

AJES-INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA
LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

A LUDICIDADE NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: A REALIDADE
DA ESCOLA ESTADUAL MARIA QUITÉRIA, CASTANHEIRA - MT

Autor: Keli Cristina Alves de Castro

Orientadora: Profª Ma. Larissa Marchi Zaniolo

JUINA
2012

**AJES-INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA
LICENCIATURA EM GEOGRAFIA**

**A LUDICIDADE NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: A REALIDADE
DA ESCOLA ESTADUAL MARIA QUITÉRIA, CASTANHEIRA - MT**

Autor: Keli Cristina Alves de Castro

Orientador: Prof^a Ma. Larissa Marchi Zaniolo

Trabalho de Graduação Individual
apresentado como avaliação do Curso de
Licenciatura em Geografia.

Orientadora: Prof^a. Ma. Larissa Marchi Zaniolo

AJES-INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA
LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

BANCA EXAMINADORA

Profº Drº. Francisco Curbelo Bermúdez

Profª Ma. Denise Peralta Lemes

ORIENTADORA
Profª Ma. Larissa Marchi Zaniolo

AGRADECIMENTOS

Agradeço a DEUS, meu pai maior, que me concedeu a vida e a possibilidade as coisas importantes pelo meu próximo e pelo meu planeta TERRA. Por ter me guiado nesta caminhada, dando-me força e coragem para não desistir diante das dificuldades. O meu muito obrigado.

Agradeço por ser uma pessoa que insiste nos sonhos e vai até o fim para alcançar os objetivos, mesmo que muitas vezes esses caminhos sejam tortuosos e difíceis, mas compensadores.

Agradeço por nascer a cada dia e conquistar o meu espaço e minha luz de sempre.

Agradeço a minha Professora/Mestra e Orientadora Larissa Zaniolo, pelo apoio, pela paciência nos momentos que marquei e não pude comparecer. E quero fazer uma salva a minha Professora/Mestra orientadora Larissa, por me dar os meandros acessíveis à absorção dos conhecimentos na área científica, pela orientação deste trabalho, os ensinamentos, a compreensão e o companheirismo que sempre me apoiou e me ensinou o que é ser uma pesquisadora.

Agradeço em especial a minha banca examinadora, pela orientação e dedicação.

Agradeço ao meu esposo André Ferreira da Silva, que me ajudou nos momentos mais difíceis, me dando coragem para seguir essa nova jornada e auxílio sempre que necessário, onde nos momentos de minha ausência cuidou do nosso pequeno e maravilhoso filho Bruno Castro da Silva.

Agradeço a minha Sogra Guiomar que sempre me acolheu e me ajudou nas horas que mais precisei.

Agradeço aos meus amigos de jornada Diego, Miriele e Camilo, pelas discussões e trabalhos realizados durante essa trajetória, pois são pessoas mais que especiais na minha vida e que jamais esquecerei. Valeu.

São merecedores dos meus agradecimentos todos os mestres, com eles conclui mais uma etapa de meus estudos.

DEDICATÓRIA

Aos meus maravilhosos e amados pais José Bento de Castro e Abigail Alves de Castro, que me deram muita força, empenho, garra, perseverança, amor e atenção para enfrentar e superar mais um grande desafio em minha vida e por me dar ânimo e incentivo durante estes 3 anos de curso .

Em especial ao meu esposo André Ferreira da Silva, que nunca mediu esforços para me ajudar durante esta caminhada com momentos difíceis e estressantes, me dando amor, carinho, conforto e coragem. E nos momentos de minha ausência cuidou do nosso pequeno e maravilhoso filho Bruno Castro da Silva.

Minha sogra Guiomar que sempre me acolheu e me ajudou nas horas que mais precisei.

A minha professora e mestra, Larissa Zaniollo que trilhou o caminho dos saberes e que tem colaborado muito na aplicação dos meus aprendizados e sonhos, enfim o meu muito obrigado, pois é mais uma pessoa especial em minha vida.

Ao meu irmão Marcio Alves de Castro, que por mais que esteja longe, a mais de uma década que não a vejo, jamais vou esquecer as noites que choremos junto me dando força nas horas que mais precisei, nos meus momentos de desabafo. Afinal é uma das pessoas que amo muito.

“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

O trabalho apresentado busca analisar a importância do emprego e uso dos diferentes tipos de recursos didáticos e ludicidade no ensino da Geografia, visando auxiliar o educando a realizar seu ensino/aprendizagem de forma eficaz e facilitadora. Essa ciência é vista pelos educando como uma disciplina massacradora. Percebe-se que o ensino da Geografia necessita de dinâmica diferenciada, de forma que prenda a atenção dos educando, fazendo com que de fato eles sintam vontade de buscar uma renovação em seu processo ensino aprendizagem, tornando-se capazes de recriar e construir o que lhe foi ensinado, atuando como ser pensante, pois o objetivo da Geografia é despertar a imaginação do aluno. O livro Didático é uma ferramenta de suma importância, porém não deve ser a única, o educador, se restringe a utilizar apenas esse recurso, “não que não deva ser utilizado”, porém seu emprego deve ser da melhor forma para que objetivos sejam atingidos, a complementação e atualização de informações para este ensino é essencial para o aprendizado. Cabe ao educador, como formador de cidadão críticos, buscar novos recursos didáticos que contribuam no processo de construção do conhecimento e mudanças nas aulas de Geografia, quanto mais criativo e dinâmico melhor serão os resultados. Primeiramente a busca referencial teórico para auxiliar e identificar a importância da ludicidade e dos recursos didáticos no processo ensino aprendizagem da Geografia, dando suporte teórico e metodológico para a pesquisa, em sequência abordagem qualitativa através de questionários, para indagar a percepção dos educadores quanto à aplicação destes recursos, analisando o perfil dos educadores e a adesão destes profissionais ao lúdico do uso destes recursos e as dificuldades obtidas pelos educadores na aplicação dos mesmos. Este trabalho foi realizado com 11 (onze) educadores da Escola Estadual Maria Quitéria no município de Castanheira/MT. Nos dias de hoje o ensino tem provocado discussões, reflexões e desafios nas mais diversas instâncias. Pois a Educação só alcança sucesso com a participação dos educadores, onde não estão preparados para tal mudança que nem sempre é planejada com a realidade que se pretende transformar, que é a busca do educando pelo interesse em estudar.

Palavras-chave: Recursos Didáticos, Ludicidade. Ensino aprendizagem na Geografia.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 Registro de comunicação da pré-história	16
FIGURA 2 Evolução do homem e da comunicação.....	26
FIGURA 3 interpretação cômica de corrupção	29
FIGURA 4 Charge moradia inadequada, enchentes.....	30
FIGURA 5 foto de atividade sobre o vulcão	40
FIGURA 6 foto de atividade sobre o vulcão	41
FIGURA 7 foto momento em que o vulcão entra em erupção	41

LISTA DE GRÁFICOS

Grafico 1 Formação dos professores da Escola Estadual Maria Quitéria.....	36
Grafico 2 Idade dos educadores da Escola Estadual Maria Quitéria.....	36
Gráfico 3 Professores que utilizam a ludicidade em suas aulas	37

LISTA DE ABREVIações E SIGLAS

HQs	História em Quadrinhos
TICs	Tecnologia de Informação e Comunicação
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 CONCEITO DE LUDICIDADE	14
2.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE, DOS RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA	16
3 OS CONCEITOS FUNDAMENTAIS DA GEOGRAFIA DE ACORDO COM OS PCNs.....	19
3.1 TERRITÓRIO	20
3.2 PAISAGEM	20
3.3 REGIÃO	21
3.4 LUGAR.....	22
4 OS DIFERENTES RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA.....	23
4.1 MEIOS DE COMUNICAÇÃO E O LÚDICO	24
4.2 A MÚSICA.....	27
4.3 AULA PRÁTICA E/OU EM CAMPO	28
4.4 CHARGE E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs)	29
4.5 DATA SHOW (RETROPROJETOR) E LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA	31
4.6 TELEVISÃO, VÍDEO E DVDs	31
5 METODOLOGIA	33
6 RESULTADOS E DISCUSSÃO	35
7 CONCLUSÃO	42
REFERENCIAS.....	44
ANEXO 1.....	47

1 INTRODUÇÃO

Na maioria das escolas brasileiras a geografia é ensinada, de forma geral, por meio de aulas expositivas ou de leituras de textos dos livros didáticos, portanto é necessário priorizar o educando a práticas que incentivem sua curiosidade, trocas de informações e os levem as diversas fontes de conhecimentos, procurar alternativas metodológicas para tornar as aulas mais atraentes e significativas é dever de todo educador, ou seja, é preciso que ao trabalhar os conteúdos o educador leve o educando a descobrir e procurar a razão e solução aos acontecimentos global, assim instigando a observar, descrever, questionar, registrar e analisar o mundo que o cerca (CAXIAS, 2011).

Este trabalho visa relatar os dados obtidos através da realização de uma pesquisa com onze (11) educadores, com o objetivo de coletar dados a respeito da importância do lúdico e uso dos recursos didáticos obtidos na Escola Estadual Maria Quitéria. Pois a atividade lúdica vem ganhando espaço cada dia que passa, onde a criança manifesta seus pensamentos e suas emoções. Através do lúdico readquire a autoconfiança, organizando o seu tempo em função da sua ação, assim concentrando sua atenção de descobrir, criar e realizar suas atividades. Os educadores devem incentivar o aluno no que ele é capaz, onde estará persistindo e estimulando a vencer os desafios, dando oportunidade e acreditando que o aluno vencerá o medo da incompetência, assim superará todos os obstáculos no seu dia-dia (LUDWIG, 2006, p. 21).

A didática precisa renascer dos âmbitos da teoria das comunicações e da psicologia educacional mais avançada, onde a procura por meio de variadas atividades, seja de conhecer e resgatar os saberes do educando, afinal essa ciência precisa de formas alternativas de leitura do espaço geográfico e de representação do mesmo, para isso, o processo ensino-aprendizagem deve estar centrado na experiência concreta do educando, levando-o elaborar hipóteses e concluí-las.

Percebe-se, que a tarefa do educador, é a mais complexa do ser humano, pois a escola autoriza uma série de experiências para as novas gerações: a socialização, o acesso privilegiado à cultura, o prazer de conhecer, o desenvolvimento de formas de perceber, raciocinar, valorizar, representarem

imagens, organizar as atividades para sua ampliação e reinterpretação, ou seja, sua reordenação conceitual, etc.

O professor deve buscar recursos que visem à realidade do aluno, como a música, a TV, documentário, internet, slides, histórias em quadrinhos (HQs), charge, poemas, pesquisa a campo, maquetes entre outros. Estes são instrumentos que despertam a atenção e interesse do aluno, tornam as aulas mais dinâmicas e menos massificadoras, facilitando e auxiliando no ensino-aprendizagem, buscando sempre o universo dos alunos. Existem diversas formas de facilitar o aprendizado do aluno, por meio de diferentes tipos de linguagem, que possibilitam a construção do conhecimento sólido, levando o aluno a agir e perceber como agente transformador da sociedade, num ambiente participativo e colaborador e não tornando apenas como receptor (BASTOS, 2011).

Cabe ao educador buscar atividades que possam envolver o educando, dando oportunidade de inseri-lo as informações dadas de maneira que sejam significativas para ele e proporcione assimilação do conteúdo estudado.

Através da ludicidade o educando forma conceitos, estabelece relações sociais, estimula seu raciocínio no desenvolvimento que exigem reflexão, vai se socializando, se sente a vontade, mais motivado, aprende e conseqüentemente melhora seu desempenho, mas isso se o educador estiver preparado para realizá-las e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos das mesmas.

Devido à importância da utilização de recursos diferenciados para o processo ensino-aprendizagem, este trabalho tem como objetivo analisar o conhecimento dos professores quanto à utilização dos recursos didático e a importância do lúdico na disciplina de geografia dentro da Escola Estadual Maria Quitéria.

O estudo foi realizado em etapas, primeiramente a busca do referencial teórico para dar base ao tema, suporte teórico e metodológico para a pesquisa, instigou-se assim a importância da ludicidade no processo ensino aprendizagem de geografia na Escola Estadual Maria Quitéria.

Inicialmente, no item 2.1 ao 2.2, compreende os conceitos de ludicidade, sua importância e dos recursos didáticos no ensino aprendizagem da geografia. O capítulo 3 aborda os conceitos fundamentais e básicos da geografia. O capítulo 4 comenta sobre os recursos didáticos, exemplifica e define alguns meios de

comunicação e sua atuação como recurso didático, como: a musica; aula pratica e/ou em campo; charge e HQs; data show (retroprojeter) e laboratório de informática; televisão; vídeo e DVDs.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Sabemos que o educador é o grande espelho da sala de aula, se este estiver receptivo às necessidades e expectativas de seus educando, ele não deixará de investigar possibilidades e de inovar as atividades trabalhadas, pois os educando tem um papel mais ativo é o centro do processo ensino/aprendizagem, eles devem ter oportunidade de assimilar o conteúdo trabalhado, e as atividades lúdicas são instrumentos facilitadores nesta busca por respostas. Como exemplo de atividades lúdicas pode-se citar: uma brincadeira, um jogo, uma dinâmica de integração grupal, um trabalho de recorte e colagem, jogos dramáticos, atividades rítmica entre outras possibilidades, desde que tenha um objetivo e normas, pois são recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada, por possibilitar ao educando diferentes formas de “aprender”. O ensino, utilizando meios lúdicos, cria ambientes gratificantes e atraentes servindo de estímulo para o desenvolvimento. (LUDWIG, 2006).

2.1 CONCEITO DE LUDICIDADE

A palavra ludicidade tem origem do latim “ludos” que significa “jogo”. Este termo referia-se antigamente apenas ao jogar, brincar, enfim a movimentos espontâneos, com o passar dos tempos, a ludicidade evoluiu, deixando de referir-se apenas ao jogo e a englobar traços de psicofisiologia do comportamento, extrapolando o brincar espontâneo. Alguns exemplos de dinâmicas que se utiliza o lúdico são: recortes e colagem; cantigas de roda; exercícios físicos; atividades rítmicas ou com computadores, jogos, histórias, dramatizações, música, dança, etc (DOHME, 2004; FREITAS; SALVI, 2007).

Conforme PINHO (2009, p. 14), o Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. [...] O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

A dinâmica é a integração entre alunos entre si e com o professor, que a utilização de recursos didáticos com metodologia lúdica, tornou-se elemento, não só

importante, mas essencial neste processo de ensino/aprendizagem tanto dentro de sala de aula, como inserido no cotidiano do ser humano, tornando-se uma necessidade básica na dinâmica humana, caracterizada por ser funcional espontânea e eficaz, além de ser sinônimo de alegria, prazer, entusiasmo específico da personalidade do educador (FEIJÓ, 1992; DINELLO, 2001, *apud* COSTA, 2008).

As atividades lúdicas ajudam na construção do processo de aprendizagem, pois estimula o educando a expressar e a construir a realidade, por meio do lúdico o educando estimula o raciocínio e desenvolve habilidades, conhecimentos e comportamentos, afinal envolve todos os níveis e faixas de educação e faixas etárias de educando. Como educadores críticos e reflexivos, devemos estar sempre aptos a mudanças, observando a transformação do ensino atual. Essa concepção é fundamental para o ensino da Geografia, pois diante de tantos avanços tecnológicos e de inúmeras mudanças que vem ocorrendo no mundo globalizado, o educador tem que considerar as vivências do educando, levando-o a se tornar agente transformador da sociedade, e a ludicidade é apenas um meio de contribuição e enriquecimento para o desenvolvimento intelectual (FREITAS; SALVI, 2007; MARIA *et al*, 2009).

De acordo com FREITAS e SALVI (2007, p. 6 e 7), as atividades lúdicas também podem ser analisadas segundo os seus objetivos. São eles:

Objetivos das atividades lúdicas na Educação Infantil: Visam o desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos;

a) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Fundamental: Visam desenvolver o aluno as suas potencialidades intelectuais, físicas e criativas, permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal;

b) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Médio: Visam a participação, a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o prazer de aprender a aprender;

c) Objetivos das atividades lúdicas na Educação de Jovens e Adultos (EJA): Visam uma aprendizagem adequada à realidade do aluno e da sociedade em que está inserida;

d) Objetivos das atividades lúdicas para a Terceira Idade: Visam promover o conhecimento e a convivência com diferentes colegas de maneira natural, espontânea e responsável;

2.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE, DOS RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA

A aprendizagem pode ocorrer de diferentes formas, em diversos momentos do período de vida do ser humano. A partir do momento do nascimento, o indivíduo inicia o processo de ensino aprendizagem, que evolui e se torna cada vez mais complexo com o passar dos anos. O lúdico vem com o processo de aprender e transformar conhecimentos, comportamentos e atitudes, por meio deste o ser humano conhece seu próprio valor e aprende a respeitar as características de cada um, dessa forma esse processo envolve o trabalho coletivo entre educador e educando através de inúmeros recursos didáticos aplicados com ludicidade. ALMEIDA (2001), afirma que é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que esta ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal.

Desde a pré-história, existem registros da necessidade de comunicação, onde os homens deixavam gravadas ilustrações em paredes de cavernas (figura 1), rochas, árvores, dentre outros, o que corroborava com o conhecimento e desenvolvimento do próximo, atuando como educador sobre as atividades sociais, intelectuais e de raciocínio daquele povo (CARVALHO, 2010).

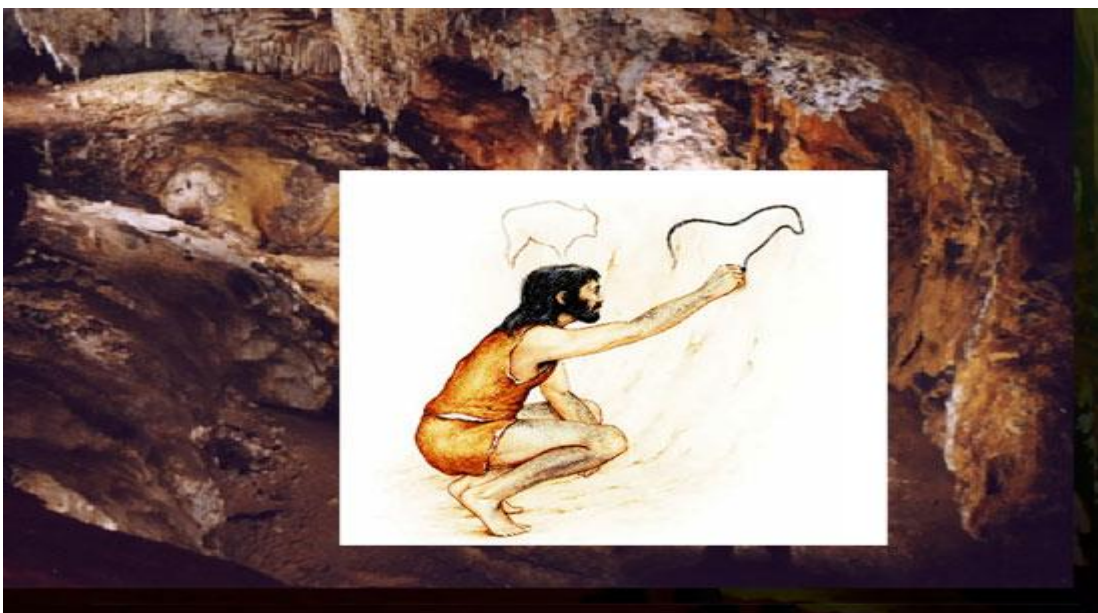


FIGURA 1 Registro de comunicação da pré-história
Fonte: FÓTON DROPS, (2008)

Atualmente, o emprego de recursos didáticos e da ludicidade é importante na educação como um todo, mas principalmente para as crianças, no período de alfabetização.

LUDWIG (2006, p. 21), afirma que com o auxílio de atividades lúdicas, a criança exterioriza o seu pensamento e suas emoções, que são construídas com base nas situações que vivencia, facilitando a identificação de seus conflitos. Através do lúdico, a criança readquire a autoconfiança, à medida que percebe a criação e concretização de algo realizado por ela. Quando a criança mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. E citando sua capacidade de concentrar a atenção, de descobrir, de criar e, especialmente, de permanecer em atividade. É importante que os educadores incentivem o aluno naquilo que ele é capaz de fazer, estimulando-o a persistir e tentar vencer os desafios, dando-lhe a oportunidade de se superar todos os dias.

Estes recursos norteiam o educador para elaborar uma análise do real significado do ensino da Geografia, se os métodos aplicados atualmente em sala de aula são de fato eficazes ou suficientes. No entanto, mesmo sabendo da existência de vários métodos, linguagens, e recursos como: filmes, canções, documentários, viagens a campo, poemas, história em quadrinhos, charge entre outros, que facilitam no ensino-aprendizagem do educando para que o mesmo descubra seu próprio mundo, tire dúvidas, valorizando o local em que vive; são pouco utilizados.

Uma situação que demonstra a importância da utilização deste método pode ser visualizada em uma aula de geografia, onde o objetivo é instruir o aluno sobre o local onde vive a Terra.

Conforme ALMEIDA (2001, p. 56): o globo terrestre é um modelo reduzido da Terra e pode ser, portanto, um bom meio para se estudar os referenciais geográficos de orientação e localização. O aluno deve manipular o globo, simular os movimentos da Terra, discutir com os demais e levantar questões. Não adianta o professor “explicar” tudo, as explicações cabem somente como respostas às questões levantadas. Alguns pontos, no entanto, precisam ser explicitados de antemão. Por exemplo, para o aluno entender o movimento de rotação é necessário que ele tenha oportunidade de relacioná-lo com a construção do relógio de Sol e a alternância entre o dia e a noite. Para isso, pode demonstrar o movimento de rotação com um globo terrestre, um foco de luz e um boneco de cartolina colado aproximadamente sobre a área onde mora, com a face voltada para o leste e as costas para o oeste.

Para BASTOS (2011) e LUDWIG (2006), os recursos didáticos e a ludicidade são “armas” imprescindíveis no ensino-aprendizagem, através das quais, o educador se torna um condutor, da teoria e da prática. Porém, como qualquer outra aula com

metodologia bem elaborada e trabalhada, o educador precisa planejar e replanejar, levando o educando a perceber que a geografia faz parte do nosso cotidiano, permitindo a percepção do senso comum para o senso crítico e a formação de cidadãos.

De acordo com FREITAS e SALVI (2007, p. 8, 9, 10). A geografia propicia a utilização de diversos tipos de jogos. Todo o interesse que ocorre nos diferentes espaços seja nos bairros, cidades ou países do mundo, podem acarretar na criação de jogos estratégicos, sejam eles de mercados ou geopolíticos. Ex: jogos de exercícios; jogos simbólicos; jogos de regras. **Jogos de Exercícios:** são jogos de ação, seu objetivo é conhecer melhor o espaço da ação, do cotidiano. Atividades de movimentos simples como deslocamento e ordenamento, procurando observar questões como próximo/longe, dentro/fora e em baixo/ em cima. Assim a finalidade de trabalhar as posições geográficas, noções, escala, etc; **Jogos Simbólicos:** trabalha com símbolos, os quais representam a assimilação do mundo físico e social, a realidade vivida e do cotidiano, no caso da geografia podem ser as gráficas, cartográficas e artísticas, como: construções de mapas, desenhos, croqui, teatro, HQs, entre outras; **Jogos de regras:** onde o aluno pode vivenciar, criar, discutir, aceitar e adotar as normas da sociedade e da vida. Objetivo principal é o raciocínio lógico, afetivo e social. Isso tudo para que o aluno se torne apto a relacionar-se com o mundo e com as transformações que o mesmo sofre constantemente.

3 OS CONCEITOS FUNDAMENTAIS DA GEOGRAFIA DE ACORDO COM OS PCNs

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), (1997) a geografia no Brasil, nasceu a partir da década 40, com influência de Vidal de La Blanche, onde seria objetiva e quantitativa na escola francesa, e tinha como alvo o homem com a natureza, levando a entender as leis gerais de interpretação e dando o nome à geografia tradicional levando a estudar a relação homem-natureza sem precedência com a o meio social, um exemplo era estudar a população e não a sociedade, separando o homem de seu caráter social, tornando um estudo descritivo das paisagens naturais e humanizadas, enfim, separando o espaço vivido pela sociedade, das relações e organizações desse espaço.

Na década 70 e até os dias de hoje essa perspectiva também marcou os livros didáticos, sendo a chamada geografia tradicional. E nos anos 60 surge como crítica a teoria marxista onde sua preocupação é a sociedade, o trabalho e a natureza em relação à produção de espaço geográfico, havendo não somente a necessidade de explicar o mundo e sim transformá-lo. Para o ensino da geografia, essa relação trouxe novas formas de interpretar o espaço geográfico, o território, a paisagem, a região e o lugar, pois ela estuda o processo histórico da formação das sociedades e o funcionamento da natureza.

O espaço que a geografia estuda é uma característica marcante que diz respeito à ação do homem. Neste contexto é que os recursos didáticos possuem grande necessidade e importância, assim podendo trabalhar com filmes, imagens, mapas, entre outros, portanto desenvolver atividades de observação, descrição, experimentação levam o educando a aprender a explicar, compreender e representar os processos de construção do espaço e dos diferentes tipos de paisagens e territórios.

Enquanto o homem se organiza economicamente e socialmente está construindo o espaço perante a sociedade, sendo marcados por laços afetivos ou socioculturais. Não se pode limitar apenas em observá-lo e descrevê-lo, mas sim como as sociedades se relacionam entre si e com a natureza.

3.1 TERRITÓRIO

Em primeiro lugar, o território não se restringe à escala nacional, ele pode ser tanto área pequena como rua, quanto área grande, formada por conjunto de países, como é o caso do MERCOSUL, isso ocorre porque o território é todo espaço definido e delimitado em relações de poder político e administrativo e de convivência que nem sempre é de harmonia, de idéias, tradições e etnias.

É importante determinar quem domina ou influência determinado espaço e como isso é feito. Ex: em alguns bairros, existem ruas que são dominados por determinadas gangs, prostituições etc. essas ruas constituem o território de tais gangs, entre outros exemplos, percebe-se que território é delimitado por fronteira com outro território, mas essa fronteira não precisa ser fixa: território não é algo que já está pronto, é construído e sofre alterações, podendo enfatizar o aspecto econômico, político e/ou cultural que nele convive, buscando o reconhecimento de suas especificidades, daquilo que lhes é próprio. (SAMPAIO, 2005).

Na atualidade o conceito de território vem embutido de significados, símbolos e imagens, que resulta da apropriação e controle por parte de um determinado agente social, um grupo humano, uma empresa ou uma instituição. Na realidade o território é um importante instrumento da existência e a transformação do homem que o criou e o controla. O território apresenta, além do caráter político, um nítido caráter cultural, especialmente quando os agentes sociais são grupos étnicos, religiosos ou de outras identidades (ROSENDAHL, 2005, *apud* CARVALHO, 2010, p.15).

3.2 PAISAGEM

Para a geografia, paisagem é a parte do espaço que podemos aprender com nossos sentidos, pois paisagem somente é paisagem, quando é vista, sentida e percebida. Não apenas a visão, mas também o olfato e a audição. Sendo definida como visível, possuindo identidade social, cultural e natural. A paisagem natural é aquela que vem da natureza, sem que haja a modificação feita pelo homem, já a cultural é aquela que é humanizada, que vem com a transformação da intervenção do homem (ação antrópica) e pode ser dividida em paisagem rural e urbana. A rural é formada pela agropecuária, lavouras de uma infinidade de culturas como hortaliça, fruta, além da criação de aves, bovinos e suínos. Esses fazem parte das

propriedades rurais. A urbana é constituída por elementos urbanos como ruas, avenidas, praças, prédio entre outros.

A paisagem não é apenas como um quadro ou foto na parede. A paisagem também não é só a natureza, é um conjunto heterogêneo de formas naturais e artificiais. Nela vemos as formas, a aparência que vai sendo construída na relação homem e o meio, relação esta que tem seu ponto central no trabalho, no passado e no futuro. Em princípio, a paisagem natural é aquela que ainda não foi mudada pelo esforço humano. Mas não se considera mais essa modalidade de paisagem, pois a cada canto da Terra já foi modificado pela influência da ação humana. Essa correlação entre o homem e esses fatores daria lugar à história de uma paisagem. (SILVEIRA, 2009).

Como se vê, a paisagem é criada ao longo do tempo, suas formas não nascem apenas das possibilidades técnicas de uma época, mas nela aparecem também às marcas de outras épocas, fragmentos antigo, criados quando as técnicas eram outras, como também eram as condições econômicas, políticas e culturais. A paisagem, assim como o espaço modifica para poder acompanhar as transformações da sociedade, ela está ligada a lugar.

A paisagem se associa ao sentido do olhar, da observação e nesse sentido que os recursos didáticos entram como ferramenta de total importância no processo-aprendizagem, a geografia tem grande preocupação com a de leitura de imagens desenvolvida corretamente. É através desse tipo de atividades que o aluno aprende a conhecer e entender o espaço que vive e transforma, seja em escala local, nacional ou global (CARVALHO, 2010, p. 18).

3.3 REGIÃO

Região é uma categoria chave em geografia, portanto é importante que o educador tenha conhecimento de sua importância e de como deve ser utilizada, para não construir noções erradas, empregando de forma inadequada o termo. Região é muito utilizado, até mesmo pelos que não são geógrafos, pois é comum ouvirmos dizer: “região mais pobre” ou “região montanhosa”, etc. é utilizada como unidade administrativa (divisão regional do Brasil). Mais ampla, apresentando de duas formas diferentes, a primeira é uma técnica da geografia, uma divisão do espaço segundo diferentes critérios que são devidamente explicitados e que variam segundo os

objetivos de cada trabalho. Um mesmo espaço pode, portanto, ser dividido em regiões por geógrafos diferentes e apresentar resultado diferente. Exemplo disso é apresentado pela divisão regional do Brasil, em que temos a divisão do IBGE, em cinco regiões geoeconômicas e temos divisões regionais. A segunda considera a região como um quadro de referência na percepção das sociedades, associado ao espaço vivido. (CARVALHO, 2010).

3.4 LUGAR

Na geografia lugar é um dos conceitos chave, pois refere à compreensão da realidade, é nele que se constroem referências que o auxiliam quando compara as semelhanças e diferenças, ajudando a construir uma visão de mundo, nele se aprende coisas novas e adquirem novos hábitos no qual estão as referências pessoais e o sistema de valores que direcionam as diferentes formas de perceber e constituir a paisagem e o espaço. De acordo com os PCNs (1997), a categoria paisagem, por sua vez, esta relacionada à categoria lugar. Pois pertencer a um território e sua paisagem significam fazer deles o seu lugar de vida e estabelecer uma identidade com eles.

4 OS DIFERENTES RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA.

O emprego da ludicidade e dos recursos didáticos, estão sendo implantados cada vez mais nas escolas, pois a cada dia, os educando estão mais sintonizados ao mundo da tecnologia. Jornais, filmes, programas de televisão, músicas, charges, histórias em quadrinhos (HQs), data show, informática/internet, tablets, celulares, entre outros, enfim, a tecnologia hoje está inserida no cotidiano da vida de todos em diferentes níveis, variando com a faixa etária dos indivíduos, portanto o educador deve recorrer a vários destes meios para planejar, discutir propostas pedagógicas dentro do ensino da geografia com o objetivo de satisfazer as curiosidades dos mesmos.

Todos os educadores de instituições públicas ou não, tem acesso a recursos diferenciados, a utilização dos mesmos, depende especificamente do interesse, capacidade, metodologia, conhecimento e esforço de cada um, além disso, hoje o professor pode confeccionar seu material lúdico juntamente com seu aluno, e tais materiais podem ter diferentes maneiras de se trabalhar o ensino da Geografia.

A música é um recurso lúdico utilizado em diferentes momentos da história, por exemplo, (LOUREIRO, 2003), diz que:

A música foi um dos principais recursos utilizados pelos jesuítas no processo de escolarização da juventude européia, com vista à formação do bom cristão. Além de constituir uma disciplina, estava presente no currículo das escolas, enriquecendo as festas e os cultos religiosos. Graças à influência dos protestantes e dos católicos, sobretudo dos jesuítas, a educação musical nas escolas até o final do século XVIII foi praticada com fins estritamente religiosos (LOUREIRO, 2003, p.41).

Um recurso que atraiu e continua sendo muito apreciado e utilizado por uma grande quantidade de educando estando ou não no âmbito escolar, são histórias em quadrinhos, devido a sua característica única que é a mistura de ilustrações e diálogos, de personagens importantes que se tornam símbolos e exemplos. Cabe ao educador ter o conhecimento adequado na escolha da HQs adequada ao nível de conhecimento e idade do educando.

Segundo TUPY (2011, p.19), as histórias em quadrinhos, além do aspecto artístico nas quais elas estão inseridas, trazem em sua essência alguns códigos e signos de sua época, tais como características históricas e sociais, além de detalhes geográficos que pontuam, no tempo e no espaço, sua essência. De maneira geral, quando se folheiam essas revistas, todos esses signos em conjunto trazem para o leitor a percepção de um universo. Dessa maneira temos uma excelente forma de visualizar, abstrair e interagir. [...] Cada revista é um universo, um microcosmo contendo desenhos, cores e diálogo. Uma série de elementos didáticos pode ser aplicada a uma grande quantidade de temas, como por exemplo, História, Arte, Comportamento, Filosofia e, com certeza, Geografia.

Vive-se hoje o auge da globalização, da economia e das comunicações, onde a exploração de tecnologias toma conta das escolas e do mundo em geral, pois a partir do momento que o homem evolui, diferentes técnicas de transmitir e produzir conhecimentos aparece. Nesse processo cabe ao educador fazer uso destas técnicas na ação e compreensão dos conteúdos ministrados nesta disciplina, visamos o quanto trabalhar diferenciado usando vários recursos, possibilita ao educando a construção do seu saber.

4.1 MEIOS DE COMUNICAÇÃO E O LÚDICO

A ludicidade é um tema muito discutido por profissionais de diferentes áreas, esteve presente desde a primeira civilização e sofreu modificações e críticas boas ou pejorativas. É uma metodologia que provou trazer resultados satisfatórios na formação do indivíduo, em distintos âmbitos: social, cognitivo, afetivo e físico, além da compreensão do mundo que o cerca, e do fato que esta é uma importante ferramenta para a diminuição do estresse (MODESTO, 2009), além de potencializar o processo de ensino/aprendizagem (OLIVEIRA, 2006), portanto ela pode ser considerada uma dinâmica essencial ao ser humano (BROUGÉRE, 1998).

O aparecimento do homem primitivo se deu na era da pré-história, a cerca de um milhão de anos, porém os primeiros registros escritos identificados (pinturas na parede das cavernas) são datados de 4.000 a.C., demonstrando a importância que o homem tinha de se comunicar, para satisfazer as atividades de sobrevivência ou registrar cenas do seu cotidiano, mesmo que de forma arcaica e lúdica (MODESTO 2009). Todavia, o ato de “brincar” não surgiu com o homem, o lúdico já era uma característica pré-existente em diferentes espécies, Huizinga, apud Modesto (2009,

p.13), afirma que “a civilização humana não acrescentou características essenciais à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos...”

Civilizações da antiguidade, como a egípcia, grega, romana, se destacaram por sua cultura (música, dança), religião, arte (pinturas, esculturas), arquitetura, desenvolvimento científico da medicina e anatomia, da escrita (alfabeto), caça, pesca, jogos educativos ou esportes físicos (ginástica, luta, natação, etc.).

De acordo com FERREIRA (2001, p.40), a arte existe para que possamos nos expressar. Dizemos por meio dela aquilo que não conseguimos comunicar de outras maneiras. As diversas formas artísticas existem para responder às diferentes necessidades de expressão do ser humano. Uns se manifestam pela música, pelo teatro, outros pela poesia. Há aqueles que se expressam pelas artes plásticas e outros ainda pela dança. Assim, fica claro que a dança vem da necessidade do indivíduo de comunicar algo. Não importa qual a estética que lhe seja inerente, ela emerge da profundidade desse ser humano.

Enfim, manifestações que muitas vezes eram realizadas de forma lúdica com o intuito de formar bons cidadãos. Já a idade média foi um período caracterizado pelo feudalismo e pelo monopólio da Igreja, com drásticas mudanças econômicas, políticas, social e cultural. A cultura clássica deu espaço a uma cultura dominada pela Igreja, que superestimava produções artísticas que demonstravam o cotidiano. A idade moderna foi marcada pela início do capitalismo, pelo fim do feudalismo e surgimento da burguesia e pela revolução da ciência. A idade contemporânea até os dias atuais foi marcada pela revolução industrial que gerou o êxodo rural, crescimento desordenado das cidades e desigualdade social. A criança passa a ter mais evidenciam em artes como pinturas, desenhos, o brinquedo agora industrializado, começa a ser mais difundido, o que corroborou com o desaparecimento do “brincar criativo” (MODESTO, 2009).

A figura 2 mostra que desde o período da pré-história, até os dias de hoje, sabemos que o homem sempre sentiu a necessidade de se comunicar, ora pra expressar sua cultura ou sentimento.

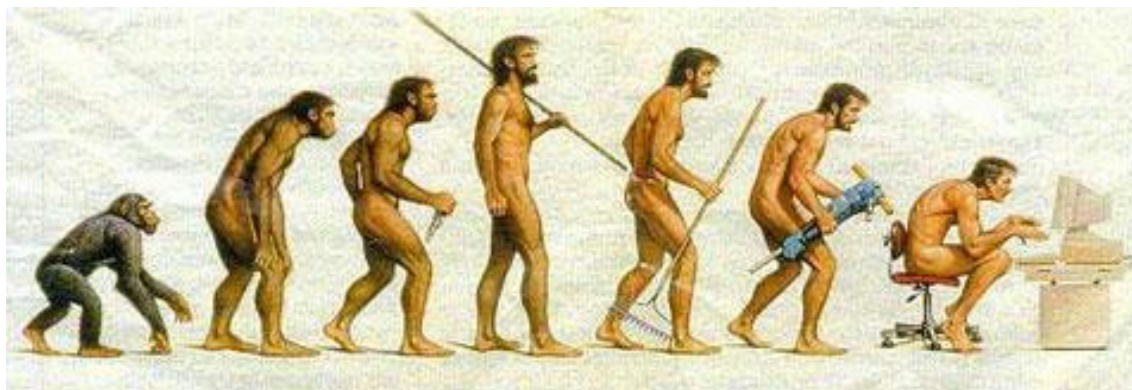


FIGURA 2 Evolução do homem e da comunicação
Fonte: FÓTON DROPS, (2008).

BONA (2006), diz ao refletir mensagens do rádio e televisão, é importante conhecer o contexto do Brasil, um país democrático, onde todos têm o direito de explorá-lo, sendo assim, é essencial analisar criticamente os meios de comunicação.

BASTOS (2011, p. 47 e 48) salienta que a televisão, hoje, é considerada o principal meio de comunicação de massa, porque é ela que atinge maior quantidade de público e também a que mais o influencia. Suas mensagens são recebidas em praticamente todos os lares, em todas as camadas da sociedade. Segundo estudos, esse meio de comunicação atinge todas as camadas sociais e é o mais poderoso meio de comunicação do século XXI, por transmitir de forma muito eficaz informações de diferentes realidades socioespaciais, proporcionando o contato entre regiões distintas e culturas diversas, por meio de suas imagens e sons. Além disso, pode ser utilizada com um aparelho de DVD, oferecendo possibilidades de acesso a programações previamente selecionadas. Por isso, cabe ao professor usá-la de uma maneira positiva, selecionando programas e documentários que chamem a atenção dos alunos e que seja relacionado ao conteúdo programado.

O ideal é compreender como a comunicação e sua dinâmica interfere no nosso dia-dia. Como os meios de comunicação social funcionam e apontam caminhos de transformação para a formação de uma sociedade ideal, através de meios que realmente reflitam as necessidades do indivíduo, que sirvam como veículos de educação contínua e de serviço comunitário. Por isso os educadores devem estar atentos ao papel educativo dos meios de comunicação, eles podem ensinar a julgar, observar e agir. E justamente por terem este papel de educação informal, que estes meios devem ser vistos com outros olhos, com olhos críticos, capazes de perceber e separar as mensagens importantes, pois a única forma de se chegar à verdade é por meio da transparência e da abertura ao diálogo. (SATHLER, 2006).

As tecnologias da comunicação abrem acesso ao educando de trabalhar com informações por meio de textos, imagens e problemas que os rodeiam no seu dia-dia. O educador de Geografia deve aproximá-los a essas realidades de diferentes sistemas, representações e transformações espaciais e sociais, formas de organizações sociais auxiliando uma aprendizagem significativa aos conhecimentos geográficos.

Nota-se que todo e qualquer meio de comunicação, ampliam o conhecimento e ajudam no ensino-aprendizagem da disciplina de Geografia, mas para isso o educador também deve estar informado. Hoje, os meios de comunicação e informação sofrem grande influência na vida escolar e cotidiana, isso é fruto de um mundo globalizado, em constante evolução. O educador deve utilizar desses métodos, assim conseguirá dinamizar suas aulas e alcançará ótimos resultados e grandes formadores de opiniões críticas e atuais. (SATHLER, 2006)

4.2 A MÚSICA

A música é um elemento de comunicação muito forte e importante a ser trabalhado dentro da disciplina de geografia, pois faz parte do dia-dia de grande parte da população mundial. Pode-se encontrá-la em diferentes tipos de interpretação: ritmo, letra, contextualização de momentos históricos. A utilização da música como recurso didático em sala de aula promove interação entre o educando e o conhecimento, tornando a aula mais atrativa, por despertar emoção e sentimentos.

LOUREIRO (2003, p. 34), diz que a paixão dos gregos pela música fez com que, desde os primórdios da civilização, ela se tornasse para eles uma arte, uma maneira de pensar e de ser. Desde a infância eles aprendiam o canto como algo capaz de educar e civilizar. [...] O reconhecimento do valor formativo da música fez com que surgissem, naquele país, as primeiras preocupações com a pedagogia da música. Assim, a música requer uma instrução que ultrapassa o caráter puramente estético; torna-se uma disciplina escolar, um objeto de mestria, proporciona a medida dos valores éticos, torna-se uma “sabedoria”. [...]

Já BASTOS, impunha uma importante função a musica e a relacionava com o ensino de geografia como um recurso didático que motiva os alunos:

BASTOS, (2011 p.49) a música é um grande suporte para as aulas de Geografia, está ligada à cultura brasileira, tanto por influência indígena, quanto por influência negra e européia. Convivemos com a música ao longo de quase todo o nosso dia-dia, no trabalho, em casa, na rua, em vários momentos estamos cantarolando alguma música que apreciamos. É um instrumento educador, já que difunde idéias em letras e sentimentos em melodias. A música pode se tornar um recurso eficaz na vida escolar e na assimilação dos conteúdos referentes à Geografia. Uma grande função dos recursos didáticos é a motivação, e a música está ligada a esse processo.

O trabalho com música promove o desenvolvimento do raciocínio lógico, envolve todas as idades e realidades sociais. A cada passo, surgem novos desafios a superar e novas experiências são identificadas para enriquecer a educação, é nesse contexto que devemos buscar o melhor uso deste recurso, não somente como meio de informação, mas principalmente, como meio de comunicação, produção e interação.

4.3 AULA PRÁTICA E/OU EM CAMPO

De acordo com LATINI e ARAUJO (2009), a aula prática ou o trabalho de campo são essenciais ao estudo geográfico, através dos quais, as situações podem ser vivenciadas e pesquisadas. O trabalho de campo permite que o aluno reconheça o que está sendo investigado, permitindo compreender o conteúdo teórico que lhe foi aplicado. É um instrumento facilitador do estudo e envolve o aluno em relação às questões ambientais, possibilita a realização de uma análise do solo, percepção ao visitar determinada área, as atitudes desenvolvidas frente aos problemas levantados.

Desde então a pesquisa a campo é uma ferramenta enriquecedora e de suma importância na geografia, além de aprender na prática, leva o aluno em contato com o espaço natural, levando a pensar na formação e no processo desse espaço. Ou seja, a pesquisa de campo propicia na prática a teoria trabalhada em sala de aula. Onde o educador pode perceber se o educando realmente compreendeu o que foi trabalhado. É um instrumento muito utilizado em diferentes disciplinas, na geografia é a ferramenta mais utilizada e de melhor compreensão da geografia física.

Para (TOMITA, 2009, p. 13) apud LATINI et al ARAUJO dentre várias técnicas utilizadas no ensino de geografia, considera-se o trabalho de campo, uma atividade de grande importância para a compreensão e leitura do espaço, possibilitando o

estreitamento da relação entre a teoria e a prática. O alcance de um bom resultado parte de um planejamento criterioso, domínio de conteúdo e da técnica a se aplicada.

4.4 CHARGE E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs)

Sempre é bom discutir sobre a inserção e utilização de recursos diferenciados nas atividades em sala de aula. A atividade com charges, tira de jornais, histórias em quadrinhos são pouco utilizados, estes podem propiciar ao educando a compreensão da linguagem baseada na interação, em diferentes situações.

CARVALHO, (2010) enfatiza que a charge e as HQs, possuem um papel importante na vida do ser humano, pois é crítica humorística de temas da atualidade social, econômica e política, como demonstra a (Figura 3 e 4). É uma ferramenta que vem auxiliando os educadores no ensino-aprendizagem da Geografia. Por relatar momentos em várias escalas, local, regional, nacional ou mundial, por ser recreativa e educar com princípios éticos e morais.



FIGURA 3 interpretação cômica de corrupção
Fonte: MATUTANDO (2012).

Como pode se perceber na charge acima, ha muitas pessoas que ainda acreditam e têm esperança que a miséria, a violência e a corrupção um dia cheguem ao fim, mas infelizmente o poder perante a sociedade está nas mãos de muitos

políticos corruptos, onde que para muitos essa visão seria realmente com o fim do mundo, e uma realidade utópica.



FIGURA 4 Charge moradia inadequada, enchentes
Fonte: MATUTANDO (2012).

A Figura 4 demonstra ainda, o nível de pobreza em que muitos indivíduos do Brasil se encontram, estas para terem um local onde morar, se submetem a viver em locais insalubres e de grande risco, e acabam construindo suas moradias em lugares inadequados e colocando suas vidas em risco, além da falta de outros subsídios indispensáveis para uma vida digna. Mostra também que a mídia exerce uma força de controle perante a sociedade, manipulando de certa forma, onde as pessoas sonham ter algo que podem ver em programas.

CARVALHO (2010) diz que está cada vez mais fácil trabalhar a questão da charge e HQs em sala de aula, pois a encontramos em jornais, revistas, site e no próprio livro didático, retratando as condições de empregos, moradias, IDH, desigualdades corrupções e a própria educação no mundo atual. Esta Geografia retrata nos discursos, nas práticas espaciais e nas representações dos homens, suas racionalidades, contribuição para o reconhecimento do lugar, das regiões e o dos territórios.

4.5 DATA SHOW (RETROPROJETOR) E LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

Outra ferramenta lúdica muito utilizada em sala de aula pelo educador é o data show, o uso de TICs – Tecnologia de Informação e Comunicação, faz grande diferença no ensino-aprendizagem da Geografia, pois possibilitam aulas mais dinâmicas e ilustradas. Além deste, as escolas implantaram também o uso dos computadores, pois esses dois recursos didáticos já fazem parte de uma nova era que se insere na educação.

O educador é o mediador levando o educando a navegar pelo conhecimento e fazer suas próprias descobertas. De acordo com DIB (2005), o estímulo a sua utilização (mesmo que existem grandes dificuldades de acesso) é de fundamental importância para situar o aluno nas possibilidades que as novas tecnologias nos oferecem. Afinal os recursos tecnológicos fazem com que o educando explore sua leitura, seu raciocínio e seu modo de pensar e agir. Nesse Período de aceleração contemporânea, o uso dessas tecnologias ajuda e muito no ensino da Geografia, onde o educando observa vários tipos de paisagens, relevo, relação da sociedade como o meio em que vive e globalização.

4.6 TELEVISÃO, VÍDEO E DVDs

Os recursos didáticos estimulam e facilitam o processo ensino-aprendizagem do educando. Na Geografia o impacto com imagem tem um imenso valor, são vários conteúdos de Geografia que podem ser trabalhada por meio de filmes, desenhos, imagens, oferecendo inúmeras reflexões críticas dos acontecimentos passados e dos atuais que estão presentes no seu dia-dia como: os impactos ambientais, desigualdade, corrupção, política, paisagem, etc.

A trajetória de algumas temáticas, como religião, família, juventude, mulher, política, pobreza, violência e outras, representam a situação do povo brasileiro. No entanto muitas questões sociais não estão representadas. Mas o que se vê nas telas de TV já havíamos vistos ou tínhamos informações sobre o tema na vida real no cotidiano, no dia-dia. Olhar a telenovela como momento lúdico é importante para a

vida das pessoas, pois ela é também um referencial de leitura que vem enriquecendo nos mais diversos segmentos sociais. (FOGOLARI, 2006).

Segundo FOGOLARI (2006, p.20), O espaço rural que o autor utiliza como cenário nas suas telenovelas deixa transparecer momentos aconchegantes com diálogos tranquilos, espaços físicos e atraentes, muita mata, rios, animais, festas, músicas, dança, alimentação abundante. É neste contexto que as pessoas são capturadas e conduzidas a vivenciar momentos que foram marcantes em suas vidas ou que rodam através da imaginação ou sonho.

Assim, outras temáticas podem e devem ser trabalhadas na escola, na família e em outros grupos para uma maior conscientização da realidade social a partir das várias temáticas apresentadas e trabalhadas pelos folhetins eletrônicos exibidos pela televisão brasileira.

5 METODOLOGIA

O presente trabalho foi elaborado em duas etapas, sendo a primeira composta de levantamento de referencial teórico, através de consulta em monografias; no acervo de revista e livros da biblioteca do Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena – AJES (Juína/MT) e na biblioteca da Escola Estadual Maria Quitéria (Castanheira/MT), e através de consultas via internet em sites de banco de dados para busca de artigos científicos, como o Google acadêmico e o *Scielo*, sobre os diferentes recursos didáticos mais utilizados em sala de aula e a ludicidade no ensino, com ênfase para o processo de ensino/aprendizagem em geografia. Os artigos selecionados foram analisados, e através dos mesmos foi elaborado um referencial teórico para dar embasamento científico ao trabalho.

A segunda etapa trata-se de pesquisa exploratória, com uma abordagem quantitativa e qualitativa, para isto utilizou-se um questionário (Anexo 1) composto de questões discursivas e objetivas, com o intuito de identificar dados do perfil dos professores da Escola Estadual Maria Quitéria, situada no município de Castanheira/MT como a idade, sexo, formação e para que ciclos lecionam, além disto, o questionário também teve como objetivo, identificar o nível de conhecimentos destes educadores sobre o conceito e a importância da ludicidade nas aulas de Geografia e quais são os recursos didáticos mais utilizados por eles nesta instituição. O questionário possibilitou então, identificar a forma de compreensão desta metodologia na perspectiva destes sujeitos, através da transcrição de informações descritas foi possível analisar a concepção estes profissionais sobre estes conceitos na teoria e na prática.

A análise dos dados foi feita através da elaboração de gráficos, porcentagem e da transcrição dos questionários dos sujeitos da pesquisa.

O estudo foi realizado com uma amostra de onze (11) professores, sendo que destes dois são geógrafos (licenciados) que lecionam a disciplina de geografia para o ensino médio e fundamental, sete (7) são pedagogos, que lecionam para as séries iniciais (primeiro e segundo ciclo), destes quatro possuem especialização na área de educação (*lattu sensu*) e dois (2) magistrados que lecionam para o ensino fundamental e médio.

Todos os participantes foram informados sobre o objetivo da pesquisa e que seus dados serão preservados, para isto foi elaborado um Termo de Livre Esclarecido (Anexo 2) onde todos assinaram.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Escola Estadual Maria Quitéria, esta localizada a Avenida 04 de Julho n. 552, Centro, no município de Castanheira - MT, e mantida pelo estado de Mato Grosso e administrada pela secretaria de Estado de Educação.

Criada em 19 de abril de 1.983, publicada no Diário Oficial pelo Decreto n. 29/83. Oferta ensino fundamental em conformidade com autorização obtida por meio da resolução n.187/89 de 07/11/89 D.O. 05/01/90 – pag. 60, reconhecimento: Portaria 119/03 – D.O. de 08/07/2003. O Ensino Médio em conformidade com autorização obtida por meio da Resolução n. 244/CEE/MT. D.O. 09/12/96 – pag. 04. Reconhecimento: Portaria n. 019/04/CEE/MT. D.O. 12/03/2004, pag. 23 e Ensino Jovem e Adulto – Projeto Beija Flor em conformidade com resolução n. 180/00/CEE/MT e resolução n. 383/04/CEE/MT.

Através da aplicação de questionário (anexo 1), foi possível identificar o perfil dos professores (idade, sexo e formação), o nível de conhecimento dos mesmos sobre ludicidade e a utilização de recursos didáticos e quais recursos são mais utilizados em sala de aula no ensino de Geografia para as séries iniciais, o ensino fundamental e ensino médio na Escola Estadual Maria Quitéria, município de castanheira.

Dentre os educadores que responderam os questionários, de acordo com a formação (gráfico 1), 64% (7 professores) são pedagogos, 18% (2 indivíduos) são licenciados em geografia e os outros 18% são magistrados, e somente três pedagogos possuem especialização. Tais dados demonstram a necessidade da inserção de outros professores de geografia neste município.

GRAU DE ESCOLARIDADE

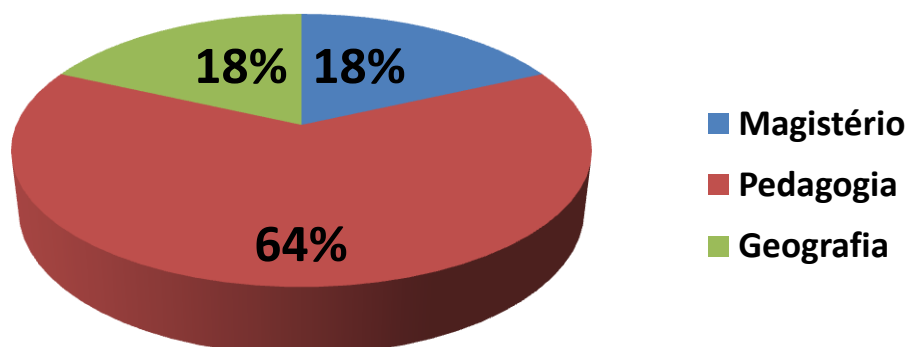


Grafico 1 Formação dos professores da Escola Estadual Maria Quitéria
Fonte: CASTRO, Keli Cristina Alves de (2012)

Quanto à idade, oito educadores tinham entre 41 a 45 anos (73%), a instituição não possui professores com idade entre 25 a 30 anos, e nos demais intervalos existia um professor para cada faixa etária (9%) (Gráfico 2). Ao observar a idade, nota-se que a grande maioria é do sexo feminino totalizando 10 educadoras (90%) e 1 (10%) do sexo masculino, o que denota a importância da participação da mulher no processo ensino/aprendizagem e sua inserção neste mercado de trabalho.

IDADE (anos)

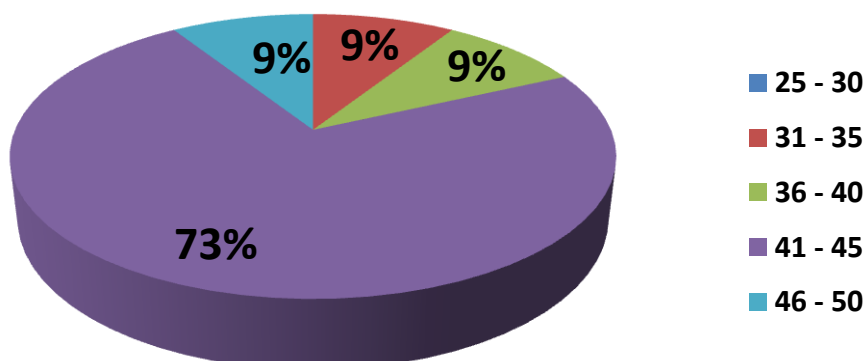


Grafico 2 Idade dos educadores da Escola Estadual Maria Quitéria
Fonte: CASTRO, Keli Cristina Alves de (2012)

Em relação ao conhecimento sobre ludicidade, praticamente todos os professores relacionaram a ludicidade ao aprender através de brincadeiras e jogos, exceto um que não soube responder. Esta importância pode ser verificada através das seguintes falas:

“Aprender brincando.”

“Quando o professor utiliza-se de brinquedo; da tecnologia; jogos concretos, jogos eletrônicos para a aprendizagem dos seus alunos. O lúdico pode ser parceiro do educador, pois ele proporciona um meio real de aprendizagem, privilegia a criatividade e a imaginação por sua própria ligação com os fundamentos do prazer e novos caminhos para a aprendizagem.”

“São as variadas formas de brincadeiras, jogos, música, dramatização e que fica mais prazerosa de aprender.”

“Quando o professor utiliza de várias técnicas para ensinar seu aluno, principalmente através de jogos e brincadeiras.”

A criação de situações lúdicas enriquece a criatividade e o conhecimento dos indivíduos, possibilitam experiências que envolvem emoção, participação, prazer, descobertas, interação, dentre outras.

Dentre os participantes do estudo, 73% afirmaram trabalhar com elementos lúdicos em sala de aula, enquanto o restante (27%) aponta empecilho para o trabalho com este recurso como a precariedade de materiais ou da quantidade dos mesmos, fato que está relacionado com a presença de material e não com a capacidade de promover o desenvolvimento imaginário em diferentes situações (Gráfico 3), como pode se notar através de suas falas:

Professores que utilizam a ludicidade em suas aulas

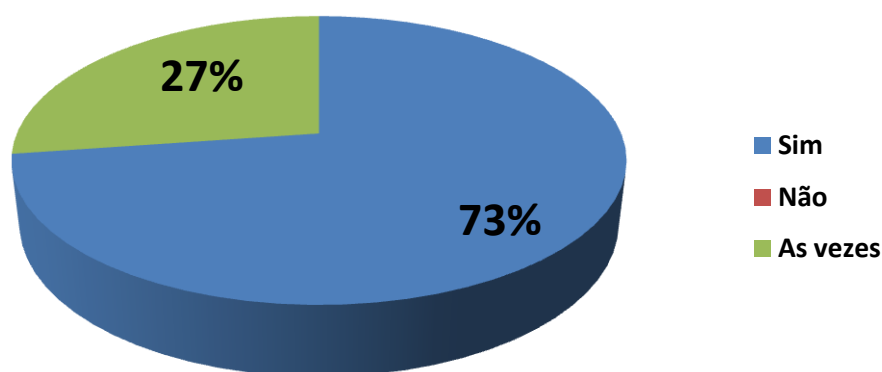


Gráfico 3 Professores que utilizam a ludicidade em suas aulas
Fonte: CASTRO, Keli Cristina Alves de (2012)

“Às vezes, porque muitas vezes os materiais não estão disponíveis, pois outro professor já está ocupando.”

“Às vezes, porque nem sempre os materiais estão disponíveis de acordo com o conteúdo que esta sendo trabalhado.”

“Um pouco, depende do assunto.”

Através da última fala, é notável a falta de preparo adequado deste profissional para a utilização do lúdico em sala. Fato que corrobora com a importância de se realizar trabalhos nesta área, que além de avaliar o nível de conhecimento dos profissionais da educação, pode ainda capacitá-los a utilizar de maneiras diferentes os recursos didáticos disponíveis.

Já quanto interrogados quanto à importância de se trabalhar com esta metodologia oito (73%) afirmaram que é importante, enquanto três (27%) denotou que a importância de se trabalhar de forma lúdica depende do conteúdo trabalhado, do interesse dos alunos, e muitas vezes a ludicidade é trocada apenas pelo “brincar”, para que os alunos saiam da rotina. É importante ressaltar que o “brincar por brincar”, não trás desenvolvimento da aprendizagem do indivíduo, que a ludicidade atrelada ao brincar ou jogar, com o educador como mediador de normas e valores morais, desenvolve além da aprendizagem um senso crítico, hábitos e atitudes corretas em relação ao grupo e ao meio.

Observa-se a importância do lúdico com instrumento nas seguintes respostas:

“É de fundamental importância trabalhar com esses recursos didáticos e de forma lúdica porque há uma maior participação dos alunos, juntamente com os educadores.”

“Porque a aula se torna mais interessante e o aluno interage melhor.”

No que se refere aos recursos didáticos, foi questionados aos educadores enumerar em ordem crescente os materiais que mais utilizavam entre: maquetes, charges, vídeos, livro didático, música, mapas, data show, jogos, aula prática ou em campo, HQs, laboratório de informática, e outros. O recurso que ficou em primeiro lugar de forma unanime (onze votos) foi o livro didático, o que nos faz pensar que, mesmo sabendo da importância da utilização de diferentes metodologias para o processo de aprendizagem dos educando, a forma de ensino tradicional ainda é a mais utilizada.

O segundo item mais votado, com oito votos (73%), foi o laboratório de informática, o que nos leva a pensar em vertentes ambíguas, uma positiva que é a inserção destes alunos na informática, e sabendo que o mundo hoje é extremamente globalizado e digital, esta é uma forma de inseri-los na realidade de hoje, além de possibilitar-los a pesquisar artigos científicos ou notícias de diferentes assuntos de forma mais rápida e eficaz. Porém, tem um lado negativo, que é a utilização deste recurso apenas como ferramenta de jogos, onde os alunos ficam dispersos, ou por falta de domínio de sala ou até por falta de esforço para criar/utilizar métodos e/ou jogos educativos para estes alunos.

O terceiro recurso foi o vídeo, com seis votos, este é um recurso interessante e muito utilizado por possibilitar que os alunos assistam o que foi trabalhado em teoria, porém o educador deve ser muito crítico na escolha destes filmes e documentários, para que o assunto de fato tenha haver com o conteúdo, faixa etária e conhecimento de seus alunos, e principalmente ter um objetivo na aplicação do mesmo.

Os demais recursos em ordem de maior votação foram: o mapa em quarto lugar, HQs e música em quinto, data show em sexto, jogos e charges em sétimo, maquetes em oitava e aula prática ou de campo em nono lugar. Os três últimos itens não foram marcados por grande parte destes professores, um fato muito preocupante, pois a utilização de maquetes e aulas práticas ou a campo são instrumentos eficazes na disciplina de geografia demonstrando a prática que foi utilizada em teoria, porém o que se percebe é que gera mais trabalho na aplicação, o que leva a não utilização destes instrumentos por estes profissionais.

Depois de ter realizado essa pesquisa juntamente com os educadores da Escola Estadual Maria Quitéria, sobre a importância dos recursos didáticos e as formas lúdicas de se trabalhar na disciplina da geografia, trabalhou-se com o Projeto Cultura na escola, onde foi trabalhado o Vulcão Figura 5 e 6, onde primeiramente foi passado os conceitos teórico e depois realizada prática, atreves da elaboração de um vulcão de argila e utilização de produtos químicos que simulam a o momento da erupção vulcânica.

Este foi um trabalho muito relevante, pois foram demonstradas diferentes atividades lúdicas e para que o educando assimile o conteúdo trabalhado em sala de aula. Os educadores devem investir em atividades com essa finalidade, pois através

da Figura 7, note-se, que os educando do 6º ano, ficaram surpresos com a experiência realizada. Isto instigou a curiosidade dos mesmos, fato que gerou perguntas e considerações. Através deste trabalho, pode-se demonstrar que as atividades lúdicas realmente contribuem no processo ensino/aprendizagem do educando de maneira produtiva.



FIGURA 5 foto de atividade sobre o vulcão
Fonte: CASTRO, keli Cristina Alves de, 2012



FIGURA 6 foto de atividade sobre o vulcão
Fonte: CASTRO, keli Cristina Alves de, 2012



FIGURA 7 foto momento em que o vulcão entra em erupção
Fonte: CASTRO, keli Cristina Alves de, 2012

7 CONCLUSÃO

A ludicidade e o uso dos recursos didáticos são temas que vem sendo discutido e inovado a cada dia, principalmente enquanto metodologia na disciplina de Geografia. É fato que a utilização de diferentes recursos didáticos de forma lúdica, através de jogos, brincadeiras, entre outros, são metodologias de ensino que colaboram com a valorização das experiências do aluno, tanto culturalmente, quanto com a troca de informação e interação entre eles, promove também, o desenvolvimento de um senso crítico, através do relacionamento com o meio e da oportunidade de resolução de problemas e descobertas.

É importante ressaltar que os educadores tem que conhecer as características de seus alunos e adequar o conteúdo ao lúdico, para isto é necessário que os professores tenham uma formação continuada para aprimorar esta prática pedagógica e renovar seus conhecimentos. Isto no âmbito escolar, pode ser implantado e aprimorado nas capacitações, já que as mesmas são de caráter obrigatório, e o conhecimento sobre este tema só vem a somar com o aprimoramento e qualidade das aulas ministradas pelos docentes.

Porém mesmo sabendo da importância se utilizar metodologias diferenciadas que promovam a interação dos alunos de uma forma mais dinâmica, um grande numero dos professores analisados, não fazem uso destes, partindo basicamente para o ensino tradicional, alguns por não dominarem ou por não ter muito conhecimento sobre a ludicidade em diferentes níveis de aprendizado, ou por falta de material e ate de esforço.

A pouca adesão destes profissionais ao lúdico, isto deve-se a diferentes fatores existentes hoje, como condições de trabalho pouco dignas; baixa remuneração, fato que impõe a estes profissionais buscarem outro emprego o que diminui seu tempo para preparo adequado das aluas; debilidade no suporte pedagógico ou no acesso aos recursos didáticos; falta de capacitações específicas; dentre outros.

Concluindo a pesquisa, podemos afirmar que lúdico é um fator motivador no processo de ensino-aprendizagem do aluno, desde que ele seja trabalhado com planejamento e clareza para que os alunos compreendam que existe maneiras

diferenciadas para se obter conhecimento. Porém, existe muito a se fazer, pois ainda há uma resistência da parte dos discentes quanto utilização desta metodologia e recursos diferenciados. Cabe aos novos pesquisadores e professores mudar este paradigma e de fato aplicar tudo o que 'é aprendido no âmbito acadêmico no cotidiano das aulas.

REFERENCIAS

ALMEIDA, Rosangela Doin de. Do desenho ao mapa: iniciação cartográfica na escola/Rosangela Doin de Almeida. – São Paulo: Contexto, 2001 (caminhos da Geografia).

BASTOS, Almir. **Recursos Didáticos e sua Importância para as aulas de Geografia**. 2011. Disponível em: [criativaonline.com? pg.=noticiaed=2983](http://criativaonline.com?pg.=noticiaed=2983). Acesso em: 12 de out. de 2012.

BONA, Nívea Canali (2006). Leitura Crítica, um Olhar Diferente Sobre os Meios de Comunicação. **Mundo Jovem** –pg.5, Novembro 2006/ nº372.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: historia e geografia / secretaria e Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 166p.

BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. Vol.24 n.2 São Paulo July/Dec. 1998. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007. Acesso em: 14 out. de 2012.

CARVALHO MELO, Kelli, **Monografia** sobre Historias em Quadrinhos: Um Método Didático para o Ensino da Geografia. Disponível AJES- Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena – Licenciatura em Geografia. Juina/2010

CAXIAS, Russiane da Costa. Confecção de um Quebra-cabeça do Brasil em sala de aula. **Revista Conhecimento Prático-Geografia**, pg. 66. 2011. Disponível em: Acesso em: 15 out. de 2012.

COSTA, Valdina Goncalves da. (2008). **A formação dos formadores de professores de matemática e a ludicidade**: PUC/SP – UNIUBE/MG. GT: Educação Matemática n. 19. Disponível em: Revista.pucsp.br/index.php/emp/article/download/4381/4021. Acesso em: 20 out. de 2012.

DIB, Khalil Antonio. Muito além dos livros didáticos, do quadro e do giz: Dinamização da Prática pedagógica de geografia no nível fundamental – uma vivência no ensino público dos municípios do Rio de Janeiro e de Angra dos Reis RJ. **X encontro de geógrafos da América Latina**, 2005, São Paulo. Disponível em: www.observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal10/ Ensen. Acesso em: 14 out. de 2012.

DOHME, Vania D'Angelo. **Atividades lúdicas na educação** – O caminho de tijolos amarelos do aprendizado. XVII Encontro Regional de História. O lugar de História. ANPUH/SP. UNICAMP, 6 A 10 de setembro de 2004. Cd.rom. Disponível em:

[www.anpuhsp.org/sp/downloads/CD XVII/ST VIII/ Vania Dangel](http://www.anpuhsp.org/sp/downloads/CD_XVII/ST_VIII/Vania_Dangel). Acesso em: 08 out. de 2012.

FERREIRA, Sueli. **O ensino das artes**: Construindo caminhos/ Sueli Ferreira (org.).- Campinas, SP: Papirus, 2001.

FOGOLARI, Élide Maria, 2006. Telenovela: representação popular e crítica. Mundo Jovem, p.20 Abril 2006 / Ed. 365.

FREITAS, Eliana Sermidi de, e SALVI, Rosana Figueiredo (2007). **A Ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de Geografia**. Disponível em: www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivo/89-4.pdf. Acesso em: 10 out. de 2012.

LUDWIG, Rafael. **A educação lúdica como processo mediador de aprendizagem**. / Rafael Ludwig. Cuiabá: KCM, 2006. 62 p.

LATINI, Karina Monnerat; ARAUJO, Andréia Fernandes. **A importância do trabalho a campo no planejamento curricular da geografia para educação básica**: Um exemplo das escolas do Município de Nova Friburgo. 10º Encontro Nacional de Prática de ensino em geografia. 2009 Porto Alegre. Disponível em: [www.agb.org.br/XENPEG/artigos?poster?p\(3\) pdf](http://www.agb.org.br/XENPEG/artigos?poster?p(3) pdf). Acesso em 12/10/2012.

LOUREIRO, Alícia Maria Almeida. **O ensino de música na escola fundamental** / Alícia Maria Almeida Loureiro. – Campinas, SP: Papirus, 2003.

OLIVEIRA, Cacilda Lages – **Significado e contribuições de afetividade, no contexto da metodologia, de projetos, na educação Básica**, dissertação de mestrado. Capítulo 2, CEFET-MG, Belo Horizonte. MG, 2006. Disponível em: www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/{f2792D2A-C83F. Acesso em: 14 out. de 2012.

MARIA, Vanessa Moraes, et al, 2009. Artigo sobre o **lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2009 Disponíveis em - <http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem/21258/#ixzz29xZh7DiE>. Acesso em: 20 Out. de 2012.

PINHO, Raquel, (2009) Artigo sobre o lúdico no processo de aprendizagem. Disponível em - <http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem/21258/#ixzz29xZh7DiE> Acesso em: 20 Ago. de 2012.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado (2006). Quadrinhos para contar Histórias. **Mundo Jovem** – pg.19, Agosto 2006 / Ed. nº 369

MODESTO, Roberta Duarte de Lima. O Lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil. Belo-Horizonte. 2009.

SAMPAIO, Francisco Coelho. **Redescobrimo o planeta azul**: a Terra pede ajuda 5ª série / Francisco Coelho Sampaio; ilustrações Adilson Farias, Luís Moura, Axel Sande. – 2 ed. – Curitiba: Positivo, 2005

SATHLER, Luciano, (2006). Como lidar com as novas tecnologias da informação? **Mundo Jovem**, pg.18 e 19, setembro 2006 / Ed nº 370.

SILVEIRA, Emerson Lizandro dias, (2009). Artigo – **Paisagem: um conceito chave na geografia.** Disponível em: egal2009.easyplanners.info/area07/7624_Dias_Silveira_Em. Acesso em 22 de Out. de 2012.

Figura 1. FOTON, Drops. Registro de comunicação da Pré-história (2008). Disponível em: http://www.foton.com.br/divirta-se.php?id=drops/evolucao&idp=divirtase_drops. Acesso em 14 out. de 2012.

Figura 2. FOTON, Drops. **Evolução do homem e da comunicação.** Disponível em: http://www.foton.com.br/divirta-se.php?id=drops/evolucao&idp=divirtase_drops. Acesso em 14 out. de 2012.

Figura 3. **Charge.** Interpretação cômica de corrupção. Disponível em: <http://www.matutando.com/charge-ano-novo-2/>. Acesso em: 14 out. de 2012.

Figura 4. **Charge.** moradia inadequada, enchentes. Disponível em: <http://www.matutando.com/charge-enchentes/>. Acesso em: 14 out. de 2012.

Figuras 5, 6, e 7. Atividades do Projeto Cultura. Sobre Vulcão.

ANEXO 1

QUESTIONÁRIO

1 – GRAU DE ESCOLARIDADE?

()MAGISTÉRIO ()PEDAGOGIA ()LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

() ESPECIALIZAÇÃO _____

2 – IDADE

3 - SEXO

4 – QUAL SÉRIE LECIONA:

() ALFABETIZAÇÃO () SÉRIES INICIAIS () ENSINO FUNDAMENTAL () ENSINO MÉDIO

5 – TRABALHA COM RECURSOS DIDÁTICOS E FORMA LÚDICA? JUSTIFIQUE:

6 – CONSIDERA IMPORTANTE TRABALHAR COM RECURSOS DIDÁTICOS E FORMA LUDICA?
JUSTIFIQUE:

7 – O QUE VOCÊ ENTENDE POR LUDICIDADE:

8 – ENUMERE EM ORDEM CRESCENTE OS RECURSOS QUE MAIS UTILIZA (NÃO ENUMERAR OS QUE NÃO UTILIZAM).

() MAQUETES () MÚSICA () AULA PRÁTICA EM CAMPO

()CHARGE ()MAPAS ()HISTÓRIA EM QUADRINHO

()VIDÉOS/FILMES ()DATA SHOW ()LABORATÓRIO INFORMÁTICA

() LIVRO/QUADRO () JOGOS () OUTROS

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Sr(a) foi selecionado(a) e está sendo convidado(a) para participar do projeto de trabalho de conclusão de curso **A ludicidade no ensino/aprendizagem da geografia: a realidade da Escola Estadual Maria Quitéria, Castanheira-MT**, que tem como objetivos: identificar o conhecimento dos professores quanto à utilização dos recursos didático e a importância do lúdico na disciplina de geografia.

A pesquisa foi feita em Outubro de 2012.

Seus dados serão tratados de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o seu nome em qualquer fase do estudo. Quando for necessário exemplificar determinada situação, sua privacidade será assegurada uma vez que seu nome será substituído de forma aleatória. Os dados coletados serão utilizados apenas NESTA pesquisa e os resultados divulgados em eventos e/ou revistas científicas.

Sr(a) não terá nenhum custo ou quaisquer compensações financeiras. Não haverá riscos de qualquer natureza relacionada a sua participação. O benefício relacionado à sua participação será de aumentar o conhecimento científico para a área de geografia.

Desde já agradecemos!

Declaro estar ciente do inteiro teor deste TERMO DE CONSENTIMENTO e estou de acordo em participar do estudo proposto.

Juína / MT, ____ de _____ de 20__.

Sujeito da Pesquisa: _____
(Nome completo)