os Parâmetros Curriculares Nacionais, propondo os objetivos que deveriam ser alcançados ao final de cada etapa, em que o aluno estude e propõem também quais conteúdos devem ser desenvolvidos, formas de avaliação, orientações didáticas metodológicas para professores.

O material disponibilizado pelo Ministério da Educação, que traz uma proposta do ensino da geografia, com objetivos direcionados ao estudo dos aspectos e conceitos relevantes a disciplina. Conforme traz o próprio PCN's da área da geografia:

Visa à ampliação das capacidades dos alunos do ensino fundamental de observar, conhecer, explicar, comparar e representar as características do lugar em que vivem e de diferentes paisagens e espaços geográficos. (PCN's, 1998 p.15).

Contudo, as diversas contribuições históricas sinalizadas em épocas diferentes e para o alcance de atingir um melhor ensino da geografia. Pode dizer que as décadas finais do século XX, do ponto de vista social, foi a que trouxe significativos avanços para a educação.

Em diferentes épocas o lúdico se fez presente, perpassando por vários sistemas e foi se firmando com pesquisas das ciências humanas que estudam o desenvolvimento cognitivo da criança.

A partir de então começa a ter publicações que tratam da educação lúdica, não apenas com a função do brincar, mas apresentando fundamentos que a relaciona com o desenvolvimento do indivíduo, em qualquer fase da vida, tornando o lúdico uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo do ser humano.

Partindo do pressuposto que os jogos estão presentes na vida das crianças, jovens e adultos, faz-se do jogo uma ferramenta de transformação de qualquer indivíduo, devendo ser considerado em qualquer fase do processo de ensino e aprendizagem. A atividade lúdica manifesta estímulos no indivíduo, mexendo com seus sentidos operatórios e psicomotores, favorecendo o desenvolvimento das funções cognitivas.

Portanto cabe ao professor explorar as atividades lúdicas, de modo que proporcione ao educando um aprendizado da geografia, que resulte em significado para sua vida cotidiana, e que essas atividades não percam a motivação primordial do aprender com prazer e satisfação.

3.3 A Prática Pedagógica e Ludicidade no Ensino da Geografia.

O ensino da geografia, não deve ser pensado somente como disciplina escolar, deve considerar também sua relevância social, na compreensão da realidade socioespacial. Pois desse modo irá contribuir para o entendimento do aluno, acerca da sua identificação no espaço geográfico. Visto que o processo

educacional passa simultaneamente por mudanças diárias, forçando assim a renovação das práticas educativas.

Sabe-se que a construção do saber, não só acontece na sala de aula, ultrapassa os limites da escola. É dessa forma que se constituem indivíduos com questionamentos críticos, que poderão engajar-se numa sociedade mais justa e comprometida. Por isso torna-se imprescindível que o professor domine não só os conhecimentos de sua área de atuação, bem como possua compreensão de mundo, espírito pesquisador e desenvolva uma relação de confiança com seus alunos, tornando-se conhecedor da realidade social que os cerca.

A partir desses preceitos, desenvolverem mecanismos que contemple o crescimento individual e coletivo do aluno. Crescimento esse que deve ser estimulado através da realidade do seu contexto de vivência, como peça chave para a integração do ser, com o espaço escolar. Desse modo a articulação da família com a vida escolar do discente torna-se fator indispensável para a formação educacional do mesmo.

Esse fato permite a possibilidade de pensar o processo de ensino e aprendizagem de Geografia, desvinculado da tendência “opressora” deixada pela pedagogia tradicional, buscando uma metodologia mais dinâmica e que aproxime o estudante da sua realidade cotidiana. Sendo assim trabalhar com a ludicidade no ensino da Geografia, constitui-se um instrumento necessário que estimula a vontade de aprender do aluno.

A atividade lúdica desperta, o indivíduo para o gosto da descoberta, desenvolve o pensamento crítico analítico e reflexivo, levando-o a encontrar respostas para os problemas relevantes à sociedade e ao contexto em que vivem.

Hoje não se pode pensar numa aula de Geografia, sem as ferramentas necessárias ao seu entendimento, tais como: mapas, imagens, gráficos, globos, documentários, fotografias e jogos. Existe uma infinita variedade de ferramentas que poderão ser utilizadas para um bom desenvolvimento de atividades no que tange o aprendizado de Geografia.

Para tanto deve-se ter cuidado ao selecionar os materiais didáticos a serem

utilizados nas abordagens em sala de aula, principalmente no que se refere a jogos. Para Castellar e Vilhena (2010):

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

Sendo assim, o jogo contribui para que o indivíduo desenvolva o entendimento da realidade através das representações analisadas no desenvolvimento dos jogos. Castellar e Vilhena (2010), afirma que os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive.

Dessa forma as atividades selecionadas a partir de critérios pré-estabelecidos, devem ser direcionadas pelo professor, para que no final da aplicação cheguem ao resultado esperado, o aprendizado. Conforme Castellar e Vilhena (2010):

A utilização dessas atividades possibilita a inclusão dos alunos que tem dificuldade de aprendizagem, pois eles terão de pensar, analisar possibilidades de ação e criar estratégias, o que contribui para melhorar o raciocínio. (CASTELLAR e VILHENA, 2010, p.44).

No entanto, esse tipo de atividade necessita da cooperação simultânea do professor, este deve ter domínio organizacional, de elencar os materiais necessários, estruturar os objetivos, estruturar a aula, domínio de gestão de classe, sensibilidade de análise dos conhecimentos prévios dos discentes, e com os conteúdos que serão trabalhados.

Os jogos e as brincadeiras são entendidos como uma situação em que se tem de tomar decisões e cooperar com os outros jogadores. Nesse momento, espera-se desenvolver situações de aprendizagem voltadas para as atitudes, focadas na formação cidadã e no respeito ao próximo. (CASTELLAR e VILHENA, 2010, p. 45)

Nesse contexto o jogo vai além de desenvolver a aprendizagem e torná-la mais atraente e divertida, ele incentiva o aluno a interagir uns com os outros, melhorando a convivência entre os pares e possibilitando a percepção dentro de um contexto socioespacial abrangente.

O jogo no contexto da ludicidade ajuda o aluno a tomar decisão, estimula o raciocínio e melhora a capacidade cognitiva. Por isso trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula, contribui para a percepção do aluno e direciona-o para a compreensão dos conteúdos que serão trabalhados no decorrer do processo de ensino e aprendizagem, dando a possibilidade de formular seus próprios conceitos.

O lúdico dá à liberdade ao aluno de realizar jogos, brincadeiras que sejam de seu conhecimento. A função lúdica do jogo engrandece a ação pedagógica, que favorece a ruptura da metodologia tradicional do processo de ensino e aprendizagem. Para tanto o professor deve contribuir para a organização das estratégias e objetivos do jogo, que segundo Castellar e Vilhena (2010) servem tanto para aprofundar como para iniciar conceito.

Castellar e Vilhena (2010) afirmam que o jogo contribui para estimular os sistemas de símbolos que, no caso da geografia, se associa a linguagem cartográfica na aprendizagem da legenda, de forma contextualizada, é essencial para a tomada de consciência a qual auxiliará no desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma, é necessário estruturar o jogo que será trabalhado com os alunos. O jogo deve estar estruturado de modo a proporcionar a construção das habilidades geográficas, permitindo a relação com outros conteúdos, tornando o aprendizado mais dinâmico, visto que quando se trata de jogos e brincadeiras, desperta no aluno a vontade de jogar, realizar uma atividade diferente da rotina diária.

Sendo assim, o educador de geografia deve direcionar o aluno para uma aprendizagem que tenha sentido na sua vida cotidiana. Para que os resultados esperados sejam alcançados, se faz necessário uma organização didática do jogo, onde o professor leve em conta as experiências que o aluno traz e que estas

sejam articuladas com o conhecimento científico.

3.4 O ensino da geografia: na perspectiva da aprendizagem significativa com jogos pedagógicos.

O processo de ensino - aprendizagem da geografia era pautado nos aspectos da memorização, onde o aluno decorava os conceitos de forma mecânica, de reprodução do saber, sem que fizesse uma relação com as experiências sócio espaciais, seguindo a prática do ensino tradicional. Isso ocorria porque o processo de ensino ainda estava ligado à utilização exacerbada do livro didático, como único recurso pedagógico, e pela aplicação de forma descontextualizada da realidade local e das relações de ampla projeção, como podemos observar de forma mais aprofundada na discussão que travamos no primeiro capítulo deste trabalho. Realidade esta, ainda encontrada em muitas instituições de ensino.

Essa forma de aquisição do conhecimento desarticulada, fragmentada e inconsistente apenas “servia” para o mundo de trabalho, visto que não preparava o estudante para as discussões relevantes a sociedade, fazendo com que o mesmo não desenvolvesse a consciência crítica para a vivência participativa no âmbito local e global.

Na sociedade atual, o aprimoramento do conhecimento é indispensável à necessidade humana. Visto que vivemos no cenário onde as transformações ocorrem a todo instante, com o conhecimento não poderia se diferente, é preciso acompanhar essas mudanças nos alicerces dos saberes é o que está explícito na concepção de Alves (1992, p.76, apud. TOMITA, 2009), “no mundo de hoje, há que considerar que o conhecimento é provisório e está sempre em construção”. Para tanto a preocupação com as transformações que veem ocorrendo na educação e em outros contextos da sociedade, revela um entendimento que as metodologias utilizadas não estão dando conta de capacitar os cidadãos para a tomada de decisão. Esses aspectos corroboram para a geografia e demais áreas do conhecimento, como uma área do saber que desempenha a função de

investigar, analisar e estabelecer relações possíveis entre a compreensão de mundo do indivíduo e as transformações sócio espaciais.

É sabido que a construção do conhecimento acontece ativamente, no espaço vivido e percebido dos sujeitos, ocorrendo à relação entre os contextos políticos, econômicos, científico e social. É nesse espaço, que a comunicabilidade entre os sujeitos se articula, proporcionando as relações interculturais. E é nesse local que as construções e reconstruções geográficas se relacionam.

Sendo assim, para a reformulação do processo de ensino - aprendizagem da geografia faz-se necessário rever as ações metodológicas empreendidas no ensino da mesma. Nesse contexto, cabe relacionar os pressupostos da teoria da aprendizagem significativa proposta por Ausubel (1980), onde consiste em aproveitar o conhecimento que o aluno já traz, usando esses saberes como suporte para aquisição de outros conhecimentos. Esse suporte funciona como alicerce, em que novas informações e conceitos se apoiam. Mas, trazer a tona o prévio saber do discente nem sempre é fácil, necessita de estratégias de ação que resgatem conhecimentos que muitas vezes estão adormecidos em seu intelecto. Adormecidos, pois na vivência diária do indivíduo se apresentam pouco necessário ao seu contexto social e cultural, ou mesmo no sentido de que foram adquiridos de forma descontextualizada, numa aprendizagem mecânica, que não favorece uma relação com a vivência espacial.

Esses conhecimentos adquiridos podem ter sua raiz no senso comum, na experiência educativa ou por meio de espaços informais de educação (jornal, internet, mídias, televisão, leituras em geral). A teoria de Ausubel (1980) parte do pressuposto que a mente humana é formada por uma estrutura hierarquizada e organizada de saberes, e que essa estrutura é amplamente modificada pela introdução de novas proposições, conceitos ideias.

É de suma importância que o professor busque alternativas que direcionem a desenvolver um ensino de qualidade com viés para a aprendizagem significativa. Para Ausubel (1980. p51),

A essência do processo de ensino aprendizagem significativa esta

em que o aluno relaciona arbitrariamente e substantivamente as proposições e soluções de problemas à sua estrutura cognitiva, ou seja, é relacionada a algum aspecto relevante da sua estrutura de conhecimento para transformá-la em modo alternativo de raciocínio que são potencialmente significativos para ele (AUSUBEL, 1980, p.51).

Para tanto, cabe ao professor, e especificamente nesse caso o de geografia, identificar a base de conhecimentos de cada aluno e a partir daí estabelecer relações gerando oportunidades de novos conceitos. A aprendizagem para ser significativa precisa estabelecer uma interação entre a nova informação e um elemento cognitivo da estrutura mental do estudante, elemento esse que dá possibilidades de desenvolvimento e modificações no processo de aquisição do conhecimento. Ausubel (1980) afirma que uma informação é aprendida de maneira significativa, quando esta interage com outros conceitos, ideias ou proposições, marcadas por clara relevância e inclusão, já disponíveis no intelecto do estudante e que servem de base para outros saberes, que venham ser incorporados.

Desse modo, elementos metodológicos foram desenvolvidos com o intuito de comprovar que o jogo pedagógico, possa fomentar o desenvolvimento de pressupostos que garantam um melhor desempenho do estudante a cerca da aquisição de novos conhecimentos, dessa forma abrindo caminho para uma aprendizagem significativa. A partir da confecção e utilização de jogos, o estudante tem a possibilidade de relacionar os saberes adquiridos na sua vivência em sociedade, com os novos conceitos geográficos apreendidos no âmbito escolar.

O educador deve ter um olhar criterioso, sensível para perceber as condições que o aluno chega à escola e, mas precisamente a sala de aula, e ponderar para o aperfeiçoamento do conhecimento a bagagem que este traz, ou seja, bagagem esta adquirida a partir das experiências de vida. É importante salientar que para a construção dos conceitos geográficos, o educador deve articular-se em conjunto com os alunos, criando elementos que elevem a

autoconfiança dos discentes e para que este acredite no seu potencial criativo. Desse modo, o professor não deve se preocupar apenas com os conteúdos, mas na forma de construir o conhecimento no ensino da geografia. Que de acordo com Cavalcanti:

[...] a ampliação desses conhecimentos, a ultrapassagem dos limites do senso comum, o confronto de diferentes tipos de conhecimentos, o desenvolvimento de capacidades operativas do pensamento abstrato são processos que podem ser potencializados com práticas de intervenção pedagógicas (CAVALCANTI, 2005, p. 12).

É imprescindível que o professor instigue o aluno para que este desenvolva a transição do conhecimento do senso comum, para a produção do conhecimento científico. Sendo assim, elevar a possibilidade de fazer do ensino de geografia uma ponte de maior motivação de resolução de assuntos de interesse próximos da realidade do aluno. Desse modo, facilita o desenvolvimento da aprendizagem significativa, ao relacionar com os conhecimentos prévios, e das experiências de vida, como componente, articulador do processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, para consolidação e desenvolvimento do saber, é necessário explorar os conhecimentos prévios dos estudantes, como ferramenta para a construção do conhecimento. O uso de jogos pedagógicos faz-se necessário, por considerar um importante recurso metodológico, que desperte o raciocínio, a memória e a atenção do discente. Além disso, demonstra que o papel da educação não é modificar os conceitos, mas sim deixar claro para o aluno que, o que se aprende no colégio, tem grande relação com a vida social, ou seja, está repleto de significados.

4. APRENDER BRINCANDO OU BRINCANDO E APRENDENDO?

4.1. Localização e Caracterização dos Sujeitos e do Espaço da Pesquisa.

A rede CNEC – Campanha Nacional de Escolas da Comunidade é pessoa jurídica de direito privado, constituída sob a forma de Associação Civil sem Fins

Lucrativos. Possui abrangência em todo território nacional, ofertando todas as modalidades de ensino, desde a pré-escola ao nível superior com graduação e pós-graduação. A instituição surgiu no ano de 1943, no estado de Pernambuco na cidade do Recife, foi uma iniciativa de um grupo de estudantes universitários, no qual era liderado pelo professor Felipe Tiago Gomes, com o objetivo de melhorar a situação educacional da época no país, dando condições educacionais a crianças e jovens em situação de vulnerabilidade social.

O idealizador desse fabuloso projeto conseguiu implantar esse sistema de ensino no país, alcançando o seu principal propósito que é promover a formação integral, com compromisso social do indivíduo. O professor Felipe Tiago Gomes faleceu no dia 21 de setembro de 1996, em Brasília, deixando um legado para a geração atual e as futuras gerações, o que se certifica nas suas palavras: “A CNEC me convenceu de que o grande compromisso da vida é com o próximo” Prof. Felipe Tiago Gomes.

O Colégio Cenecista de Catu, localizado na Rua Manoel José, s/n – centro Catu – BA. É mantido por essa renomada rede de instituições privadas Cenecista, ofertando as modalidades de ensino: Fundamental I e II e o Ensino Médio nos dois turnos, matutino e vespertino, sendo que esta unidade escolar funciona na modalidade CEAS – Centro de Estudos e Ação social. Reiniciaram-se as atividades no município no ano de 2014, na qual só funcionava o ensino fundamental I e II. Em 2015 foi implantado o ensino médio, que vem se expandindo gradativamente a cada ano.

A instituição é bastante antiga, consta que no ano de 2002 aproximadamente, sofreu um incêndio que acarretou diversos problemas estruturais, fechando as suas portas. Segundo informações da comunidade local, em tempos de funcionamento, havia curso técnico de Química, técnico em administração, bem como ensino médio na modalidade científico, entre outros.

O colégio conta hoje com um público de quinhentos alunos, distribuídos nos dois turnos, matutino e vespertino, abrangendo os primeiros anos do ensino fundamental I, (1º ao 5º ano), fundamental II (6º ao 9º ano) e (1ª, 2ª e 3ª série) do

ensino médio.

Possui localização centralizada, o prédio é composto por quatro andares e um subsolo, apresentando uma distribuição espacial organizada, projetada e parcialmente arborizada. A comunidade do entorno do colégio são em sua maioria de classe média, mantém proximidade com alguns estabelecimentos comerciais de competências diversas, tais como clínica médica, consultórios odontológicos, barracas de doces, lanchonete entre outros.

O Projeto Político Pedagógico (PPP) do colégio encontra-se regularizado, pois o mesmo é de suma importância para o pleno funcionamento da instituição, que tem como objetivo propiciar ao educando uma educação de qualidade preparando-o para o pleno exercício da cidadania. O colégio funciona com o SEC (Sistema de Ensino CNEC), material didático de alta qualidade, priorizando a interdisciplinaridade e a busca por uma educação básica cada vez mais qualificada.

A estrutura física do colégio é satisfatória, compondo salas amplas e arejadas, sendo composto por uma portaria, onze salas de aulas, um pátio onde todos os dias letivos os alunos são acolhidos antes de irem para as suas respectivas salas de aula, um laboratório de informática equipado com vinte e oito computadores com acesso a internet, duas salas multimídia, uma biblioteca, uma secretaria, uma sala de professores, uma sala de coordenação, uma diretoria, um laboratório de ciências equipado, um auditório, uma cantina que vende lanche com preços acessíveis aos alunos, possui quatro banheiros, sendo dois femininos e dois masculinos, ainda conta com um sistema de segurança com câmaras em locais estratégicos e um elevador para os andares subsequentes, que no momento encontram-se fora de operação devido problemas técnicos.

A administração do colégio é constituída por uma diretora, uma coordenadora pedagógica, uma secretária e três colaboradoras de suporte que auxiliam o corpo administrativo.

A administração é exercida de forma participativa, havendo continuamente a liderança efetiva da direção e participação dos professores e demais

colaboradores. A participação dos pais na escola e nas atividades desenvolvidas, assim como o acompanhamento dos alunos, ainda não é uma realidade satisfatória, apesar das frequentes reuniões e realizações de projetos com o intuito de tornar assídua a presença dos mesmos na instituição. Muito dos responsáveis só comparecem no colégio quando são convocados pela direção por motivo de problemas que envolvem o (a) seu (sua) filho (a).

O quantitativo de discentes participantes da pesquisa é composto por trinta e um alunos do 7º ano A, vinte oito do 7º ano B e vinte e oito alunos do 7º ano C do ensino fundamental II, totalizando 87 estudantes. Sendo que o 7º ano A é composto por treze meninas e dezesseis meninos, e o 7º ano B e C são compostos por quatorze meninas e quatorze meninos cada uma, estes discentes se encontram na faixa etária entre doze e dezesseis anos, onde as turmas são mescladas com alunos que se encontram na série pela primeira vez e alunos repetentes, muitos desses alunos vivem com familiares próximos, pais, tios e avós.

São estudantes oriundos tanto da zona urbana quanto zona rural e também de municípios próximos a Catu. Em relação à situação socioeconômica, são de padrão médio e baixo, uma boa parte destes mora em casa própria, o percentual que necessita de transporte, utiliza o ônibus escolar do município de Catu e um menor quantitativo se locomove por meio de transporte particular.

As três turmas apresentam comportamentos próprios da idade, que pode comprometer o desempenho na aprendizagem, tais como: a imaturidade, dificuldade de atenção - concentração, senso de responsabilidade, muito inquietos e faladores, a maioria aderiu com entusiasmo à metodologia dos jogos como maneira criativa e divertida de aquisição do conhecimento.

4.2. Construindo e aplicando o Instrumento da pesquisa.

O presente trabalho foi desenvolvido no Colégio Cenecista de Catu localizado na Rua Manoel José, s/n – centro Catu – BA, nas turmas A, B e C do 7º

ano do fundamental II. O Colégio Cenecista de Catu passou por reformas, que proporciona um espaço agradável para a clientela atual, como pode ser observado na imagem abaixo.

Figura 1. Colégio Cenecista de Catu.



Fonte: Mário Alberto de Araújo Oliveira, 2018.

A princípio realizou-se uma conversação com o público envolvido na pesquisa de forma individual e em momentos distintos sobre a importância dos jogos pedagógicos e ludicidade, e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem.

O respectivo estudo compreendeu fatores da pesquisa-ação, pois esse tipo de abordagem é pertinente ao pesquisador, pois propicia sua inserção no espaço da pesquisa. É, portanto, uma maneira de fazer pesquisa em situações em que também se é um agente da prática e se deseja melhorar a compreensão da mesma. Os dados da pesquisa-ação que foi desenvolvida incidiram sobre encontros permanentes de oficinas cujo conjunto apresenta o título "Despertando o prazer pela Educação Científica: A partir da produção de jogos pedagógicos na

abordagem da geografia”, os jogos foram produzidos pelos alunos com orientação da professora pesquisadora.

Foram desenvolvidos jogos que contemplaram os seguintes conteúdos: Espaço Agropecuário Brasileiro, As Fontes de Energia e sua Evolução, População Brasileira e Urbanização Brasileira. A abordagem do lúdico se constitui um instrumento importante para o processo de ensino - aprendizagem, pois, foi de suma relevância, um material alternativo (jogo), atrelado aos conteúdos da geografia, contribui para o processo de ensino e despertou o interesse dessas temáticas por parte dos educandos.

Os jogos pedagógicos foram utilizados como ferramenta de suporte, tornando-se instrumento útil no reforço de conteúdos e nesse caso de geografia, que foram aprendidos anteriormente. Portanto, esse instrumento de apoio ao ensino se deu de forma colaborativa.

Os conteúdos foram trabalhados nos trimestres II e III, sendo apresentados aos alunos e discutidos em sala, para que o educando faça relação do conteúdo com os jogos que foram produzidos. Para tanto o professora levou em consideração que não pode deixar de lado o conteúdo, em detrimento da prática com jogos, pois deve haver uma interação mútua entre a ludicidade e o conteúdo, com intuito do aperfeiçoamento do processo de ensino aprendizagem.

Os jogos: intitulado “DOMINÓ GEOGRÁFICO”, para o conteúdo Espaço Agropecuário Brasileiro, o jogo intitulado “MEMÓRIA ENERGIGRÁFICA” – O Universo das Fontes de Energia- para o conteúdo Fontes de Energia e sua Evolução, Jogo intitulado “JOGO DA VELHA” para o conteúdo População Brasileira e jogo intitulado de “QUIZ GEOGRÁFICO” para o conteúdo Urbanização Brasileira.

O JOGO DOMINÓ GEOGRÁFICO: “Conhecendo o Espaço Agropecuário Brasileiro”

Tem por objetivo desenvolver o raciocínio lógico, possibilitando ao

educando classificar e estabelecer relações entre diferentes contextos. Sendo o dominó um jogo tradicional e coletivo, permite momentos de comunicação e construção de conhecimentos.

Para desenvolvimento do jogo “dominó geográfico” foi necessária aquisição dos materiais: Papel ofício, cola branca, tesoura, caixinhas de fósforos vazias. Para a confecção do jogo, as turmas foram divididas em grupos de cinco a sete componentes, cada grupo providenciou seu material, bem como forraram as caixinhas de fósforo com papel ofício, para ficarem com a estética mais padronizada. no total foram necessário cinco horas aulas para a conclusão da atividade com o jogo.

Primeiro conteúdo Espaço Agropecuário Brasileiro, foi trabalhado por meio de slides, para que os alunos se familiarizassem com o mesmo. Após a aula de apresentação, cada grupo ficou com um subtema dentro do conteúdo, cada grupo foi orientado a encontrar em seu material de apoio, conceitos e dicas referente a seu subtema para construir as tarjetas que foram coladas nas caixinhas de fósforo formando assim as pedras do dominó.

No desenvolvimento do Jogo: Dominó Geográfico, “Conhecendo o Espaço Agropecuário Brasileiro” os alunos permaneceram nos seus respectivos grupos, formados anteriormente no momento da produção dos jogos, onde em cada turma totalizou cinco grupos sendo identificados como, Grupo A, B, C, D & E. Sendo distribuídos da seguinte forma: na turma do 7º ano A, os grupos A, B, C, D, composto por seis alunos e o grupo E, composto por sete. Totalizando trinta e um alunos.

Nas turmas do 7º ano B e C, foram distribuídos da seguinte forma: os grupos A, B, C, com seis componentes e os grupos D e E, com cinco, totalizando 28 alunos em cada turma. Cada grupo possuía em sua bancada 33 pedras de dominó, na qual eram embaralhada e cada participante pegou cinco pedras e o restante permaneceu em cima da bancada para aquisição posterior.

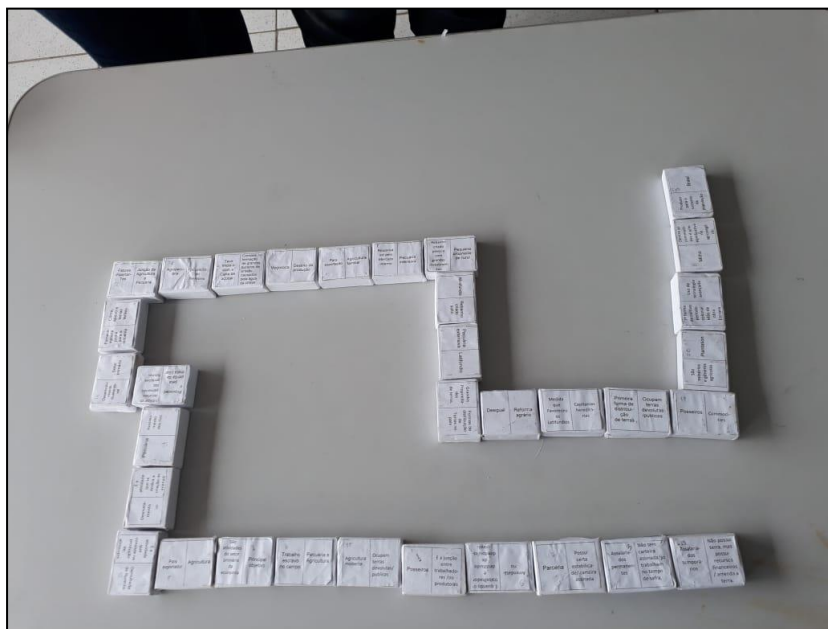
O jogo iniciou de forma aleatória, em sentido horário, cada participante seguiu jogando na sua vez e ganhou a rodada aquele que ficou sem pedras nas

mãos.

Regras: Foi confeccionado pelos educandos 33 pedras do dominó por grupo, esse jogo possibilitou a participação de cinco componentes a cada jogada, as pedras do dominó foram distribuídas em uma superfície plana (mesa), com sua interface para baixo, ou seja, a parte que contêm as dicas, cada participante pegou quatro pedras ficando o restante na mesa para a compra posterior. O início do jogo ocorreu de forma aleatória, à sequência deve seguir em sentido horário, caso o participante da vez não tivesse a pedra que completasse a mesma, ele teria a oportunidade de comprá-la entre as que ficaram na mesa. Quando a pedra comprada não completava a dica, este passa a vez para o próximo jogador e assim sucessivamente até o final do jogo. Ganha a rodada aquele jogador que distribuiu, primeiramente, todas as suas pedras.

Após o termino do jogo, a professora se verifica se a sequência está montada corretamente, como mostra a figura 2.

Figura 2. Dominó Agropecuário



Fonte: Conceição, 2016.

O Jogo de Dominó Geográfico foi aplicado em duas horas aulas, de 50 minutos cada, sendo que os alunos puderam brincar quantas rodadas fossem possíveis nesse intervalo de tempo. Após a aplicação do jogo, três alunos foram escolhidos aleatoriamente para responder a seguinte pergunta: Como você classifica o jogo? E por quê?

- “Bom, porque com o jogo ficou mais fácil estudar, e melhor não fiz atividade do modulo.” (Aluno A).

- “Achei ótimo, fiquei conhecendo melhor os tipos de agricultura e pecuária” (Aluno B).

- “Gostei muito! Ficou bem mais divertido estudar, brincando e aprendendo os conceitos da agropecuária, foi muito legal” (Aluno C).

O JOGO DA MEMÓRIA: MEMÓRIA ENERGIGRÁFICA.

Tem por objetivo desenvolver o raciocínio lógico, a concentração, atenção, a memorização (localização das cartas) e principalmente a capacidade de observação, promovendo a socialização e o respeito mútuo entre os alunos, reforçando a importância da junção do lúdico com o ato de aprender brincando.

Recursos necessários: papelão, papel metro branco, papel ofício, cola, tesoura, internet e impressos.

Do mesmo modo que o jogo anterior, antes da confecção do jogo da memória, foi apresentado o conteúdo aos alunos por meio de slides, com o intuito de favorecer um melhor entendimento da temática. Após a aula, no encontro seguinte os alunos se dividiram em grupos de cinco a sete componentes e já nos grupos, encontraram no seu material de apoio didático e internet os conceitos e imagens que compôs o jogo da memória.

Cortaram pedaços de papelão medindo 10 cm x10 cm para formar as placas do jogo, essas placas foram encapadas, com papel metro branco e papel camurça preto, as tarjetas com os conceitos e suas respectivas imagens foram

empresas, cortadas e coladas nas placas. Para a realização da atividade com o jogo da memória foram necessárias seis horas aulas, que envolveu a construção e finalização.

O jogo da memória consiste em um jogo de estímulo de raciocínio, este permite que o jogador reúna o máximo de cartas possível, para completar e propiciar sentido as outras.

Regras:

As placas foram distribuídas em uma superfície plana (mesa) virada para baixo, à sequência de organização foi decidida pelo grupo. O início do jogo ocorreu de modo aleatório, a jogada começou quando o primeiro jogador virou uma carta e em seguida outra, todos os jogadores visualizam as cartas que foram viradas, quando se encaixava na sequência, joga novamente e assim sucessivamente. O jogador perde a vez quando erra. É interessante que os jogadores observam as placas viradas para as rodadas seguintes. Ocorrendo o erro a vez de jogar é do próximo jogador, que estava posicionado no sentido horário, ganha o jogo o componente que no final da rodada conseguiu o maior número de acertos.

Assim como, no jogo anterior, foi realizada uma aula explicativa sobre o tema, bem como, foi aplicado um questionário individual, contendo cinco questões de múltipla escolha (anexo II) antes e após da execução, com objetivo de comparar o percentual de acertos antes e depois do jogo. Os alunos jogaram durante quarenta e cinco minutos, sendo em média de três a quatro partidas por grupo.

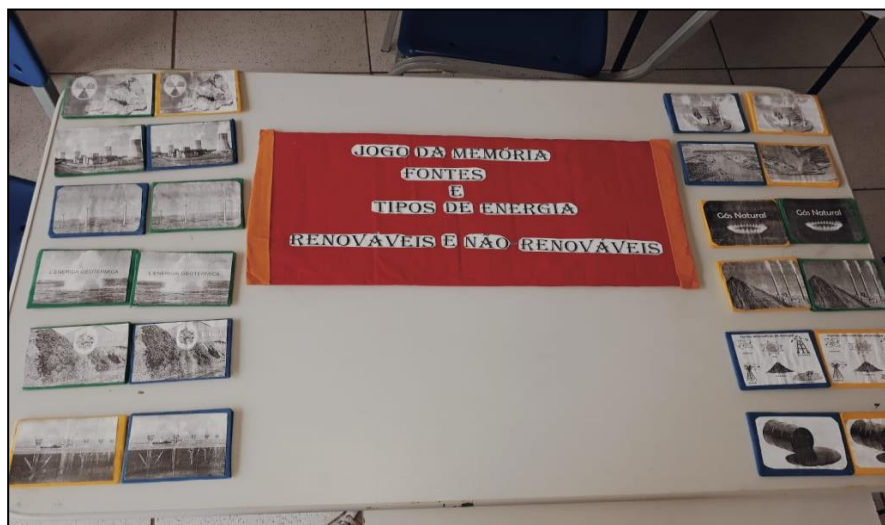
No término do jogo foi escolhido aleatoriamente três alunos em cada turma, para responder a seguinte pergunta:

Você jogaria novamente esse jogo? E por quê?

- “sim, é muito divertido e faz com que a gente aprenda brincando”.
- “Sim, com certeza, me divertir muito e ficou mais fácil aprender”.
- “É claro, nunca foi tão legal as aulas de geografia, aprender sobre as fontes de energia ficou mais fácil”.

Com o jogo da memória os alunos puderam identificar nas imagens os tipos de energia, e as fontes primárias e secundárias de energia, bem como classificá-las como renováveis e não renováveis, como pode ser verificado na imagem que segue.

Figura 3. Jogo da Memória montado.



Fonte: Conceição, 2016.

A aplicação do jogo aconteceu em grupo, identificados como grupos A, B, C, D e E, sendo distribuídos da seguinte forma: na turma do 7º ano A, os grupos A, B, C, D, composto por seis alunos e o grupo E, composto por sete. Totalizando trinta e um alunos. Nas turmas do 7º ano B e C, foram distribuídos da seguinte forma: os grupos A, B, C, com seis componentes e os grupos D e E, com cinco, totalizando 28 alunos em cada turma, formação inicial desde a confecção do mesmo.

O JOGO DA VELHA: População Brasileira.

Tem por objetivo proporcionar o raciocínio lógico, o senso estratégico, a memorização e o nível de atenção, contribuindo para um aprendizado mais prazeroso e divertido. A importância de trabalhar com o jogo da velha no conteúdo Formação da População Brasileira tem por finalidade favorecer ao estudante a

oportunidade de demonstrar os conceitos da geografia aprendidos na comunidade em que vive e aperfeiçoados na escola.

Recursos necessários: papelão, papel camuça de diferentes cores, tesoura, régua, pistola/ cola quente, cola branca e papel metro branco.

Já com os materiais em mãos as educandos mediram o papelão para formar a base do jogo, no formato de um quadrado com as seguintes medidas: 35 cm x 38 cm, a base foi encapada com papel dobradura branco. Em seguida recortaram o papel cartão formando nove placas de diferentes cores, medindo 10 cm x 10 cm, pois cada cor representou uma pergunta, coube ainda ao grupo colar os cartões na base do jogo e fazer o molde do X e do O, que é o símbolo que representava cada jogador, bem como criaram nove perguntas referentes ao tema da aula: População Brasileira.

Assim como nos jogos anteriores, antes da aplicação do jogo da velha os alunos participaram de aulas explicativas sobre o conteúdo Formação da População Brasileira. Após essas aulas os alunos foram convidados a responderem um questionário (anexo IV) contendo seis questões de múltipla escolha.

Durante o desenvolvimento do jogo em cada turma os alunos foram dispostos em duas equipes X e O, cada equipe se uniu no intuito de tornar o vencedor seguindo a melhor estratégia.

Os alunos puderam jogar e responder as perguntas sobre A formação da população brasileira. Depois de aplicado o jogo a equipe X, foi quem saiu vencedor com o maior número de acertos.

Ao final do jogo os alunos foram questionados sobre sua percepção sobre a utilização do mesmo nas aulas de geografia, as repostas foram as mais diversas. Seguem abaixo algumas:

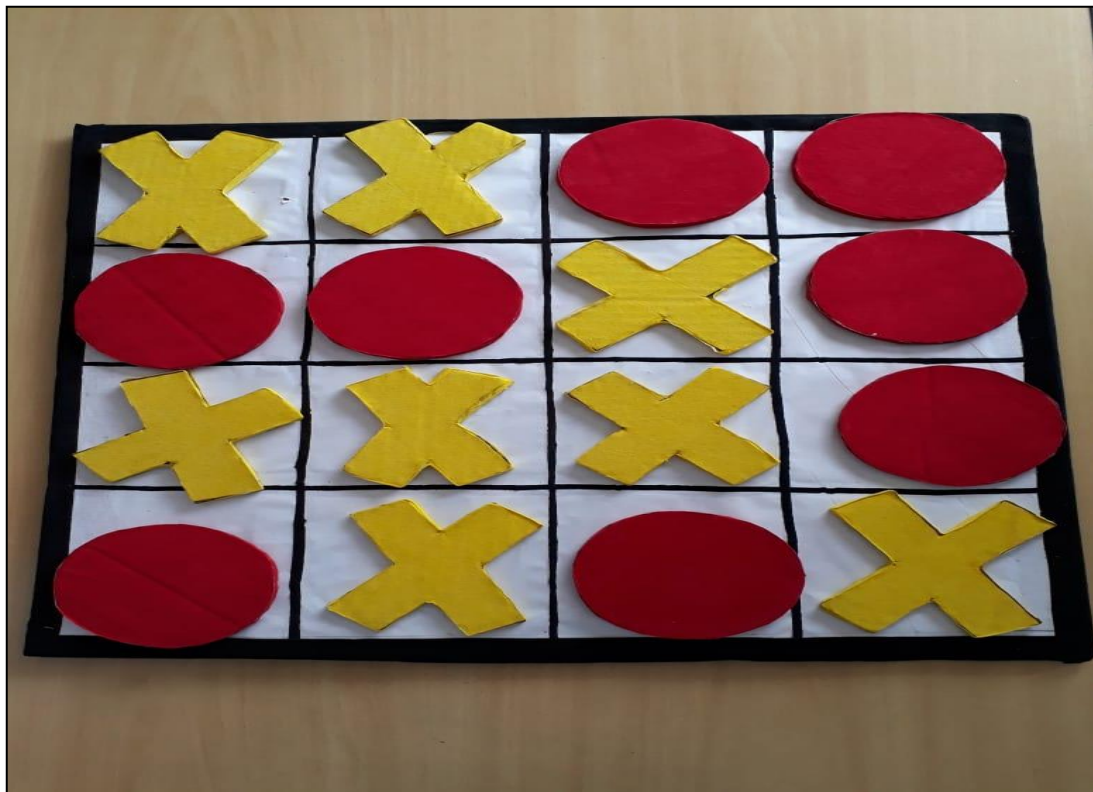
- “Que o jogo fez- me entender melhor o conteúdo e compreender porque o Brasil possui uma diversidade étnica”. (aluno A).
- “Facilitou o entendimento sobre os diferentes aspectos familiar, entre as

pessoas da minha família” (aluno B).

- “Então é devido o processo de migração, que no meu bairro tem uma família de japonesa”. (aluno C).
- “Agora, entendi porque uma boa parte da população brasileira é de descendentes de negros”. (aluno C).

O jogador que completar a sequência de quatro símbolos iguais é vencedor do jogo, caso não haja ganhador na rodada, pode-se jogar novamente, como pode ser observado na figura 4.

Figura. 4 Jogo da Velha



Fonte: Conceição, 2016.

Regras:

O grupo se dividiu em duas equipes, para iniciar o mesmo, a equipe X e a equipe O, sendo que um componente do grupo foi o controlador. Um integrante de cada equipe tirou par ou ímpar, inicia o jogo a equipe que ganhar no par ou ímpar,

este tem o direito de escolher o quadrado que desejar para marcar seu símbolo, só então o controlador do jogo fez a pergunta correspondente à cor do quadrado, se a equipe acertar a resposta o símbolo é marcado, porém se equipe errar passa a vez a outra equipe e não marca pontuação. Para a confecção dessa atividade foram necessárias seis horas aulas.

O QUIZ GEOGRÁFICO: Urbanização Brasileira

É um jogo de perguntas e respostas que tem como objetivo avaliar a compreensão do conteúdo Urbanização Brasileira por parte dos educandos e contribuir para a socialização e desenvolvimento da comunicação e relação entre os participantes do jogo. Com esse jogo o professor tem a possibilidade de avaliar um maior número de alunos com questionamentos pertinentes ao conteúdo que será estudado no decorrer do trimestre. Fez-se necessários quatro horas aulas para a finalização desta atividade.

Recursos necessários: papel metro marrom, piloto, hidrocor, cola, tesoura, papel camuça de varias cores, papel ofício e modulo do aluno.

Neste jogo as turmas foram divididas em dois grandes grupos, grupo 1 e grupo 2, para confecção do Quiz, cada grupo fez um painel, contendo 30 envelopes, sendo quinze brancos e quinze verdes, que foram produzidos pelo próprio grupo. Os componentes de cada grupo elaboraram quinze perguntas abertas que tiveram a pontuação atribuída pelos componentes, de sete pontos e elaboraram mais 15 perguntas de múltipla escolha, que também teve pontuação atribuída pelos mesmos, de dez pontos para cada acerto, as quinze perguntas abertas foram colocadas nos envelopes brancos do painel e as quinze perguntas de múltipla escolha foram colocadas nos envelopes verdes do painel.

Ao término do jogo foram escolhidos aleatoriamente três alunos de cada

turma para responder a seguinte questão:

O que você achou do jogo?

- “Gostei, me ajudou no entendimento do conteúdo” (aluno A).

- “A aula ficou mais divertida e aprendi, com mais facilidade o conceito de urbanização” (aluno B).

- “Quero jogar novamente com outro conteúdo, foi muito divertido, nem vi o tempo passar e aprendi diferenciar crescimento urbano de urbanização e por que umas cidades são mais populosas que outras. Aprender com esse jogo foi ótimo” (aluno C).

Essas foram algumas das respostas indicadas pelos alunos, nas turmas do 7ª ano A, B e C. O mesmo questionário foi aplicado novamente após a aplicação do Quiz Geográfico, no qual foi observado que o jogo contribuiu para que os discentes desenvolvessem o espírito de equipe, questionador e investigador. Foi crucial para a convivência professor - aluno e o aprimoramento do processo ensino aprendizagem.

Figura: 5 Quiz Geográfico.



Fonte: Conceição, 2016.

Regras:

Um componente de cada grupo através da disputa de cara ou coroa, busca ser o primeiro a começar o jogo. Inicia o jogo a equipe que ganhar a disputa, o jogador tem a opção de escolher que tipo de pergunta prefere responder se de questões abertas ou de múltipla escolha, ao decidir retira a pergunta do envelope no painel escolhido e entrega a professora, que ler a pergunta em voz alta para que todos da classe possam escutar. Se o aluno: responder a pergunta e acertar, a equipe da qual ele faz parte ganha o valor integral da questão; se responder a pergunta e errar, o aluno ainda tem a opção de escolher entre pagar uma prenda escolhida pela equipe adversária e neste caso, a equipe da qual ele faz parte não ganha nem perde pontos, podendo passar metade dos pontos da questão para a equipe adversária; se não souber e não responder a pergunta, a questão vale para as duas equipes, nesse caso as equipes deverão escolher um dos seus integrantes para pegar um cubo mágico que estará no centro da sala de aula, o aluno que pegar o cubo mágico adquire a chance para sua equipe responder a questão, se acertar ganha o valor integral da questão, se errar os pontos equivalentes da questão passam automaticamente para a equipe adversária. Ganha o jogo a equipe que obtiver mais pontos no final.

Para a produção dos jogos foram utilizados materiais de baixo custo, e de fácil acesso; tanto para a professora, quanto para os alunos.

A aplicação do jogo se deu da seguinte forma: as turmas foram divididas em dois grupos denominados de grupo “ÁGUIAS” e grupo “TUBARÕES”, para o 7º ano A, sendo que o grupo ÁGUIAS totalizou dezesseis participantes e grupo TUBARÕES quinze participantes. A turma do 7º ano B, também foi dividida em grupos denominados de grupo “GAVIÕES” e grupo “VAMPIROS”, ficando cada grupo com quatorze componentes. Da mesma forma a turma do 7º ano C, com os grupos denominados de “OS INCRÍVEIS” e “OS TROVÕES”, cada grupo também com quatorze componentes.

O painel do Quiz contém quinze questões discursivas (abertas) dispostas

em envelopes brancos, numerados de 01 a 15, e quinze questões de múltipla escolha, dispostas em envelopes verdes numerados de 01 a 15 respectivamente.

Dispostos em suas carteiras, formando duas filas, os dois primeiros participantes do 7º ano A foram convidados pela professora a levantar e tirar CARA ou COROA, com uma moeda de um real. O participante que escolheu “CARA”, nesse caso foi o participante do grupo “TUBARÕES” a iniciar o jogo. O grupo “GAVIÕES” para o 7º ano B, pois o participante que escolheu COROA a iniciar o jogo e da mesma forma ocorreu para o grupo “TROVÕES” do 7º ano C.

Dando início ao Quiz geográfico com o conteúdo “URBANIZAÇÃO BRASILEIRA” O participante escolhe qual tipo de questão quer responder, se discursiva ou de múltipla escolha, escolhendo a opção da por iniciado o jogo.

Ao término do jogo foram escolhidos aleatoriamente três alunos de cada turma para responder a seguinte questão:

O que você achou do jogo?

- “Gostei, me ajudou no entendimento do conteúdo” (aluno A).
- “A aula ficou mais divertida e aprendi com maior facilidade o conceito de urbanização” (aluno B).
- “Quero jogar novamente com outro conteúdo, foi muito divertido, nem vi o tempo passar e aprendi diferenciar crescimento urbano de urbanização e por que umas cidades são mais populosas que outras. Aprender com esse jogo foi ótimo” (aluno C).

Essas foram algumas das respostas indicada pelos alunos, nas turmas do 7ª ano A, B e C.O mesmo questionário foi aplicado novamente após a aplicação do Quiz Geográfico, no qual foi observado que o jogo contribui para que os discentes desenvolvessem o espírito de equipe, questionador e investigador. Foi crucial para a convivência professor - aluno e o aprimoramento do processo ensino aprendizagem.

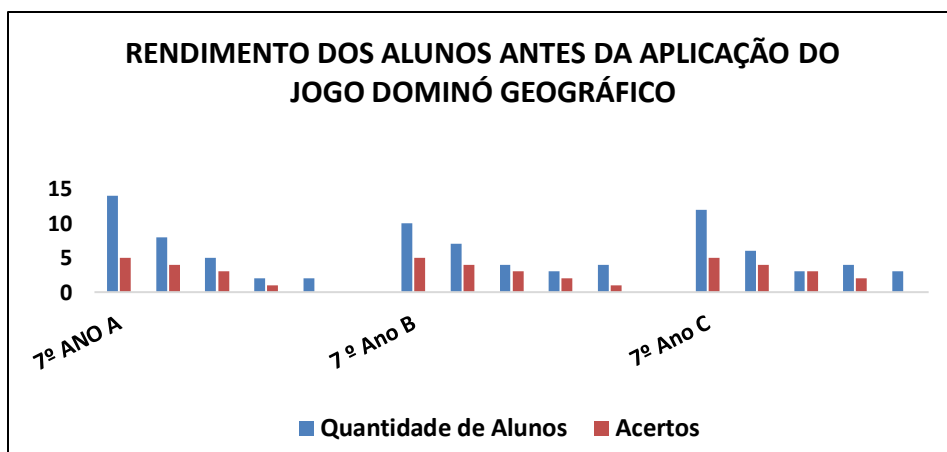
Os jogos foram confeccionados no II e III Trimestre, que ocorreu de julho a novembro do ano de dois mil e dezesseis, antes e depois da aplicação dos jogos

foi aplicados questionários individuais, para tabulação dos níveis de aprendizado, foram construídos gráficos quantitativos. Configurou-se ainda à realização de observações, referente à aceitação e participação nas atividades e produção dos jogos, visando melhor avaliação da proposta metodológica e com intuito de um bom aproveitamento do aprendizado.

5. Discussão e Análise dos Dados

Durante a execução do jogo, foi possível observar que os alunos não apresentaram dificuldade em compreender a sequência de formação do jogo, o que foi facilitado pelo fato de ter sido participante ativo da criação dos mesmos. O desempenho das turmas estão indicados no gráfico 1, no qual pode-se analisar os dados quantitativos de acertos de acordo o gráfico abaixo:

GRÁFICO 01.



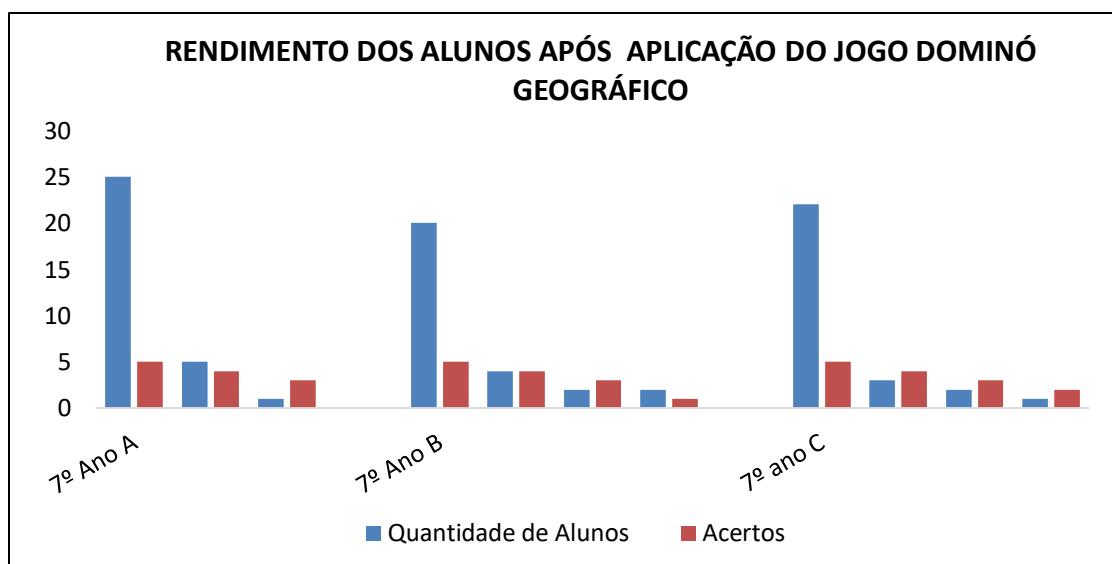
Fonte: Conceição, 2016.

Dos trinta e um alunos do 7º ano A, quatorze alunos acertaram as cinco perguntas propostas, oito acertaram quatro, cinco acertaram três, dois acertaram uma e apenas dois alunos não acertaram nenhuma das cinco questões propostas. Vinte e oito alunos do 7º ano B, dez alunos acertaram as cinco questões

propostas, sete acertaram quatro, quatro acertaram três, três acertaram duas e quatro acertaram apenas uma. Quanto ao 7^o ano C, dos vinte e oito alunos doze acertaram as cinco questões propostas, seis acertaram quatro, três acertaram três, quatro acertaram duas e três não acertaram nenhuma das questões. Analisando o desempenho das turmas, pode-se observar que o melhor desempenho antes da aplicação do jogo foi do 7^o ano C.

Na aula seguinte, os alunos foram submetidos novamente a responder ao questionário, e foi verificado através da análise dos dados que o percentual de acertos foi maior, que antes do jogo, pois o mesmo possibilitou que os estudantes apreendessem brincando a respeito dos conceitos agropecuários abordados no decorrer da atividade. Esses dados foram tabulados e analisados no gráfico 2.

GRÁFICO: 2.



Fonte: Conceição, 2016.

Analisando o jogo “Dominó Geográfico”, foi possível perceber a partir da leitura do gráfico que os alunos do 7^o ano A, vinte e cinco alunos acertaram as

cinco questões propostas, cinco acertaram quatro e uma acertou três das cinco questões. O 7º ano B, vinte alunos acertaram as cinco questões, quatro acertaram quatro, dois acertaram três e um acertou duas. Já no 7º ano C, vinte e dois alunos acertaram as cinco questões propostas, três acertaram quatro, dois acertaram três e um acertou duas. Não apresentaram dificuldade para o desenvolvimento do jogo. Porém teve participantes que mesmo com a utilização do jogo, ainda apresentou dificuldade na compreensão dos conceitos trabalhados, obtendo um percentual de desempenho menor nas atividades desenvolvidas posteriormente.

A utilização do jogo “Dominó Geográfico” permitiu trabalhar conceitos agropecuários relacionados aos seguintes aspectos: Sistemas agropecuários, manejo do solo, impactos ambientais, destino da produção agropecuária, relações de trabalho no campo e compreensão do trabalho/prática/vivência cotidiana, pois parte da clientela são oriundos da zona rural, onde participam de práticas da agricultura familiar.

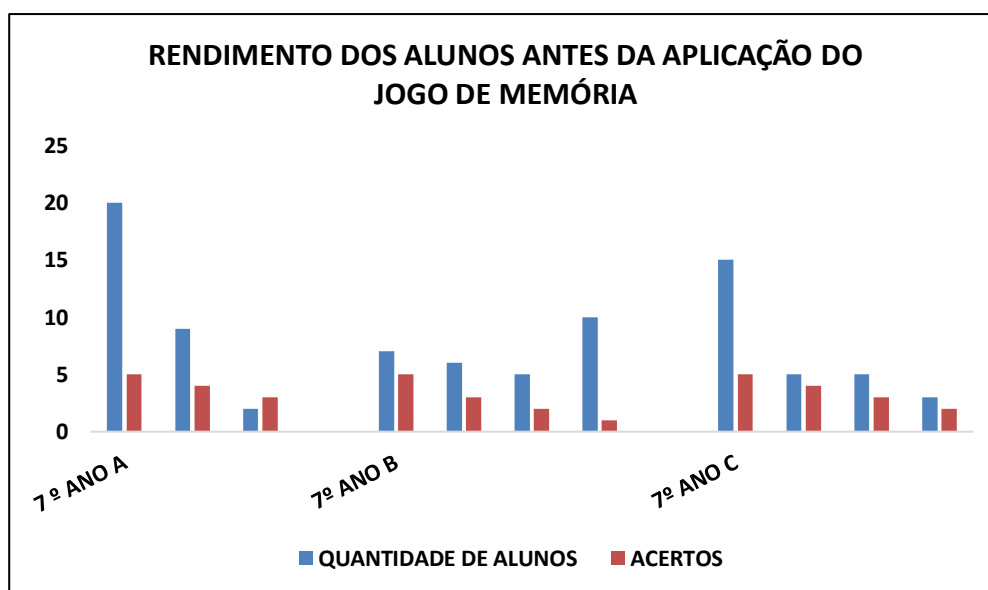
JOGO DA MEMÓRIA.

Durante a aplicação do jogo foi verificado que os grupos estavam empenhados no objetivo do jogo, não somente queriam demonstrar conhecimento, mas também desenvolver um espírito de brincadeira. O jogo da memória possibilitou ao aluno o desenvolvimento da capacidade de memorização, pois as cartas foram apresentadas na bancada com sua face de informação para cima por três minutos, em seguida as cartas foram viradas e embaralhadas. O início do jogo ocorreu de modo aleatório, em sentido horário, durante a execução do jogo, foi comprovado que os participantes não tiveram dificuldade em executar a dinâmica do jogo.

A mesma metodologia foi utilizada nas três turmas, 7º ano A, B e C. Os participantes do 7º ano A e C, conseguiram obter um bom percentual de acertos, onde dos trinta e um alunos do 7º ano A, vinte alunos acertaram as cinco questões propostas, nove acertaram quatro e dois acertaram três. No 7º ano B, dos vinte e

oito, sete alunos acertaram as cinco questões, seis acertaram três, cinco acertaram duas, dez acertaram apenas uma questão. Apresentando dificuldade em resolver o questionário somente com a explicação do conteúdo. Já os alunos 7º ano C, dos vinte e oito, quinze alunos acertaram as cinco questões, cinco acertaram quatro, cinco acertaram três e três alunos acertaram duas das questões propostas. Essas informações podem ser comprovadas no gráfico 3 logo abaixo.

GRÁFICO: 03



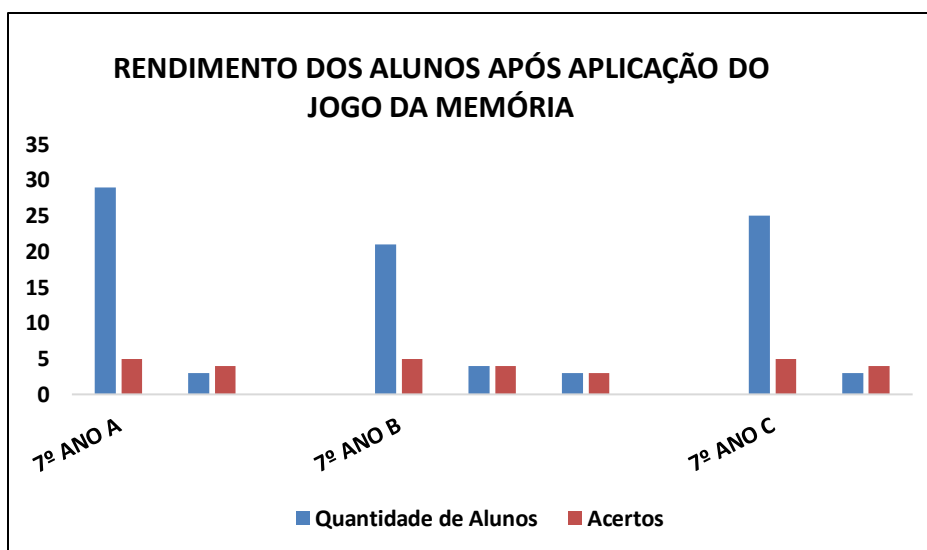
Fonte: Conceição, 2016.

A aplicação possibilitou os participantes a aprender o conteúdo de forma dinâmica e divertida.

Na aula seguinte os alunos foram convidados novamente a responder um questionário (anexo 3) contendo cinco questões de múltipla escolha, com o objetivo de comparar o nível de crescimento na aprendizagem, e dessa forma pode ser constatado que o mesmo funcionou de modo excepcional na compreensão do conteúdo Fontes de Energia. A análise do gráfico (4) permite comprovar que dos trinta e um alunos do 7º ano A, vinte e nove acertaram as cinco questões propostas e dois acertaram quatro questões. A turma do 7ºano B,

21 alunos acertaram as cinco questões, quatro acertaram quatro e três acertaram três das questões propostas. Na turma do 7º ano C, vinte e cinco alunos acertaram as cinco questões e três acertaram quatro questões. Comparando os resultados do gráfico, três, com os resultados do gráfico, quatro. Verifica-se que os alunos tiveram um avanço no rendimento quantitativo, com a aplicação do jogo da memória e as intervenções em sala de aula. Os aspectos positivos e negativos podem ser comprovados no gráfico quatro a seguir:

GRÁFICO 04



Fonte: Conceição, 2016.

A análise do gráfico acima constata que o trabalho com jogos contribui de forma satisfatória para a compreensão dos conteúdos de geografia trabalhados em sala de aula, possibilita ao discente aprender de modo descontraído e ainda desenvolver outras habilidades que o ajudará na sua caminhada educacional.

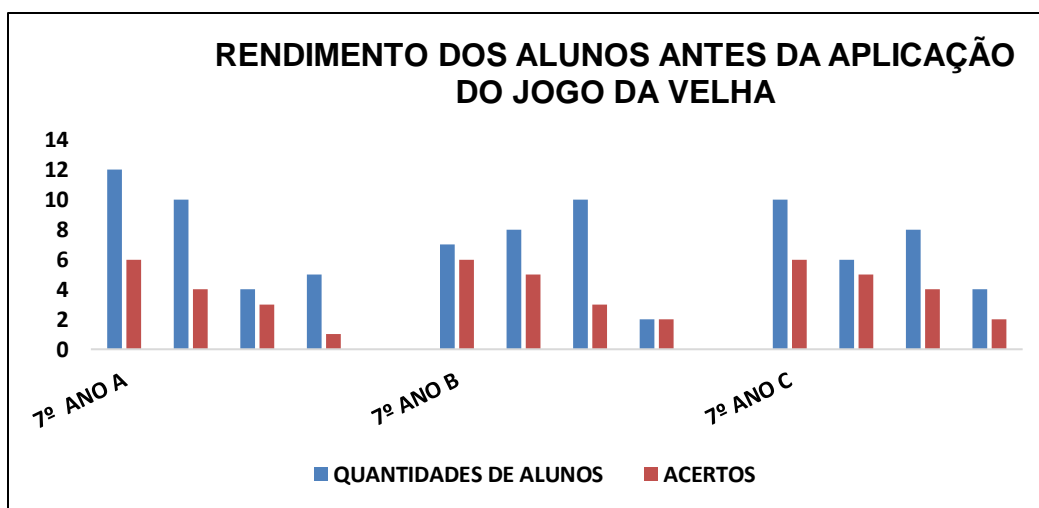
Com jogo da memória foi possível trabalhar conceitos sobre as fontes de energia renováveis e não renováveis, os tipos de energia, as formas de obtenção da energia, onde são encontradas e quais tipos são mais utilizados no Brasil.

Foi observado também que os alunos não apresentaram dificuldade para compreender a dinâmica do jogo e se mostraram satisfeitos com as aulas sendo desenvolvidas desse modo.

Jogo da velha

O jogo da velha proporcionou uma agradável interação entre alunos e professor, o mesmo possibilitou o desenvolvimento do raciocínio lógico, do senso estratégico, da memorização e o nível de atenção. Os resultados coletados através do questionário se configuram da seguinte forma: no 7º ano 12 alunos acertaram as seis questões propostas, dez acertaram quatro, quatro acertaram três e cinco acertaram apenas uma questão, observa-se que as turmas tiveram um bom desempenho quantitativo, somente com a aula explicativa. De acordo o gráfico na turma do 7º ano B, sete alunos acertaram as seis questões, oito acertaram cinco, dez acertaram três e dois acertaram duas. Já a turma do 7º ano C, dez alunos acertaram as seis questões, seis acertaram cinco, oito acertaram quatro e quatro alunos acertaram duas questões. Esses dados estão apresentados no gráfico cinco que se encontra logo abaixo:

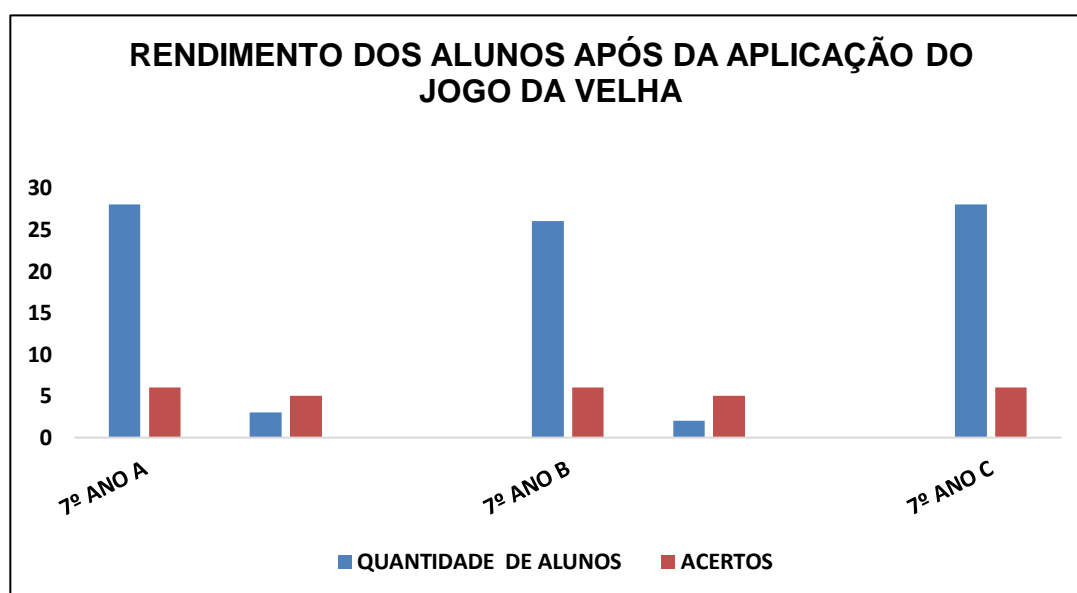
GRÁFICO 05.



Fonte: Conceição, 2016.

Em momento posterior a aplicação do jogo os alunos foram novamente convidados a responder o questionário, contendo seis questões de múltipla escolha. Com o auxílio do jogo, da aula explicativa e mediação da professora, as turmas conseguiram compreender a temática trabalhada, onde os alunos do 7º ano A, vinte e oito alunos acertaram as seis questões e três acertaram cinco. A turma do 7º ano B, vinte e seis acertaram as seis questões e dois acertaram cinco. Assim como, a turma do 7º ano C, todos os vinte e oito alunos acertaram as seis questões. Os dados coletados se apresentam dispostos no gráfico a seguir:

GRÁFICO 06



Fonte: Conceição, 2016.

A análise do gráfico, 06 nos permite constatar, que onde os alunos das três turmas, conseguem obter um excelente desempenho, com atividades desenvolvidas por meio de jogos pedagógicos. Sendo assim, ensinar e aprender de forma prazerosa e descontraída faz do ato docente uma prática de amor ao próximo.

Quiz Geográfico

A aceitação do Quiz foi satisfatória, os alunos participaram ativamente de todo desenvolvimento do jogo, em todas as turmas tiveram preferências em responder as questões de múltipla escolha. O Jogo aconteceu de modo respeitoso e divertido em todas as turmas.

No 7º ano A saiu vencedor o grupo “ÁGUIAS”, pois respondeu nove questões de múltipla escolha e duas questões discursivas, corretamente obtendo cento e quatorze pontos. Já o grupo “TUBARÕES”, respondeu corretamente sete questões de múltipla escolha e três discursivas, obtendo noventa e um pontos.

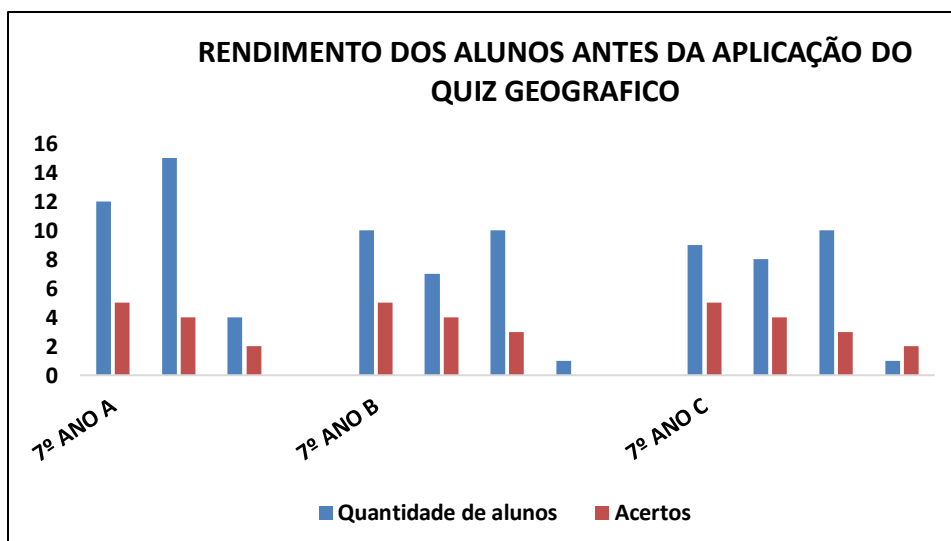
No 7º ano B o grupo vencedor foi “OS VAMPIROS”, que responderam corretamente dez questões de múltipla escolha e três discursivas, totalizando cento e vinte e um ponto. E o grupo GAVIÕES respondeu seis questões de múltipla escolha e quatro questões discursivas corretamente, totalizando oitenta e oito pontos.

Já no 7º ano C, o grupo vencedor foi “OS INCRÍVEIS”, pois responderam corretamente 11 questões de múltipla escolha e três questões discursivas, totalizando cento e trinta e um ponto. Enquanto o grupo “OS TROVÕES” responderam corretamente 10 questões de múltipla escolha e 01 questão discursiva, totalizando cento e sete pontos.

Antes da aplicação do jogo “Quiz Geográfico” os participante, tiveram aula explicativa sobre o tema: Urbanização Brasileira, e em outro momento os mesmos foram submetidos a responder um questionário (apêndice III) contendo cinco questões de múltipla escolha. os dados do questionário foram tabulados e registrados no gráfico, 07. De modo que os alunos do 7º ano A, doze alunos acertaram as cinco questões propostas, quinze acertaram quatro e quatro alunos acertaram duas das questões. No 7º ano B, dez alunos acertaram as cinco questões, sete acertaram quatro, dez acertaram apenas três e zerou o

questionário. O resultado alcançado, pelos alunos, foi razoável, como mostra o gráfico abaixo:

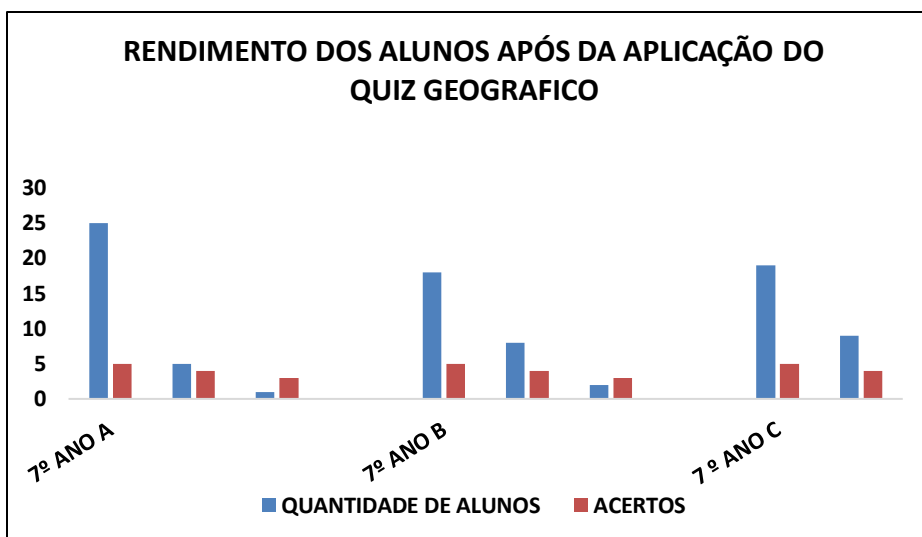
GRÁFICO 07



Fonte: Conceição, 2016.

O resultado final do trabalho com o jogo Quiz Geográfico contribuiu para a comparação dos resultados, com a aplicação dos questionários antes e depois do jogo, como também o nível de conhecimento adquirido pelo aluno. Após a aplicação do jogo, em outro momento os alunos participantes da pesquisa foram convidados, a responder novamente o questionário proposto. Os dados dos questionários foram tabulados e registrado no gráfico, 08. Na qual o resultado foi excelente, a turma do 7º ano A, vinte e cinco alunos acertaram as cinco questões, cinco acertaram quatro e um acertou três das questões propostas. A turma do 7º ano B, dezoito alunos acertaram as cinco questões, oito acertaram quatro e dois acertaram três questões. O resultado do 7º ano C, dezanove alunos acertaram as cinco questões e nove acertaram quatro. Como pode ser comprovado no gráfico que segue.

GRÁFICO 08.



Fonte: A autora, 2016.

Analisando os resultados alcançados pelos alunos após a aplicação do jogo Quiz Geográfico, foi perceptível que o mesmo contribuiu para que os alunos obtivessem um nível de rendimento considerável, quando comparado com o gráfico anterior ao jogo. A partir da análise do gráfico oito, verifica o aumento no número de acertos. Onde constatei, que a metodologia de jogos pedagógicos, a ludicidade e a mediação da professora, junto a adesão dos alunos foram de suma importância para o alcance dos resultados,

Desse modo é aconselhável que o desenvolvimento das aulas da disciplina, geografia e também de outras disciplinas, possam ser desenvolvidas a partir da utilização de jogos pedagógicos, sendo estes escolhidos de forma a dialogar com o conteúdo a ser trabalhado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O processo de ensino-aprendizagem, na disciplina geografia sendo desenvolvido através do jogo e da ludicidade em sala de aula, torna-se uma ferramenta importante na aquisição do conhecimento. Nesse sentido, o presente trabalho de pesquisa científica, torna-se um instrumento indispensável para o aprimoramento da metodologia educacional aplicada em sala de aula. A expectativa ao término desse trabalho, não foi emanar conclusões fechadas a respeito da aplicabilidade de jogos em sala de aula, e sim indicar o jogo como mais uma opção para dinamizar o processo de ensino – aprendizagem nesse componente curricular.

Na realidade, são vários os tipos de jogos existentes no cotidiano da sociedade e que podem ser adaptados e utilizados no contexto escolar, esta pesquisa fez um recorte mínimo, mas que serve de apoio ao professor Geografia e demonstra de forma simples como podem ser incorporados ao planejamento de sala de aula.

É imprescindível escolher o jogo e a forma de aplicá-lo, para que o aluno possa aprender. Pois o jogo utilizado de modo correto, configura-se como agente facilitador nas diversas atividades que envolva a aprendizagem, o raciocínio lógico, o convívio em grupo e relação aluno-aluno e professor-aluno.

Sendo assim, é necessário que o professor compreenda a importância que tem o uso de jogos lúdicos na sala de aula, fomenta contribuições para o processo de aprendizagem. Pois os jogos e a ludicidade não podem ser entendidos no contexto escolar meramente como uma ferramenta de caráter de diversão e preenchimento de tempo, mas, como um recurso pedagógico capaz de despertar o aluno para o desejo de apropriação do conhecimento.

O jogo e a ludicidade abre um leque de possibilidades para que o professor inove nas aulas de Geografia e dessa forma deixá-la mais interessante, agradável e questionadora. Pois nada é mais gratificante do que aprender Geografia brincando. Sendo assim, o aluno é levado a aprender de maneira

diferenciada da metodologia tradicional, sendo que o jogo lúdico pedagógico direciona o aluno para a construção do conhecimento, e o desperta para a realidade do seu cotidiano.

Portanto, a prática docente deve passar por transformações, visto que os conteúdos ensinados nas escolas parecem que não dialogam com a vivência social dos alunos, ou seja, ambas não se relacionam. Porém, o planejamento do educador está atrelado ao processo de aprendizagem, assim como a utilização dos recursos didáticos devem estar em consonância com os conteúdos a serem estudados, como, por exemplo, a utilização de jogos pedagógicos de caráter lúdico.

Desse modo, torna-se imprescindível que a flexibilidade do planejamento faça parte da realidade do professor, mesmo porque se faz necessário, que este continuamente, repense sua prática e encontre no processo de ensino a ferramenta certa para repensar o ensino da Geografia.

A prática com jogos pedagógicos e ludicidade contribui para o desenvolvimento da capacidade de compreensão dos conteúdos trabalhados por parte dos alunos, tornando – os capazes de transformar o espaço de aprendizagem, em um lugar agradável, prazeroso e significativo para seu crescimento educacional, intelectual, social e pessoal.

Dessa forma, o jogo pedagógico deve ser considerado um instrumento de apoio ao ensino da Geografia, bem como de outras disciplinas. O jogo é um recurso que bem utilizado pelo professor, facilita o entendimento do conteúdo por parte dos alunos e pode ser utilizado nos mais diversos níveis de ensino. Para tanto é considerado imprescindível no que tange as aulas de Geografia, é um recurso importante para o professor que deseja alcançar um ensino de qualidade, visto que este é um fator primordial para a formação de cidadãos pensantes, críticos e reflexivos.

Assim, diante as práticas pedagógicas, verifica-se que os jogos pedagógicos, devem ser utilizados como instrumento de aquisição do conhecimento, buscando especializar o conteúdo proposto, por meio da

construção de conhecimentos geográficos inseridos nos mesmos. Desse modo a utilização deste recurso nas aulas de geografia contribui para a apropriação do conhecimento a disposição do educando.

Portanto, o resgate de práticas pedagógicas e metodológicas, possibilita ao aluno uma visão crítica, instigando-o a busca de mudanças e transformações no seu cotidiano escolar e social.

Dessa forma, trabalhar as aulas de geografia com a metodologia de jogos pedagógicos e a ludicidade deve ser entendido como um processo contínuo na construção do conhecimento e deve levar o aluno a tornar-se sujeito ativo e participativo nas discussões pertinentes a sociedade.

Dessa forma entendo que o ensino da geografia através de jogos, como o Dominó, Jogo da Memória, Jogo da Velha e o Quiz, possibilitou ao discente o desenvolvimento de sua capacidade cognitiva e contribui para uma aprendizagem prazerosa, interessante e significativa, permitindo a socialização entre docente e discente e entre discentes e discentes, bem como contribui para o desenvolvimento de uma prática educativa dinâmica e diferenciada no processo de ensino aprendizagem.

Por fim, evidencia-se o jogo pedagógico e a ludicidade como suporte metodológico nas aulas de Geografia, tornando o contínuo processo de ensino – aprendizagem prazerosa, criativa, dinâmica e significativa, tendo a finalidade de promover o desenvolvimento de pessoas que se encontra em constante crescimento intelectual. Pois o fazer educacional faz-se com compromisso, dedicação e amor.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003. 297 p. INSSBN 85-15-00194-2.

ALVES, Nilda. **Formação de professores: pensar e fazer**. São Paulo: Cortez, 1992.

AUSUBEL, David et al. **Psicologia educacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericano, 1980.

BARBIER, R.A **pesquisa-ação**. Brasília: Líber Livro, 2002.

BASTOS, Maria Helena Câmara. **Clássicos da Educação**. Educação e Filosofia, 13, Jan/Jun, 1999.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CASTELLAR, Sônia; Jerusa Vilhena. **Ensino de geografia** – São Paulo: Cengage Learning, 2014. – (coleção ideias em ação/ coordenadora Anna Maria de Carvalho).

CHASSOT, Attico. **Alfabetização Científica: questões e desafios para a educação**. Ijuí: editora Unijuí, 2000.

CHASSOT, Attico. **Alfabetização científica: uma possibilidade para a inclusão social**. Revista Brasileira de Educação. Jan/Fev/Mar/Abr Nº 22, 2003. p. 89-100.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, Escola e Construção de Conhecimentos**. 7ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. In: Revista de Divulgação Técnico – Científica do ICPG. Vol. 1 n.4 – jan.-mar./2004.

DEMO, Pedro. **Educar pela Pesquisa**. Campinas, SP: Autores Associados, 1997.

De Freitas, Eliana Sermidi; Salvi, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. Disponível em < www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf> Acessado em agosto de 2016.

FREITAS, Olga. **Equipamentos e matérias didáticos**. – Brasília: Universidade de Brasília, 2007. 132p.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1967.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1996.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático: discurso e saberes. Araraquara: Junqueira& Martins Editoras, 2008.

GONZAGA, Amarildo Menezes; OLIVEIRA, Caroline Barrocas de. **As contribuições de Paulo freire a uma educação na formação docente**. Revista eletrônica do curso de pedagogia do campus Jatai. UFG. v.1 n.12.2012.

GIOCA. M. I. **O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. 2001. 69 f. Conclusão de Curso (Monografia)-Curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação, Universidade da Amazônia, Amazonas, 2001.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KAERCHER, N.A. **A Geografia escolar: Gigante de pés de Barro – comendo pastel de vento num FastFood?** In Revista Terra Livre. n.28, São Paulo: AGBnacional,2007.

KIMURA, Shako. **Geografia no ensino básico, questões e propostas**. São Paulo: contexto. 2008.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos, Brinquedos e Educação**. 4ª ed. São Paulo Ed. Cortez, 2000.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Os jogos tradicionais infantis**. RJ: vozes, 1994.

----- **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1999.

LAROUSSE, Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse. Rio de Janeiro: Larousse 1982.

LACOSTE, Yves. **A geografia: isso serve em primeiro lugar para fazer guerra**. 7º ed. Trad. Maria Cecília França. Campinas, SP: Papyrus, 1988.

LOPES, Maria da Gloria. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**, 4.ed. São Paulo: Cortez, 2001. p.23.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e do movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

LUCKESI, Cipriano. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade**. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso: junho. 2016.

OLIVEIRA, Paulo Sales. **O que é brinquedo**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

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

PEREIRA, Raquel Maria Fontes do Amaral. **Da geografia que se ensina à gênese da geografia moderna**. 3ª ed. Florianópolis: Ed. UFSC, 1999.

PINHEIRO, Igor Araújo; SANTOS, Valeria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **Brincar de Geografia: O Lúdico no processo de ensino**

aprendizagem. Revista Equador (UFPI), Vol.2, Nº 2, p. 25- 41 (Julho/Dezembro, 2013).

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A História do Lúdico na Educação.** REVEMAT, e ISSN 1981 – 1322, Florianópolis (SC), v.06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, Wildson Luiz Pereira dos. Educação científica na perspectiva de letramento como prática social: funções, princípios e desafios. **Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 12, n. 36, p.474-550, set./dez.** 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v12n36/a07v1236.pdf>>. Acesso em: 22 mai. 2016.

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

SILVA, L. G. Jogos e situações – problemas na construção das noções de lateridade, referência e localização espacial. In: CASTELLAR, S. Educação geográfica: Teorias e práticas docentes. São Paulo: Editor Contexto, 2006.

SILVIA, Laydiane Cristina da. BERTAZZO, Claudio Jose. **O Lúdico, A Geografia e a Mediação Didática.** Revista Eletrônica Geoaraguaia. Barra da Graças – MT.v.3, n.2,p343.Agosto/dezembro,2013.

STRAFORINI, Rafael. **Ensinar geografia: O desafio da totalidade – mundo nas séries iniciais.** São Paulo: Annablume, 2004.

TOMITO, Luzia Mitiko Saito. **Ensino da geografia: Aprendizagem significativa por meio de Mapas Conceituais.** 2009.

ZACAN, Glaci.T.**Educação Científica uma Prioridade Nacional.** São Paulo em Perspectiva, 14(1) 2000.

APÊNDICE:

APÊNDICE 1. Questionário utilizado com alunos do 7º ano A, B e C antes e após aplicação do jogo Dominó Geográfico, sobre Espaço Agropecuário Brasileiro.

1. Ao longo da história econômica do Brasil, qual desses produtos agrícolas não faz parte de uma prática monocultora ou de elevado impacto estrutural no país?
 - a) Soja
 - b) Café
 - c) Tabaco
 - d) Milho
 - e) Cana – de - açúcar.

2. Assinale a alternativa que conceitua corretamente sistemas agrícolas.
 - a) As formas de divisão de glebas, em relação às culturas desenvolvidas.
 - b) O sistema de distribuição dos cultivos, em relação ao solo e todos os produtos agrícolas.
 - c) As formas de financiamento da produção e da comercialização dos produtos agrícolas.
 - d) Aos sistemas planejados de produção agrícola.
 - e) Ao conjunto de técnicas empregadas para obtenção da produção agropastoril.

3. No espaço rural, a prática da agropecuária pode ser classificada de várias maneiras, a depender do critério utilizado para avaliação. No caso da divisão das atividades agrícolas em extensivas e intensivas, a classificação segue o critério de:
 - a) Legalidade de posses
 - b) Intensidade de produção
 - c) Impactos ambientais gerados
 - d) Gestão da mão de obra
 - e) Tamanho da propriedade.

4. Embora muitos especialistas recomendem o uso da agropecuária intensiva, em razão de seus benefícios, a utilização do modelo extensivo ainda é muito comum em todo o país e também em várias partes do mundo, principalmente em áreas

com menor oferta tecnológica. Uma das vantagens que justifica o emprego da agropecuária extensiva é:

- a) A possibilidade de produção de transgênicos
 - b) A redução do preço dos produtos agrícolas
 - c) O menor uso de agrotóxicos e fertilizantes.
 - d) O diminuto índice de desflorestamento
 - e) A maximização da relação custo/benefício
5. O sistema de distribuição das terras brasileiras no período colonial foi chamado de:
- a) Propriedade familiar.
 - b) Províncias.
 - c) Capitânicas hereditárias.
 - d) Minifúndio.
 - e) Estatuto da terra.

APÊNDICE 2. Questionário utilizado com alunos do 7º ano A, B e C antes e após aplicação do jogo da Memória. Sobre fontes de energia.

1. Apesar de um relativo declínio nas últimas décadas, esse recurso natural continua sendo a mais importante fonte de energia da atualidade. Trata-se de uma fonte não renovável e que atuam na produção de eletricidade, combustíveis e na constituição de matérias-primas para inúmeros produtos, como a borracha sintética e o plástico.

A descrição acima se refere:

- a) Ao gás natural
 - b) Ao xisto betuminoso
 - c) À água
 - d) Ao petróleo
 - e) Ao carvão mineral.
-
2. O Brasil é um dos países que apresentam os maiores potenciais hidrelétricos do mundo, o que justifica, em partes, o fato de esse tipo de energia ser bastante utilizado no país. As usinas hidrelétricas são bastante elogiadas por serem consideradas ambientalmente mais corretas do que alternativas de produção de energia, mas vale lembrar que não existem formas 100% limpas de realizar esse processo.

Assinale a alternativa que indica, respectivamente, uma vantagem e uma desvantagem das hidroelétricas.
 - a) Não emitem poluentes na atmosfera; porém não são muito eficientes.
 - b) São ambientalmente corretas; porém interferem diretamente no efeito estufa.
 - c) A produção pode ser controlada; porém os custos são muito elevados.
 - d) Ocupam pequenas áreas; porém interferem no curso dos rios.
 - e) A construção é rápida; porém dura pouco tempo.

 3. As fontes de energia podem ser classificadas em renováveis e não renováveis, mas também em primárias e secundárias. A primeira divisão refere-se à capacidade de recomposição de uma dada fonte energética, enquanto a segunda está relacionada com a forma pela qual é encontrada e transformada pelo homem.

Diante dessas considerações, analise as afirmativas a seguir:

- I) O Petróleo refinado pode ser considerado uma fonte de energia secundária e não renovável.
- II) A energia solar, na sua função de aquecimento do ambiente e iluminação da Terra, deve ser entendida como uma fonte primária.
- III) O Etanol, em virtude de sua produção agrícola geralmente ineficiente, não pode mais ser considerado uma fonte de energia renovável.
- IV) Podemos concluir que toda energia primária é renovável.

Estão corretas as alternativas:

- a) I e II
- b) II e I
- c) I, II e II
- d) I, II e IV
- e) II, III, IV

4. A força das águas tem viabilizado a construção de usinas hidrelétricas de grande porte no Brasil, sendo Itaipu um exemplo. Com base nos conhecimentos sobre desenvolvimento e a questão socioambiental, considere as afirmativas a seguir.

- I) A retirada das populações das áreas atingidas por construção de hidrelétricas tem produzido impactos sociais, como o desenraizamento cultural.
- II) Itaipu é um exemplo da prioridade dada à preservação dos habitat naturais no projeto nacional-desenvolvimentista defendido pelos militares pós- 64.
- III) As incertezas sobre os impactos ambientais com a construção de usinas hidrelétricas trouxeram, por desdobramento, a formação de movimentos dos atingidos pelas barragens.
- IV) A construção de hidrelétricas liga-se, também, à preocupação com a crise energética mundial prevista para as próximas décadas.

Assinale a alternativa correta.

- a) Somente as afirmativas I e II são corretas
- b) Somente as afirmativas II e IV são corretas.
- c) Somente as afirmativas III e IV são corretas.
- d) Somente as afirmativas I, II e III são corretas.
- e) Somente as afirmativas I, III e IV são corretas.

5. Marque a alternativa que indica as principais fontes ou tipos de energias renováveis.

- a) Petróleo, biomassa, eólica e solar.
- b) Gás natural, petróleo, nuclear e hidroelétrica.
- c) Biomassa, eólica, petróleo e gás natural.
- d) Eólica, hidroelétrica, solar e biomassa.
- e) Hidroelétrica, solar, petróleo e gás natural.

APÊNDICE 3. Questionário utilizado com alunos do 7º ano A, B e C antes e após a aplicação do Jogo da Velha, sobre População Brasileira.

1. A população brasileira, apesar dos esforços praticados pelo governo para uma melhor ocupação do território ao longo do século XX, ainda está presente no território de forma bastante concentrada. Sobre essa questão, responda ao que se pede. Assinale a região em que há o maior quantitativo populacional do país:
 - a) Norte
 - b) Nordeste
 - c) Centro-Oeste
 - d) Sudeste
 - e) Sul

2. Assinale a alternativa que **NÃO** apresenta um dos motivos responsáveis pela concentração populacional no Brasil.
 - a) Colonização concentrada em algumas faixas do território.
 - b) Atividades econômicas mal distribuídas pelo espaço.
 - c) Industrialização realizada primordialmente nos centros econômicos e de poder.
 - d) Urbanização acelerada desde os tempos coloniais.
 - e) Estabelecimento de oligarquias regionais que comandavam o território durante vários períodos da história brasileira.

3. Dentre as alternativas a seguir, assinale aquela que **NÃO** se relaciona com as mudanças nas taxas de natalidade do Brasil nos últimos anos:
 - a) Inserção da mulher no mercado de trabalho
 - b) Incentivo governamental à fecundidade
 - c) Difusão do planejamento familiar
 - d) Crescimento da urbanização
 - e) Elevado custo com a educação e saúde.

4. Embora o Brasil esteja colocado entre os países mais populosos do mundo, porém, quando se relaciona sua população total com a área do país obtém-se

um número relativamente baixo. A essa relação de população/ área, damos o nome de:

- a) Taxa de crescimento.
- b) Índice de desenvolvimento.
- c) Densidade demográfica.
- d) Taxa de natalidade.
- e) Taxa de fertilidade.

5. Comparando a população total do Brasil com a de outros países o Brasil ocupa qual posição mundial?

- a) 3
- b) 5
- c) 6
- d) 2
- e) 7

6. A população brasileira está distribuída de forma irregular no território. A que fato se deve essa irregularidade?

- a) O povoamento do Brasil ocorreu do interior do país para o litoral.
- b) O Brasil é um país muito pequeno e por isso a população se distribui de forma irregular do interior do país para o litoral.
- c) O povoamento do Brasil ocorreu do litoral para o interior do país.
- d) O clima do sul e sudeste do país atraiu a maior parte da população para lá.
- e) Porque a população brasileira é pequena e está distribuída irregularmente no território nacional.

APÊNDICE 4. Questionário utilizado com alunos do 7º ano A, B e C antes e após a aplicação do Jogo Quiz Geográfico, sobre Urbanização Brasileira.

1. As cidades da região Sudeste do Brasil foram as que mais receberam migrantes oriundos do campo (êxodo rural) e também de outras regiões do país (migrações regionais), fato que se deu de forma mais acentuada na década de 1970 e nos anos posteriores. Assim, o Sudeste consolidou-se como a região mais urbanizada do país. Tal ocorrência pode explicar-se:
 - a) Pelas preferências culturais dos migrantes.
 - b) Pela maior presença de indústrias e empregos.
 - c) Pela maior receptividade da população local.
 - d) Pelo processo de marcha para o litoral do país.
 - e) Pelo alto preço do solo nas demais regiões.

2. Com uma modernização industrial tardia, o espaço geográfico brasileiro conheceu profundas transformações ao longo dos últimos cem anos, sendo algumas delas a urbanização acelerada e a concentração espacial da população em metrópoles. Um dos efeitos dessas ocorrências foi:
 - a) A formação de núcleos urbanos avançados em todo o país.
 - b) A difusão de políticas de controle habitacional.
 - c) A expansão e crescimento de áreas de preservação e áreas urbanizadas.
 - d) A diminuição dos problemas sociais no campo.
 - e) A proliferação de áreas periféricas e favelas em grandes cidades.

3. Entre as alternativas abaixo, assinale aquela que **NÃO** apresenta um fator ligado à constituição e expansão do processo de urbanização:
 - a) Êxodo rural
 - b) Industrialização
 - c) Metropolização
 - d) Reforma agrária
 - e) Mecanização do campo

4. Marque a alternativa que apresenta problemas sociais urbanos vivenciados no território brasileiro, devido à intensa e acelerada urbanização.

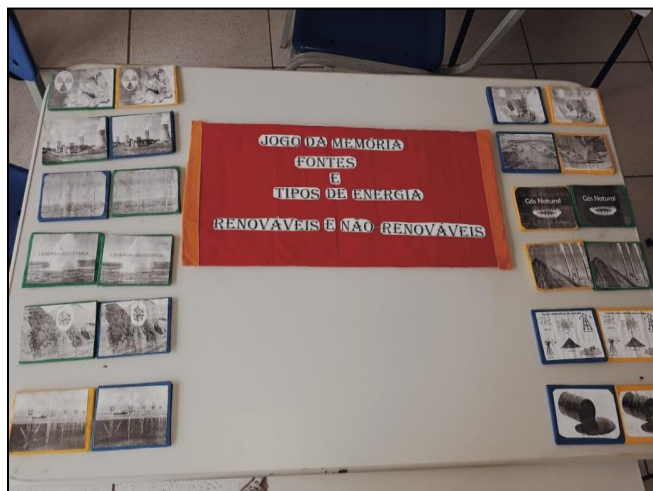
- a) Infraestrutura inadequada; limitações das liberdades individuais e altas condições de vida nos centros urbanos.
- b) Aumento do número de favelas e cortiços; infraestrutura inadequada e todas as formas de violência.
- c) Conflitos e violência urbana, luta pela posse da terra e acentuado êxodo rural.
- d) Acentuado êxodo rural, mudanças no destino das correntes migratórias e aumento no número de favelas e cortiços.
- e) Acentuado êxodo rural; aumento do numero de favelas e cortiços e conflitos e violência no campo.

5. Todas as alternativas a seguir representam problemas ambientais vivenciados no espaço urbano brasileiro, **exceto**:

- a) Ilhas de calor.
- b) Inversão térmica.
- c) Favelização.
- d) Concentração fundiária.
- e) Segregação espacial.

APENDICE 5 : Fotos dos Jogos.

Jogo da memória.



Quiz Geográfico.



Jogo da Velha

