

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL UNIDADE  
UNIVERSITÁRIA DE JARDIM COORDENAÇÃO DO CURSO DE  
LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

**CELIA GREFE ROMEIRO**

**LUDICIDADE NO ENSINO DA GEOGRAFIA:**

**Uma análise sobre o ensino-aprendizagem a partir de jogos  
lúdicos na Escola Estadual Coronel Juvêncio em Jardim/MS**

JARDIM/MS

2016

**CÉLIA GREFE ROMEIRO**

**O LUDICIDADE NO ENSINO DA GEOGRAFIA:**

**Uma análise sobre o ensino-aprendizagem a partir de jogos  
lúdicos na Escola Estadual Coronel Juvêncio em Jardim/MS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Geografia da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Jardim, como pré-requisito para obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

JARDIM/MS

2016

Ficha Catalográfica

Elaborada pelo Serviço Técnico de Biblioteca e

Documentação

UEMS - Jardim

GREFE, CÉLIA ROMEIRO

LUDICIDADE NO ENSINO DA GEOGRAFIA:

Uma análise sobre o ensino-aprendizagem a partir de jogos lúdicos na Escola Estadual  
Coronel Juvêncio em Jardim/MS

Célia Grefe Romeiro/ – Jardim: [s.n], 2016.

54 f.

TCC (Graduação) – Licenciatura em Geografia - Universidade Estadual de Mato  
Grosso do Sul.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Paula Camilo Pereira

Bibliografia: p.45

É concedida à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul a permissão para reproduzir cópias deste trabalho de TCC somente para propósitos acadêmicos e científicos.

---

CÉLIA GREFE ROMEIRO

TERMO DE APROVAÇÃO

**CÉLIA GREFE ROMEIRO**

**O LUDICIDADE NO ENSINO DA GEOGRAFIA:**

**Uma análise sobre o ensino-aprendizagem a partir de jogos lúdicos na Escola Estadual Coronel Juvêncio em Jardim/MS**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Geografia, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul.

Banca Examinadora:

Orientador (a): Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Ana Paula Camilo Pereira

---

Curso de Geografia da UEMS - Jardim

Examinador 1: Prof<sup>ª</sup> Ma Solange Rodrigues da Silva

---

Curso de Geografia da UFGD – Dourados

Examinador 2: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Patrícia Alves Carvalho

---

Curso de Geografia da UEMS - Jardim

Jardim, Novembro de 2016

## **DEDICATÓRIA**

Dedicar este trabalho a alguém não é fácil, tive a colaboração de algumas pessoas muito queridas. Porém, dedico este trabalho a essas pessoas que sempre estiveram ao meu lado, aos meus filhos Rony Cleiton e Adrian Roney que são a razão do meu viver e minha força para buscar a mudança e segurança através do estudo que é uma das principais portas abertas.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus que me proporcionou saúde e graça para que eu realizasse todas as etapas desse Trabalho de Conclusão de Curso, à minha família e aos meus filhos Adrian Roney e Rony Cleiton, e meu esposo Ronivaldo Romeiro que é a base da minha força e determinação.

À Escola Estadual Coronel Juvêncio que me recebeu de portas abertas.

À Professora Rosa Elvira Pereira licenciada em Geografia e regente da sala do oitavo ano de Geografia, pela atenção e o espaço cedidos para que eu pudesse realizar meus trabalhos, pesquisas e entrevistas.

Ao Coordenador Pedagógico Laudenilson de Lima Maciel e a Diretora Roseli Aparecida Dias Garcia.

E principalmente à minha querida orientadora Professora Ana Paula Camilo Pereira, pela qual tenho muita admiração pelo seu profissionalismo, capacidade, compreensão e paciência durante a decorrência e orientação do trabalho.

## EPÍGRAFE

“Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

(Carlos Drummond de Andrade)

## RESUMO

A palavra lúdico vem do latim *ludus* que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. O ensino de Geografia contribui para que os alunos compreendam a realidade na qual vivem, além disso, ajuda a desenvolver noções espaciais necessárias à vida em sociedade, sendo fonte para romper com a alienação. A escola nas últimas décadas além de ser um lugar de ensino-aprendizagem, também pode ser um espaço no qual o aluno pode crescer desenvolvendo sabedoria e mecanismos, com experiências vivenciadas no dia a dia, o que pode ocorrer de forma diferente e diversificada, considerando a interação que o professor pode proporcionar aos alunos. Sendo assim, o interesse em investigar quais as ações desenvolvidas pelos professores regentes da disciplina de Geografia para incentivar e despertar o interesse dos alunos se deu devido a necessidade de compreender como, num espaço dinâmico, as atividades diferenciadas podem estimular a criatividade em sala de aula, favorecendo o ensino-aprendizagem. Com esse objetivo, tal análise será desenvolvida na Escola Estadual Coronel Juvêncio da cidade Jardim/MS, definindo assim nosso recorte espacial. Em síntese, nossa análise busca compreender a experiência da ludicidade como uma ferramenta de estímulo ao ensino-aprendizagem de Geografia.

**Palavras-Chave:** ludicidade, ensino-aprendizagem, geografia.



## ABSTRACT

The playful word comes from the latin *ludus* meaning play, fun, joke, school. This play also relates to the conduct of that playing, romping and having fun. In turn, the educational function of the game gives opportunity to the individual learning: his knowledge, his knowledge and understanding of the world. Teaching Geography helps students understand the reality in which they live, moreover, it helps to develop spatial concepts necessary for life in society, a source to break the sale. The school in recent decades as well as being a place of teaching and learning, can also be a space in which students can grow by developing wisdom and mechanisms, with life experiences on a daily basis, which can occur in different and diverse, considering the interaction that the teacher can provide students. Thus, the interest in investigating what actions developed by Geography teachers to encourage and arouse the interest of students was due to the need to understand how, in a dynamic space, different activities can stimulate creativity in the classroom, favoring the teaching and learning. To this end, this analysis will be developed in the State School Colonel Juvêncio City Garden / MS, thus defining our space clipping. In summary, our analysis seeks to understand the experience of playfulness as a stimulus tool for teaching and learning geography.

**Keywords:** playfulness, teaching and learning, geography.

## Lista de Fotos

Foto 1- Aula expositiva e dialogada sobre o tema “América Central e Insular” (18/08/2016).....	36
Foto 2- Aula do “Jogo da Velha”, atividade lúdica realizada com o 8º ano da Escola Cel Juvêncio (22/08/2016).....	37
Foto 3- Aula de Estágio Curricular Supervisionado I, “Jogo da trilha geográfica”, atividade lúdica realizada com o 8º ano da Escola Cel. Juvêncio (22/06/15).....	38

## Lista de Siglas

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

MEC -Ministério da Educação

MS - Mato Grosso do Sul

PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais PIBID - Programa

Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência RCNEI -

Referencial Curricular para Educação Infantil UEMS -

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

UNESCO - Organização das Nações Unidas para Educação Ciência e Cultura

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	13
CAPÍTULO I .....	16
1.1. Ludicidade: origem e definição .....	16
1.2. Ludicidade: as diferentes compreensões sobre o conceito.....	18
1.3.O Ensino de geografia	
1.4. Os “jogos” no contexto da ludicidade.....	20
1.5. O lúdico na perspectiva da questão humana e os jogos como instrumento de ação.....	23
1.6. A importância do lúdico na Escola e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem.....	25
CAPÍTULO II.....	29
2.1. Ludicidade na escola: processo de ensino e aprendizagem: a importância dos agentes educadores .....	29
2.2. Legislações que Norteiam a importância da utilização do lúdico na escola .....	30
2.3. A relação educador versus educando: um jogo de vencedores.....	34
CAPÍTULO III .....	37
3.1. O lúdico na Escola Coronel Juvêncio em Jardim/MS: breves explicações.....	37
3.2. Relato sobre a utilização do lúdico na Escola Cel. Juvêncio: uma abordagem prática	37
3.3. A ação lúdica a partir dos jogos interativos: compreendendo a realidade na Escola Estadual Coronel Juvêncio .....	41
3.4. Entrevista com os professores de Geografia da Escola Estadual Cel. Juvêncio.....	41
3.5. Entrevista com os educandos da Escola Estadual Cel. Juvêncio .....	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	47

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de uma análise desenvolvida na Escola Coronel Juvêncio na cidade de Jardim/MS-, em síntese busca compreender a experiência da ludicidade no ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia.

Sendo assim, este estudo iniciou a partir das experiências vivenciadas durante alguns anos que participei do Projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência Incentivo a Iniciação à Docência), o interesse em investigar quais as ações desenvolvidas pelos professores de Geografia para incentivar e despertar o interesse dos alunos se deu devido a necessidade de compreender como, num espaço dinâmico, as atividades diferenciadas podem estimular a criatividade em sala de aula, favorecendo o ensino-aprendizagem. Com esse objetivo, tal análise foi desenvolvida na Escola Estadual Coronel Juvêncio da cidade Jardim/MS, definindo assim o recorte espacial.

Motivando-me a desenvolver uma análise que busca compreender o lúdico e sua importância para o educando e professor, a experiência pibidiana proporcionou-me participar do projeto, desenvolvendo atividades de forma lúdica em contra turnos com as crianças, na Escola Cel. Juvêncio localizada em Jardim-/MS.

Na Escola Cel. Juvêncio, dentre as atividades desenvolvidas realizei os estágios curriculares supervisionados I e II, em que tive o privilégio de elaborar projetos nos dois estágios com atividades lúdicas, por ter me encantado com o lúdico desde o primeiro momento de proposta do projeto PIBIB. Desenvolvi na escola também os estágios. Estas atividades deixaram-me muito realizada com o resultado onde foi de grande satisfação ter feito parte deste projeto tão valioso para a formação de um acadêmico em licenciatura na Universidade, que colabora para entender-nos a realidade do professor em sala de aula no cotidiano, dando oportunidades valiosas para nossa formação adquirindo experiências surpreendentes, contribuindo para estejamos mais preparados para a profissão de professor, contemplando para que possamos ser grandes profissionais e fazer a diferença trazendo a ludicidade no ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia.

Desse modo, o trabalho apresenta três capítulos, sendo que ao tratarmos do ensino-aprendizagem de forma lúdica, com experiências adquirida no projeto PIBIB e estágios supervisionados vivenciando colegas pibidianas na descoberta da aprendizagem e adquirindo experiências, desenvolvendo atividades diferenciadas com educandos na escola, buscamos apresentar no primeiro capítulo

uma discussão teórica deste trabalho como forma de refletir sobre a importância do ensino-aprendizagem de forma lúdica na disciplina de Geografia, definindo a origem do lúdico sua história e importância para o desenvolvimento intelectual e social da criança. Sobre o contexto da ludicidade sugerido como proposta pedagógica inserida na educação, que por sinal enfrenta nos dias de hoje muitas dificuldades, e como foco direcionado nas aulas de Geografia destacando, que o jogo é um grande instrumento de ensino pedagógico e ensino dos conteúdos de Geografia.

O segundo capítulo aborda a importância do ensino-aprendizagem no ambiente escolar, a satisfação que traçou caminhos do aprendizado capazes de transformar a sociedade. Segundo os PCNs, a importância da utilização do lúdico na escola tem o objetivo de apontar metas de qualidade que ajudem os educandos a enfrentar o mundo atual, e reconhecer a criança como sujeito de direito e de liberdade, garantindo o exercício da cidadania, e proteção contra todas as formas de violência.

Discute também a relação educador e educando, no ambiente escolar que é muito importante para o sucesso do aprendizado que é o principal objetivo do ensino de forma diferenciada no ambiente escolar.

O terceiro capítulo traz uma abordagem de campo, em que foi realizada metodologicamente entrevistas com educandos e professores para compreendermos os benefícios, satisfação e resultados do ensino-aprendizagem de forma lúdica, na escola Estadual Coronel Juvêncio.

Assim, destacamos breves explicações de acordo com as experiências vivenciadas de atividades desenvolvidas através do projeto PIBID, desse modo mostrando que a escola recebe os acadêmicos e professores dando apoio e suporte necessários para as atividades serem desenvolvidas da forma mais adequada possível. Relatando a utilização do jogo da velha que foi desenvolvido especificamente para obter a pesquisa de campo e conclusão do trabalho do curso de licenciatura em Geografia da UEMS.

Diante da atividade lúdica, metodologicamente como forma de desenvolver a pesquisa, e entrevistas com professores e educandos da disciplina de Geografia na escola citada com os alunos, da turma do oitavo ano do ensino fundamental período matutino, enfatizamos que esta etapa foi de fundamental importância para entender e reforçar mais ainda a importância do ensino de forma lúdica no ambiente escolar.

Desse modo o trabalho discute e mostra a importância do ensino-aprendizagem de forma lúdica. Podendo observar que os educandos aprovam e adoram as atividades lúdicas, que o clima de brincadeira e divertimento é de grande aprendizagem sobre o conteúdo, que as ações lúdicas mostraram que de fato transformou a realidade do ambiente escolar e obtém ótimos resultados, trazendo muitos benefícios para o educando, socialmente e familiar, podendo aprender brincando e com uma oportunidade única a cada momento com o lúdico.

## CAPÍTULO I

### 1.1. Ludicidade: origem e definição

A palavra lúdico vem do latim *ludus* que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo favorece a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Por sua vez, o ensino de Geografia contribui para que as crianças compreendam a realidade na qual vivem, além disso, ajuda a desenvolver noções espaciais necessárias à vida em sociedade, sendo fonte para romper com a alienação.

A escola nas últimas décadas além de ser um lugar de ensino-aprendizagem, também pode ser um espaço no qual o educando pode crescer desenvolvendo sabedoria e mecanismos, com experiências vivenciadas no dia a dia, o que pode ocorrer de forma diferente e diversificada, considerando a interação que o professor pode proporcionar aos educandos.

De acordo com Vygotsky (1991), a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origens específicas são elementos especiais para a compreensão da realidade na qual se insere, e é nessa perspectiva que compreendemos a importância do lúdico.

As ações desenvolvidas pelos professores de Geografia devem ter como objetivo principal incentivar e despertar o interesse dos educandos por questões diretamente relacionadas à disciplina, mas também num contexto interdisciplinar, e nesse sentido o lúdico vem agregar valor nessas ações, considerando para isso a necessidade de compreender como, num espaço dinâmico, as atividades diferenciadas podem estimular a criatividade em sala de aula, favorecendo o ensino-aprendizagem.

Os índios, os portugueses e os negros têm grande influência sobre os atuais modelos do aprendizado de forma lúdica, e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande miscigenação de povos e raças, cada uma com suas culturas, crenças, educação, e esse modelo de educação vem sendo utilizada para o aprendizado universal de nossos educandos. Os índios sempre se fizeram valer de seus costumes para ensinar seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar; uma maneira lúdica do



aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos (REVEMAT, 2001).

Segundo Revemat (2011), os negros também colaboraram com a história da vinda do lúdico, trouxeram seus costumes, semelhante aos dos índios, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar, caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas e articuladas de forma criativa, lúdica, e que satisfaziam suas reais necessidades de sobrevivência educação deveria cumprir para sua realização, coerentemente com o seu horizonte ideológico

Dadas essas considerações, a inserção de atividades lúdicas na construção do conhecimento é fundamental para que se adquira a percepção do espaço vinculado ao ensino lúdico, o processo de ensino e aprendizagem geográfico torna-se muito mais significativo e prazeroso. Dessa maneira Jimenez e Gaite (1995 *apud* Pinheiro; Santos; Ribeiro Filho, 2012, p.6) ressaltam:

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

Com a maior inserção do lúdico, historicamente com muitos sacrifícios, os educandos são prestigiados com o lúdico na sua escola, possivelmente ensinam e aprendem e podem promover melhor suas habilidades de forma interativa com a capacidade lúdica de aprender livremente em qualquer espaço usando sua inteligência. Tais ações possibilitam apropriar-se de um saber inigualável em que jogos e brincadeiras têm um significado importante e funcional na vida das pessoas. Para isso, é essencial que o educador, enquanto um intermediador do processo de ensino-aprendizagem possibilite formas mais prazerosas de ensinar e, ao mesmo tempo, de aprender.

Para Piaget (1975), por meio de jogos a criança constrói conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal.

Brandes e Philips (1977), afirmam que os jogos criam interesse quando postos em prática com finalidade e com eficiência, podendo se tornar a moldura na qual se desenvolvem todas as outras atividades. Feijó (1992, p. 2) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da

personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

Santin (1994, p. 3) salienta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. Assim sendo, o lúdico não é encontrado nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois possui a marca da singularidade do sujeito que o vivencia.

A ludicidade é uma forma de ensinar de maneira prazerosa e divertida e pode contribuir com o aprendizado e o exercício da cidadania. Por meio de práticas lúdicas no âmbito escolar o aluno ou aprendiz exercita o autoconhecimento e aprende a respeitar a si mesmo e ao outro em um ambiente mais agradável. E relacionando-se bem, brincando e tendo ao mesmo tempo a consciência da aprendizagem, compreende-se que o lúdico também amplia sua compreensão e sua prática e contribui para uma vivência integrada na família e no ambiente escolar entre os colegas e o professor, motivando-os a aprender.

## **1.2. Ludicidade: as diferentes compreensões sobre o conceito**

Lúdico 1 é um adjetivo masculino, que como já destacado, tem origem no latim *ludos* que se define como jogos e divertimento. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que diverte as pessoas envolvidas na atividade. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos, e com o ato de brincar.

Promover a interação do aluno com o espaço geográfico comparando a teoria e realidade cotidiana deve ser uma das metas dos profissionais da área de Geografia. A inserção de atividades lúdicas na construção do conhecimento é fundamental para que se adquira a percepção do espaço vinculada ao ensino lúdico, o processo de ensino e aprendizagem geográfico torna-se muito mais significativo e prazeroso (JIMENEZ; GAITE 1995 *apud* (PINHEIRO; SANTOS; FILHO, 2012, p. 6).

---

1 Significado do lúdico, disponível em: <http://www.significados.com.br/ludico/>. Acessado em: 02/08/2016.

Diante disso entende-se que é jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora, o sentido da competição, enfatiza a importância de oferecer aos professores uma visão do valor da atividade lúdica no desenvolvimento e educação da criança e do jovem ao lado de subsídios teóricos que auxiliem o trabalho docente, com sugestões práticas de planejamento e execução das atividades diárias na sala de aula.

Luckesi (2000), ressalta que o conceito de ludicidade está irremediavelmente ligado à experiência pessoal de cada um, vivida em toda a sua plenitude. Ainda segundo o autor, não é correto que toda atividade lúdica esteja ligada ao divertimento, poderá sê-la ou não. No entanto, qualquer que seja essa atividade, ela deverá estar liberta de críticas, julgamentos e preconceitos.

Para Santos (1999) o lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras. Também aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Para este autor, é por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Lucci (1999) salienta que a afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae* – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes consequências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem (LUCCI, 1999, p. 3).

Para Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

Friedmann (2006, p. 126) preconiza que:

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

A ludicidade, nessa perspectiva, se torna um instrumento para reinserir o gozo e o prazer nas aulas de Geografia, pois como afirma Friedmann (2006, p.17):

O jogo é prazeroso e tenso, alegre e sério ao mesmo tempo”. Sobretudo, devem os professores, conforme adverte a autora: “definir os espaços físicos onde estas atividades se desenvolverão: dentro da sala de aula, no pátio ou em outros locais. Os objetos, brinquedos ou outros materiais também devem ser providenciados.

Segundo as teorias de Vygotsky o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos, sendo que a mediação faz a diferença, interferindo na relação de aprendizagem da criança e fazendo com que as funções psicológicas superiores se desenvolvam no ser humano.

Nessa análise, as teorias de Vygotsky (2011), indicam que o “jogo” é um instrumento importante para esse desenvolvimento, sendo que os jogos e suas regras criam nos educandos uma zona de desenvolvimento proximal<sup>2</sup>, proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas, ensinando também a separar objetos e significados. Ao utilizar o lúdico para o ensino da Geografia o professor está mediando o aprendizado dos educandos que, a partir da zona de desenvolvimento proximal pode efetivamente adquirir um conhecimento, proporcionando alterações em sua estrutura cognitiva.

### **1.3. O Ensino De Geografia**

A importância do ensino de geografia em qualquer dimensão, seja escolar ou na concepção de cidadão que a sociedade se propõe como uma importante referência no processo de ensino aprendizagem de geografia no âmbito escolar.

Segundo Saviani 1980, a homem não é um ser passivo, mas um ser que reage perante o seu meio natural e cultural, mostrando-se capaz de aceitar, rejeitar ou transformar esse meio. Daí que a formação de um cidadão socialmente consciente e participativo constitua o objetivo primeiro do empreendimento educacional. Nesse sentido, a contribuição da escola de primeiro e segundo grau se define na perspectiva de possibilitar ao educando condições de desenvolvimento humano que o capacitem a conhecer e compreender a realidade em que vive, para decisões de ação nesse meio. Isto implica que o aluno aprenda não apenas a observar e analisar, mas a refletir criteriosamente- interpretando e avaliando sua experiência existencial, no seu

contexto sociocultural e político-econômico. E a Geografia também, enquanto conteúdo diferenciado do processo educativo escolar, pode contribuir de maneira efetiva para o alcance desses objetivos pedagógicos do ensino de primeiro e segundo graus. Torna-se justificada, pois, uma reflexão para explicitar- ainda que sucintamente a especificidade educativa da Geografia nesses níveis de ensino.

Na contribuição da geografia na educação escolar acontece da própria natureza como ciência que analisa e trata dos elementos naturais, humanos e espaciais que se interagem na construção do mundo pelo homem. Os efeitos da ação humana entre os elementos em diversas escalas e determinantes históricos e sociais.

Sobre a importância do ensino aprendizagem escolar deve acontecer a aprendizagem no sentido realista dentro das possibilidades oferecidas como um acontecimento de motivação e apropriação do ensino de geografia.

Segundo, MOMBEIG 1963, Esta prática não estava presente apenas no ensino de geografia, mas permeava todo o fazer geográfico. Para tanto, era necessário superar a concepção de que a geografia lida com fatos geográficos estanques, desarticulados, para chegar ao conceito de complexos geográficos, dinâmicos, multiescalares e interdependentes. Não se trata mais de buscar elementos separados na realidade tornando-se “erro comum e persistente pretender tomar e ensinar fatos geográficos isolados atomizados” (MOMBEIG, 1954, p. 56). Para Mombeig, “o geógrafo procurara o conjunto dos fenômenos como os enumerados acima de maneira rápida, os laços que os unem e fazem dele um todo vivo” (MOMBEIG, 1963, p. 56)

Assim o ensino de Geografia tiveram um lugar de grande importância e um lugar de destaque na construção da nação, no momento atual, onde se encontra os limites da reprodução do capital.

As experiências de fazer e viver a geografia são múltipla, é a geografia da vida única tanto em escolas particulares ou públicas tem que fazer uma Geografia unitária.

A unidade da Geografia deve vir do projeto da sociedade, que ela participa, que representa e ajuda a construir, com igualdade e responsabilidade justa, reencontrando um dialogo entre o ensino e a pesquisa, sendo critica e mostrando a grande importância do ensino da Geografia.

#### **1.4. Os “jogos” no contexto da ludicidade**

No aspecto da ludicidade que é sugerida em muitas propostas pedagógicas da Educação no Ensino Básico, como foco nesse caso nas aulas de Geografia, recorte de nossa análise, convém destacar que o “jogo” é um instrumento de ensino pedagógico de grande potencial que oferece também a oportunidade para a construção da habilidade de elaborar sínteses como um instrumento para o ensino de conteúdos de Geografia.

É a partir dessa discussão do ensino-aprendizagem a partir do lúdico que intensifica e propõe a relação social no âmbito escolar com ênfase no ensino de Geografia. A ludicidade

---

2 Vygotsky (1998) explica que a zona de desenvolvimento proximal é o percurso que o ser humano faz até chegar a um nível de amadurecimento real, sendo chamado por ele de zona de desenvolvimento real que é a capacidade do ser humano realizar tarefas independentes.

sempre está presente e reproduz um resultado surpreendente, promovendo um aprendizado e socialização, também considerando as experiências de vida em outros espaços, fortalecendo cada vez mais a relação social de maneira participativa e diferenciada.

Tratando da questão dos jogos no contexto da ludicidade, as brincadeiras são desenvolvidas com a intenção de trazer um recurso diferenciado na sala de aula e compreendidas apenas como recursos pedagógicos, assumem um momento de responsabilidade e dedicação, servindo para o enriquecimento de conhecimentos de forma atraente, uma vez que são usados para atingir resultados esperados pelo educador.

Neste aspecto, Borba (2006) enfatiza que o jogo visto apenas como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontâneo, não ter hora marcada, nem resultados prévios e determinados. A ludicidade aplicada na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas, não impede a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos, por exemplo.

De acordo com Freire (1997, p. 44); compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso contribuiria para reforçar a ideia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades motoras próprias da criança nesse período. É importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras.

Segundo Nunes (1994), o conceito de infância varia em diferentes classes e culturas, o que gera expectativas e demandas diversas quanto ao desenvolvimento infantil; no entanto, há unanimidade quanto ao reconhecimento da importância do meio nesse desenvolvimento. A análise do ambiente da criança em relação ao seu desenvolvimento tem levado a correlacionar o desenvolvimento de habilidades e competências com os estímulos ambientais.

Alguns autores, como Alves (2001), Koller (2001), Prade (2001) apontam para a necessidade de abordar o tema do lúdico junto ao contexto familiar, uma vez que tal abordagem pode direcionar para estratégias que promovam a resiliência que é um estudo que investiga os aspectos coletivos, que identifica a construção do caráter familiar, é um assunto que vem sendo estudado por mais de 30 anos pela psicologia, que é uma área de interesse de pesquisa, é

entendida como característica inata e interação dinâmica do contexto social e familiar. Realmente sabe-se pouco a respeito do brincar das crianças em situação de pobreza, bem como a respeito da visão dos familiares e de suas interações com os seus filhos em atividades lúdicas.

De acordo com Oliveira (1984), o interesse pela origem dos brinquedos há muito tempo tem levado pesquisadores a desvendar pelo mundo afora resquícios e retratos que pudessem associar o fenômeno do brinquedo e o ato de brincar ao contexto histórico dos diversos grupos sociais.

As crianças se desenvolvem em interação com pessoas, instituições, creches, escolas, comunidades, famílias, entre outras. Segundo Piaget (1975), através do jogo as crianças constroem o conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal. O jogo pode ser definido como “o conjunto de atividades às quais o organismo se entrega principalmente pelo prazer da própria atividade” (KAMI; DEVRIES, s/ano, p. 29).

Sendo assim podemos dizer que os jogos criam interesse quando postos em prática com finalidade e com eficiência, podendo se tornar a moldura na qual se desenvolvem todas as outras atividades, o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea funcional e satisfatória.

Estes autores referidos contribuíram com embasamentos teóricos e metodológicos que permitiram discutir a importância do lúdico nas aulas de Geografia escolar e na formação do educando inserido nestas aulas, bem como a prática pedagógica voltada para sua formação enquanto sujeitos ativos, criativos, capazes de recriar com base nos conteúdos de aula propostos, de modo a demonstrar que o aprender escolar pode e deve ser um momento de contemplação da diversão, da alegria, sem necessariamente, deixar de ser um processo de aprendizagem escolar.

Carneiro e Dodge (2007, p. 201), afirmam que:

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência.



Por fim, a ludicidade está associada com algo alegre diferente e prazeroso, com características diversificadas, básicas que levam o aprendiz e ao que ensina à plenitude da experiência, à valorização interpessoal, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, com abertura para a descoberta do mundo e de suas possibilidades de compreensão.

Neste sentido a definição da ludicidade é de fundamental importância para o entendimento do processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica, uma vez que revela que esse processo foi longo e contraditório para chegar ao patamar que se encontra hoje e consideramos que ainda há muito a se fazer para que o lúdico de fato se caracterize como um instrumento eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

### **1.5. O lúdico na perspectiva da questão humana e os jogos como instrumento de ação**

A tese central da obra *Homo Ludens* do autor Huizinga (1999) enfoca a concepção de que o jogo é uma realidade que corresponde as mais primitivas noções enraizadas em toda a realidade humana, sendo que do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo a todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral.

O jogo e sua noção, de acordo com a contribuição de Huizinga (1999, p 3) no livro acima indicado, é mais primitivo do que a cultura, pois faz parte daquelas coisas em comum que o homem os animais partilha com os animais. Para o autor, “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”.

Na realidade o jogo se refere ao estado atual das discussões, relacionado com a cultura e com o que existe nela. Como lembra o autor: quem já não observou a brincadeira movimentada de um grupo de cachorrinho em um jardim.

Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 1999, p. 3).

A finalidade e sentido do jogo determina um leque de significados, além de trazer o divertimento e aprendizado. É como se estivesse entendendo que o prazer dá humor ao jogo, sendo que o prazer próprio do jogo acrescenta-lhe afinidade com o humor. Assim, o autor considera que “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física (HUIZINGA, 1999, p. 6).

Neste sentido, o jogo abre um leque com uma análise do dia a dia, no acontecimento sério do cotidiano; com muitas possibilidades, além das responsabilidades do cotidiano e, por isso, no ambiente sério pode introduzir um espaço lúdico.

Afirma Vygotsky (1984) que: “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetual e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.” Portanto, para que ocorra aprendizagem é preciso que uma série de fatores se integrem. E através da junção de vários meios (familiares, sociais, escolares) que a criança desenvolve também a aprendizagem (Vygotsky, 1984, p.103).

Freud (1974, p. 135), reflete sobre o brinquedo:

Errado supor que a criança não leva esse mundo a sério; ao contrário, leva muito a sério sua brincadeira e despende na mesma muita emoção. A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real. Apesar de toda a emoção com que a criança catexiza seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade, e gosta de ligar seus objetos e situações imaginados às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Essa conexão é tudo o que diferencia o “brincar” “infantil” do “fantasiar”.

Tratando da questão do lúdico, na perspectiva da questão humana e os jogos como instrumentos de ação, podemos dizer que a ludicidade é uma questão humana, que desde a Antiguidade já era definido que a brincadeira promove a diversão e, assim também revela diferentes perspectivas no aprendizado.

Nos dias atuais, com todos os privilégios tecnológicos ao alcance do educando, é ainda mais evidente que os estudos e pesquisas para chegar ao patamar que está hoje o processo de ensino-aprendizagem, contribuíram muito para o entendimento e aperfeiçoamento da importância do ensino de forma lúdica no ambiente escolar.

Assim, considerando toda a discussão realizada até o momento, compreende-se que o lúdico e, portanto, as brincadeiras, os jogos, a interação como um todo, são instrumentos postos como momentos para buscar e conquistar ainda mais o interesse do estudante pela disciplina de Geografia.

### **1.6. A importância do lúdico na Escola e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem**

Se tratando da importância do lúdico e a relação com o ensino no contexto escolar compreende-se que esta relação exige que o educador tenha uma fundamentação teórica e experiência, manejo e atenção para entender as diferenças, as diversidades, e estar preparado para lidar com cada situação que possa vir a surgir espontaneamente.

Nessa análise, é importante considerar que o jogo lúdico deve ser planejado como forma de promover condições para a criança interagir e que proporcione condições adequadas de aprendizagem para ela na forma diferenciada de brincar no coletivo, com o intuito de desenvolver habilidades diversas, consiga se realizar.

De acordo com Cunha (1994) *apud* (Lemos 2012, p.18) apontam que:

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

As atividades desenvolvidas com a prática do lúdico na disciplina de Geografia, além possibilitar outra forma de aprendizagem mais atraente e divertida, trabalha também a capacidade do indivíduo se desenvolver interagindo com o outro. O lúdico é um fenômeno social que promove fascinação, distração e alegria imediatas na vida humana, é de fundamental importância para melhor relacionamento e vivência, além da percepção da realidade de mundo. Sendo assim considera-se que:

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

O lúdico em sua essência promove divertimento e contribui no desenvolvimento intelectual da criança e do indivíduo. A ludicidade é de grande relevância para a vida humana, em todas as fases evolutivas do seu desenvolvimento.

Bacelar (2009), também, traz a ampliação da compreensão da ludicidade reconhecendo sua validade como possibilidade de uma vivência mais plena em todos os âmbitos da convivência humana, seja na família, no trabalho, nos círculos de amizade ou na escola. A autora ressalta, em seus escritos, que a vivência lúdica como uma experiência plena pode colocar o indivíduo em um estado de consciência ampliada e, conseqüentemente, em contato com conteúdo inconsciente de experiências passadas, restaurando-as e, em contato com o presente, anunciando possibilidades para o futuro.

Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59), “o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem”. A criança consegue lidar com situações novas e inesperadas, e age de maneira independente, e consegue enxergar e entender o mundo fora do seu cotidiano

De acordo com Carneiro e Dodge (2007, p.91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

Carneiro e Dodge (2007, p. 201), afirmam ainda que:

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua autoestima e independência.

Discutindo a questão do aprendizado de forma lúdica, onde os jogos trazem uma perspectiva para as crianças de alegria e divertimento, entende-se que os resultados concretizam uma construção de saber valioso, que pode partir da maneira de desenvolver mais fáceis ou complexas, objetivando sempre trazer o conhecimento de maneira divertida e agradável. Onde a brincadeira satisfaz o universo infantil desde os tempos mais antigos até os dias de hoje. E a

criança também se enriquece de conhecimentos culturais e sociais, sentindo-se realizada, cada vez mais se interessa pelo ambiente lúdico.

Experimentalmente, é possível destacar que a vivência diária durante o ano de 2015 e 2016, quando da realização da disciplina de Estágio Curricular Supervisionado I e II, na Escola Cel. Juvêncio na cidade de Jardim/MS, no 8º ano matutino, possibilitou o desenvolvimento de um projeto o qual apliquei um jogo lúdico, com o seguinte tema: América Central e Insular, para isso foi confeccionado o “Jogo da Trilha Geográfica” e o “Jogo da Velha”, quando o jogo chegou ao fim surpreendentemente o resultado foi satisfatório e instigante, os estudantes ficaram questionando quando iria ter outro jogo, pois os mesmos haviam gostado da dinâmica, o que nos faz compreender que na prática o lúdico pode promover uma aprendizagem prazerosa, estimulante, desafiadora e eficaz. Com essa experiência foi possível observar o quanto é importante e satisfatório o ensino-aprendizagem de forma lúdica no ambiente escolar.

No ensino de Geografia na escola que pesquisamos nesse trabalho, tive o privilégio de observar como as experiências de forma lúdica podem se constituir um importante instrumento de ensino-aprendizagem. Ao longo de quatro anos participando do projeto PIBIB desenvolvemos inúmeras atividades de forma lúdica. Realizando atividades no contra turno escolar, pude observar que o interesse dos educandos pela forma diferenciada de aprender, brincando, ficam mais animados e se interessam mais pela disciplina.

Com todas as mudanças ocorridas ao longo das décadas podemos dizer que a forma diferenciada de desenvolver atividades atrai o interesse dos educandos pela disciplina, e ao mesmo tempo estão aprendendo, por isso é importante que o lúdico seja desenvolvido, de forma que possa ser trabalhado por educadores com jogos, brinquedos. O educador precisa saber escolher os momentos mais importantes, na sala de aula, sabendo contribuir e dar sentido ao processo de aprendizado da criança.

O processo ensino-aprendizagem com o lúdico vai aprimorando em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo. É desta forma que brincando a criança inventa, descobre, experimenta, desenvolve a criatividade, autoconfiança, aumenta de uma forma surpreendente o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

Tratando da temática do ensino de Geografia de forma lúdica, percebe-se que pode trazer o indivíduo para um ambiente atraente e também trabalha e contribui com o objetivo de melhorar a capacidade de o aluno interagir com outros, promovendo assim um fenômeno social

de distração e alegria imediata, possibilitando melhorar o relacionamento e vivência cotidiana, trazendo outra imaginação para a criança da realidade.

Assim, observamos que o ensino de Geografia de forma lúdica proporciona uma boa relação social, considerando também que traz uma socialização e realização, com o aprendizado no lúdico, que sempre o resultado é satisfatório em tão pouco tempo. Desse modo, no próximo capítulo apresentamos uma análise sobre a ludicidade e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem, compreendendo nessa esfera a importância do lúdico no ensino da Geografia.

## CAPÍTULO II

### **2.1. Ludicidade na escola: processo de ensino e aprendizagem: a importância dos agentes educadores**

Neste cenário do processo do ensino-aprendizagem, inserido no ambiente escolar, a forma lúdica deve integrar a escola e o educador, onde ambos trabalham para oferecer a criança um lugar de alegria, desconcentração de confraternização e de satisfação pelo estudo, além de traçar caminhos de aprendizado capazes de transformar a sociedade.

Nesse contexto do ambiente escolar, o lúdico, ainda está muito a desejar, os avanços para a conquista e importância desse processo está longe de ser excelente esta é a realidade que encontramos hoje. Apesar das discussões do mundo atual ter um avanço significativo, dos direitos da criança e do cidadão, para garantir o espaço de diferentes maneiras de ensino, através de atividades que propiciem diferentes maneiras de alcançar o aprendizado, é inegável, que ainda há muito a se fazer.

A zona de desenvolvimento proximal que Vygotsky (2000) enfatiza como sendo importante para elaborar dimensões do aprendizado escolar, permite “delinear o futuro imediato da criança e seu estado dinâmico de desenvolvimento, propiciando o acesso não somente ao que já foi atingido através do desenvolvimento, como também aquilo que está em processo de maturação” (VYGOTSKY, 2000, p. 113).

Com base no que a perspectiva Histórico-Cultural enfatiza, todas as atividades devem ser planejadas de maneira a considerar o saber anterior da criança como ponto de partida para o seu desenvolvimento, cumprindo com a função do professor, que de acordo com Gasparin (2002), “consiste em aprofundar e em enriquecer essas concepções, ou retificá-las, esclarecer as contradições, conceituando os termos de uso diário” (GASPARIN, 2002, p. 20).

Segundo Vygotsky (1984, p.39), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração”. Percebe-se com isto que no ato de jogar, o sujeito desenvolve a capacidade imaginativa, possibilitando a construção de relações entre o imaginário pleno e o real.

A prática do ensino-aprendizagem desenvolvida no ambiente escolar tem como objetivo articular os jogos e as brincadeiras de maneira diferenciada aos conteúdos escolares; trazendo momentos descontraídos às crianças aprendendo com elas e ensinando, cada experiência é sem dúvida um aprendizado. A satisfação de ver cada um do seu jeito desenvolvendo suas habilidades e aprendizado com os jogos lúdicos, e enriquecendo-se socialmente com a vivência no ambiente escolar com colegas e educandos.

Desse modo, Nóvoa (1991, p. 34) evidencia:

Não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isso, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional.

E o educando também tem a responsabilidade de fazer sua parte, contribuindo e colocando em prática o seu aprendizado, considerando a necessidade de postura e disciplina, acreditando que o diferente e divertido no ensino, através de atividades é muito importante para o educando na aprendizagem. Permitindo que o mesmo desenvolva novas habilidades aprendendo de forma diferenciada e se interagindo socialmente.

Considerando essa problemática, objetivando analisar a importância do ensino no ambiente escolar abordando as contribuições do lúdico, o professor também tem seu papel a cumprir. Ele acaba acatando uma maior parcela e responsabilidade, para que a utilização do lúdico seja utilizada com eficiência e grande efeito, e que seja competente e rigoroso, na sua metodologia de ensino, para que os resultados sejam satisfatórios, contribuindo da melhor forma no processo ensino-aprendizagem e abrangente como se é esperado por todos.

## **2.2. Legislações que norteiam a importância da utilização do lúdico na escola**

A suma importância conhecer a Legislação, conhecer a legislação é ter consciência e comprometimento pessoal e coletivo na dinâmica de conviver em sociedade, compreendendo os direitos e deveres que se relacionam no âmbito educacional. Para



isso faz-se necessário reconhecer e consultar as normativas que regem o sistema educacional.

Ante os múltiplos desafios do futuro, a educação surge como um trunfo indispensável à humanidade na sua construção dos ideais da paz, da liberdade e da justiça social. Ao terminar os seus trabalhos a Comissão faz, pois, questão de afirmar a sua fé no papel essencial da educação no desenvolvimento contínuo, tanto das pessoas como das sociedades. Não como um “remédio milagroso”, não como um “abre-te sésamo” de um mundo que atingiu a realização de todos os seus ideais mas, entre outros caminhos e para além deles, como uma via que conduza a um desenvolvimento humano mais harmonioso, mais autêntico, de modo a fazer recuar a pobreza, a exclusão social, as incompreensões, as opressões, as guerras... (UNESCO, 2001, p. 11).

A educação vem ocupando uma discussão permanente na sociedade, as pessoas diante das dificuldades e das exigências para o mercado de trabalho, têm a necessidade constante de aperfeiçoamento pessoal e profissional.

Diante disso o espaço educativo não poderia limitar-se a oferecer educação para uma minoria da população, frente ao novo paradigma em que a sociedade do conhecimento emerge, exigindo atualização contínua dos saberes. Diante desse quadro, no decorrer dos anos, percebe-se a necessidade de proporcionar à sociedade a garantia da escolarização e permanência de todos os indivíduos nos espaços educacionais.

A educação “como direito de todos” está assegurada na Constituição Federal Brasileira de 1988, artigo 205: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da Família, será promovida e incentivada com colaboração da sociedade, visando o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 2009). Como vemos a educação como dever das famílias e do Estado inspira princípios de liberdade do educando e seu preparo para o exercício da cidadania.

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 227, elenca os direitos fundamentais da criança: o direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 227, afirma que; reconhecer a criança como sujeito de direitos e de liberdades não é suficiente para garantir o exercício da cidadania e a proteção contra todas as formas de violência a que, muitas vezes, estão submetidas. A escola, como segmento da sociedade, tem o dever de garantir os direitos da criança em seu contexto e efetivá-los por meio de ações concretas, de mudança de postura e de transformação, ela é um espaço a favor da condição da criança-cidadã e o educador deve ser considerado como um agente competente e promotor

Ainda de acordo com a Constituição Federal de 1988:

Art. 227 – É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, crueldade e opressão.

O direito de brincar está estabelecido no ECA; Artigo 16. “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV – brincar, praticar esportes e divertir-se”. O

reconhecimento do direito de brincar exposto no art.16, IV do ECA mostra a luta pelo reconhecimento da dignidade da infância na aceitação dos ideais e da forma de vida infantil. O brincar consiste no direito de liberdade de ação da criança no sentido de que ela tem a possibilidade de escola e de ação de acordo com suas motivações próprias.

Mesmo diante das instruções dos PCNs, da Constituição Federal Brasileira e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que destacam e defendem as contribuições aos direitos garantidos as crianças e aos adolescentes (estudantes como um todo), é importante destacar que nem todas as escolas utilizam-se desse instrumento de ação (o lúdico) em seu processo de ensino-aprendizagem.

Dado que entendemos e acreditamos que o lúdico pode se constituir como uma ação transformadora no processo educacional, destacamos que embora os PCNs contribuam para a ampliação dessa discussão como forma de contribuir com o desenvolvimento e reconhecendo da importância da brincadeira no espaço escolar, ainda não há uma efetividade do lúdico nas escolas.

### **2.3. A relação educador versus educando: um jogo de vencedores**

A relação professor e educando no ambiente escolar é muito importante para o sucesso do aprendizado que é o principal objetivo. As relações afetivas, também é um desafio para o educador, esse relacionamento professor e educando deve ser agradável respeitando as diferenças de cada um, criando um ambiente sereno e agradável a cada momento. Para desenvolver a aprendizagem num ambiente agradável é importante promover um relacionamento de amizade e respeito.

A ação do educador constitui uma responsabilidade e tem um papel para cumprir, que passa pelos limites profissionais deixando marcas, transmitindo o saber acima de tudo, da melhor forma possível, para que o saber pedagógico desencadeie grandes mudanças sociais e de valor, valorizando o desenvolvimento afetivo da criança e o desempenho no aprendizado.

RCNEI (Referencial Curricular para a Educação Infantil, 1998), diz que: o educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, propiciando às crianças a possibilidade de escolher os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar. Dessa maneira, poderão elaborar de forma pessoal e independente suas

emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (RCNEI, Referencial Curricular para Educação Infantil, 1998, p. 29).

O professor é o responsável e mediador do ensino e pode conciliar isso de forma lúdica, proporcionando um ambiente interessante e prazeroso para o aluno, fazendo com que ele se interesse cada vez mais pelo ambiente lúdico, mostrando que o brincar faz parte do processo de aprendizagem.

A relação professor e aluno deve ser baseada em afetividade e sinceridade, pois: Se um professor assume aulas para uma classe e crê que ela não aprenderá, então está certo e ela terá imensas dificuldades. Se ao invés disso, ele crê no desempenho da classe, ele conseguirá uma mudança, porque o cérebro humano é muito sensível a essa expectativa sobre o desempenho”. (ANTUNES, 1996, p. 56).

Assim o professor pode elaborar e planeja suas aulas, executando projetos, inserindo a brincadeira como forma de aprendizado no ambiente escolar, e favorecendo um bom relacionamento com o aluno, possibilitando um conhecimento sólido e agradável ao aluno.

As atividades lúdicas podem ser organizadas pelo educador a partir de situações diárias em sala de aula envolvendo o conteúdo proposto no planejamento do bimestre escolar, ou seja, pode programar suas atividades lúdicas e ao mesmo tempo trabalhar o conteúdo da disciplina, valorizando e agradando, para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada possibilitando escolher de que maneira elaborar e trazer o conhecimento e a aprendizagem que é o principal objetivo do educando.

Acredita-se que as atividades lúdicas promovem um melhor relacionando educador educando, no sentido de que ao incentivar uma aprendizagem divertida, de brincadeiras, de jogos, de interação etc. O professor consegue efetivar o interesse do educando, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem, o que já pudemos presenciar e promover nas disciplinas de Estágio Curricular Supervisionado I e II.

É importante ainda ressaltar que essa compreensão de ensino-aprendizagem foi promovida a partir da formação docente realizada na Universidade, em que as disciplinas citadas em suas contextualizações teóricas juntamente com disciplinas pedagógicas, como por exemplo, Didática favoreceu nossa compreensão sobre a importância do lúdico no espaço escolar.

Com a discussão enfatizada da relação educador e educando e o interesse em trazer da melhor forma possível o ensino de forma lúdica, nos conduz a acreditar e defender a importância da utilização do lúdico no ambiente escolar, isso leva a compreender que é importante também para a disciplina de Geografia, e por isso o próximo capítulo apresenta uma análise empírica sobre o lúdico na Escola Coronel Juvêncio, localizada na cidade de Jardim/MS.

## CAPÍTULO III

### **3.1. O lúdico na Escola Coronel Juvêncio em Jardim/MS: breves explicações**

De acordo com a experiência adquirida durante os estágios realizados na Escola Cel Juvêncio, foi possível observar que o ensino-aprendizagem de forma lúdica. Desse modo, notamos que, a escola recebe os acadêmicos e professores dando apoio e todo suporte necessário para que as atividades sejam desenvolvidas da forma mais adequada e confortável possível.

A direção e equipe da escola aprovam a ideia das atividades desenvolvidas de forma lúdica que até, deram a ideia de confeccionar um painel da Geografia para expor fotos das atividades desenvolvidas na escola com o ensino de forma lúdica com os educandos.

Os Pibidianos e estagiários são muito bem-vindos, na escola e acolhidos com suas ideias e projetos para serem desenvolvidos na escola, o que nos demonstra que o ensino-aprendizagem no lúdico é bem-vindo e tem todo apoio da família e equipe da escola Cel. Juvêncio.

Dessa forma, apresentamos abaixo os resultados observados que foram satisfatórios atingindo os objetivos esperados da pesquisa, observando que o ensino-aprendizagem de forma lúdica traz muitos benefícios para o educando, que transforma a realidade do ensino no ambiente escolar, compreendendo que as ações lúdicas revelam um ambiente divertido, de bem estar e alegria, fazendo com que o educando se interesse mais ainda pela disciplina para que o aprendizado seja satisfatório.

### **3.2. Relato sobre a utilização do lúdico na Escola Cel. Juvêncio: uma abordagem prática**

Na Escola Cel. Juvêncio, Jardim/MS-, foi desenvolvida uma experiência com um jogo lúdico com o objetivo de avaliar a importância do lúdico no ambiente escolar ao longo de três anos do Projeto PIBIB.

Diante da realização dessa atividade lúdica, metodologicamente como forma de desenvolver esta pesquisa, foi elaborada uma entrevista com o professor regente da disciplina

de Geografia na escola citada e com alunos da turma do oitavo ano do Ensino Fundamental, período matutino.

Estas entrevistas tiveram a finalidade de compreender, o resultado obtido e qual a importância dos jogos lúdicos para o ensino-aprendizagem na sala de aula lúdicos.

Antes de apresentar o resultado dessa ação didática, é importante destacar que a atividade que apliquei foi uma aula expositiva com slides para explicar o conteúdo, sobre a América Central e Insular.

O jogo lúdico foi o “jogo da velha”, para isso foi elaborado com um “quizz” de perguntas e respostas, onde foi desenvolvido em duas aulas planejadas, em duas datas diferentes: dia 18/08/16 e dia 22/08/16, sendo que estas aulas ocorreram juntamente com a professora regente Rosa Elvira Pereira. A primeira data, dia 18/08/16, foi aplicado uma aula expositiva e dialogada com a apresentação de slides, para os alunos explicando o conteúdo e tirando dúvidas dos alunos. No final da aula foi distribuído para a turma um texto impresso sobre o tema: América Central Insular, explicando para os alunos que na próxima aula iria acontecer um jogo lúdico que era para todos ler o texto para que soubessem responder as perguntas do jogo lúdico sobre o tema. Nessa aula ainda foi explicado que a sala seria dividida em duas turmas, para desenvolver o jogo, todos os alunos do 8º ano concordaram.

A seguir são apresentadas as fotos registradas durante a realização das aulas utilizando jogos lúdicos nos dois momentos destacados acima.



**Foto 1:** Aula expositiva e dialogada sobre o tema “América Central e Insular” (18/08/2016).

**Fonte:** SANTOS SILVA, 2016

Na segunda data, no dia 22/08/2016, com a presença da professora regente, Rosa Elvira Pereira, foi aplicado o “jogo da velha” com a turma do 8º ano na Escola.

O jogo da velha é jogado em turnos alternados entre dois jogadores. O jogo passa-se num tabuleiro de 3×3 posições nas quais os jogadores fazem suas marcas em uma das posições durante as rodadas, a turma foi dividida em duas equipes meninos contra meninas, como já destacado. Para começar o jogo as equipes têm que tirar par ou ímpar para ver qual grupo irá começar o jogo, a equipe que ganha inicia o jogo respondendo uma pergunta sobre o tema proposto para o jogo, se acertar a pergunta marca um ponto no tabuleiro. A equipe que inicia a partida utiliza o símbolo “X”, enquanto que a segunda equipe o jogador utiliza o símbolo “O”.

Abaixo apresentamos fotos de como foi desenvolvida este jogo lúdico.



**Foto 2:** Aula do “Jogo da Velha”, atividade lúdica realizada com o 8º ano da Escola Cel Juvêncio (22/08/2016).

**Fonte:** SANTOS SILVA, 2016



Vale ainda destacar que no ano de 2015 foi realizada outra atividade lúdica o “Jogo da trilha geográfica”, projeto desenvolvido na disciplina de Estágio Curricular Supervisionado II do Ensino Fundamental II, com o tema: América Central insular e seus países dependentes. Essa atividade lúdica do “Jogo da trilha geográfica” foi elaborada e especialmente confeccionada para desenvolver as disciplinas citadas, sendo elaborado e aplicado um projeto com mais duas acadêmicas. A seguir apresentamos as imagens:



**Foto 3:** Aula de Estágio Curricular Supervisionado I, “Jogo da trilha geográfica”, atividade lúdica realizada com o 8º ano da Escola Cel. Juvêncio (22/06/15). **Fonte:** BATISTA ECHEVERRIA, 2015

### **3.3. A ação lúdica a partir dos jogos interativos: compreendendo a realidade na Escola Estadual Coronel Juvêncio**

Relatando e compreendendo a realidade no dia a dia do ambiente escolar com as experiências vivenciadas, podemos destacar que foi possível observar ao longo de atividades aplicadas nas disciplinas de Estágio Curricular Supervisionado I e II o quanto é importante para o desenvolvimento e interesse do educando o ensino de forma lúdica. Desse modo, como este trabalho tem como objetivo discutir e mostrar a importância do ensino-aprendizagem de forma lúdica na Escola Cel. Juvêncio em Jardim/MS, com experiências vivenciadas ao longo de atividades desenvolvidas na escola, realizamos uma entrevista com três educandos do oitavo ano matutino, e dois professores regentes da disciplina de Geografia, todos que participaram das atividades aprendendo e se divertindo com o ensino-aprendizagem de forma lúdica.

Estas entrevistas tiveram ainda a finalidade de demonstrar se de fato aulas realizadas com jogos interativos em que o conteúdo é ensinado de forma lúdica são uma boa forma de ensinar e aprender.

As questões das entrevistas aplicadas aos professores e alunos estão nos anexos e apresentamos uma análise sobre as respostas.

### **3.4. Entrevista com os professores de Geografia da Escola Estadual Cel. Juvêncio**

A partir das respostas apresentadas pelos professores da Escola Cel. Juvêncio, foi possível compreender que os mesmos têm plena concordância da importância do ensino-aprendizagem de forma lúdica no ambiente escolar, mesmo pelo fato de que quase sempre fazem o uso do ensino de forma tradicional.

Entendemos a partir das entrevistas com os professores que eles entendem a importância de brincar através do lúdico, de inserir as crianças socialmente possibilitando uma aprendizagem diferenciada, aprendendo e vivendo emoções com um sentimento verdadeiro desenvolvendo habilidades no ambiente escolar.

Segundo as respostas dos professores entrevistados se referindo à análise das entrevistas realizadas com os professores de geografia, que definimos como professor 1 e professor 2, da Escola Cel. Juvêncio, estes têm plena concordância com os benefícios da contribuição do lúdico no ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia.

As respostas foram positivas, em relação se o lúdico contribui com o ensino de forma diferenciada. Quando indagados, se a Escola Cel. Juvêncio está preparada para inserir o ensino de forma lúdica responderam que sim, e que os alunos se interessam mais quando o aprendizado é de forma lúdica. Que o ensino da disciplina de Geografia de forma lúdica está inserido sim no planejamento do professor. A escola Cel. Juvêncio tem estrutura para desenvolver e trazer o ensino de forma diferenciada para as aulas de Geografia.

Os professores ainda afirmaram que com as atividades lúdicas desenvolvidas na escola, no Projeto PIBID, perceberam maior interesse dos educandos por essas atividades, nesta concepção o professor 1 acha importante, e vê resultados quanto ao aprendizado.

Quando perguntamos sobre a questão da cobrança da direção da escola para que o lúdico esteja inserido no planejamento das aulas de geografia a resposta foi positiva, o que nos mostra que a Escola Cel. Juvêncio tem desenvolvido uma ação coletiva para incentivar novas formas de ensino-aprendizagem.

Também perguntamos se os alunos cobram do professor de Geografia atividades lúdicas em alguns períodos das aulas, considerando a importância do lúdico no ambiente escolar. Os professores responderam que e destacaram que o lúdico estimula os alunos a gostar da disciplina de Geografia, como também melhora o aprendizado dos próprios professores.

Na concepção dos professores entrevistados, percebemos que estes consideram importante trazer o ensino de forma diferenciada para o ambiente escolar. As respostas dos professores 1 e 2, foram positivas, dizendo que: o ensino de forma diferenciada permite aos estudantes construir uma visão crítica dos acontecimentos na sociedade.

Por fim, as entrevistas realizadas com dois professores da disciplina de Geografia e as respostas foram positivas alcançando os objetivos propostos na pesquisa sobre a importância do ensino-aprendizagem de forma lúdica e seus benefícios na vida do educando no ambiente familiar e escolar.

### **3.5. Entrevista com os educandos da Escola Estadual Cel. Juvêncio**

Realizamos entrevistas com três educandos que participaram da atividade lúdica desenvolvida, com isso buscamos analisar a partir das entrevistas com os alunos entender a importância do lúdico no ensino-aprendizagem na Escola Estadual Cel. Juvêncio.

Os educandos são definidos como 1, 2 e 3, nas entrevistas as questões correspondem respectivamente sobre o que é o lúdico, a importância sobre o lúdico no ensino-aprendizagem e outras questões relacionadas a diferença do ensino de forma lúdica e resultados obtidos se é agradável e satisfatório. Entrevista foi positiva.

Os educandos foram objetivos ao enfatizar que o lúdico é importante e que gostam quando há atividades organizadas de forma diferenciada, e eles fazem por querer. Afirmaram ainda que o ensino de forma lúdica é importante, pois sem ele não há interesse e simpatia com a relação professor e aluno, que os alunos gostam do ensino de forma diferenciada.

Segundo as respostas dos educandos na entrevista eles percebem a diferença e se interessa pela disciplina de Geografia, para eles o ensino de forma lúdica quando a aula é planejada com brincadeiras, consideram que há um maior interesse pela aprendizagem. Participam da aprendizagem.

Nas respostas também sobre as atividades aplicadas no Projeto PIBID responderam que gostam das atividades, que são bem-vindas, se sentem festivos e alegres, pois a maioria das vezes são atividades diferenciadas e aplicadas de forma lúdica.

Sobre se a professora regente aplica atividades de forma lúdica responderam que sim, a maioria das respostas foi satisfatória, acham importante ter um Pibidiano na sala de aula, dando apoio ao professor de Geografia e trazendo atividades de forma diferenciada para as aulas, que é um ótimo reforço para o aprendizado.

Acham que aprendem melhor quando o conteúdo é desenvolvido de forma lúdica, que é melhor para o professor e para o aluno aprender também. Eles responderam que quando sabem que a aula vai ser desenvolvida com atividade lúdica vem com mais entusiasmo para a escola, porque sabem que será uma aula cheia de diversão e aprendizado.

Sobre a Escola Cel. Juvêncio, se tem estrutura para desenvolver atividades de forma lúdica, responderam que sim, que a escola é acolhedora e claro que tem estrutura suficiente para desenvolver as atividades.

Os educandos entrevistados foram agradáveis e gostaram participar das entrevistas, sendo que também foi satisfatória, pois o resultado das entrevistas contribuiu para nossa análise, atingindo o objetivo esperado considerando a discussão desenvolvida no trabalho da

importância do lúdico e os objetivos traçados para a aprendizagem do educando de forma divertida e prazerosa no ambiente escolar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a discussão teórica realizada no presente trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Geografia, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade de Jardim/MS, apresentamos uma análise sobre a importância do lúdico no ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia, na Escola Estadual Cel. Juvêncio.

Os autores citados no presente trabalho defendem que o lúdico tem uma importância muito significativa no desenvolvimento da criança e do adolescente, enquanto educando, no âmbito escolar, social e da educação. Que o ensino de forma lúdica traz um ambiente agradável e divertido, que ao mesmo tempo o educando tem a oportunidade de adentrar em um mundo imaginário de magia e satisfação, com o tempo mesmo, melhorando sua autoestima e compreensão da realidade que vivemos hoje no mundo. Desse modo, a bibliografia selecionada e utilizada representa nossa compreensão sobre a importância do lúdico no ambiente escolar.

No turno matutino e vespertino da Escola Estadual Cel. Juvêncio realizei entrevistas com professores e educandos para obter uma ideia dos resultados de toda a experiência e jogos aplicados durante a minha permanência de três anos na escola, e atividades desenvolvidas durante esse período, e também a última atividade que elaborei, ou seja, o Trabalho de Conclusão de Curso.

A partir da experiência, foi possível observar que os educandos aprovaram tudo ocorreu conforme o planejado, eles participaram e gostaram do clima de brincadeira e divertimento e ao mesmo tempo de grande aprendizagem sobre o conteúdo, proposto pela professora regente para desenvolver. Os educandos ficaram maravilhados participaram da atividade, ficaram perguntando se iria ter mais momentos com atividades lúdicas, na disciplina de Geografia como aquele e quando, o que demonstra o maior interesse dos educandos quando o conteúdo é ensinado de forma lúdica.

As ações lúdicas presenciadas nas escolas mostraram que de fato transformam a realidade educacional no processo ensino-aprendizagem, trazendo o ensino de forma diferenciada e divertido. Fazendo com que o educando tenha mais interesse pela disciplina de Geografia, e cada vez mais querem participar das atividades lúdicas no ambiente escolar.

A experiência com jogos lúdicos na escola Cel. Juvêncio foi de fundamental importância para uma formação diferenciada como acadêmica do curso de Licenciatura em Geografia, com um

pensamento positivo que podemos ser professores diferentes, não ficarmos presos aos livros didáticos e as possíveis regras ditadas à educação brasileira, dando mais importância ao ser diferente, de acordo com as condições oferecidas. Se preocupando com a educação e com o interesse do educando pela disciplina trazendo o melhor ensino-aprendizagem de qualidade, atribuindo para a formação do educando da melhor forma possível.

A partir da discussão teórica realizada e as entrevistas aplicadas, comprovamos que as experiências vivenciadas através de atividades e projetos elaborados e executados especificamente como forma de pesquisa, sobre o tema lúdico no ensino-aprendizagem na disciplina de geografia, conclui que: o lúdico tem uma importância fundamental e um bem extraordinário, colaborando com o desenvolvimento cognitivo, social, e bem estar social da criança, trazendo e possibilitando para que ela se socialize no ambiente social, familiar e escolar.

Enfatiza-se então que podemos aprender brincando e é uma oportunidade única cada momento com o lúdico, de ensinar e ao mesmo tempo aprender e se satisfazer com os resultados, que são extraordinários e satisfatórios. Que a criança também tem seus direitos de ter momentos de lazer e brincadeiras, no seu cotidiano seja familiar ou escolar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBORNOZ, S. G. **Violência ou não-violência: um estudo em torno de Ernst Bloch**. Santa Cruz do Sul: Edunisc.2.000.
- ALVES, P. B.; KOLLER, S. H.; SILVA, M. R. da; SANTOS, C. L. dos; SILVA, A. S.; REPPOLD, C. T.; PRADE, L. T. **Brinquedo, trabalho, espaço e companhia de atividades lúdicas no relato de crianças em situação de rua**. *Psico*, Porto Alegre, 32 (2), 47-71, 2001.
- ANTUNES, Celso. **Alfabetização Emocional**. São Paulo: Terra, 1996.
- ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução**, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.
- ARANHA, M. L. A. **História da Educação**. 2ª ed.rev. e atual. São Paulo: Moderna,1996.
- BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BORBA, A. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL,Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade. 2. ed. Brasília,2006.
- BRASIL. MEC. SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC, 1998. 3 v.
- BRASIL. **Ministério da Educação e do Deporto**. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, vol.1,1998.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, pag,126. 1997.
- BROUGERE, Guilherme. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Melhoramentos, 2007.
- CASTROGOVANNI,A.C. Geografizando o jornal e outros cotidianos: **práticas em Geografia para além do livro didático**. In (Org.). **Ensino de geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Mediação, 2001.
- CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.
- De MASI, D. **O ócio criativo**. Sextante: Rio de Janeiro.2000.
- De MASI, D. **A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa**. José Olympio: Rio de Janeiro.1850 a 1950. ( 1999)
- FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164, 2.000.
- FREUD, S. **Escritores Criativos e Devaneios**. Vol. IX. Rio de Janeiro. Imago, 1974.



- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender** – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GASPARIN, J. L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico Crítica**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.1999.
- JIMENEZ, António; GAITE, Maria de Jesus. **Enseñar Geografía: de la teoría a la práctica**. Colección Espacios y Sociedades, n. 3, Madri: Editorial Síntesis, S.A., 1995.
- KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. **Piaget para a Educação Pré-Escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- KIMURA, Shoko. **Geografia no ensino básico: questões e propostas**. São Paulo: Contexto,2008.
- LIBÂNIO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez 1994.
- LUCCI, Elian Alabi. **A escola pública e o Lúdico**. Disponível em:<<http://www.hot.Opôs.Com/videtur18/elian.htm>. Acesso em 12 outubro 2004.
- LUCKESI, Cipriano Carlos (org) Ludopedagogia 8211; Ensaio 1: **Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.
- LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. In: LUCKESI, CiprianoCx~~sssz;zc;nn n (org.). Ensaio de ludopedagogia. N.1, Salvador UFBA/FACED, 2000.
- MONBEIG, P. **Os modos de pensar na Geografia Humana**. **Boletim Paulista de Geografia**, São Paulo, nº 15, São Paulo, Outubro de 1963.
- NÓVOA, Antonio. **A formação em foco: caminhos para você ensinar melhor**. São Paulo: Cortez 1991.
- NUNES, T. **O ambiente da criança**. Cadernos de Pesquisa, 89, 5-23.(1994)
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de Psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D’Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 18. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1991.
- PIAGET. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- POLETTTO,, R. C., & KOLLER, S. H. (2002). **Rede de apoio social e afetivo de crianças em situação de pobreza**. Psico-PUCRS, 33 (1), 151-176.
- RIZZI, L. & HAYDT, C. R.; **Atividades lúdicas na Educação da Criança**; São Paulo: ed. Ática; 7a edição, 1998.
- SAVIANI, Demerval. **Educação: do senso comum à consciência filosófica**. São Paulo: Cortez Editora/Autores Associados, 1980, p.40.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca – **o lúdico em diferentes contextos**; São Paulo: ed. Vozes; 4a edição, 1999.

STRAFORINI, R. **Ensinar geografia: o desafio da totalidade mundo nas séries iniciais.** 2 ed. São Paulo: Annablume, 2008.

TOFFLER, A. (2001). **A terceira onda.** São Paulo: Record. Touraine, A. La société post-industrielle. Paris: Denoël.1969.

VIGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores.** 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VIGOTSKI, L. S. **O desenvolvimento psicológico na infância.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social de Mente.** 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

VYGOTSKYI, L. S. **A formação social da mente.** 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

## **ANEXOS**

## ENTREVISTA

**PROFESSORA:** \_\_\_\_\_

1. O Lúdico contribui com o ensino aprendizagem na disciplina de Geografia? ( ) Sim ( ) Não

2. A escola está preparada para inserir o ensino de forma lúdica no ambiente escolar? ( ) Sim ( ) Não

3. Os alunos se interessam mais pela aprendizagem de forma lúdica?  
( ) Sim ( ) Não

4. O ensino na disciplina de Geografia de forma lúdica está inserido no seu planejamento? ( ) Sim ( ) Não

5. A Escola Cel. Juvêncio tem estrutura para desenvolver e trazer o ensino diferenciado para as aulas de geografia?  
( ) Sim ( ) Não

6. Com as atividades lúdicas desenvolvidas na escola, no projeto PIBID, percebemos um maior interesse dos alunos por essas atividades. Nesta concepção a professora acha importante, vê resultados nos educandos quanto ao aprendizado?  
( ) Sim ( ) Não

7. Você acredita o ensino de geografia pode ser melhorado e diminuir as falhas no processo de ensino aprendizagem se o professor promover práticas lúdicas?  
( ) Sim ( ) Não

8. Existe uma cobrança da direção da escola para que o lúdico esteja inserido no planejamento das aulas de Geografia?  
( ) Sim ( ) Não

9. Os alunos cobram do professor atividade lúdicas durante algum período do bimestre?

( ) Sim ( ) Não

10. Qual a importância do Lúdico no ambiente escolar?

---

---

---

---

---

11. Na concepção de professora regente qual a importância de trazer o ensino de forma diferenciada para o ambiente escolar?

---

---

---

---

---

## ENTREVISTA

**Aluno:** \_\_\_\_\_

**Ano:** \_\_\_\_\_

1. O que é lúdico?

---

---

---

2. O ensino de forma lúdica é importante?

---

---

---

3. Vocês enquanto alunos gostam do ensino de forma diferenciada?

---

---

---

4. Percebem alguma diferença e se interessam pela disciplina de Geografia quando a aula é planejada com brincadeiras?

---

---

---

5. Participam das atividades do projeto PIBID que a maioria das vezes é desenvolvida de forma lúdica?

---

---

---

6. A professora regente da disciplina de geografia traz atividades diferenciadas para as aulas?

---

---

---

7. Achem importante ter um Pibidiano presente na sala de aula, dando apoio a professora regente de geografia e trazendo atividades de forma diferenciada para as aulas?

---

---

---

8. Açam que aprendem bem o conteúdo desenvolvido de forma lúdica na disciplina de Geografia?

---

---

---

9. Quando sabem que na aula vai ser desenvolvida atividade lúdica vêm com mais entusiasmo para a escola?

---

---

---

10. Açam que a escola tem estrutura para desenvolver essas atividades?

---

---

---



