

GENILSON PEREIRA DA SILVA SENRRA

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O
ENSINO DE GEOGRAFIA**

Orientador: Prof. Doutor Francisco Ramos Leitão

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Faculdade de Ciências Sociais, Educação e Administração

Instituto de Educação

Lisboa

2021

GENILSON PEREIRA DA SILVA SENRRA

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O
ENSINO DE GEOGRAFIA**

Dissertação defendida em provas públicas para obtenção do Grau de Mestre no Curso de Mestrado em Ciências da Educação, conferido pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 265/2021 de 17 de Setembro de 2021, com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor Óscar Conceição de Sousa

Arguente: Prof.^a Doutora Maria Odete Emygdio da Silva

Orientador: Prof. Doutor Francisco Ramos Leitão

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Faculdade de Ciências Sociais, Educação e Administração

Instituto de Educação

Lisboa

2021

Dedicatória

Dedico esta dissertação a minha mãe Maria Irenice da Silva Senrra por ser essa mulher fantástica e a quem devo muito do que sou.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus pela vida e pela oportunidade de ter vivenciado esta jornada e estar concluindo mais essa etapa.

Ao meu orientador, Doutor Professor Francisco Leitão por toda a paciência, empenho e orientação neste trabalho.

Aos meus amigos Eliane Gama, Marilene Barcelos, Camilla Barcellos e Luciane Rézio que sempre estiveram presentes e me ajudaram durante o mestrado com um gesto de carinho ou uma palavra amiga. É muito bom saber que tenho vocês sempre comigo.

Em especial ao meu amigo Wallace Souza por ter me ajudado sempre, por estar ao meu lado e apoiado em diversos momentos, sou extremamente grato por tudo.

A todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho o meu muito obrigado.

Resumo

Nas últimas décadas, o ensino de Geografia passou por uma série de transformações, principalmente no que se refere à desenvolvimento da representação técnica e cartográfica, com ênfase nos avanços alcançados com o uso de computadores e avanços na coleta e disseminação de informações espaciais. O objetivo do presente trabalho foi mostrar a importância do uso do lúdico no Ensino de Geografia como caminho para uma aprendizagem mais significativa no desenvolvimento da aprendizagem do educando, mostrando que através da utilização de recursos metodológicos lúdicos, pode influenciar positivamente para o desenvolvimento da aprendizagem do educando, contribuir para a superação indisciplina em sala de aula e tornar o processo de construção do ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo para o educando. Esta pesquisa trata-se de um estudo qualitativo que teve por objetivo principal analisar se ação pedagógica do docente em sala de aula tem alguma relação com a indisciplina dos alunos. Questões relacionadas a falta de interesse dos mesmos pelo ensino de Geografia, também se o comportamento dos alunos é diferenciado ou não diante da proposta de atividades mais lúdicas e se influencia nos resultados quantitativos obtidos pelos discentes nas avaliações formais da escola. Ao final deste trabalho conclui-se que os alunos tendem a participar mais das aulas quando ocorrem atividades lúdicas, uma vez que têm uma maior predisposição para aprender quando consideram o conteúdo divertido e interessante. Os alunos aprendem de maneira descontraída quando sua ansiedade de aprendizagem é reduzida. As atividades lúdicas facilitam a criação de contextos significativos e permitem ao professor oferecer aulas menos previsíveis e mais atrativas para os alunos.

Palavras-chave: Lúdico, Ensino de Geografia, Jogos, Aprendizagem.

Abstract

In the last decades, the teaching of Geography has undergone a series of transformations, especially with regard to the development of technical representation and cartography, with emphasis on the advances achieved with the use of computers and advances in the collection and dissemination of spatial information. The objective of the present work was to show the importance of the use of play in the teaching of Geography as a way to a more significant learning in the development of the student's learning, showing that through the use of playful methodological resources, it can positively influence the development of the student's learning, contribute to overcoming indiscipline in the classroom and make the process of building teaching-learning more enjoyable and meaningful for the student. This research is a qualitative study with the main objective of analyzing whether the teacher's pedagogical action in the classroom is related to student indiscipline. Issues related to their lack of interest in Geography teaching, as well as if the students' behavior is different or not when facing the proposal of more playful activities and if it influences the quantitative results obtained by the students in the formal school evaluations. At the end of this work we conclude that students tend to participate more in class when playful activities take place, since they have a greater predisposition to learn when they consider the content fun and interesting. Students learn in a relaxed way when their learning anxiety is reduced. Playful activities facilitate the creation of meaningful contexts and allow the teacher to offer lessons that are less predictable and more appealing to students.

Keywords: Playfulness, Geography Teaching, Games, Learning.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	6
1. Enquadramento teórico.....	8
1.1. A importância da Ludicidade para aprendizagem significativa.....	8
1.2. O jogo e a criança	14
1.3. Lúdico na sala de aula.....	18
1.4. Aprendizagem significativa.....	25
1.5. Ensino de Geografia.....	28
PROBLEMÁTICA.....	33
2.1 Questão de partida.....	34
2.2 Objetivos.....	34
2.2.1 Objetivo Geral.....	34
2.2.2. Objetivos Especificos.....	34
METODOLOGIA.....	35
RESULTADOS.....	59
DISCUSSÃO.....	65
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	69
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	70
ANEXO I.....	78
ANEXO II.....	84

Introdução

A dimensão do brincar constitui-se numa atividade de ligação ou vínculo com algo que existe em si mesmo e com o outro. Na verdade, o brincar é um ato de estar descobrindo, escolhendo, recriando. Na infância brincar, viver e aprender são sinônimos.

Assim como a criança, o adolescente é um ser ativo, possui a necessidade de se movimentar, de se comunicar, através da linguagem e da expressão em todos os momentos de sua vida, e, principalmente no seu convívio com o outro. E isto ocorre com mais facilidade nos jogos e brincadeiras, considerando que o brincar para este, ocorre em todas as horas e momentos da vida, baseados nos fatos que a rodeiam.

É notória a falha das escolas e professores em não privilegiarem o aprendizado através da aventura, do jogo, da mágica, da fantasia que permitem um aprender e um crescer constante.

Baseado em trabalhos como os de Comenius e Rousseau, surge "um novo sentimento da infância" que protege as crianças e que auxilia este grupo etário a conquistar um lugar enquanto categoria. Dar-se início a elaboração de métodos próprios para sua educação, seja em casa, ou seja, em Instituições para tal fim.

Sob a influência do pensamento e filosofia de suas épocas, estudiosos cada um à sua maneira, elaborou pesquisas a respeito da criança e seu desenvolvimento, legando a Educação grande contribuição sobre seu desenvolvimento. Estes foram os primeiros pedagogos da educação tradicionalistas de sua época. Propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos, que deveriam traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis.

A proposta desse trabalho de pesquisa é a de mostrar a relevância do Lúdico na Construção de um caminho e de uma aprendizagem mais significativa e do conhecimento sobre respeito ao outro, sendo uma ferramenta útil no dia-a-dia do

educador em seu trabalho. Com estudo voltado para sobre o Ensino de Geografia, especialmente tendo como público alvo o 2º Segmento do Ensino Fundamental.

1. Enquadramento Teórico

Lúdico é o adjetivo que se refere a jogos e brinquedos ou jogos públicos dos antigos jogos, por sua vez, provém do Latim Jocus como gracejo zombaria, divertimento, brinquedo, recreio e passatempo (FERREIRA, 2010)

1.1- A importância da Ludicidade para aprendizagem significativa

O fato de estudar o fenômeno da aprendizagem humana abordado pelo estudo da Psicologia da Educação do ponto de vista de David P. Ausubel (1980) vai além da simples modificação de conduta segundo a teoria da abordagem comportamental, pois a aprendizagem significativa possibilita uma mudança no significado da experiência. Nesse sentido, deve se levar em conta três dimensões importantes no processo educativo: os professores e sua maneira de ensinar; a estrutura dos conhecimentos que configuram o currículo e o modo como este se desenvolve; e o contexto das relações sociais no qual se desenvolve o processo educativo.

Nesse sentido, uma "teoria de aprendizagem" oferece uma explicação sistemática, coerente e unitária de como: se aprende; quais são os limites da aprendizagem e por que se esquece o que foi aprendido. Portanto, Ausubel trata exatamente sobre essa questão, falando sobre a importância de uma aprendizagem significativa no processo ensino aprendizagem.

Sobre a aprendizagem significativa, Ausubel defende que a aprendizagem do aluno depende da estrutura cognitiva previa que se relaciona com a nova informação, em outras palavras, seria a valorização das experiências prévias dos alunos. Também destaca, que na orientação da aprendizagem é de vital importância conhecer a estrutura cognitiva do aluno, não apenas para saber a quantidade de informação que o aluno possui, mas para saber quais são os conceitos e

proposições que consegue manipular além de seu de estabilidade (AUSUBEL; NOVAK & HANESIAN, 1980)

Acerca dos princípios da aprendizagem propostos por Ausubel apresentam um marco para o desenvolvimento de ferramentas metacognitivas que permitam conhecer a organização da estrutura cognitiva do aluno, a qual permitirá uma melhor orientação das ações educativas. Esta não é uma ação que deva ser vista como ações que deverão se desenvolver com mentes vazias e que a aprendizagem dos alunos começa do "zero". Na verdade, os educandos têm uma série de experiências e conhecimentos que afetam suas aprendizagens e podem ser aproveitados a seu favor.

Ausubel resume como significativa parte de sua obra da seguinte maneira: "... se tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um só princípio, este teria como enunciado que o fator de maior importância na aprendizagem é o que o aluno já sabe. Verifique isto e depois ensine."; em outras palavras, primeiro é necessário diagnosticar o que o aluno já possui de aprendizado, pois aprendizagem só será significativa se partir da realidade concreta desse aluno (AUSUBEL; NOVAK & HANESIAN, 1980).

Outro destaque na Teoria da Psicologia Educacional de Ausubel é a distinção entre Aprendizagem significativa e mecânica; no qual para ele aprendizagem significativa é quando os conteúdos são relacionados de modo não arbitrário e sequenciado com aquilo que o aluno já sabe. Este processo deverá obter melhores resultados se o aluno tiver em sua estrutura cognitiva conceitos, enquanto ideias ou problemas, de maneira estável e definida, com as quais a nova informação pode interagir; isto significa que na aprendizagem significativa, cada informação nova é ligada a conceitos na estrutura cognitiva do sujeito (AUSUBEL; NOVAK & HANESIAN, 1980).

Já aprendizagem mecânica, se dá quando não existem 'subsunções' adequados, de tal forma que a nova informação é armazenada arbitrariamente sem, no entanto, interagir (ou integrar-se) com conhecimentos pré-existentes. Conhecimentos estes relevantes e necessários para fazer com que a tarefa do

aprendiz seja potencialmente significativa, independentemente da quantidade de significado potencial que esta tenha (AUSUBEL; NOVAK & HANESIAN, 1980).

Para Ausubel, não há uma distinção entre aprendizagem significativa e mecânica enquanto uma dicotomia, mas como "continuum"; em outras palavras, formas indissociáveis de aprender e que só o cotidiano da prática diária em sala de aula é que nos dirá a metodologia que é aplicada, mas de uma coisa não há dúvidas, que é o fato de como aprendizagem de forma significativa é muito mais sucessiva ao sucesso escolar do que a mecânica.

Segundo Palangana (1999), considera o sujeito nem como ativo e nem como passivo, mas sim interativo. Diferentemente de Piaget, que considera o desenvolvimento como um fato que ocorre ao longo da vida. (VYGOTSKY, 1999)

Para Vygotsky (1999), as interações sociais são uma ferramenta muito útil as crianças, pois através delas estabelece-se as regras do jogo, permitindo o acesso às informações. (VYGOTSKY, 1999)

Piaget (1996) afirma que: "A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa". (Piaget, 1996).

Ao analisar as ideias de Piaget, nos leva a compreender que o mesmo entendia que o processo de aprendizagem estava diretamente condicionado ao desenvolvimento cognitivo e afetivos em seus estágios de desenvolvimento; o homem, visto enquanto sujeito de seu conhecimento, o homem tem acesso a estímulos externos que o fazem desabrochar o ato de aprender. Nesse sentido, apesar de reconhecer a importância da relação e interação do indivíduo com o meio que cerca o indivíduo, defende que a aprendizagem é o processo interno, e que, portanto, necessita de estímulos externos para que se crie motivação interna para que aprendizagem dessa forma venha desabrochar de forma natural no indivíduo.

Embora Piaget não enfatize o conceito de aprendizagem em sua teoria cognitiva e sim faça uma teoria de desenvolvimento mental, é possível entender que sua contribuição à aprendizagem ocorra quando ele fala sobre "aumento do

conhecimento", pois segundo o mesmo só há aprendizagem (aumento de conhecimento quando o esquema de assimilação sofre acomodação. O conhecimento nesse sentido, é resultado de interações entre o sujeito e o objeto e pela assimilação dos objetos aos esquemas do indivíduo. (PIAGET & INHELDER, 2003).

Nesse sentido, a capacidade do sujeito de conhecer e compreender o mundo é decorrente de esquemas de assimilação e acomodação. Na assimilação o sujeito, por exemplo, se agita, suga, reúne, classifica, estabelece relações, e esses esquemas se alteram como resultado da maturação biológica, de experiências, trocas interpessoais e transmissões culturais; já acomodação seria um mecanismo de ampliação que o sujeito elabora a partir da assimilação. (PIAGET & INHELDER, 2003).

Quando se estabelece a relação do sujeito conhecedor e do objeto conhecido, articulando-se assimilações e acomodações, conclui-se o processo de adaptação e esse movimento todo é provido pelo equilíbrio. Podemos afirmar a partir das contribuições de Piaget para aprendizagem, o quanto o Lúdico é importante nesse processo de aprendizagem na primeira infância, pois a partir do mesmo criamos sentido e melhor assimilação no desenvolvimento pleno da aprendizagem da criança, o desabrochar acaba ocorrendo de forma natural.

Já para Vygotsky, o desenvolvimento e aprendizagem são processos concomitantes, interdependentes e recíprocos; já que segundo o mesmo, enquanto sujeito do seu conhecimento, o homem não tem acesso aos objetos e eventos, este acesso é mediado pela linguagem, através da relação direta com o meio social que a cerca ocorre aprendizagem. O professor nesse sentido, faz a função de mediador do processo de ensino-aprendizagem; ação docente deve acontecer dentro da Zona de desenvolvimento Proximal, onde para que isso ocorra é necessário que ele possa conhecer os saberes prévios daqueles a quem ensina, planejar o processo de aprendizagem com o objetivo de atingir o potencial do aluno, em um processo de construção do conhecimento; nunca abrindo mão da reflexão sobre sua prática pedagógica e deve encorajar o aluno assumir a sua responsabilidade por sua própria aprendizagem (BAQUERO, 2001)

Sua teoria é construtivista, no sentido de que os instrumentos, signos e sistemas de significados são construções sócio histórica e culturais, e a internalização, no indivíduo, dos instrumentos e signos socialmente construídos, é uma reconstrução interna em sua mente.

O enfoque dado por Vygotsky destaca a participação em atividades com pessoas mais experientes é o que permite às crianças apropriarem-se dos conteúdos culturais e progredirem na elaboração interna das capacidades humanas superiores; a questão central é a aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio (BAQUERO, 2001).

Baseando-se na Teoria de Vygotsky é fundamentalmente importante na questão central da aprendizagem por meio do Lúdico, a ideia do trabalho em grupo, pois o ensino nessa perspectiva deve passar do grupo para o indivíduo; portanto, através do trabalho em grupo é possível que uma criança ainda no Jardim de infância possa aprender coisas básicas como: valores como respeito e amizade ao próximo, a conviver com regras por meio de jogos, a falar e se expressar melhor por meio da interação com outras crianças, se tornar mais autônoma do auxílio de adultos, a melhorar seu desenvolvimento cognitivo, a desenvolver aspectos afetivos e psicomotores por meio dos jogos e brincadeiras em grupo, entre outros aspectos fundamentais para o seu desenvolvimento pleno.

Podemos concluir, que tanto Vygotsky quanto Piaget reconhecem a importância do meio que cerca o indivíduo, apesar de ideias divergentes, ambos destacam o quanto fatores externos pode influenciar o processo de ensino-aprendizagem; ainda que de forma indireta como defendida por Piaget, em que a criança se desenvolve internamente de dentro pra fora, porém não menospreza a importância dos fatores externos como influencia para esse desabrochar; ou de forma direta como defendida por Vygotsky, em que defende que o indivíduo aprende com o meio social que o cerca, ou seja, através das relações sociais externas, ocorre aprendizagem internamente no indivíduo.

Read (2015) afirma que a vantagem de adotar uma abordagem lúdica ao ensino é vista "em termos de todo o aluno e dos benefícios sociais, psicológicos,

cognitivos, metacognitivos, afetivos e emocionais mais elusivos que sustentam a motivação e o sucesso de aprendizagem das crianças" (xii) Portanto, ao utilizar atividades lúdicas não estamos visando apenas a diversão dos alunos, mas, de extrema importância, estamos levando em consideração o desenvolvimento geral da criança, social, emocional e cognitivamente.

Bernardo (2009) resume a questão da ludicidade ser uma ferramenta pedagógica ao dizer que ela é “um veículo de aprendizagem”. Sabemos que para alguns alunos aprender uma língua estrangeira pode ser estimulante e eles a abraçam com grande interesse, mas para outros pode ser desafiador. Os professores são responsáveis, não só pela adequação do ensino, mas também pelo processo de aprendizagem dos alunos. Nem todas as atividades lúdicas têm valor pedagógico no contexto da sala de aula e, por isso, é necessário desenvolver atividades que possibilitem o sucesso dos alunos neste processo.

A criatividade é um aspecto fundamental para a educação, mas o desafio de promover uma educação que inclua práticas educacionais criativas é algo que está presente em muitas escolas (PISKE, STOLTZ, & MACHADO, 2014; STOLTZ, 2016). Piske (2016) explica que essas práticas podem estar atreladas à formação de professores que precisam estar preparados para atender as necessidades de seus alunos, pois esses alunos precisam de uma escola que possa atender às suas necessidades especiais e desenvolver sua criatividade potencial.

Piske (2013, 2015, 2014, 2016) aponta que o ensino lúdico pode ser definido como a forma de ensino por meio de jogos e brinquedos educativos que têm como objetivo desenvolver a criatividade e o interesse do aluno. O conteúdo proposto pelo corpo docente pode ser mais atraente para o aluno se for ministrado de forma criativa. Os alunos ficarão mais motivados se o ensino proposto despertar sua curiosidade e desejo de aprender.

É importante dar opções aos alunos para aprenderem coisas fundamentais brincando durante o processo de ensino e aprendizagem, em vez de enfatizar a intelectualização na educação. Para Steiner (2000, 2009, 2014), a intelectualização inicial está relacionada ao desenvolvimento do materialismo futuro. O materialismo

se revela na compreensão de que tudo é matéria e tem seu interesse focado principalmente nas coisas materiais. Steiner (2000) destaca que a educação deve focar no desenvolvimento integral de cada ser humano. A Pedagogia Waldorf é um exemplo de como melhorar a criatividade com um ensino lúdico em um sentido mais amplo (ANDRADE & SILVA, 2015; STOLTZ, 2016; STOLTZ & WEGER, 2012, 2015; VEIGA & STOLTZ, 2014; STOLTZ, DA VEIGA, & ROMANELLI, 2015)

1.2- O jogo e a criança

“Que a criança corra, se
divirta, caia cem vezes por dia,
tanto melhor, aprenderá mais cedo
a se levantar”.

(Rousseau, 1979)

O jogo tem um papel muito importante nas áreas de estimulação da educação infantil, e é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade, tendo o jogo simbólico um papel especial.

Trata-se de uma característica do comportamento infantil e a criança dedicada a maior Parte do seu tempo a ele. É através do jogo que a criança libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia, além de ser uma grande fonte de prazer.

Essa atividade é integradora por excelência, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança é o fato de à medida que joga, ela vai se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Essa ferramenta é um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. Para o conseguir a criança utiliza seu equipamento sensório motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também, e enquanto é desafiada a desenvolver habilidades operatórias que envolvam a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização, ela vai conhecendo suas possibilidades e desenvolvendo cada vez mais sua autoconfiança. É fundamental, no jogo, que a criança descubra por si mesma, e para tanto o professor deverá

oferecer situações desafiadoras que motivem diferentes respostas, estimulando a criatividade e a redescoberta.

Segundo Piaget, os jogos infantis são formados por quatro estruturas básicas, que vão se sucedendo e se sobrepondo. (MIRANDA, 2001)

O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação ela pode modificar sua realidade, usando o “faz de conta”, mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real. Por essa via, “quando a criança estiver mais velha”, é possível estimular a diminuição da atividade centrada em si própria, para que ela vá adquirindo uma socialização crescente. De acordo com Piaget (1975), os jogos simbólicos têm como características a liberdade de regras, menos as criadas pela criança, o desenvolvimento da imaginação e da fantasia; lógica própria com a realidade; ausência de objetivo explícito ou consciente para a criança e assimilação da realidade ao “eu”. (PIAGET, 1975)

À medida que vai progredindo em seu desenvolvimento rumo à intuição e à operação a criança sofre modificações através do jogo simbólico. Postula – se que, buscando uma tendência imitativa, a criança intenciona uma coerência com a realidade.

Na educação infantil, o raciocínio lógico ainda não é suficiente para que ela dê explicações coerentes a respeito de determinados assuntos. O poder de fantasiar ainda prepondera sobre o poder de explicar. Logo, através do jogo simbólico, a criança exercita não só capacidade de pensar, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também, suas habilidades motoras, visto que salta, corre, gira, transporta, rola, empurra, etc. Assim é que se transforma em pai ou mãe para seus bonecos ou diz que uma cadeira é um trem.

Didaticamente, devemos explorar com muita ênfase as imitações sem modelo, as histórias seguidas de dramatizações inventadas e reproduzidas, os desenhos e pinturas, o faz de conta, a linguagem, através da participação em conversas e narrativas e muito mais, permitir que realizem os jogos simbólicos

sozinhas ou com outras crianças, tão importante para o seu desenvolvimento cognitivo e para o equilíbrio emocional. Percebe-se que, pouco a pouco, o símbolo deixa seu caráter lúdico para atingir representação imitativa da realidade.

A importância do jogo de regras é que quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida, o que não pode e o que pode fazer, garante-se certa regularidade que organiza a ação tornando-a orgânica. Trata-se, pois, do jogo da vida. Embora o simbolismo mantenha sua subjetividade, ele passará a inserir-se num sistema de regras. O individual e o social aglutinam-se no citado jogo.

O valor do conteúdo de um jogo deve ser considerado em relação ao estágio de desenvolvimento em que se encontra a criança, isto é, como a criança adquire conhecimento e raciocina.

Vygotsky estabelece uma relação estreita entre o jogo e aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. É necessário que recordemos algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que esse desenvolvimento resulta da interação entre as pessoas com quem mantém contato regular.

Convém lembrar também que o principal conceito da teoria de Vygotsky é o de Zona de Desenvolvimento proximal, que ele define como “a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós”. (LINS, 2003).

Não é o caráter de espontaneidade do jogo que o torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim, o exercício no plano da imaginação da capacidade de planejar, imaginar, representar situações diversas, do cotidiano, bem como, o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação.

Ao desenvolver um jogo simbólico a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e

situações para as quais não está preparada na vida real, atribuindo-lhe significados que estão muito distantes das suas possibilidades efetivas.

Enquanto Vygotsky fala do faz de conta, Piaget fala do jogo simbólico afirmando que “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tomar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade que são correspondentes para o primeiro”. (OLIVEIRA, 2000).

Piaget diz que “A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” (PIAGET, 2009)

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a Zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky.

No processo de educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação para construção do conhecimento.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança, com o ambiente físico, com os brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento do indivíduo, é possível compreender de que quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica. Portanto, é fundamental que os professores tenham

conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica.

Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrando significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Chen (2005) explica que os jogos são motivadores e oferecem aos alunos uma atmosfera de aprendizagem divertida e relaxante. Por meio de jogos, os alunos também têm a oportunidade de usar a linguagem de forma não estressante, focando tanto na mensagem quanto na linguagem. Em segundo lugar, este estudo teve como objetivo explorar as percepções dos alunos em relação ao ensino de gramática após a implementação das atividades gramaticais baseadas em jogos. As percepções dos alunos têm um efeito significativo nos processos de ensino e aprendizagem, portanto, investigá-los pode fornecer aos professores informações importantes e valiosas para serem considerados em qualquer tipo de intervenção pedagógica.

1.3 - Lúdico na sala de aula

Sabemos que o sentido da vida é a brincadeira. Brincando ela reproduz situações concretas pondo-se no papel dos adultos, imitando-os e procurando entender o seu comportamento.

De acordo com Leitão (2009) a pedagogia atual é centrada na criança, nos seus interesses, expectativas e motivações fazendo com que assim esta seja um sujeito ativo no seu processo de aprendizagem e ao mesmo tempo uma pedagogia cooperativa onde é ensinado a partilhar, auxiliar o outro incluindo-o e valorizando a todos.

Segundo Aguiar (1998) o jogo da criança não é equivalente ao jogo para o adulto, pois não é uma simples recreação, o adulto que joga afasta-se da realidade,

enquanto a criança ao brincar/jogar avançar para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. (AGUIAR, 1998)

O caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo e, é um modo de expressão de grande importância, pois também pode ser entendido como um modo de comunicação em que a criança expressa os aspectos mais íntimos de sua personalidade e sua tentativa de interagir com o mundo adulto.

De acordo com Leitão (2009) a importância da presença constante do imaginário simbólico para a criança foi por muito tempo ignorada e desprivilegiada, contudo, hoje se sabe que o jogo explora os objetos que as cercam, melhoram sua agilidade cognitiva experimentam seus sentidos, e desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizarão sozinhas, em outras, na companhia de seus pares, desenvolvendo também o comportamento em grupo conhecendo a si próprias, ao mundo que as rodeia e aos demais.

Também a autoestima, uma das condições do desenvolvimento normal, de acordo com Wajskop, tem sua gênese na infância em processos de interação social – na sua família ou na escola – que são amplamente proporcionados pelo brincar. (WAJSOP, 1995)

É de grande importância que os professores compreendam e utilizem o lúdico como um recurso privilegiado de sua intervenção educativa. Já Claparède defendeu, ardorosamente, a aplicação de jogos na escola. (PIAGET, 1996).

Os jogos e as atividades aplicadas à sala de aula preconizam uma metodologia de trabalho alternativo e interativo, manifestando indagações, formulando estratégias, verificando seus acertos e erros, buscando novas ações já renovadas.

O professor deve ser o facilitador e o sujeito ativo das situações que privilegiam a iniciativa, a criatividade e a cooperação entre as crianças em sala de aula.

O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Segundo

Kishimoto (1999), independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. (KISHIMOTO, 1999).

Muitos educadores atribuem às teorias construtivistas um conceito de moderna em demasia, restringindo-se a apenas rejeitá-las sem procurar adaptá-las à realidade de cada sala de aula. Porém, o que a história nos fundamenta a quatro séculos, podendo ser mais, pois são conceitos inerentes à lógica humana, é a incongruência de se querer formar homens e mulheres participantes, colaborativos, criativos e úteis fincando-os em uma carteira, punindo-os quando dão ideias e minando o seu senso crítico na apresentação de dados prontos e inesquecíveis.

Pedagogos e psicólogos estão de acordo em que o jogo infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O indivíduo evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, ou melhor, integrado ao seu desenvolvimento. A escola e o professor devem aplicar suas práticas pedagógicas, orientadas por alguns princípios básicos que valorizem a criança, tais como:

- Ação: os alunos conhecem os objetos usando-os. A lógica da criança funciona através de esquemas, um esquema é aplicado a vários objetos e vários esquemas são aplicados ao mesmo objeto.
- Representação: toda atividade deve ser representada, de modo a permitir que o aluno manifeste seu simbolismo.
- Atividades grupais: o desenvolvimento dos alunos acontece no contato e na interação com outros alunos, daí a necessidade da promoção de atividades em grupo. Não se trata aqui da concessão comum do trabalho em grupo (que a escola interpretou como um grupo de alunos obrigados a trabalhar em conjunto). Piaget (apud MIRANDA, 2001) pressupõe que o grupo se forme espontaneamente e que o tema pesquisado seja como um verdadeiro problema do grupo. Cabe ao professor criar as situações problemáticas, mas nunca impor um tema.

- Organização: é adquirida através da atividade. É fazendo atividade que a criança se organiza. Ela cria / descobre uma metodologia de trabalho próprio que melhor funcione para o grupo interagir com as atividades e entre si.
- Professor Problematizado: o professor é o desafiador do aluno, ele cria dificuldades e problemas. A escola não é um passatempo, e sim, um espaço que permite a diversificação e ampliação das experiências dos alunos, promovendo a sua autonomia através de atividades lúdicas em sala de aula.

Pelo jogo os alunos exploram os objetos que as cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos, e desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizarão sozinhas, em outras, na companhia de outras crianças, desenvolvendo também o comportamento em grupo. Podemos dizer que aprendem a conhecer a si próprias, ao mundo que as rodeia e aos demais.

Huizinga (1980) filósofos da história, em 1938, escreveu seu livro “HOMO LUDENS” no qual argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (HOMO SAPIENS) e a fabricação de objetos (HOMO FABER), então a denominação (HOMO LUDENS), quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização. Ainda Huizinga (1980) define jogo como:

Uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1980)

Trabalhamos com o fantasma da evasão escolar durante todo o tempo. Sendo esse o tema de vários Simpósios e congressos, sempre buscando soluções para o problema, mas não se percebe que a resposta pode estar diretamente na relação do professor com os seus alunos. O professor tem papel fundamental na sala de aula, além de ensaiar, ele é o norteador de um público formador de opinião. Cabem a ele ações imediatas nesse processo.

Através das atividades lúdicas, os alunos poderão exercer seu autoconhecimento, assim como o professor, ou seja, apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor não necessite

ter uma atitude ativa sobre elas, inclusive, uma atitude de observação que lhe permitirá conhecer muito sobre as crianças com que trabalha.

É necessário ainda, providenciar um ambiente adequado para as atividades lúdicas infantis – jogos e brincadeiras – A criação de espaços e tempos para os jogos é uma das tarefas mais importantes do professor, principalmente no que diz respeito ao ensino de Geografia. Cabe-lhe organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogos, de uma maneira, por exemplo, em que os alunos que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhados por aquelas que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de conceitos e raciocínio.

A seleção de materiais adequados é fundamental para o sucesso das atividades lúdicas, o professor precisa estar atento à idade e às necessidades de seus alunos para selecionar e deixar à disposição materiais adequados. O material deve ser suficiente tanto quanto à quantidade, como pela diversidade, pelo interesse que desperta, pelo material que o compõe. Sem esquecer, da importância de respeitar e proporcionar elementos que favoreçam a criatividade das crianças. A sucata é um exemplo de material que preenche vários desses requisitos, pois a criança se vê num momento de (re) criação, visto que, a sucata já possui uma forma anterior e uma função primária, concebida a partir da sua criação. Além disso, trabalhar com sucata estabelece uma relação de reciclagem que pode ser aproveitada como matéria de explanação e discussão entre professor e aluno, abordando as ciências ambientais. O baixo custo do material é outro ponto relevante para sua aplicação.

Cabe ressaltar que o professor deve permitir a repetição dos jogos, pois as crianças sentem grande prazer em repetir atividades que conhecem bem. Sentem-se seguras quando percebem que contam cada vez com mais habilidades em responder ou executar o que é esperado pelos demais; sentem-se não só seguras como motivadas com a nova aprendizagem.

Ainda é papel fundamental do professor, enriquecer e valorizar as atividades lúdicas realizadas pelas crianças. Uma observação atenta pode indicar ao professor

a sua participação seria interessante para enriquecer a atividade desenvolvida, introduzindo novos personagens ou novas situações que tornem a atividade mais rica e interessante para as crianças, aumentando suas possibilidades de aprendizagem. Valorizar as atividades dos alunos, interessando-se por elas, animando-as pelo esforço, estimulando a cooperação mais que a competição, privilegiando brincadeiras não competitivas, sem ganhadores ou perdedores. Outro modo de estimular a imaginação das crianças é servir de modelo, brincar junto ou contar como brincava quando tinha a idade delas. Muitas vezes o professor, que não percebe a seriedade e a importância dessa atividade para o desenvolvimento do seu aluno, ocupa-se com outras tarefas, deixando de observar atentamente para poder refletir sobre o que as crianças estão fazendo, e perceber seu desenvolvimento, acompanhar sua evolução, suas novas aquisições, as relações com as outras crianças, com os adultos. Para tanto, pode ser elaborada uma planilha, um guia de observação que facilite o trabalho do professor.

Durante uma atividade lúdica em sala de aula, o professor pode ajudar a resolver conflitos. É certo que durante algumas atividades, ocorrem pequenos conflitos entre os alunos. A atitude mais produtiva do professor é conseguir que os alunos procurem resolver esses conflitos, ensinando-lhes a chegar a acordos, negociar e promover o respeito mútuo.

Outro ponto fundamental para as atividades lúdicas em sala e aula tenham resultados produtivos é o professor saber respeitar as preferências de cada criança.

É através dos jogos que cada aluno terá a oportunidade de expressar seus interesses, necessidades e preferências. O papel do professor será o de proporcionar-lhes novas oportunidades e novos materiais que enriqueçam seus jogos e brincadeiras, porém, respeitando os interesses e necessidades do aluno de forma a não forçar a realizar determinado jogo ou participar de um jogo coletivo.

Podemos citar alguns jogos e brincadeiras que podem ser utilizados como formas produtivas do envolvimento infantil em diversas atividades:

- Apresentação pessoal: privilegio a expressão verbal como forma da criança relacionar-se descontraidamente com o grupo.

- Dominó Sonoro: essa atividade favorece a memória auditiva e a criatividade. A criança deve imitar o som da anterior e criar um novo, realizando e criando assim novas sequências que podem ser formadas através de som vocal, ritmo de palmas dos pés, com estalos de dedos.
- Jogo de Palavras: o aluno desenvolve conceitos básicos, prestando atenção ao som das palavras, além da expressão musical. Um aluno é capaz de aprender aspectos conceituais por meio da análise de palavras de uma música, muitas vezes muito mais significativo que uma aula mais formal.

Tanto meninos quanto meninas expressam através dos seus jogos grande parte dos usos e relações sociais que conhecem. O jogo é, por sinal, um meio extraordinário para a formação de identidade e a diferenciação pessoal. Entretanto, os professores precisam ser bastante cuidadosos e sensíveis para não reproduzir através dos seus valores, os papéis sexistas tradicionais. Neste sentido é importante possibilitar que meninos e meninas joguem juntos, evitando expressões como “os meninos não jogam...”, ou, “isto não é para uma menina...”, estimulando e favorecendo o crescimento e a identidade tanto de meninos como meninas, sem reforçar estereótipos sociais, ainda existentes em muitas regiões do país ou arraigados em certas culturas. (HUYZINGA, 1980).

As tecnologias de jogos podem ser ferramentas de aprendizagem inestimáveis na sala de aula; o principal deles é o aspecto de entretenimento dos jogos que captura a imaginação dos alunos e os atrai para o processo de aprendizagem (BARAB et al., 2009; DAVIDSON & GOLDBERG, 2009; FARELL, 2009; GEE, 2003; JENKINS, 2005; MCGONIGAL, 2010; MCGONIGAL & COLBERT, 2011; RYAN, 2006; SQUIRE et al., 2008; STEINKUEHLER, 2011).

A questão pedagógica do jogo tem sido muito séria nas últimas cinco décadas. A criação e desenvolvimento de jogos eletrônicos abriu um novo espaço de investigação e ação formativa, apesar dos preconceitos e críticas - muitas vezes justificados - de muitos adultos (pais, professores). O jogo tornou-se tão importante dentro da ação formativa que alguns autores discutem o conceito de “epistemologia lúdica”, cujo papel é o de analisar a teoria do conhecimento tradicional e identificar

a forma como ele pode se dar vida na educação por meio dos jogos (CASTELLS, 2011).

Qualquer tipo de jogo é a expressão da natureza lúdica do ser humano. De entretenimento e recreação, a aprendizagem e mudança de comportamento (CONNOLLY et al., 2012), os jogos são necessários e úteis. Os resultados dos jogos podem ser intencionais ou não. Os jogos atendem às necessidades fundamentais de aprendizagem, fornecendo-nos alegria, envolvimento apaixonado, estrutura, motivação, gratificação do ego, adrenalina, criatividade, interação social e emoção (PRENSKY, 2001).

De acordo com a finalidade do jogo e como ele é construído, existem os jogos educativos (jogo como brincadeira, em geral) e os jogos didáticos (o jogo como função específica da aprendizagem escolar). O primeiro tem finalidades educacionais, mas é praticado de forma não formal e informal, em qualquer lugar e a qualquer hora, com ou sem supervisão de um adulto. Os jogos educativos são jogos explicitamente concebidos com uma finalidade educacional, ou que têm um valor educacional incidental ou secundário, destinados a ensinar às pessoas sobre determinados assuntos, expandir conceitos, reforçar o desenvolvimento, compreender um evento histórico ou cultura ou ajudar os alunos a adquirir uma habilidade enquanto jogando; os tipos de jogos incluem tabuleiro (por exemplo, estratégia pura e / ou dados rolantes), cartas (cartas de baralho) e videogames (envolvendo interação humana com uma interface de usuário para gerar feedback visual em um dispositivo de vídeo (KEESEEE, 2012).

1.4 Aprendizagem significativa

O termo "aprendizagem significativa" tornou-se proeminente na educação científica por meio do trabalho do psicólogo educacional David Ausubel e seu uso deste rótulo na década de 1960 para designar aprendizagem que está em total contraste com a aprendizagem mecânica. Em sua essência, esse uso pode ser caracterizado como sugerindo que, na maioria dos contextos, a maioria do tempo, "o aprendizado mecânico é ruim; aprendizagem significativa é bom." Esse uso se

tornou generalizado, então que "aprendizagem significativa" serve como um rótulo para aprendizagem considerada valiosa, de propósito real, em uma ampla variedade de contextos. Estes variam de discussões acadêmicas de concepções alternativas e a necessidade de buscar uma mudança conceitual para debates populares de modismos educacionais (por exemplo, "faz [algum modismo específico] realmente leva a qualquer aprendizagem significativa?"). A aprendizagem significativa também foi central em outras teorias de aprendizagem que têm tido várias influências na ciência educação, incluindo a Teoria de Wittrock de Aprendizagem generativa.

Ausubel fez a distinção nítida entre a aprendizagem por memorização, onde o aluno faz pouco ou nenhum esforço para integrar novos conceitos e proposições com conceitos e proposições relevantes já conhecido, e aprendizagem significativa, onde o aluno busca integrar novos conhecimentos com conhecimento relevante existente. Embora os professores possam providenciar instrução e avaliação para encorajar a aprendizagem por memorização de forma significativa, a responsabilidade primária pela aprendizagem é do aluno, e esta responsabilidade não pode ser compartilhada. Os seres humanos pensam, sentem e agem. Cada evento de aprendizagem envolve, em maior ou menor grau, todos três dessas ações.

Na aprendizagem mecânica, muitas vezes há pouco compromisso emocional além de lembrar as informações e a motivação extrínseca que vem com a obtenção da resposta certa. Significativo aprender o reconhecimento de como a nova informação se integra com o conhecimento prévio e "faz sentido" fornece uma motivação intrínseca muito mais gratificante. Além disso, quando a aprendizagem é parte integrante de alguma atividade e ajuda a orientar e esclarecer a atividade, geralmente há um nível mais alto de afeto positivo resultante.

Ao longo dos anos diversos autores discorreram sobre qual o conceito de aprendizagem significativa como Mendoza et al. (2012) define a aprendizagem significativa como a ampliação da estrutura cognitiva por meio da incorporação de novas ideias que se relacionam com as ideias preexistentes de forma não arbitrária e substantiva. Não arbitrária significa relação lógica das ideias novas a outras já

existentes já substantiva é a capacidade que o aprendiz tem de explicar o que aconteceu com suas próprias palavras.

Para Kalinowski et al. (2012) a aprendizagem significativa pode ser definida como a oferta de um novo conhecimento estruturado de maneira lógica; a existência de conhecimentos na estrutura cognitiva que possibilite a conexão com o novo conhecimento, bem como a atitude explícita de apreender e conectar o conhecimento com aquele que pretende absorver.

Prado et al. (2011) consideram que a aprendizagem é significativa quando uma nova informação adquire significado para o aluno através da ancoragem desta em aspectos relevantes de sua estrutura cognitiva preexistente. Caracteriza-se pela interação entre o novo conhecimento e o prévio.

Kinchin & Hay (2005) afirmam que a aprendizagem significativa é quando ocorre a interação de um novo material com o que já existe na estrutura cognitiva do aluno. Já Silva et al. (2013) reporta que a aprendizagem significativa é um mecanismo que facilita a aquisição e o armazenamento de novas informações, desde que um conhecimento existente na estrutura cognitiva do aluno atue como uma espécie de ancoragem do novo conhecimento.

Carvalho et al. (2015) coloca que a aprendizagem significativa é um modelo de aprendizagem no qual o aluno amplia seu conhecimento por meio da assimilação de novos conceitos com os preexistentes; isso se dá por meio de um sistema de ancoragem, no qual a informação anterior se ancora às novas informações e assim, expande sua estrutura cognitiva. As principais características da Aprendizagem Significativa são a não arbitrariedade, que se entende por uma relação lógica e relevante entre a nova ideia e as outras já existentes, que serve de base para incorporar, compreender e fixar os novos conhecimentos na estrutura cognitiva do aprendiz; e substantiva, com o qual garante que uma vez aprendido determinado conteúdo, o aluno será capaz de expressar a essência da nova informação com suas próprias palavras, ou seja, gera sentido e significado na estrutura cognitiva do aprendiz.

Os trabalhos supracitados elencam como antecedentes de Aprendizagem Significativa:

- Conhecimentos prévios;
- Organizadores prévios
- Material potencialmente significativo;
- Disposição do aluno para aprender.

E as consequências são:

- A aquisição de novos significados na estrutura cognitiva do aluno, de forma interativa, organizada e hierarquizada, com componentes pessoais no sistema cognitivo;
- Atribuição de significados a determinado conhecimento pelo sujeito, conforme a utilidade para a sua vida cotidiana e retenção do conhecimento, com possível esquecimento, no entanto, com facilidade de resgate e reaprendizagem.

1.5 Ensino de Geografia

Nas últimas décadas, o ensino de Geografia passou por uma série de transformações, principalmente no que se refere à desenvolvimento da representação técnica e cartográfica, com ênfase nos avanços alcançados com o uso de computadores e avanços na coleta e disseminação de informações espaciais (TAYLOR, 2010). Porém, para lembrar as relações que se processam na sociedade também é necessário observar a atuação de educadores preocupados em ensinar sobre a ocupação do espaço geográfico relacionada à interferência dos indivíduos na configuração da paisagem. Assim, o papel do educador deve ser o de orientar a criticidade dos alunos, para que este auxilie diretamente na formação do profissional/cidadão que está se formando, cuja percepção se reflete nas obras humanas e naturais.

Para Brabant (2001) a geografia escolar como disciplina curricular da educação formal “sempre apresentou um quadro marcado pela dificuldade de

legitimação consolidação de seus princípios educacionais, delineando a chamada crise da geografia escolar” (p.20).

Ainda para Brabant (2001) a geografia deve ser trabalhada através de distintos métodos, como por exemplo, através de imagens com as quais o docente pode motivar os alunos instigando-os a realizar interpretações sobre os fenômenos estudados. Uma das metodologias muito difundidas nas aulas de geografia é o uso de mapas que servem como representação do espaço estudado.

Oliveira (2005, p. 31) afirma que:

Como se vale de uma linguagem visual, a cartografia apresenta a propriedade de ser um sistema espacial, de percepção instantânea. Quando se olha para um mapa, o que chama a atenção primeiramente é a imagem formada pelo conjunto de signos: cores, formas, texturas, tonalidades. Difere, portanto, da linguagem sonora, em que o conjunto dos signos só é apreendido linearmente: as letras formam sílabas, que formam palavras, que formam frases, que formam orações e assim por diante. A mensagem é completada apenas ao final desse encadeamento.

De acordo com Vesentini (2006) com o desenvolvimento das tecnologias e a inserção destas no cotidiano dos alunos é necessário que “o professor precisa adequar seus planejamentos e leituras, levando em consideração a realidade local desses alunos, além de incorporar estratégias de ensino” (VESENTINI, 2006, p.11).

Cavalcanti (2010) coloca também que sobre a geografia escolar:

A consideração da geografia escolar como uma maneira específica de raciocinar e interpretar a realidade e as relações espaciais, mais do que uma disciplina que apresentam dados e informações sobre lugares para que sejam memorizados, aproxima a disciplina dos princípios construtivistas. Ou seja, pausar o desenvolvimento de determinadas capacidades, a serem desenvolvidas por meio de trabalho com conteúdos, requer a escolha de caminhos adequados para levar a cabo o próprio ensino. (CAVALCANTI, 2010, p. 35).

Portanto, com base nisso é necessário que as metodologias utilizadas pelo professor estejam cada vez mais relacionadas ao cotidiano do aluno, buscando despertar nele o interesse e com este fim o docente tem como aliada a ludicidade para que o aluno aprenda de forma leve.

Para Callai (2003, p. 36), “A Geografia não pode ser algo afastado ou desconexo com a realidade e o cotidiano do aluno.” Principalmente nas primeiras séries, é o período em que os alunos começam a conectar seu cotidiano com as demais disciplinas que trabalham na escola.

O papel da geografia nos currículos está na possibilidade de o raciocínio geográfico auxiliar na compreensão do mundo ou do espaço geográfico organizado pela sociedade. Então desvelar as relações sociais, econômicas e políticas que a organização do espaço geográfico possibilita é o principal papel da geografia no currículo escolar. (FANTIN et al., 2010, p. 76)

No ambiente escolar, é comum encontrar alunos que tomam a geografia como apenas mais um componente curricular considerando que isso só se resume a decorar e não tem nada a ver com suas experiências cotidianas

Assim, o ensino e a aprendizagem da Geografia se caracterizam pela utilização excessiva do livro didático, pela aplicação dos conteúdos mais conceituais que procedimentais como também pela utilização descontextualizada e estereotipada de cartas geográficas (CAVALCANTI, 1998, p. 36).

De acordo com Cavalcanti (2010) por enfrentarem inúmeras dificuldades em seu trabalho, alguns professores sentem-se inseguros e fecham-se de forma conservadora: optam por preservar a rotina e a repetição na aula, e desiste de tentar novos caminhos, já o que persistem buscam orientar seu trabalho por meio de um desejo permanente de promover uma aprendizagem significativa, incluindo seus alunos, e expressam suas opiniões intencionalmente em projetos profissionais e/ou sociais mais amplos.

Cavalcanti (1998) coloca que é nas atividades diárias que alunos e professores vão estabelecer um ambiente geográfico, através da circulação e do entretenimento, podendo construir lugares, criar espaços e delimitar territórios formando espaços cotidianos na vida e contribuindo para a produção de espaços geográficos, assim ao estabelecer as relações da disciplina com suas experiências eles também produzirão novos conhecimentos a partir da própria produção ao lidar com fatos e processos.

Quando as crianças entendem a diversidade de forma organizada, a interpretação dos fenômenos geográficos é significativa, pois ao compreender os conceitos ocorre a compreensão do discurso geográfico. Assim,

el problema de la elección de la escala de análisis fue un tema relevante para a geografía en su momento y sigue aportando ideas para o discurso didáctico. El tema sigue importando en la medida que los niños y niñas de primaria trabajan sólo los mapas de gran escala del medio próximo y escala media de la comunidad o el estado, como si los dos pertenecieran a un mismo nivel de análisis visto con mayor menor detalle y como si ésta fuera la única escala posible para la primaria, como si ésta fuera a realidad, cuando esos mismos niños tienen conocimiento de la escala pequeña y de otras escalas medias a través de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías. (BATLLORI, 2002, p. 11)

A verticalidade e a horizontalidade estão relacionadas ao ângulo de visão, como a criança observa a posição do objeto e como ela representa o objeto. Ao observar um objeto, a criança lê o objeto na posição vertical e em uma visão tridimensional porque o objeto está em uma determinada posição no espaço. Ao desenhar, você começa a vê-lo horizontalmente em duas dimensões e às vezes a posição do objeto é invertida. A construção desse conceito envolve fatores perceptivos que variam de acordo com a idade e o indivíduo. Essas relações requerem um conjunto de habilidades e estruturas mentais, como reversibilidade e dispersão, pois dependem da perspectiva do observador. Para Piaget & Inhelder (1993, p. 393)

(...) correlativamente à construção desse sistema de pontos de vista, constitui-se igualmente uma coordenação dos objetos como tal, conduzindo ao espaço euclidiano, à construção das paralelas, dos ângulos e das proporções ou semelhanças que fazem a transição entre os dois sistemas. Essa coordenação dos objetos, que supõe a conservação das distâncias, bem como a elaboração da noção de deslocamento, acaba na construção dos sistemas de referências ou de coordenadas.

Ensinar geografia aos alunos de uma perspectiva metodológica e significativa significa realizar ações para reorganizar o conteúdo, inovar procedimentos e definir objetivos com clareza. Portanto, acredita-se que a prática educativa de estabelecer socialmente conceitos, atitudes e procedimentos na família ou na escola se dá levando em consideração o conhecimento prévio dos alunos e a participação no processo de aprendizagem para

possibilitar conflitos cognitivos durante o trabalho dos alunos com o material escolar e mesmo fornecer informações com o propósito de suscitar a reorganização das ideias prévias das crianças na direção do saber a ser ensinado. (...) É preciso enfatizar os processos formadores das hipóteses e os sistemas conceituais vinculados ao 'saber a ser ensinado', sem renunciar ao pensamento lógico como uma condição necessária para aquela aquisição. (Idem, *ibid.*, p. 25-26)

2. Problemática

Um dos maiores problemas no Brasil atualmente nas escolas, é o problema de indisciplina dos alunos em sala de aula, o que acaba resultando num Déficit de Aprendizagem enorme. Buscando compreender melhor o porquê dessa indisciplina, pretendo realizar por meio de uma pesquisa de campo qualitativa, um estudo de casos que será realizado durante a observação direta da rotina diária das aulas de Geografia em turmas do 6º ao 7º ano do Ensino Fundamental, para compreender melhor o porquê da falta de interesse dos alunos pela disciplina Geografia, propiciando até mesmo como um dos principais motivos dessa indisciplina. Sendo assim, será possível observar que muitas vezes o motivo da causa de tamanha indisciplina em sala de aula, é na verdade a falta de atratividade metodológicas das aulas de Geografia pela forma como são oferecidas aos discentes; muitas vezes o professor acaba apresentando uma metodologia um pouco ultrapassada, se utilizando apenas de recursos mais tradicionais como livros e quadros, não se dando conta que o público de alunos atuais é totalmente diferente disso, são informatizados, e nesse sentido uma aula dessas fica sem sentido algum para os mesmos, que acabam gerando muitas vezes indisciplina em sala de aula.

Nesse sentido, torna-se extremamente interessante o uso de recursos lúdicos em sala de aula, pois o professor que inova consegue atenção do aluno, e conseguindo atenção consequentemente esse aluno vai produzir na aula, e produzindo na aula dará bons resultados, a aprendizagem passa a ter sentido, um significado para o mesmo, e no final de tudo não teremos indisciplina, pois o aluno encontra nessa aula estímulos externos por meio do Lúdico que o fazem criar estímulo interno para aprender. Daí a importância do Lúdico como possibilidade para uma aprendizagem mais significativa e positiva em sala de aula.

2.1 Questão de partida

"O uso do lúdico nas aulas de Geografia pode ser uma ferramenta para ultrapassar dificuldades no processo ensino aprendizagem?"

2.2 Objetivos:

2.2.1 Objetivo Geral:

Mostrar a importância do uso do lúdico no Ensino de Geografia como caminho para uma aprendizagem mais significativa no desenvolvimento da aprendizagem do educando, mostrando que através da utilização de recursos metodológicos lúdicos, pode influenciar positivamente para o desenvolvimento da aprendizagem do educando, contribuir para a superação indisciplina em sala de aula e tornar o processo de construção do ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo para o educando.

2.2.2 Objetivos Específicos:

1º. Compreender a importância do uso de recursos metodológicos lúdicos na sala de aula e o seu impacto positivo no processo de ensino-aprendizagem; abordando uma fundamentação teórica sobre a temática proposta.

2º. Analisar através das aulas de Geografia de uma escola pública brasileira, se os docentes que adotam ou não uma metodologia de ensino mais lúdica, podem impactar positivamente ou negativamente no que diz respeito ao processo de construção da aprendizagem do aluno sobre o ensino de Geografia

3º. Comparar os resultados escolares dos alunos na disciplina Geografia, referente as notas e conceitos ao final do ciclo avaliativo, para verificar se realmente a estratégia metodológica de ensino com recursos mais lúdicos, resulta em melhores resultados dos alunos nas avaliações formais da escola e também sua influência no aspecto comportamental da turma quanto a indisciplina em sala de aula.

3. Metodologia

Esta pesquisa trata-se de um estudo qualitativo tendo por objetivo principal analisar se ação pedagógica do docente em sala de aula tem alguma relação com a indisciplina dos alunos. Questões relacionadas a falta de interesse dos mesmos pelo ensino de Geografia, também se o comportamento dos alunos é diferenciado ou não diante da proposta de atividades mais lúdicas e se influencia nos resultados quantitativos obtidos pelos discentes nas avaliações formais da escola.

De acordo com Bogdan e Biklen (1994) a pesquisa qualitativa se baseia em metodologias que buscam observar a forma de pensar do grupo em análise buscando entender diferentes pontos de vista, a fim de entender como os indivíduos interpretam as suas experiências. Para Freixo (2011) a pesquisa quantitativa lança mão de métodos qualitativos que objetivam “o desenvolvimento do conhecimento, não só através da descrição, interpretação ou avaliação, mas são uma extensão da capacidade do investigador em dar sentido ao fenómeno” (p. 146).

Para obter maiores informações a respeito dos recursos metodológicos utilizados pelos docentes e sua influência positiva na aprendizagem dos alunos, foram feitas entrevistas com os professores de Geografia regentes das turmas analisadas; as entrevistas foram realizadas com cada docente individualmente, no horário em que não estavam lecionando em sala de aula; foram utilizados os seguintes recursos tecnológicos para tal ação: gravador do celular para gravar toda a entrevista realizada com os mesmos e os respectivos depoimentos desses docentes, também o registro manual dos principais pontos levantados durante a entrevista sobre como o papel metodológico adotado pelos docentes influencia positivamente ou negativamente a construção do processo ensino-aprendizagem do educando.

De acordo com Bogdan e Biklen (1994) na pesquisa qualitativa, “a entrevista é utilizada para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo” (p. 172).

Para Afonso (2005) a entrevista permite que ocorra a interação verbal entre o entrevistador e o entrevistado possibilitando o melhor entendimento das respostas, das motivações e da linha de raciocínio que lhes estão inerentes. Estrela (1994) coloca que “a finalidade das entrevistas a realizar consiste na recolha de dados de opinião que permitem não só oferecer pistas para a caracterização do processo em estudo, como também conhecer, sob alguns aspectos, os intervenientes do processo” (p. 342).

Nesse sentido, um dos critérios observado foi analisar se realmente os docentes de Geografia analisados que costumam fazer uso de recursos pedagógicos mais lúdicos quando estavam lecionando em sala de aula obtém retorno positivo na aprendizagem dos alunos. Nas escolas brasileiras entende-se por recursos lúdicos: o uso de jogos motivacionais, recursos tecnológicos, recursos estilísticos, materiais concretos, entre outros; no qual se analisou se o uso desses recursos pode proporcionar ou não, maior interesse e participação dos alunos na sala de aula.

De acordo com Gray (2012)

a observação não é simplesmente uma questão de olhar algo e depois anotar “factos”. Ela é um processo complexo que combina sensação (vista, som, toque, cheiro e até mesmo gosto) e percepção. A observação vai para além das opiniões, interpretações e comportamentos, pois através deste método é possível avaliar as ações na prática (p. 320).

Baseando-se na minha própria experiência profissional enquanto docente e nos relatos diários de outros docentes que já atuaram comigo nas escolas brasileiras, entende-se por participação a postura ativa e positiva dos alunos na sala de aula durante as aulas, tais como: atenção atenta ao professor durante a ministração expositiva das aulas, se costumam fazer indagações de dúvidas que surgem no decorrer da aula, participam de todas as atividades proposta por livre iniciativa, demonstram bastante interesse pelos jogos, dinâmicas e debates propostos; entre outros aspectos que demonstrem realmente que o aluno pode torna-se ou não, mais estimulado por meio do uso desses recursos metodológicos analisados.

Para realizar a comparação de resultados obtidos pelos alunos desta escola do 6º e 7º ano de escolaridade em Geografia, foi necessário ao final do ciclo de avaliações formais da escola, realizar uma comparação referente aos resultados obtidos nas médias bimestrais de cada aluno das turmas com auxílio dos professores regentes de Geografia dessas turmas que fornecerá os resultados e conceitos obtidos desses alunos em seus respectivos diários de classes, oriundos das avaliações formais da escola como provas, trabalhos e testes. A partir daí foi possível comparar se as turmas em que os professores utilizam uma metodologia de ensino mais lúdica (Turmas A), obtém melhores resultados do que os que utilizam uma metodologia mais tradicionais de ensino (Turmas B).

Por meio desses registros obtidos e baseando-se nos relatos dos professores durante a entrevista, foi possível avaliar se realmente os professores apontam como uma das principais causas para a indisciplina dos alunos em sala de aula a associação direta a metodologia didática utilizada nas aulas de Geografia. Para tanto, foi também preciso verificar por observação nas turmas do público alvo de estudo, após adquiridas essas informações extraídas das entrevistas com os professores, se as turmas em que os professores professaram utilizarem uma metodologia de ensino mais lúdica, realmente a indisciplina dos alunos é menor ou inexistente. Para verificar a prática comportamental de indisciplina de uma turma, foi necessário avaliar aspectos relacionados a tal conceito, no qual nas escolas brasileiras entende-se por indisciplina: o fato de que qualquer ambiente deve ser preservado por regras que regulamentem o comportamento e a convivência daqueles que nele estão inseridos. Portanto, o descumprimento dessas regras, a desobediência, confusão ou insubordinação, entende-se como indisciplina; desta forma, poderemos compreender se há realmente influência da metodologia de ensino na atitude comportamental dos alunos nas aulas de Geografias.

A partir dos resultados obtidos nesta pesquisa qualitativa de campo, em consonância com arcabouço teórico em investigação que fundamentam teoricamente a pesquisa, será possível formular uma possível solução (resposta) para a questão inicial de partida, mostrando desta forma se realmente é importante o uso Lúdico como metodologia mais adequada para uma aprendizagem com

resultados mais significativos para o aluno, verificando como o uso de estratégias de ensino lúdicas nas aulas de Geografia possa servir como uma possível solução para melhoria da aprendizagem dos alunos.

Como metodologia de análise dos dados, utilizou-se a Análise de Bardin (2006), o qual as organiza em três fases:

- 1) pré-análise,
- 2) exploração do material e
- 3) tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

As respostas foram analisadas e classificadas segundo seu conteúdo, originando as seguintes categorias finais:

Uso da tecnologia em sala de aula;

A busca do professor pela educação continuada;

Lúdico como estímulo para a aprendizagem;

Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias;

Desmotivação discente;

Uso de jogos para o ensino de geografia.

A partir destas categorias foi elaborado o metatexto que se encontra nos resultados.

Professor A		
Categorias	Subcategorias	Indicadores

Uso da tecnologia em sala de aula	Acredita ser importante Novas tecnologias	“Os recursos que uso atualmente são provenientes da nova tecnologia” “TIC’s que vieram para enriquecer bastante, tornando o ensino mais dinâmico”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Duas pós-graduação. Educação Ambiental e Tecnologias Educacionais”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Metodologia mais adequada o lúdico, porque estimula mais o aluno a participar”
Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	” Tempo que nós temos para planejar aula”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“A disciplina é muito frequente nos espaços escolares parte dessa indisciplina a gente

		com certeza vai encontrar resposta na forma da metodologia que você for impregnando”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	“Foi uma estratégia positiva e realmente foi uma estratégia que utilizei com uma turma que apresentava baixo rendimento e isso ajudou bastante”

Professor B		
Categorias	Subcategorias	Indicadores
Uso da tecnologia em sala de aula	Ferramenta opcional	“Vai depender do contexto, mas utilizo tradicional”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Fiz pós graduação em Problemas Urbanos”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“O lúdico é importante para o desenvolvimento da

		aula. Ajuda para essa aula ser mais dinâmica, traz o aluno para você.”
Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	” Depende da carga horária, sim”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“A questão é você motivando esse aluno.”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	-
Professor C		
Categorias	Subcategorias	Indicadores
Uso da tecnologia em sala de aula	Sucateamento da tecnologia	“Material pregão 2008 recurso didático maravilhoso, tinha muita atividade”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Essencial a formação continuada para o professor mais para dar um gás, não podemos manter na

		mesmice em sala de aula”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“O lúdico fica a questão do emocional e eles gostam de participar”
Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	” Triste é o tempo que o professor não tem devido a outros trabalhos” “Temos pouco tempo. As reuniões pedagógicas poderiam ser pensadas para planejar, para pensar a metodologia.”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“A falta de interesse dos alunos pode ser por uma aula monótona”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	“O lúdico deixa descobrir o outro lado do aluno através dos jogos”

Professor D		
Categorias	Subcategorias	Indicadores
Uso da tecnologia em sala de aula	Escassez de recursos	“Não temos muito a oferta, não mudou nada de recursos. Não tem sala de informática”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Pós -graduação no Ensino da Geografia” “É fundamental para nossa prática docente. É preciso investimento do poder público acontecer para aprimorar, melhorar a nossa didática em sala de aula”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Fundamental aulas com brincadeiras dinâmicas, isso motiva o aluno na escola para que ele possa aprender cada vez mais. O lúdico traz uma nova perspectiva para a sala de aula.”

Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	“Tradicional é mais fácil por conta da rotina. Eu não tenho tempo, recursos, não tinha computador” “Se a carga horária fosse reduzida teria mais tempo para planejar, as aulas seriam mais produtivas, com êxito”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“A indisciplina é um desafio atualmente muitos alunos não querem está em sala de aula e tem alunos que querem aprender”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	“Eu acho fundamental (...) dá para trabalhar com o lúdico é enriquecedor para as nossas aulas e uma ferramenta que pode explorar em vários campos”

Professor E

Categorias	Subcategorias	Indicadores
Uso da tecnologia em sala de aula	Acredita ser importante	“Tecnologia quando na escola tem sala de informática eu sempre levo os meus alunos”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Quando tem uma formação boa eu faço”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Tradicional. Discursos, trabalho muito com temas contemporâneos, assuntos atualizados. Mas eu vejo também que a aula lúdica é importante”
Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Apego ao tradicional	“Estou satisfeito com a carga horária que eu tenho. Estou confortável e mais perto do meu trabalho” “Tradicional, porque eu não tenho problema. As turmas são diferentes. O que é oferecido é isso”

		“Prefiro tradicional. Fui produto dela, para mim foi positivo”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“Indisciplina é ocasionada por diversos fatores. Trabalhar numa escola onde a indisciplina é ruim fica muito difícil.”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	“Sim, no 6º ano. Foi muito produtivo. Maquete, dança, música, dinâmicas, etc...”

Professor F		
Categorias	Subcategorias	Indicadores
Uso da tecnologia em sala de aula	Acredita ser importante	“Influencia totalmente quanto mais recurso você tiver e utilizar além do tradicional” “Possibilita aprender a ler, interpretar, pensar de forma crítica, participativa sobre vários

		aspectos com diferentes olhares e alternativas”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Todos nós professores precisamos buscar a atualização na área. Precisamos buscar novas tecnologias no ensino para melhorar o nosso trabalho como docente”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Muito importante e inteligente porque transforma a aula e faz com que o aluno fique motivado para além do caderno, do livro e do quadro”
Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	” Com o tempo disponível daria uma aula bem melhor, pesquisa e etc”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“Concordo totalmente, cada vez mais agitados, muita energia. A indisciplina é um grande problema em sala de aula.”

Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	-
---	--------------------------	---

Professor G		
Categorias	Subcategorias	Indicadores
Uso da tecnologia em sala de aula	Acredita ser importante	“Atualmente com o desenvolvimento da tecnologia existe vários recursos didáticos que podemos utilizar em sala de aula como jogos, jogos eletrônicos educativos, vídeos.”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Formação continuada vem sendo exigida pelo professor para que ele possa se aperfeiçoar”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Bem, geralmente eu costumo mesclar. O tradicional ajuda a manter a ordem. E o lúdico também ajudando na interação com eles”

Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	“Se tivéssemos um número mais reduzido de turmas, teríamos mais tempo de poder dando atenção melhor preparando atividade mais atraentes diversificada. O tempo é uma questão muito importante.”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“A indisciplina atrapalha o aprendizado. Na hora que estou explicando eu peço disciplina”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	“A ludicidade trabalha intercalada somente com a ludicidade eu nunca tive problema não, mas a gente percebe através dos jogos que eles se interessam, ficam atentos a participação dos colegas, eles ficam atentos. A gente consegue perceber uma participação mais ativa do aluno e lógico que o resultado é positivo.”

		“Acredito que jogos servem também para fixar determinados conteúdos que já foram abordados de uma outra maneira, então o aluno de repente, na hora de fazer alguma avaliação ou na hora de responder alguma questão, ele pode se recordar através de uma atividade lúdica que ele realizou chegar até a resposta de uma determinada questão. Então eu acho que o aluno vai fixar mais, mentalizar aquele momento que ele participou de uma atividade lúdica”
--	--	---

Professor H		
Categorias	Subcategorias	Indicadores
Uso da tecnologia em sala de aula	Acredita ser importante	“Assim que comecei a dar aula o material que eu utilizava, os livros didáticos, os trabalhos de

		campo. a tecnologia fez que eu pudesse utilizar todos esses recursos e foi de grande utilidade.”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Além da graduação eu fiz pós-graduação em gestão ambiental e depois eu fiz curso de práticas para professores e depois participei do seminário sobre meio ambiente em Macaé” “Eu acho muito importante para nós professores poder nos atualizarmos e adquirir mais conhecimento e também importante para o nosso desenvolvimento da nossa carreira”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Eu acho maravilhoso é uma forma dos alunos captarem mais o conteúdo”
Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	” Com certeza se trabalhasse em uma escola e com menos turma a aulas seriam

		mais dinâmica e elaborada”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“Sim, porque eu vejo os alunos não tem incentivo da leitura. Ele tem a questão da tecnologia de uma certa forma, mas também é importante, mas o aluno hoje não se dar conta da leitura impressa do debate e ele fica mais envolvido com a tecnologia e isso implica a indisciplina em sala de aula”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	“Sim, eu utilizo recursos para que a minha aula fique atraente. Passo filmes, dinâmicas, vídeo aula. jogos. É importante para que o aluno possa captar o conteúdo mais amplo e específico”

Professor I		
Categorias	Subcategorias	Indicadores

Uso da tecnologia em sala de aula	Acredita ser importante	“Mudança. Uso dos recursos tecnológicos, os recursos eram os livros”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“Pós-graduação em Gestão Ambiental e a segunda graduação em pedagogia” Pós-graduação em Gestão Ambiental e a segunda graduação em pedagogia” “Ela é extremamente essencial porque precisamos atualizar o tempo todo. Ela é vital. Hoje o professor sem fazer a formação continuada o professor não consegue dar aula”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Com os recursos lúdicos, exemplo 6º ano, ela é bem melhor para auxiliar a educação dos nossos alunos.” “Utilizo o tempo todo 90% das minhas aulas é utilizando os métodos lúdicos”

Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	“Claro que não. Porque nos dias normais fora da pandemia eu trabalhava e 5 escolas e não tinha tempo para ficar preparando aulas.”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“A indisciplina estratégia adotada pela aula tem que ser muito bem pensada para atender necessidades e peculiaridades das turmas”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	” Essas aulas são as melhores e os alunos que mais participam. O único lado ruim é o tempo e o tempo para fazer os jogos devido ao tempo. São os que mais funcionam na rede pública e particular”

Professor J		
Categorias	Subcategorias	Indicadores

Uso da tecnologia em sala de aula	Acredita ser importante	“Hoje trabalhamos online. Evolução com o uso do celular. O professor tem que procurar a se adaptar a essa modificação tecnológica, apesar de que as escolas públicas não tem esses recursos”
A busca do professor pela educação continuada	Educação continuada para a atuação no ensino	“2009 - Pós-graduação em Gestão Ambiental UFRJ. 2016 Pós em ensino da geografia” “Eu acho necessária para os professores se atualizarem e reciclarem, mas o que ensina mesmo é a prática em sala de aula”
Lúdico como estímulo para a aprendizagem	Metodologias diversificadas	“Eu acho se o professor só trabalhar assim o aluno fica estressado, taxa até o professor de chato. O professor tem que fazer um malabarismo para ensinar a matéria”

		“Uso os dois, depende muito dos recursos na escola, teatro, dança, vídeo. Uso muita exposição oral, uso mais do que o lúdico”
Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias	Complicadores para a implementação	“Tenho sim, sempre planejo as minhas aulas. Mas também não planejei e deu tudo certo. Você pode fazer atividades rápidas em sala de aula”
Desmotivação discente	Resistência e Indisciplina	“Eu acho que a indisciplina trabalha muito o desempenho dos alunos se tem um grupinho de 10 alunos que não querem nada, só bagunça e 20 que estão querendo, acabar atrapalhando. Eu não tinha problema com a indisciplina, de onde vem esse aluno, quais problemas emocionais e particulares. Principalmente hoje em dia as mídias que

		influenciam, a família e as questões sociais” “O aluno não está interessado. Desrespeito, piadas, bagunça e atrapalha muito não só a geografia, mas também outras disciplinas”
Uso de jogos para o ensino de geografia	Ferramenta para instigar	” Eu acho muito válido, bom. Quando eu tenho oportunidade eu uso”

O presente trabalho também contou com uma revisão da literatura através de buscas nas seguintes bases de dados Scientific Electronic Library (SCIELO), Academic Search Premier (EbscoHost), Education Full Text (Wilson Web), Educational Resources Information Center (CSA), SportDiscuss, PsycINFO, Web of Science, CAPES Periódicos e ÉRIC utilizando os descritores: “jogos na educação”, “ensino de geografia”, “metodologias ativas”, “lúdico no ensino”, “ferramentas para o ensino de geografia”.

RESULTADOS

A partir da categoria *Uso da tecnologia em sala de aula*, verifica-se que os docentes têm interesse no uso de novas metodologias para a diversificação de suas aulas, contudo existe pouco incentivo nas escolas para isso, uma vez que ocorre o sucateamento de computadores e afins destinados pelo governo como retrata as falas abaixo.

Professor A: Os recursos que uso atualmente são provenientes da nova tecnologia, são as TIC's que vieram para enriquecer bastante, tornando o ensino mais dinâmico. Quando começou não tínhamos facilidade para utilizar uma xerox era basicamente trabalhos feitos em mimeográficos. Primeira experiência foi com alunos do 1ª segmento do primeiro ano. Não foi uma experiência agradável. Tive dificuldade, pois quando entrou na área não tinha metodologia adequada para lidar com aquele tipo de público.

Professor C: Material pregão 2008 recurso didático maravilhoso, tinha muita atividade. Os alunos não tinham tecnologia e depois aconteceu o sucateamento. Tinham os jogos, muito pouco. Antigamente chegava mais verba, tinha mais material. E de um tempo para cá mudou muito a respeito do material.

Professor J: Mudou um pouco sim quando eu comecei a dar aula e na faculdade transparência depois veio o computador, piloto, quadro branco e as mídias. Hoje trabalhamos online. Evolução com o uso do celular. O professor tem que procurar a se adaptar a essa modificação tecnológica, apesar de que as escolas públicas não têm esses recursos.

Na mesma categoria temos o surgimento de mais uma subcategoria Ferramenta opcional na qual o docente considera que a tecnologia é uma ferramenta disponível, contudo opta por utilizar o ensino tradicional em suas aulas como é visto nas falas a seguir.

Professor B: Vai depender do contexto, mas utilizo

tradicional.

Por fim ainda nesta categoria fica aflorada a falta de recursos disponíveis nas escolas da rede pública que possibilitem a inserção da tecnologia nas salas de aulas, pois o professor reconhece a importância destes recursos contudo se sente tolhido pela indisponibilidade de recursos físicos como computadores por exemplo como é visto nas colocações destacadas abaixo

Professor D: Não temos muito a oferta, não mudou nada de recursos. Não tem sala de informática.

Outra importante informação a ser considerada é que os docentes veem a necessidade de buscar a educação continuada para a atuação no ensino de geografia, a fim de criar aulas que sejam motivadoras, despertem o senso crítico e a visão social, além do desenvolvimento de habilidades para a docência, como uso de tecnologias, vista na categoria *Busca por Formação Continuada*, como mostra algumas falas a seguir.

Professor A: Duas pós-graduação. Educação Ambiental e Tecnologias Educacionais.

Professor D: Pós-graduação no Ensino da Geografia.

Professor H: Além da graduação eu fiz pós-graduação em gestão ambiental e depois eu fiz curso de práticas para professores e depois participei do seminário sobre meio ambiente em Macaé;

Nesta mesma categoria surgiu também a subcategoria Novas Tecnologias na qual os docentes relatam a importância das novas tecnologias como as TICs que são as Tecnologias da Informação e Comunicação, que vieram inovar as aulas de diversas disciplinas entre elas a Geografia.

Professor A: TIC's que vieram para enriquecer bastante, tornando o ensino mais dinâmico.

Ao analisarmos a fala do professor C nesta categoria surgiu a subcategoria Sucateamento da Tecnologia na qual vemos que infelizmente a falta de

investimento do governo na educação tem levado a diminuição do aporte de material o que com o passar dos anos levou a diminuição das possibilidades a serem desenvolvidas pelos docentes.

Professor C: Material pregão 2008 recurso didático maravilhoso, tinha muita atividade”

Embora muitos professores ainda optem pelo ensino tradicional (quadro negro e livros) muitos dos entrevistados concordam que o lúdico propícia à utilização de metodologias diversificadas de inserção ativa nas salas de aulas, o que pode ser visto na categoria final *Lúdico como Estímulo a Aprendizagem*, onde os docentes percebem que podem vivenciar metodologias e/ou estratégias que busquem fugir do ensino meramente expositivo. A fala abaixo ilustra esta categoria.

Professor A: Os recursos didáticos e a prática metodológica utilizada em sala de aula têm que ser adotada conforme o perfil do aluno. Logo, se for um recurso lúdico com utilização de mídias e tecnologias isso, com certeza. Tornará o assunto mais simples para o aprendizado do aluno e interessante. E o aluno terá mais condições de rendimento de cada semestre ou período;

Professor B: Utilizo menos lúdico. De 15 em 15 dias;

Professor I: Utilizo o tempo todo 90% das minhas aulas é utilizando os métodos lúdicos.

Os docentes também expressaram um aspecto negativo que leva a dificuldade de desenvolvimento tanto de metodologias novas como usar o lúdico em sala de aula ilustrado pela categoria *Sobrecarga docente como dificultador para o uso de novas metodologias* relatando que a sobrecarga de horas, turmas muito grandes e pouco tempo de planejamento são complicadores para a implementação de novos recursos na sala de aula, como vista pela fala a seguir.

Professor A: O tempo que nós temos para planejar aula é algo muito complicado porque principalmente para o professor que tem duas matrículas e tem que se deslocar de uma escola para a outra, acaba diminuindo o tempo de planejamento e a qualidade do planejamento e também a questão que nós temos por lei a garantia do primeiro tempo de planejamento não foi implementado na minha escola e acaba impactando bastante na qualidade do nosso planejamento que muitas das vezes tornam-se corrido.

Professor C: Temos pouco tempo. As reuniões pedagógicas poderiam ser pensadas para planejar, para pensar a metodologia. É a pressão a respeito à prova é muito maior. Antigamente eu tinha tempo porque me pagava e as minhas aulas eram melhores.

Professor H: Com certeza se trabalhasse em uma escola e com menos turma a aulas seriam mais dinâmicas e elaborada

Nesta categoria temos mais uma subcategoria nominada de Apego ao tradicional, pois como é visto na fala do professor E este não utiliza fortemente recursos tecnológicos para “evitar problemas”. É recorrente em professores com muitos anos de magistério que os mesmos se predam aos métodos tradicionais que foram aprendidos em sua formação inicial ou porque acreditam que os mesmos produzem bons resultados ou porque não possuem formação que os auxilie no uso de recursos novos.

Professor E: “Tradicional, porque eu não tenho problema. As turmas são diferentes. O que é oferecido é isso”

Professor E: “Prefiro tradicional. Fui produto dela, para mim foi positivo”

Outra categoria que emergiu foi *Desinteresse dos discentes*, pois de acordo com o relato dos docentes existe uma grande resistência e indisciplina dos alunos

atualmente, o que dificulta o processo de ensino aprendizagem, como mostra algumas falas a seguir.

Professor A: Sim, a disciplina é muito frequente nos espaços escolares parte dessa indisciplina a gente com certeza vai encontrar resposta na forma da metodologia que você for impregnando, mas com certeza não só essa a resposta para esse caso a indisciplina ocorre na maioria das vezes sem partir da sua metodologia que está sendo empregada que vai interferir na disciplina. No caso da geografia ela lida com assunto complexo para o entendimento do aluno e o professor fica o tempo todo falando, não leva o aluno a uma prática, nem de tentar sair do espaço de sala de aula. Aquilo vai se tornar monótono e repercutir na indisciplina.

Professor C: A indisciplina é uma reprodução do sistema educacional que não está dando certo.

Professor E: Indisciplina é ocasionada por diversos fatores. Trabalhar numa escola onde a indisciplina é ruim fica muito difícil.

Professor G: Sim, a indisciplina também está relacionada com a gestão da escola, postura do professor em sala de aula e até mesmo com a personalidade do aluno como que esse aluno teve ou tem essa criação vindo da família, como é essa criação. O professor tem que tentar manter essa disciplina, mas não adianta o professor tentar manter essa disciplina, mas quando chegar ao corredor deixar que façam o que quiser. Todos têm que falar a mesma língua. Todos dando os mesmos direcionamentos, não só a escola, mas também a família.

A última categoria *Uso de Jogos para o Ensino de Geografia* verificou-se que os docentes veem o uso desta ferramenta como um auxílio que leva a instigar os

alunos nas aulas, contudo alguns ainda consideram que devido à grande quantidade de conteúdo que existe nas ementas os jogos podem atrasar o desenvolvimento das mesmas.

Professor A: Eu considero que os recursos que utilizado de certa forma cativa o aluno, desperta parte do interesse dele para entender aquele assunto discutindo. Gostaria de utilizar com frequência os jogos pela organização estrutural da escola. Às vezes é complicado o uso desses jogos e há falta de recursos nas escolas.

Professor G: Mas eu acho que é importante sim. Os jogos eles aprendem as regras, aprendem a respeitar a sua vez. Aprendem não só o conteúdo. Ter ludicidade em forma de aprendizagem sim, mas não em todos os momentos.

Professor I: Essas aulas são as melhores e os alunos que mais participam. O único lado ruim é o tempo e o tempo para fazer os jogos devido ao tempo. São os que mais funcionam na rede pública e particular

Na entrevista dos professores B e F apesar destes reconhecerem que o lúdico pode contribuir para que o processo ensino aprendizagem se torne mais atrativo para os educandos em nenhum momento de suas entrevistas os professores demonstram usar os jogos como ferramenta didática e sim que ainda se encontram muito arraigados a metodologias tradicionais, bem como, ao uso do livro didático para desenvolvimento de suas aulas.

DISCUSSÃO

O ano de 2020 foi totalmente atípico para toda a humanidade, pois fomos acometidos pela pandemia do COVID-19 que alterou todas as relações sociais inclusive no que diz respeito a sala de aula, pois o sistema de ensino sofreu profundas modificações. As aulas passaram ao mundo virtual da noite para o dia, sem que muitos dos docentes estivessem familiarizados com as ferramentas pertinentes, bem como, as salas de aulas foram transferidas para as casas dos alunos sendo os familiares os responsáveis por fornecerem auxílio aos discentes.

No Estado do Rio de Janeiro no ano de 2020 o sistema educacional estadual adotou a progressão continuada, ou seja, a promoção dos estudantes foi baseada unicamente na frequência e participação das atividades remotas ou presenciais, bem como, também adotar algo semelhante ao *continuum curricular* e no início do próximo ano será feita uma avaliação para verificar e sanar as lacunas de aprendizagem. O fato supracitado impossibilitou o cumprimento do terceiro objetivo do presente trabalho que era comparar os resultados escolares dos alunos na disciplina Geografia, referente as notas e conceitos ao final do ciclo avaliativo, para verificar se realmente a estratégia metodológica de ensino com recursos mais lúdicos, resulta em melhores resultados dos alunos nas avaliações formais da escola e também sua influência no aspecto comportamental da turma quanto a indisciplina em sala de aula visto que não foram realizadas avaliações que gerassem notas ou conceitos comparáveis.

No presente estudo verificou-se que embora os docentes tenham interesse no uso de novas metodologias para a diversificação de suas aulas, ocorre pouco incentivo nas escolas para isso, uma vez que ocorre o sucateamento de computadores e afins destinados pelo governo, bem como, outros consideram que a tecnologia é uma ferramenta disponível, contudo opta por utilizar o ensino tradicional em suas aulas.

Em um estudo realizado por Hernandez-Ramos (2005), os participantes do estudo que eram professores do Vale do Silício na Califórnia, foi questionado sobre os fatores que afetaram o uso da tecnologia em sala de aula e obtiveram como

resultados que existem três fatores principais que afetam a incorporação de tecnologia dos professores: 1) se os mesmos foram estimulados à usar a tecnologia em seus programas de formação; 2) se os professores tinham a compreensão dos usos do software usaram a tecnologia com mais frequência em suas aulas e 3) se os professores que acreditam no construtivismo usaram a tecnologia com mais frequência em suas salas de aula.

Keengwe e Georguna (2013) argumentam que a integração da tecnologia na educação pode atender às necessidades da geração atual, contudo a tecnologia não deve conduzir a instrução, mas ser integrada ao currículo. Chau (2010) argumenta que a tecnologia permite que a educação se aproprie dela e auxilie na formação do pensamento crítico. Infelizmente não podemos esquecer que a falta de recursos disponíveis nas escolas da rede pública diminui a inserção da tecnologia nas salas de aulas, pois o professor fica restringido pela indisponibilidade de recursos físicos como computadores.

No presente estudo foi verificado que os docentes veem a necessidade de buscar a educação continuada para a atuação no ensino de geografia para que suas aulas sejam mais motivadoras. De acordo com Beluli (2013) a educação continuada para a educação profissional é uma parte importante do ensino, o desenvolvimento tecnológico, o conhecimento das inovações na ciência, aprimoramentos pedagógicos, são uma necessidade do professor para o trabalho cotidiano.

A metodologia tradicional (quadro negro e livros) ainda é bastante frequente nas escolas da rede pública, contudo o lúdico é visto tem sido inserido com o objetivo de diversificar as metodologias nas salas de aulas. Da Silva (2004) enfatiza a contribuição das atividades lúdicas para facilitar o progresso da aprendizagem e o aprimoramento de suas funções éticas, psicológicas e intelectuais. O autor reporta que atividades lúdicas, tais como: canções, projetos, dramatizações e jogos, aumentam a motivação dos alunos para perseguir e cumprir um objetivo porque eles estão mais interessados em participar da aula. Mubaslat (2012) apontou a eficácia do uso de jogos para aumentar a atenção dos alunos, pois segundo o autor

as experiências efetivas e interativas em sala de aula são necessárias para motivar e envolver ativamente nossos alunos em seu processo de aprendizagem.

Marti (2006) observou que os professores usam e definem suas competências de forma diferente, pois por um lado, 25% utilizam o computador para conversar, 22% utilizam-no para comunicar via e-mail, 17% como ferramenta para trabalhar, 15% como ferramenta para realizar atividades relacionadas com o seu trabalho, 11% como uma ferramenta de comunicação da Internet, 4% como ferramenta para realização de tarefas administrativas, 3% como ferramenta para autoformação, 1% como ferramenta para trabalhar colaborativamente e finalmente 1% como ferramenta para participação em atividades lúdicas.

No presente estudo 85% dos docentes acredita que o uso do lúdico é fundamental para o ensino, pois possibilita que o aluno aprenda os conteúdos de forma contextualizada e descontraída. As atividades lúdicas têm grande poder, pois facilitam tanto o progresso quanto o desenvolvimento de suas funções éticas, psicológicas e intelectuais. Dessa forma, há uma tendência de incorporação de atividades lúdicas nas aulas para crianças e tal tendência é confirmada pelo fato de haver uma grande quantidade de pesquisas publicadas em educação infantil. No entanto, as crianças não são as únicas que se beneficiam dessas atividades; os adultos também, porque não apenas aprendem algo novo, mas também se divertem.

Concepción (2010) relata que os fatores que determinam a motivação na sala de aula são dados pela interação entre professor e alunos, ou seja, significa que de acordo com as maneiras pelas quais os professores estimulam os alunos estes podem ser motivados, aumentando o interesse em aprender. No geral, os jogos em geral, no ambiente educacional não devem ser vistos como meras atividades de esgotamento de energia extra ou perda de tempo (SMITH, 2017), pelo contrário, ambientes enriquecidos incentivam mais brincadeiras com a impressão, apoiam a leitura de livros, desenvolvem habilidades agem e motivam (ROSKOS, 2017).

Os docentes no presente estudo expressaram uma certa dificuldade de desenvolvimento tanto de metodologias novas como usar o lúdico em sala de aula

devido à sobrecarga de horas, turmas muito grandes e pouco tempo de planejamento. Professores expostos a estressores crônicos, como jornada excessiva de trabalho; demandas ocupacionais; relacionamentos com colegas, administradores, pais e alunos; liderança de formas ineficazes de administradores; ou comportamentos difíceis do aluno podem sofrer estresse extremo (ZIMBARDO 2010, MCKINLEY-THOMPSON, 2015).

Enquanto a maioria dos professores lida com o estresse com problemas mínimos, alguns professores vivenciam casos crônicos que podem levar a problemas de saúde mental identificados como exaustão emocional (SKAALVIK & SKAALVIK, 2016) ou desgaste do professor (ROLOFF & BROWN, 2011). Em casos de exaustão ou esgotamento emocional, os professores normalmente demonstram baixa autoestima, baixo moral, exaustão emocional e física e cinismo em relação ao trabalho (ROYLOFF & BROWN, 2011; MALINEN & SAVOLAINEN, 2016).

Corroborando com o que os docentes entrevistados no presente trabalho reportaram sobre o problema da indisciplina Sugai e Horner (2002, p. 25) argumentam que: “No longo prazo, as respostas reativas e baseadas na punição criam uma falsa sensação de segurança. ... Eventos de comportamento antissocial são inadvertidamente reforçados. Mais importante ainda, a função primária da escola de fornecer oportunidades de ensino e envolvimento acadêmico é diminuída”. A experiência mundial mostra que o comportamento negativo dos alunos não pode ser simplesmente reduzido pelo esforço individual dos professores, mas deve se tornar um problema de âmbito escolar e nacional. Além disso, não se trata apenas de reduzir as manifestações negativas do comportamento dos alunos, mas esses esforços devem ser acompanhados pela introdução paralela de programas que tornem a instrução mais interessante e proporcionem a alunos e professores a oportunidade de desenvolver um comportamento positivo do aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os alunos tendem a participar mais das aulas quando ocorrem atividades lúdicas, uma vez que têm uma maior predisposição para aprender quando consideram o conteúdo divertido e interessante. Os alunos aprendem de maneira descontraída quando sua ansiedade de aprendizagem é reduzida. As atividades lúdicas facilitam a criação de contextos significativos e permitem ao professor oferecer aulas menos previsíveis e mais atrativas para os alunos.

Uma estratégia motivadora instiga a curiosidade e atenção dos alunos, apresentando ações novas, inesperadas e surpreendentes. Dessa forma, as aulas não se tornariam uma rotina previsível. Um fator que no presente trabalho foi ressaltado por todos os professores foi a indisciplina dos alunos o que dificulta o desenvolvimento de atividades lúdicas. Koutselini (2002) distingue três pressupostos básicos que formam a base das práticas disciplinares existentes na educação: (1) regras de disciplina, racionalmente definidas e aceitas sem uma discussão aprofundada, aplicadas na vida cotidiana e em todas as relações interpessoais; (2) a insistência dos professores em comportamentos semelhantes de seus alunos e a tendência dos professores de categorizar os alunos de acordo com seu comportamento externo comum (os brilhantes, os preguiçosos, etc.); (3) disciplina baseada em um sistema bem pensado de punições e recompensas. Essas três premissas precisam ser reconsideradas, pois são historicamente condicionadas e tendem a simplificar demais a questão.

Referências Bibliográficas

Afonso, N. (2005). *Investigação naturalista em educação. Um guia prático e crítico*. 1ª Edição. Porto: Edições Asa.

Aguiar, J. (1998). *Jogos para o ensino de conceitos*.

Andrade e Silva, D. A. *Por uma Educação Voltada para o Desenvolvimento da Expressão Oral dos Educandos: um estudo sobre a Pedagogia Waldorf*. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

Ausubel, D. P; Novak, J. D.; Hanesian, H. (1980). *Psicologia Educacional*. Rio de Janeiro: Interamericana.

Baquero, R. (2001) *Vygotsky e a aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed.

Barab, S., Ingram-Gobel, A., & Warren, S. (2009). *Conceptual Play Spaces* (pp. 989-1009): IGI Global.

Batlloori, R. (2002). *La escala de análisis: un tema central en didáctica de la geografía. Iber n. 32. Las escalas geográficas*, Barcelona.

Beluli, X. H. (2013). *Përsosja profesionale e arsimtarëve, Sh.F. "Naim Frashwri", Tetovo*. Retrieved November 10, from http://www.naimfrasheri.org/index.php?option=com_content&view=article&id=18%3AAppa1&catid=10%3Aap&Itemid=18&lang=sq

Bernardo, V.B.C. (2009). *O lúdico na sala de aula: a importância das histórias infantis na aprendizagem do Inglês no 1ºCiclo* (unpublished master's thesis). Universidade da Covilhã: Covilhã.

Bogdan, R. C., Biklen, S. K. *Investigação qualitativa em educação*. Tradução Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto: Porto Editora, 1994.

Brabant, J-M (2001). *Crise da Geografia, crise da escola*. In: OLIVEIRA, Arioaldo Umbelino de. (org.). *Para onde vai o ensino da Geografia?* 7. ed. São Paulo:

Contexto, p. 15-23.

Callai, H.C. (2003). O estudo do lugar e a pesquisa como princípio da aprendizagem. *Espaços da Escola*, Ijuí, v.12, n. 47.

Carvalho, D.P.S.R.P., Rego, A.L.C., Ferreira, K.S., Sila, S.B., Vitor, A.F., Ferreira Júnior, M.A.F. (2015) Meaningful learning theory as a proposal for innovation in nursing education: student experience. *Rev Enferm UFSM*. 5(1):186-92.

Castell, M. (2011). A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, Volume 1

Cavalcanti, L.S. (2010). A Geografia e a realidade escolar contemporânea: avanços, caminhos, alternativas. In: *Anais do Seminário Nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais*, I. Belo Horizonte: SeNa.

Cavalcanti, L.S. (1998) Geografia, escola e construção de conhecimentos. Campinas: Papirus.

Chau, P. (2010). Online higher education commodity. *Journal for Computer and Higher Education* 22, 177–191

Chen, S. (2005). *Serious Games: Games that Educate, Train, and Inform*. 2. ed. Connecticut: Cengage Learning Ptr.

Concepción, C. (2012). Estrategia didáctica- Lúdica para estimular la competencia comunicativa en idioma inglés en estudiantes de las ciencias Biomédicas. Tesis en opción de grado científico de Doctorado en ciencias pedagógicas.

Connolly, T. M., Boyle, E., MacArthur, E., Hainey, T. & Boyle, J.M. (2012) A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59, 661-686.

Da Silva, S. (2004). *The Use of Playful Activities in the English Language Classroom: What Difference Does It Make?*

Davidson, C. N., & Goldberg, D. T. (2009). *The Future of Learning Institutions in a Digital Age*

Fantin, M. E., Tauschek, N. M., Nenes, D. L. (2010). Metodologia do ensino de Geografia. 2. ed. IBPEX. Curitiba.

Farell, D. (2009). Meaningful Play: Definitions from Salen & Zimmerman. Retrieved from <http://www.davidlearnsgames.com/>

Ferreira, A. (2010). *Mini- dicionário de Língua Portuguesa*. Brasil: Editora Positivo.

Freixo, M.J.V. (2011). Metodologia da pesquisa: fundamentos, métodos e técnicas. 3.ed. Lisboa: Instituto Piaget.

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.

Gray, D.E. (2012). Pesquisa no Mundo Real. 2ª Ed. Porto Alegre: Penso, 2012.

Hernandez-Ramos, P. (2005). If Not Here, Where? Understanding Teachers' Use of Technology in Silicon Valley Schools. *Journal of Research on Technology in Education*, (38)1, 39-64.

Huizinga, J. (1980). *Homo- Ludens_O jogo como elemento da cultura*. SP.

Jenkins, H. (2005). Getting into the game. *Educational Leadership*, 62(7), 48-51.

Kalinowski, C.E., Massoquetti, R.M.D., Peres, A.M., Larocca, L.M., Cunha, I.C.K.O., Gonçalves, L.S. et al. (2013). Participative methods in teaching administration within nursing. *Interface Comunicação Saúde Educação*, 17(47):959-67.

Keesee, G. S. (2012). Learning Theories. Learning theory and instutional design/Technology.

Kinchin, I., Hay, D. (2005). Using concept maps to optimize the composition of collaborative student groups: a pilot study. *J Adv Nurs*, 51(2):182-7.

Kishimoto, T. M. (1999). (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez.

Koutselini, M. (2002). The “problem” of discipline in light of modern post-modern discourse. *Pedagogy, Culture & Society*, 10(3), 353–365.

Leitão, F. A. R. (2009) Desenvolvimento e Adaptação Motora. ed. 1, ISBN: 978-84-937527-0-5. Salamanca: Luso Espanola de Ediciones.

Lins, M. J. (2003). O direito de brincar; desenvolvimento cognitivo e a imaginação da criança na perspectiva de Vygotsky.

Malinen, O., & Savolainen, H. (2016). The effect of perceived school climate and teacher efficacy in behavior management on job satisfaction and burnout: A longitudinal study. *Teaching and Teacher Education*, 60, 144-152.

Marti, M. M.C. (2006). Teacher Training In ICT-Based Learning Settings: Design and Implementation of An On-Line Instructional Model for English Language Teachers. Universitat Rovira I Virgili. Doctoral Thesis.

McGonigal, J. (2010). Gaming can make a better world.

McGonigal, J., & Colbert, S. (Producer). (2011, 2011). Reality is Broken interview. [video clip] Retrieved from <http://www.colbertnation.com/the-colbert-report-videos/373360/february03-2011/jane-mcgonigal>

McKinney-Thompson, C. (2015). Teacher stress and burnout and principals' leadership styles: A relational study. (Doctoral dissertation). Retrieved from ProQuest Database. (ProQuest Number: 3726102).

Mendoza, I.Y.Q., Peniche, A.C.G. (2012) Educational intervention regarding hypothermia: a teaching strategy for education in the Surgery Department. *Rev Esc Enferm USP*, 46(4):849-55.

Miranda, S. (2001). Do fascínio do jogo a alegria de aprender mais nas séries iniciadas. Campinas: Papirus.

Mubaslat, M. M. (2012). The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage. Online Submission. Doi: ED529467

Oliveira, A. U. (2005) (Org.). Para onde vai o ensino de geografia. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2005.

Oliveira, Z. M. (2000). Educação Infantil muitos olhares. (s.d). Fonte: centrorefeeducacional.

Piaget, J., Inhelder, B. (1993) A Psicologia da Criança. Lisboa, Portugal: Edições Asa, 1993

Piaget, J., Inhelder, B. (2003). A psicologia da criança. Tradução Octávio Mendes Cajado. Rio de Janeiro: Difel.

Piaget, J. (1975). L'équilibration des structures cognitives: problème central du développement. Paris: PUF.

Piaget, J. (1996). A contribuição do lúdico na Educação Infantil: Uma Visão Psicopedagógica. Fonte: Portal da Educação.

Piaget, J. (Publicado a 14/08/2009). A Atividade Lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Fonte: cepc.com.br.

Piske, F. H. R. (2013). O desenvolvimento socioemocional de alunos com altas habilidades/superdotação (AH/SD) no contexto escolar: Contribuições a partir de Vygotsky. Dissertação (Mestrado em Educação), Curitiba: Universidade Federal do Paraná

Piske, F. H. R. (2014). Criatividade e inovação na educação de superdotados. In F. H. R. Piske et al. (Orgs.), Altas habilidades/Superdotação (AH/SD): Criatividade e emoção [High Abilities/Giftedness: Creativity and Emotion]. Curitiba: Juruá.

Piske, F. H. R. (2015). Aluno (a) com altas habilidades/superdotação (AH/SD): Quem é essa criança? In: V Seminário Internacional de Educação de Pinhais. [http://www.pinhais.pr.gov.br/aprefeitura/secretariaseorgaos/educacao/seminario/analais/2015/aluno\(a\)%20com%20altas%20habilidades-superdota%C3%A7%C3%A3o%20-%20fernanda%20piske.pdf](http://www.pinhais.pr.gov.br/aprefeitura/secretariaseorgaos/educacao/seminario/analais/2015/aluno(a)%20com%20altas%20habilidades-superdota%C3%A7%C3%A3o%20-%20fernanda%20piske.pdf)

Piske, F. H. R. (2016). Alunos com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD): Como identificá-los? In F. H. R. Piske et al. (Orgs.), Altas habilidades/Superdotação

(AH/SD) e Criatividade: Identificação e atendimento [High Abilities/Giftedness and Creativity: Identification and Specialized Service]. Curitiba: Juruá.

Piske, F. H. R., Stoltz, T., & Machado, J. (2014). Creative Education for Gifted Children. *Creative Education*, 5, 347-352.

Prado, C., Vaz, D.R., Almeida, D.M. (2011). Theory of significant learning: development and evaluation of virtual classroom in Moodle platform. *Rev Bras Enferm.*, 64(6):1114-21.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5).

Read, C. (2015). Foreword. In Bland, J. (Ed), *Teaching English to Young Learners. Critical Issues in Language Teaching With 3-12 Year Olds.* (xi-xiii). London: Bloomsbury. Rousseau, J. E. (1979). Rio de Janeiro: Difusão Editorial.

Roloff, M., & Brown, L. (2011). Extra-role time, burnout and commitment: The power of promises kept. *Business Communication Quarterly*, 74(4), 450-474.

Roskos, K. (2017). *Play and Literacy in Early Childhood: Research from Multiple Perspectives.* New York: Taylor and Francis

Ryan, R. M. R., C.S.; Prztbylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A Selfdetermination theory approach. *Motiv Emot*, 30(347-363).

Silva, C.C., Oliveira, A.K.S., Egry, E.Y., Lima Neto, E.A., Anjos, U.U., Silva, A.T.M.C. (2013). Constructing a Gowin's V diagram to analyze academic work in Nursing. *Rev Esc Enferm USP*, 47(3):702-6

Skaalvik, E., & Skaalvik, S. (2011). Teacher job satisfaction and motivation to leave the teaching Gawel, Joseph E profession: Relations with school context, feeling of belonging, and emotional exhaustion. *Teaching and Teacher Education*.

Smith, P. K. (2017). Pretend Play and children's cognitive and Literacy development: sources of evidence and some lessons from the past. – Roskos, K., James Ch. *Play and Literacy in Early Childhood: Research from Multiple Perspectives.* New York and London: Routledge.

Squire, K., DeVane, B., & Durga, S. (2008). Designing centers of expertise for academic learning through video games. *Theory Into Practice*, 47(3), 240-252.

Steiner, R. (2000). *A filosofia da liberdade: Fundamentos para uma filosofia moderna*. São Paulo: Antroposófica.

Steiner, R. (2009). *Reconhecimento do ser humano e realização do ensino*. São Paulo: Antroposófica: Federação das Escolas Waldorf no Brasil.

Steiner, R. (2014). *A cultura atual e a educação Waldorf*. São Paulo: Antroposófica: Federação das Escolas Waldorf no Brasil (FEWB)

Steinkuehler, C. (2011). ConstanceS Retrieved July, 2011, from <http://website.education.wisc.edu/steinkuehler/blog>

Stoltz, T., & Weger, U. (2012). Piaget and Steiner: Science and Art in the Process of Formation. *Research on Steiner Education (RoSE)*, 3, 134-145.

Stoltz, T., & Weger, U. (2015). O pensar vivenciado na formação de professores. *Educar em Revista*, No. 56, 67-83.

Stoltz, T. (2016). Imaginação e criatividade na educação: A necessidade de outro olhar. In F. H. R. Piske et al. (Orgs.), *Altas habilidades/superdotação (AH/SD) e criatividade: Identificação e atendimento [High Abilities/Giftedness and Creativity: Identification and Specialized Service]*. Curitiba: Juruá.

Stoltz, T., da Veiga, M., & Romanelli, R. A. (2015). Apresentação. *Educar em Revista*, No. 56, 15-18.

Sugai, G., & Horner, R. H. (2002). The Evolution of discipline practices: School-wide Positive Behavior Supports. *Child & Family Behavior Therapy*, 24(1/2), 23–50.

Taylor, D.R.F. (2010). *Geographical information systems: the microcomputer and modern cartography*. Oxford: Pergamon Press.

Veiga, M., & Stoltz, T. (Orgs.) (2014). *O pensamento de Rudolf Steiner no debate científico*. Campinas, SP: Editora Alínea, 247 p.

Vesentini, J. W. (2006). *Educação e ensino da geografia: instrumentos de*

dominação e/ou de libertação. In: CARLOS, A. F. A. (Org.) A Geografia na sala de aula. 8ª Ed. São Paulo: Contexto, 2006. p. 14 – 33.

Vygotsky. (1999). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Wajsop, G. (1995). O Brincar na Educação Infantil. *Caderno de Pesquisa*, 92, 62.

Zimbardo, P., Johnson, R., Weber, A., & Gruber, C. (2010). *Psychology with discovering psychology*. Boston: Allyn & Bacon

ANEXO 1**1. Guião de entrevista ao Professor de Geografia da Escola**

Tema: Colaboração entre o Professor de Geografia da escola e a Pesquisa de campo

Entrevistada:

Local de realização da entrevista:

Data:

Objetivo Geral: Recolher informações acerca da metodologia de ensino utilizada pelos professores de Geografia da escola e sua influência no processo de ensino aprendizagem do aluno

Designação dos Blocos	Objetivos Específicos	Tópicos para as perguntas	Observações
<u>Bloco A</u> Legitimação e motivação da entrevista	✓ Legitimar a entrevista ✓ Motivar a entrevista ✓ Garantir a confidencialidade ✓ Pedir autorização para registrar as respostas e/ou gravar a entrevista.	✓ Motivo da entrevista. ✓ Objetivos da entrevista. ✓ confidencialidade e anonimato das informações. ✓ Permissão para gravar a entrevista.	✓ Entrevista semidireta. ✓ Utilizar linguagem adequada. ✓ Garantir a confidencialidade.
<u>Bloco B</u> Caracterização da entrevista	✓ Recolher dados para caracterizar a entrevistada em seu nível profissional.	✓ Formação Inicial ✓ Experiência. profissional com público infantil. ✓ Trajetória. Profissional no Magistério. ✓ Tempo de serviço.	✓ Pedir permissão para gravar a entrevista. ✓ Realizar a entrevista via remota (WhatsApp Web ou Zoom).

<u>Bloco C</u> Identificação do grupo de Professores	✓ Obter dados que permitam identificar a metodologia de ensino utilizada pelos docentes em sala de aula.	✓ Perspectiva metodológica de ensino. ✓ Frequência do uso de recursos didáticos lúdicos. ✓ Preferência de recursos didáticos de ensino.	✓ Mostrar empatia com a entrevistada. ✓ Estar atento às reações da entrevistada promovendo um diálogo fluído.
<u>Bloco D</u> Caracterização Metodológica do Educador.	✓ Obter dados que permitam caracterizar a metodologia didática utilizada pelos professores para o ensino de Geografia.	✓ Metodologia de ensino tradicional ou lúdica. ✓ Estimulo a participação dos alunos. ✓ A importância do ato de planejamento das aulas.	✓ Manifestar interesse pelo discurso da entrevista, incentivando-a partilhar informações.
<u>Bloco E</u> Resultados da Aprendizagem em Geografia.	✓ Obter informações que permitam analisar na perspectiva dos docentes o quanto a metodologia de ensino influencia nos resultados escolares.	✓ Metodologia de ensino e a interferência no processo de ensino e aprendizagem. ✓ Estratégia metodológica e a indisciplina. ✓ Estratégia metodológica e a	✓ Agradecer a disponibilidade e o tempo dispendido para a realização da entrevista.

		participação dos alunos. ✓ Estratégia metodológica e o resultado das avaliações.	
<u>Bloco F</u> Dificuldades dos Educadores para o ensino de Geografia.	✓ Obter informações que permitam caracterizar as principais dificuldades encontradas pelos docentes para o ensino de Geografia na sala de aula.	✓ Principais dificuldades para o ensino de Geografia na sala de aula. ✓ Possíveis soluções para as dificuldades apresentadas. ✓ A possível relação das dificuldades com a estratégia metodológica de ensino.	

Blocos de Perguntas (Entrevista)

- **Bloco A:**

1. Primeiramente, gostaria de deixar claro que esta entrevista tem por objetivo único a coleta de informações para um trabalho acadêmico de dissertação. Tudo bem pra você?
2. Temos por garantia, o termo de confiabilidade dos dados aqui obtidos e de preservação do seu anonimato no uso das informações que serão aqui obtidas.
3. Está ciente da legitimação desta pesquisa? Concorda com os termos? Podemos iniciar a entrevista?

- **Bloco B:**

1. Quanto tempo você possui de experiência no Magistério?
2. O que mudou e o que continua em relação aos recursos didáticos que utilizava quando começou a dar aula e os que utiliza agora? Atribui essa mudança a quê?
2. Sua primeira experiência no Magistério foi como professor de Geografia ou já teve experiência com outro público escolar anteriormente? Como foi?
Obs.: Se positivo, fale um pouco sobre essa experiência e se contribuiu para metodologia didática que utiliza atualmente para lecionar Geografia?
3. Você fez sua graduação em Universidade Pública ou Privada? Considera importante para sua prática em sala de aula atualmente?
4. Como foi sua escolha pelo Magistério?
5. Qual curso de Pós-Graduação ou formação continuada fez além da graduação?
6. Qual é a sua opinião a respeito da formação continuada do professor?
7. Atualmente, leciona na rede pública de ensino há quanto tempo?

- **Bloco C:**

1. Como é a sua prática em sala de aula quando está ensinando um conteúdo novo de Geografia?
2. Que tipo de recursos didáticos você costuma utilizar na sala de aula?

2. E no cotidiano em sala de aula, você costuma utilizar uma metodologia didática de ensino mais tradicional ou lúdica em suas aulas de Geografia? Por que da preferência?
3. Você já utilizou ou costuma utilizar nas suas aulas recursos metodológicos didáticos lúdicos? Com que frequência?
4. O que você acha de aulas com utilização de recursos mais tradicionais como: quadro, livros, entre outros?
5. O que você acha de aulas com utilização de recursos lúdicos como: jogos, dinâmicas, brincadeiras, entre outros?
6. Você costuma utilizar os mesmos recursos metodológicos de quando começou a lecionar? O que mudou? Mudou para melhor ou pior?
7. Afinal, qual é a metodologia pedagógica que considera mais apropriada para ensinar Geografia, tradicional ou com recursos lúdicos? Por quê?

• **Bloco D e Bloco E**

1. Como que você acha que os recursos didáticos e metodológicos interferem na aprendizagem do aluno e nos resultados escolares?
2. Você considera que o uso de estratégia metodológica de ensino interfere na atitude comportamental dos alunos em sala de aula positivamente ou negativamente? Como?
3. E quanto a indisciplina da turma, acha que tem alguma relação? Como?
4. Você possui tempo suficiente para planejar as suas aulas? Por quê?
5. Em quantas escolas você trabalha? Quantas turmas possui?
6. Acha que se tivesse mais tempo disponível e/ou se trabalhasse em menos escolas e com menos turmas, iria preparar aulas melhores e/ou mais dinâmicas e atraentes para os seus alunos? Por quê?
7. Você considera suas aulas atraentes para ensinar Geografia atualmente? Por quê? O que considera que poderia fazer melhor?
8. Tem alguma experiência com turmas em a estratégia metodológica de ensino com recursos lúdicos deu resultado positivo na aprendizagem? Como foi?

• **Bloco F**

1. Você considera que a indisciplina em sala de aula é uma das principais dificuldades enfrentadas para o ensino de Geografia atualmente? Por quê?
2. A falta de interesse dos alunos também pode ser considerada como um dos principais motivos? Por quê?
3. Você considera que a falta de atratividade nas aulas de Geografia é um dos motivos? Por quê?
4. Você acha que é o fato de que os alunos não gostam da disciplina Geografia?
5. Enfim, o que você considera como maior dificuldade para ensinar Geografia atualmente?
6. O que considera solução para melhoria da aprendizagem em Geografia?
7. O que teria a dizer sobre respeito ao uso do lúdico em sala de aula?

ANEXO 2**ANEXO 2****PROFESSOR A**

Respostas:

BLOCO A: Concorda

BLOCO B:

- 1) 22 anos de magistério
- 2) Os recursos que uso atualmente são provenientes da nova tecnologia, são as TIC's que vieram para enriquecer bastante, tomando o ensino mais dinâmico. Quando começou não tínhamos facilidade para utilizar uma xerox era basicamente trabalhos feitos em mamográficos (ver com genilson esse final)
Primeira experiência foi com alunos do 1º segmento do primeiro ano. Não foi uma experiência agradável. Tive dificuldade, pois quando entrou na área não tinha metodologia adequada para lidar com aquele tipo de público
- 3) Público já tem muito tempo as leituras ajudaram bastante a tentar compreender o espaço novo, ambiente de sala de aula com o ensino do 2º segmento.
- 4) Remonta a época de infância quando simulava a sala de aula com os colegas de infância. (ver com genilson)
- 5) Duas pós graduação. Educação Ambiental e Tecnologias Educacionais.
- 6) Para poder melhorar a prática do professor em sala de aula. São poucas as oportunidades em formação continuada para o professor de geografia, até mesmo em nível de mestrado. É complicado fazer um curso desse por causa da disponibilidade de tempo e a dificuldade de o trabalho liberar
- 7) Quinze anos na rede pública

BLOCO C:

- 1) Busco apoio da tecnologia. Procuro trazer um vídeo bem curto para tentar introduzir o assunto. É como se fosse convidar o aluno para se interessar o recurso do vídeo. (ver com genilson)
- 2) Livro didático do aluno, data show e slide
Costumo mesclar o tradicional com o lúdico, bingo.
- 3) Eu trabalho com a turma do 6º ano. Utilizo o bingo e os alunos gostam muito. Eu só utilizo quando vou finalizar um conteúdo.
- 4) Tem que ter um momento adequado para utilizar na aula, mas não constantemente. Porque se não as aulas tomam-se muito monótonas. e os alunos tornam-se indisciplinados.
- 5) Adequado principalmente se for um público de alunos uma faixa etária do 6º ano é bem pertinente a utilização desses recursos.

- 6) Com certeza os recursos de hoje em dia nós temos a nossa disposição, são muitos maiores, são muitas facilidades para você incorporar. Com certeza a minha prática com relação a esses recursos mudou bastante.
- 7) Metodologia mais adequada o lúdico, porque estimula mais o aluno a participar. Instiga mais o interesse do aluno ao contrário do tradicional onde o aluno fica parado.

BLOCO D e E:

- 1) Os recursos didáticos e a prática metodológica utilizada em sala de aula tem que ser adotada conforme o perfil do aluno. Logo, se for um recurso lúdico com utilização de mídias e tecnologias isso, com certeza, tornará o assunto mais simples para o aprendizado do aluno e interessante. E o aluno terá mais condições de rendimento de cada semestre ou período.
- 2) A utilização de uma metodologia que coloca o aluno como sujeito daquele processo. O coloca como ativo, ele produzindo. Com certeza, vai proporcionar um enriquecimento no seu aprendizado
- 3) Sim. A indisciplina do aluno é resultado muitas vezes da prática metodológica utilizada dentro da sala de aula. Muitas vezes não é interessante para aquele aluno.
- 4) O tempo que nós temos para planejar aula é algo muito complicado porque principalmente para o professor que tem duas matrículas e tem que se deslocar de uma escola para a outra, acaba diminuindo o tempo de planejamento e a qualidade do planejamento e também a questão que nós temos por lei a garantia do primeiro tempo de planejamento não foi implementado na minha escola e acaba impactando bastante na qualidade do nosso planejamento que muitas das vezes torna-se corrido.
- 5) Duas escolas, doze turmas.
- 6) Quanto menos turmas e trabalhando com dedicação apenas em uma escola eu creio que conseguiria tempo para estudar, pesquisar e planejar aulas com maior qualidade
- 7) Eu considero que os recursos que utilizado de certa forma cativa o aluno, desperta parte do interesse dele para entender aquele assunto discutindo. Gostaria de utilizar com frequência os jogos pela organização estrutural da escola. As vezes é complicado o uso desses jogos e há falta de recursos nas escolas.
- 8) Sim, experiência assunto sobre a geologia e no final da unidade produzir um jogo de bingo e distribuir as cartelas. para cada grupo de 4 alunos coloquel as perguntas no quadro e fiz sortelo e os alunos ficaram interessados em responder e marcar pontos. Foi uma estratégia positiva e realmente foi uma estratégia que utilizei com uma turma que apresentava baixo rendimento e isso ajudou bastante.

BLOCO F (11h03min)

- 1) Sim, a disciplina é muito frequente nos espaços escolares parte dessa indisciplina a gente com certeza vai encontrar resposta na forma da metodologia que você for impregnando, mas com certeza não só essa a resposta para esse caso a indisciplina ocorre na maioria das vezes sem partir da sua metodologia que está sendo empregada que vai interferir na disciplina. No caso da geografia ela lida com com

assunto complexo para o entendimento do aluno e o professor fica o tempo todo falando, não leva o aluno a uma prática, nem de tentar sair do espaço de sala de aula. Aquilo vai se tornar monótono e repercutir na indisciplina.

- 2) A falta de Interesse e a Indisciplina pode ser explicadas pela forma que está sendo conduzido aquela aula. Uma aula repetitiva, muito abstrata, sem nenhum recurso vai causar desinteresse por parte dos alunos.
- 3) Eu acredito que uma aula de geografia sem muito dinamismo, sem emprego de recurso tecnológico, sem utilização de jogos, ela vai se tornar massante para o aluno e o aluno vai perder o Interesse e não vai ser atrativo.
- 4) Muitos alunos acabam não tendo Interesse por essa disciplina em parte se deve pela metodologia empregada, a falta de uso de jogos tecnológicos e também uma disciplina que requer muita leitura e muitos alunos têm dificuldade na leitura então acaba deixando essa disciplina sendo plana. Acaba ignorando um pouco o valor da disciplina.
- 5) Acredito que a maior dificuldade se encontra na falta de base que esse aluno vem no 2º segmento a conceito que não foram trabalhados nas séries iniciais e também na leitura.
- 6) Há vários meios para tentar levar que essa aprendizagem seja mais efetiva. Uma delas é tornar a aula mais dinâmica através de jogos não só isso, mas preparar o professor que está na linha de frente com os alunos dando uma formação, capacitação com base nesses novos recursos e novas estratégias para ele incrementar em sala de aula e, com isso, tornar a aprendizagem do aluno mais eficaz.
- 7) O lúdico em sala de aula ele tem que ser frequentemente utilizado como estratégia para levar o aluno para construir o seu próprio aprendizado, pois o lúdico tem essa facilidade. O aluno vai construir o seu saber mediante uma atividade que as vezes é tão simples mas para ele desperta. O lúdico deve ser frequentemente utilizado com estratégia dentro da sala de aula, principalmente no ensino da geografia porque vai construir o aluno o seu próprio saber. As vezes você pode solicitar que o aluno crie o seu próprio jogo com o conceito que foi trabalhado em sala de aula. Assim, ele vai construir o seu conhecimento a respeito do assunto abordado. (ver com genilson)

PROFESSOR B

BLOCO B:

- 1) 15 anos.
- 2) Mudança estrutural, de um quadro melhor, piloto. Questão pedagógica mudanças de um acordo com o currículo exemplo agora BNCC, mudanças estrutural e anual PPP.

2. No segundo magistério como professor de geografia no 6º ano foi uma troca de experiência e aprendizados.
- 3) Privada. Experiência com o dia e a prática
- 4) A minha escolha pelo magistério é saber que a solução para o mundo é a educação. Carinho, amor e um mundo melhor para todos
- 5) Fiz pós graduação em Problemas Urbanos
- 6) É necessário e importante para ter um olhar com a educação. Para formar um cidadão. Para ter um profissional mais qualificado
- 7) Pública 9 anos.

BLOCO C

- 1) Compreender os espaços geográficos do 6º ano ao 9º ano. Como vamos transformar esse espaço . Física, geológica, histórica.
2. Data show, filme, vídeos, documentários clipe de músicas e debates
- 2) Vai depender do contexto, mas utilizo tradicional.
- 3) Utilizo menos lúdico. De 15 em 15 dias
- 4) Tradicional. A questão do olhar utilizando o quadro. A melhor forma é esta com o aluno em sala de aula.
- 5) Muito válido, essa forma de apresentação é muito boa. A questão lúdica você consegue desenvolver o aluno em outros aspectos, como cidadão etc..
- 6) Sim, mas depende muito da escola. Aula visual, incentivar a pesquisa, etc.. Temos que adaptar para novas realidades.
- 7) O tradicional e o lúdico está hoje nesse momento muito próximos. Tem que andar casados, juntos com as questões pedagógicas.

BLOCO D e E

- 1) Interfere de uma forma positiva mas lembrar que os livros didáticos sempre foi um apoio importante para os alunos, interfere para dar esse apoio porque a relação melhor é a troca do professor do conhecimento que o professor passa e recebe também os alunos estão mais informados. A maior interferência é o papel do professor.
- 2) Interfere positivamente. Quando você passa as diretrizes essas atividades em sala de aula, os trabalhos, os horários, etc...
- 3) Sim, sempre no diálogo.
- 4) Depende da carga horária, sim.
- 5) 3 escolas, 13 turmas.
- 6) Eu consigo trabalhar de acordo com o planejamento e o calendário.
- 7) Sim, me sinto bem ensinando a geografia. Procuro fazer a minha aula da melhor maneira
- 8) Sim, 9º ano. Debates

BLOCO F:

- 1) Não. A questão é você motivando esse aluno.
- 2) Não é o motivo. Outra forma de pensar isso outro aspecto.
- 3) Não. A minha aula é muito atrativa
- 4) Eu quero que os alunos aprendam.
- 5) Considero grande dificuldade e passar para os alunos que a geografia é tão importante quanto matemática, ciências, entre outros. Mostrar que a geografia é muito importante, por exemplo na eleição, importante na sua formação.
- 6) Mais cursos, mestrados formação para o doutorado. Na questão pedagógica trazer novidades.
- 7) O lúdico é importante para o desenvolvimento da aula. Ajuda para essa aula ser mais dinâmica, traz o aluno para você.

PROFESSOR C

BLOCO B:

- 1) 10 anos. Educação pública
2. Material pregão 2008 recurso didático maravilhoso, tinha muita atividade. Os alunos não tinham tecnologia e depois aconteceu o sucateamento. Tinha os jogos, muito pouco. Antigamente chegava mais verba, tinha mais material. E de um tempo para cá mudou muito a respeito do material.
- 2) A minha mãe era professora. Comecei como professora de geografia.
- 3) Pública. Foi essencial, a prática pedagógica foi muito reforçada, as informações eram pautadas na prática em sala de aula . UERJ.
- 4) Fui me apaixonando e fiquei muito envolvida com a prática na geografia.
- 5) Eu não concluí nenhuma pós-graduação e comecei a fazer a educação na área rural.
- 6) Essencial a formação continuada para o professor mais para dar um gás, não podemos manter na mesmice em sala de aula. Essas formações são as nossas armas para poder continuar um bom trabalho. Debates acadêmicos.
- 7) Há 10 anos.

BLOCO C:

- 1) Antes era mais de como eu gostava hoje muito corrido. Eu sempre busquei o melhor.
2. Ultimamente muitos filmes, experiência, entrevistas, trabalhos com comida, atlas.
- 2) Lúdica quando pode, não temos tempo para planejar uma aula lúdica.
- 3) Quando dá tempo. Eu sempre tento trabalhar com o lúdico. Trabalhar com o lúdico com a prática e trabalhar a realidade de abstração.

- 4) Toma a aula pouco significativa para o aluno.
- 5) Eu amo aula assim, começar com o lúdico é maravilhoso. Essa ferramenta é maravilhosa, cria uma afinidade entre o professor e o aluno. Ex: Música, experiências, entrevistas.
- 6) Confesso que plorei bastante, no começo eu cheguei com mais gás, mais ideias.
- 7) Sem dúvidas recursos lúdicos torna o momento prazeroso, significante. Poder usar o lúdico dentro do tradicional. O lúdico e o tradicional é um complemento. Triste é o tempo que o professor não tem devido a outros trabalhos. O lúdico fica a questão do emocional e eles gostam de participar.

BLOCO D e E:

- 1) Esses recursos são essenciais, de grande importância; O fundamental é a base. Trabalhar a questão da auto estima. Ex: Projeto de dança ele faz tudo. O lúdico deixa descobrir o outro lado do aluno através dos jogos, dança, mostrar o aluno que ele é capaz e cria um vínculo com o professor.
- 2) Vai da uma ponte para o aluno. Eu não acredito. Ex: Tem turma que funciona e outra não acontece.
- 3) Muitas vezes a gente consegue diminuir com novas metodologias. Nada garante, não temos muito tempo de experimentar por causa das provas.
- 4) Temos pouco tempo. As reuniões pedagógicas poderiam ser pensadas para planejar, para pensar a metodologia. É a pressão a respeito a prova é muito maior. Antigamente eu tinha tempo porque me pagava e as minhas aulas eram melhores.
- 5) 2 escolas, 9 turmas.
- 6) Na verdade deveria haver uma redução de carga horária de verdade, devido o tempo que nós gastamos indo de uma escola para outra.
- 7) As vezes as aulas são muito atraentes. As vezes não são atraentes. Não existe uma fórmula. Depende muito da turma. Muitas vezes o professor não está bem devido a desvalorização do professor
- 8) Existem muitos exemplos. Ex: 6º ano ciclo da água. Eu trabalhei com coisas mais profundas. Não tinha nenhum recurso, mas tiveram que criar coisas bacanas Entrevistas, comida, etc..

BLOCO F:

- 1) Filmes e depois disso eles fazem apresentação. A disciplina é uma reprodução do sistema educacional que não está dando certo.
- 2) Consequência desse sistema educacional, não tem expectativas.
- 3) A falta de interesse dos alunos pode ser por uma aula monótona. Se houvesse mais tempo nós teríamos uma resposta melhor.
- 4) Normalmente eles chegam não gostando, depois eu envolve esses alunos. Os alunos não gostam de mapas, eu sempre transformo o mais simples possível.
- 5) Na verdade falta um pouco de debate da faculdade. Debater com a educação básica.
- 6) Falta a disponibilidade para fazer atividade de campo.

- 7) O uso do lúdico é essencial tanto para o aprendizado do aluno e mais também para a questão emocional.

PROFESSOR D

BLOCO B:

- 1) 3 anos de experiência .
 2. Não temos muito a oferta, não mudou nada de recursos. Não tem sala de informática na minha sala.
- 2) Tive experiência do 1º ano e 5º ano projeto mais educação em Campos, na contra turma.
- 3) Pública. IF. Sim, com certeza abri os meus horizontes com os professores que tive.
- 4) No IF Campos. A minha mãe sempre me obrigou a estudar. Eu sempre gostei de estudar. Eu sozinha me descobri em fazer essa profissão.
- 5) Pós -graduação no Ensino da Geografia.
- 6) É fundamental para nossa prática docente. É preciso investimento do poder público acontecer para aprimorar, melhorar a nossa didática em sala de aula. Está antenado a essa mudança. Ex: a tecnologia.
- 7) 3 anos

BLOCO C:

- 1) Fazendo um paralelo com a realidade fazendo uma abordagem mais informal e depois formal para ensinar o conteúdo.
 2. Livro, quadro, datashow, reportagem, texto complementar, música, bingo geográfico, quiz.
- 2) Eu me enquadrado no tradicional, mas eu tenho tentado inserir o lúdico. Tradicional é mais fácil por conta da rotina. Eu não tenho tempo, recursos, Não tinha computador.
- 3) Sim, com pouca frequência. Já levei um aplicativo.
- 4) Muito ultrapassado, mas não podemos descartar. Uma aula tradicional fica muito monótona.
- 5) Muito importante. Fundamental aulas com brincadeiras dinâmicas, Isso motiva o aluno na escola para que ele possa aprender cada vez mais. O lúdico traz uma nova perspectiva para a sala de aula.
- 6) Continuo sim, mas com outros recursos metodológicos.
- 7) Aulas expositivas com recursos lúdicos atrai atenção dos alunos. O aluno se sente motivado. O aluno pode ajudar a desenvolver outras ideias para trabalhar outros conteúdos.

BLOCO E e F:

- 1) Tem uma interferência quando você só trabalha com um método tradicional e com isso o aluno não consegue acompanhar e com uma nova metodologia o lúdico o resultado será satisfatório.
- 2) Interfere sim. Se o modelo tradicional fica difícil trabalhar com os alunos com um novo método você consegue fazer com que o aluno se envolva e o comportamento dele será melhor. A forma como trabalhar interfere no comportamento do aluno.
- 3) O aluno vive numa área digital. O método tradicional vai influenciar na indisciplina do aluno.
- 4) Não possuí. Porque são várias atribuições domésticas. Eu consigo planejar a minha aula na escola, fora do ambiente escolar eu não consigo.
- 5) 1 escola, 10 turmas.
- 6) Sim. Se a carga horária fosse reduzida teria mais tempo para planejar, as aulas seriam mais produtivas, com êxito.
- 7) Sim, por conta da inserção de recursos lúdicos que eu tenho levado para a sala de aula.
- 8) Sim. Trabalhei com uma folha que tem a camada da atmosfera e os alunos pintam e cola e depois fica na visão em 3D.

BLOCO F:

- 1) Sim, a indisciplina é um desafio atualmente muitos alunos não querem estar em sala de aula e tem alunos que querem aprender.
- 2) O contexto familiar, a realidade do bairro, do lugar onde mora, contribui muito. Contexto social.
- 3) Sim. O aluno não quer ir para a escola para ficar sentado olhando para o professor na frente copiando a explicação.
- 4) Não. Os alunos gostam sim, alguns acham muito difícil.
- 5) Indisciplina e a falta de recursos.
- 6) Aulas mais dinâmicas, uso de tecnologias e atividades lúdicas.
- 7) Eu acho fundamental, muito importante e principalmente na geografia tem o campo muito vasto, dar para trabalhar com o lúdico é enriquecedor para as nossas aulas e uma ferramenta que pode explorar em vários campos.

PROFESSOR E

BLOCO B:

- 1) 17 anos de magistério
- 2) Não mudei muita coisa. Tecnologia quando na escola tem sala de Informática eu sempre levo os meus alunos.
2. Não mudei praticamente nada. Mais recursos tecnológicos que já se tinha .
Ensino e aprendizagem não vejo nada significativo.
- 3) Pública, UERJ. Foi muito importante, abriu um leque. A pública amplia na pesquisa, pesquisa de campo. Considero muito importante ter estudado em uma universidade pública.
- 4) Eu não queria. Fui convidado para trabalhar no pré-vestibular comunitário e ali eu me identifiquei
- 5) História da África - Cândido de Mendes
- 6) Quando tem uma formação boa eu faço. Então é de acordo com o seu interesse.
- 7) Pública, 17 anos.

BLOCO C:

- 1) Preferência por pegar 9º ano. Aula expositiva. Uso datashow , faço trabalho de campo. A minha prática hoje é a sala de aula, trabalho em grupo. Eu sou tradicional.
- 2) Datashow, filmes para debate em sala de aula, trabalho em grupo. Eu gosto de produzir os meus projetos. Os alunos gostam muito de feira cultural com comida, dança e etc...
- 3) Tradicional. Discursos, trabalho muito com temas contemporâneos, assuntos atualizados. Mas eu vejo também que a aula lúdica é importante.
- 4) O lúdico a dinâmica, projetos, feira cultural, convidar outros professores, etc..
- 5) Tradicional, porque eu não tenho problema. As turmas são diferentes. O que é oferecido é isso. Ex: Quadro. As vezes tem o livro etc...
- 6) Cada professor tem a suas preferências, eu vejo que esses recursos cada vez mais para os menores. Não tenho nada contra. O que eu gosto mais é do tradicional, mas temos que propor outra metodologia.
- 7) Mudou para pior. Porque antigamente nas escolas tinha laboratório não tem diferenças. Quando tem são os professores que propõe. Antigamente até o tradicional era melhor. Vejo que a mudança hoje é para pior.

BLOCO D e E:

- 1) Prefiro tradicional. Fui produto dela, para mim foi positivo. Sou a favor prevalecendo o conteúdo tradicional, mas com o elemento do lúdico. Não sou contra inovações tecnológicas que vem sendo proposta, estou aberto à aprender.
- 2) Recurso tecnológico serve como apoio. O aluno tem que ter uma boa leitura. Tem que ter uma visão de mundo. Cada ano o aluno ler menos. O lúdico acrescenta, mas não substitui a leitura. E a tecnologia eu vejo como apoio.

fora da sala de aula.

2. Foi dando aula de Inglês, depois parti para o magistério dando aula de geografia.

- 3) Pública Universidade Federal do Rio de Janeiro. O que me capacitou para o meu currículo e a minha formação. Tive bons professores, participei das pesquisas.
- 4) A escolha ela é obrigatória. E a escolha foi um desafio trabalhar com os adolescentes.
- 5) Mestrado em Turismo na Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
- 6) Todos nós professores precisamos buscar a atualização na área. Precisamos buscar novas tecnologias no ensino para melhorar o nosso trabalho como docente.
- 7) Desde 2008

BLOCO C:

- 1) Eu procuro descobrir com o aluno muito mais como ele pensa de forma crítica e participativa para que encontre alternativa para um determinado problema ou assunto despertando a capacidade dele e interesse pela disciplina.
2. Utilizo mapa, globo terrestre, celular, datashow, powerpoint, pincel, vídeos e textos.
- 2) . Procuro trabalhar com ambos de acordo com a turma. Se for uma turma com bom desempenho forma lúdica, turma com dificuldade, tradicional.
- 3) Utilizo com média frequência
- 4) Eu acho um pouco massante se você não souber trabalhar com esses recursos, diferente do tradicional, você tem que estimular a sua aula com debate, seminário e etc... Utilizando o celular.
- 5) Muito importante e inteligente porque transforma a aula e faz com que o aluno fique motivado para além do caderno, do livro e do quadro.
- 6) Eu continuo utilizando os mesmos recursos metodológicos e mudaram para melhor, sempre procuro me atualizar
- 7) Tradicional apesar de toda modernidade e todos os recursos novos para melhorar uma aula você tem que aprender o que você tem as escolas públicas geralmente não tem muitos recursos.

BLOCO D e E:

- 1) Influencia totalmente quanto mais recurso você tiver e utilizar além do tradicional com livro didático, o quadro, melhora você possibilita aprender a ler, interpretar, pensar de forma crítica, participativa sobre vários aspectos com diferentes olhares e alternativas.
- 2) Interfere e muito em sala de aula se você não souber uma boa estratégia de aula você pode ter um plano de aula excelente se não souber utilizar como recurso didático para atingir o objetivo para ensinar o aluno aquela aula você pode cometer um erro fatal. Você pode transformar sua aula em grande pesadelo e ficar massante para o aluno.
- 3) Exatamente um vídeo sobre as mudanças tecnológicas. Após a segunda guerra mundial. Ex: Se for um vídeo longo não pode, tem que ter uma duração de 10 minutos para você poder discutir.

2. Foi com o primeiro segmento nas séries Iniciais e também trabalhei com a Educação Infantil após eu me formar em geografia fui para o segundo segmento

- 3) Sim. Faculdade pública. Foi ótimo o ensino totalmente voltado para a sala de aula, tivemos muito trabalho de campo e pesquisas, fora a disciplina voltadas para a didática em sala do ensino de geografia.
- 4) Devido a influência da minha mãe. Minha mãe é professora aposentada e acabou seguindo os passos dela..
- 5) Fiz pós graduação em Gestão Educacional.
- 6) Formação continuada vem sendo exigida pelo professor para que ele possa se aperfeiçoar só que percebo que muitos cursos que são oferecidos pelas redes que eu trabalho não tem muita validade para mim; São cursos com pouca competência. Porém, realizei dois cursos pela outra rede, para mim foram bem preciosos, um principalmente professores (ver genilson)
- 7) Sempre lectionei na Rede pública, estou há 20 anos na rede pública.

BLOCO C:

- 1) Bem, essa pergunta é bem ampla. Eu trago imagens, debates, perguntas para que os alunos deem respostas lançando algumas perguntas para que através das respostas possamos ministrar os conteúdos.
- 2) Imagens, mapas, gráficos, vídeos, filmes.
2. Bem, geralmente eu costumo mesclar. A mescla dar um resultado melhor. O tradicional ajuda a manter a ordem visto que atualmente trabalho com o 6º ano, alunos que estão em fase de transição do 1º segmento para o segundo segmento. É o lúdico também ajudando na interação com eles.
- 3) Lúdico constantemente é complicado devido ao grande conteúdo que temos que trabalhar em sala de aula em relação a geografia que é uma disciplina que possui muitas coisas para serem abordadas, nem sempre a gente consegue trazendo com tantas frequência vim, sempre que for possível vim.
- 4) Bem, como estamos no Brasil a educação no Brasil é algo que está sendo sempre testada. Vamos testar essa nova forma. Por parte eu defendo o tradicional, eu estudei na parte tradicional. A mescla pra mim dar mais jeito do que você seguir apenas uma fórmula.
- 5) Sim, muito interessante, porém acredito e percebo que não o tempo todo, a criança precisa da parte sistemática porque aqui no Brasil quando ela chega em outros níveis de escolaridade a cobrança é de outra forma, então precisamos dosar e lógico para a criança é muito mais prazeroso a ludicidade não em todo momento.
- 6) Mas eu acho que é importante sim. Os jogos eles aprendem as regras, aprendem a respeitar a sua vez. Aprendem não só o conteúdo. Ter ludicidade em forma de aprendizagem sim, mas não em todos os momentos.
- 7) Não. A gente vai sempre evoluindo também, não podemos parar no tempo até mesmo a cada sala de aula que a gente entra, a cada turma que a gente entra a forma vai ser diferente. Porque tem turma que cobra mais e exige, mas então temos que adaptando a esses alunos com passar dos anos vamos amadurecendo. Vamos ver que algumas coisas não deram certo. Muitas vezes também com o novo desafio

que é proposto a gente consegue ter ideias novas e atividades e isso é muito bacana.

7. Lógicos com os recursos lúdicos os alunos vão ter uma percepção muito melhor, na tradicional a gente fica limitado a quando não se tinha um globo terrestre. Então com a questão lúdica os alunos conseguem compreender os vários temas abordados pela geografia. Através dos jogos os alunos vão aprender muito mais.

BLOCO D e E:

- 1) Acredito que jogos servem também para fixar determinados conteúdos que já foram abordados de uma outra maneira, então o aluno de repente, na hora de fazer alguma avaliação ou na hora de responder alguma questão, ele pode se recordar através de uma atividade lúdica que ele realizou chegar até a resposta de uma determinada questão. Então eu acho que o aluno vai fixar mais, mentalizar aquele momento que ele participou de uma atividade lúdica.
- 2) Acredito que sim, mas também acredito que varia muito da personalidade do aluno se ele está realmente disposto a se adequar a essa metodologia, então acredito que algo que vem do conjunto não só o professor em sala de aula, mas o conjunto da gestão educacional daquele estabelecimento de ensino junto ao professor, pais, funcionários e até mesmo os alunos.
- 3) Sim, a indisciplina também está relacionada com a gestão da escola, postura do professor em sala de aula e até mesmo com a personalidade do aluno como que esse aluno teve ou tem essa criação vindo da família, como é essa criação. O professor tem que tentar manter essa disciplina, mas não adianta o professor tentar manter essa disciplina, mas quando chegar ao corredor deixar que façam o que quiser. Todos têm que falar a mesma língua. Todos dando os mesmos direcionamentos, não só a escola, mas também a família.
- 4) O tempo que nos concede eu considero curto, devido a pesquisa, trazendo atividade lúdica isso tudo nos toma tempo e a cada conteúdo que vem para ser trabalhado para fazer essas pesquisas o tempo que nos é disponibilizado eu considero insuficiente.
- 5) 2 escolas, 9 turmas.
- 6) Com certeza. Se tivéssemos um número mais reduzido de turmas, teríamos mais tempo de poder dando atenção melhor preparando atividade mais atraentes diversificada. O tempo é uma questão muito importante. Eu sinto muito a falta da pesquisa de campo e isso iria auxiliar muito os alunos para compreender mais a geografia.
- 7) Nem todos os alunos não gostam da geografia. Tem alunos que tem habilidades em português, matemática, Eu sempre tento mostrar que a geografia está ao seu redor, no seu dia-a-dia, no seu bairro, acontecimento de outros países, do nosso também. Eu tento através da conscientização da importância da disciplina buscar maior adesão dos alunos para a disciplina.
- 8) A ludicidade trabalha intercalada somente com a ludicidade eu nunca tive problema não, mas a gente percebe através dos jogos que eles se

Interessam, ficam atentos a participação dos colegas , eles ficam atentos. A gente consegue perceber uma participação mais ativa do aluno e lógico que o resultado é positivo.

BLOCO F:

- 1) Infelizmente a Indisciplina não só no ensino da geografia, mas principalmente na nossa área a Indisciplina atrapalha tudo o aluno quando traz alguma questão fora do normal que desestabiliza a turma onde vários alunos começam a querer tumultuar a sala de aula ou atrapalhar a aula do professor. Enfim, isso tudo traz grande prejuízo. A Indisciplina atrapalha o aprendizado. Na hora que estou explicando eu peço disciplina.
- 2) Infelizmente a juventude de hoje não pensa no futuro, não tem a família ao lado deles para orientar, para incentivar nos estudos. Infelizmente a maioria dos nossos alunos são abandonados pela família e, com certeza, essa Indisciplina vai trazer sérios problemas, inclusive a falta de interesse. Se eles não tem a família que mostre a importância dos estudos para que possa mudar até a mesmo a situação social.
- 3) Não. Acredito que a falta de interesse deles mesmo é a questão cultural que eles vão vivenciando, porque a família deixa eles muito soltos e fazem o que eles querem. Então não acredito que a falta de interesse esteja só na geografia. Também percebi em várias questões relacionadas a escola.
- 4) O fato é que eles não gostam de estudar. Os alunos de hoje devido ao grande avanço tecnológico apesar também de termos várias aulas sem acesso de Internet, enfim.. Mas grande parte chega a ter esse acesso os interesses são outros eles estão interessados na música que foi lançada, no passinho novo que foi criado e menos em escolas, estudos. Menos interesse de querer aprender, querer perceber que através dos estudos que a gente consegue uma transformação social e econômica no país.
- 5) 6º ano. Percebo que eles chegam sem condições, não sabem ler nem escrever; Não sabem interpretar as questões. Infelizmente muito a melhorar a educação.
- 6) Eu acho que o ensino de geografia só vai ter uma melhora quando os alunos perceberem a importância dos estudos. Tento relacionar a geografia com a nosso dia a dia, falta também a família para melhorar o ensino de geografia.
- 7) Acredito que uso do lúdico em sala a gente deve utilizar esse recurso sempre que tiver oportunidade. Alguns conteúdos facilitam o uso do lúdico.

PROFESSOR F

BLOCO B:

- 1) 6 anos.
- 2) Assim que comecei a dar aula o material que eu utilizava, os livros didáticos, os trabalhos de campo. a tecnologia fez que eu pudesse utilizar todos esses recursos e foi de grande utilidade.
2. Então, a minha primeira experiência foi como professor de meio ambiente. Logo que iniciei, depois comecei como professor de geografia.
- 3) Graduação privada. Com certeza me ajudou muito atualmente.
- 4) Em primeiro por eu gostar de lidar com pessoas e segundo eu gosto da área da educação então essa me fez ingressar na área do magistério.
- 5) Além da graduação eu fiz pós-graduação em gestão ambiental e depois eu fiz curso de práticas para professores e depois participei do seminário sobre meio ambiente em Macaé;
- 6) Eu acho muito importante para nós professores poder nos atualizarmos e adquirir mais conhecimento e também importante para o nosso desenvolvimento da nossa carreira.
- 7) Pública. 2 a 4 anos.

BLOCO C:

- 1) Eu acho que isso depende muito de cada turma, mas eu uso mais prática, experimentos, trabalho de campo, tecnologia, música, teatro e etc...
- 2) Recursos que eu uso são os livros didáticos, trabalhos de campo, filmes, música
2. As duas coisas.
- 3) Eu dou preferência. Depende muito da realidade dos alunos (ver com genilson), mas eu utilizo sempre renovando essa metodologia
- 4) Eu acho importante além desses recursos que estamos vivendo hoje. mas esses recursos são importantes utiliza
- 5) Eu acho maravilhoso é uma forma dos alunos captarem mais o conteúdo, muitas das vezes quando você utiliza uma metodologia tradicional o aluno tem muita dificuldade mais quando você faz com que utilize essa metodologia lúdica é muito importante para ele poder captar aquele conteúdo que está sendo passado.
- 6) Eu continuo sim utilizando essa metodologia e melhorou bastante . Com a experiência que você vai adquirindo ficou melhor;
- 7) Bom, eu acho as duas. Tradicional aproxima mais o aluno da leitura, dos livros, das imagens e a questão dos recursos didáticos mais os experimentos e etc...

BLOCO D e E

- 1) Eu acho que interfere bastante nos recursos, experimento tecnológico. Usar esses recursos para que os alunos tenham o atendimento e a percepção mais lógica do conteúdo. Para que o aluno possa adquirir o conhecimento.

- 2) Positivamente, é uma forma de chamar atenção deles. Chamar para a realidade deles.
- 3) Eu vejo primeiro pela idade dos nossos alunos que é uma fase que ele está em desenvolvimento, segundo eu acredito a falta de auto estima da família.
- 4) Quase impossível de planejar uma aula bem elaborada pelo tempo.
- 5) Nesse momento não estou lecionando. Devido a pandemia o meu contrato foi rescindido.
- 6) Com certeza se trabalhasse em uma escola e com menos turma a aulas seriam mais dinâmica e elaborada
- 7) Sim, eu utilizo recursos para que a minha aula fique atraente. Passo filmes, dinâmicas, vídeo aula. jogos. É importante para que o aluno possa captar o conteúdo mais amplo e específico.
- 8) Sim, foi muito bom, foi bastante proveitoso. Criei debates, passei filmes, utilizei recursos tecnológicos e foi muito importante para o aprendizado dos alunos.

BLOCO F:

- 1) Sim, porque eu vejo os alunos não tem incentivo da leitura. Ele tem a questão da tecnologia de uma certa forma mas também é importante mas o aluno hoje não se dar conta da leitura impressa do debate e ele fica mais envolvido com a tecnologia e isso implica a indisciplina em sala de aula
- 2) A falta de Interesse, a questão é uma aula atrativa, falta de incentivo da família.
- 3) Acredito que seja a falta de estratégia e essa falta ou jogo de cintura faz com que o aluno não tenha Interesse pela aula.
- 4) Os alunos acham que a geografia é uma disciplina tradicional que tem muita leitura, tem que gravar e, na verdade, não é assim. Ela abarca os conhecimentos para que os alunos possam adquirir todo o Interesse.
- 5) Que eu tenha dificuldade é gráfico.
- 6) Primeiro é estudar, ler bastante, conhecer os autores de geografia, participar de congresso, palestra para que você tenha mais conhecimento na geografia.
- 7) Que é importante utilizar essa metodologia como forma de mais um aprendizado para adquirir mais o conhecimento.

PROFESSOR G**BLOCO B:**

- 1) 16 anos em sala de aula

- 2) Mudança. Uso dos recursos tecnológicos, os recursos eram os livros.
2. Como professor de geografia porque eu trabalhei como estagiário e a professora tirou licença e eu acabei assumindo a turma
- 3) Graduação particular. Foi muito importante para mim não deixar nada a desejar frente a outras instituições públicas e outras particulares.
- 4) Eu escolhi o mestrado por duas situações. 1ª a minha era professora de matemática e a segunda devido os resultados de pesquisa percebi que a geografia seria o meu trabalho e estou fazendo a segunda graduação em Pedagogia.
- 5) Pós-graduação em Gestão Ambiental e a segunda graduação em pedagogia.
- 6) Ela é extremamente essencial porque precisamos atualizar o tempo todo. Ela é vital. Hoje o professor sem fazer a formação continuada o professor não consegue dar aula.
- 7) 10 anos.

BLOCO C:

- 1) Quando eu ensino um ensino novo algo roteiro com introdução, vídeo, música, filmes e slides.
- 2) Todos que eu posso como quadro, projetor, jogos e etc...
2. Eu uso técnica lúdica para fixar os conteúdos, como música fica mais fácil para os alunos fixarem os conteúdos.
- 3) Utilizo o tempo todo 90% das minhas aulas é utilizando os métodos lúdicos.
- 4) Eu acho que é método muito utilizado e ainda funciona dentro do ambiente público é o tradicional, todos esses métodos que eu faço trabalho no particular.
- 5) Essa aulas são as melhores e os alunos que mais participam. O único lado ruim é o tempo e o tempo para fazer os jogos devido ao tempo. São os que mais funcionam na rede pública e particular
- 6) Sim, eu ainda utilizo os mesmos recursos, vejo novos métodos para ajudar.
- 7) Com os recursos lúdicos, exemplo 6º ano, ela é bem melhor para auxiliar a educação dos nossos alunos.

BLOCO D e E:

- 1) Esses recursos atrapalham de uma certa forma de um ponto de vista de duas situações. 1ª como a tem muito acesso a informação ele não vai saber filtrar para aprender no momento, ele deixa passar as coisas especiais e acaba perdendo.
- 2) Influência positivamente e negativamente. Vai depender de qual estratégia que o docente vai aplicar
- 3) A disciplina estratégia adotada pela aula tem que ser muito bem pensada para atender necessidades e peculiaridades das turmas
- 4) Claro que não. Porque nos dias normais fora da pandemia eu trabalhava e 5 escolas e não tinha tempo para ficar preparando aulas.
- 5) 5 escolas e 11 turmas
- 6) Sim, porque eu teria muito tempo hábil para procurar os melhores conteúdos e poder melhorar melhores estratégias para aula a vida seria menos corrida.

- 7) Sim, apesar de toda as dificuldades encontradas e poderia melhorar o conteúdo explorando as curiosidades com eles devido a falta de tempo curto que nós temos.
- 8) Sim. A estratégia foi aplicativo no celular, com o tempo específico. Tive um retorno positivo tanto no 1º segmento quanto no 2º segmento.

BLOCO F:

- 1) Sim, porque para alguns alunos não é tão necessário que existe aplicativo hoje que já resolve todos os problemas como a localização, temperatura e pesquisas rápidas
- 2) Sim, porque atualmente nessa fase de transição que nós estamos passando no ensino os alunos já tem sua mente aquilo que almeja para o futuro não estão interessados mais nas aulas de geografia, querem seguir para outro caminho.
- 3) Porque em alguns conteúdos a matéria é extremamente amarrada e você não tem tanta liberdade, você não consegue trabalhar do jeito que você queria ou então você não tem o tempo para isso e acaba se tomando uma dificuldade na hora de ministrar as aulas.
- 4) Não, eu não vejo isso. As vezes é um determinado assunto específico.
- 5) Falta de base dos alunos, na leitura e interpretação.
- 6) Eu não sei se tem uma solução definitiva. Está ligado a gosto de cada um. Troca de conhecimento entre os professores , a vivência do aluno conta muito.
- 7) Eu acho extremamente importante uma ferramenta essencial para nos ajudar no ensino da geografia em sala de aula é possível caminhar sim, mas é um grande facilitador que chegou para nós.

PROFESSOR H**BLOCO B:**

- 1) 10 anos de experiência
- 2) Mudou um pouco sim quando eu comecei a dar aula e na faculdade transparência depois veio o computador, piloto, quadro branco e as mídias. Hoje trabalhamos online. Evolução com o uso do celular. O professor tem que procurar a se adaptar a essa modificação tecnológica, apesar de que as escolas públicas não tem esses recursos.
2. Comecei como professora de geografia. Trabalhei com cursinho do governo, pré vestibular. Experiência de trocas em sala de aula, valores e etc...
- 3) Faculdade pública. UERJ. Foi muito bom, dando exemplo do percurso que eu tive para terminar a faculdade.
- 4) Porque eu gostava. Eu não escolhi, eu fui escolhida.
- 5) 2009 - Pós-graduação em Gestão Ambiental UFRJ. 2016 Pós em ensino da geografia.
- 6) Eu acho necessária para os professores se atualizarem e reciclarem, mas o que ensina mesmo é a prática em sala de aula

7) 8 anos.

BLOCO C:

- 1) Início dando exemplos práticos do dia-a-dia, procuro dar exemplos de alguma matéria anterior. Bate papo usando muitos mapas.
- 2) Mapa, quadro, vídeo, discussão entre amigos ou seja alunos.
2. Uso os dois, depende muito dos recursos na escola, teatro, dança, vídeo. Uso muita exposição oral, uso mais do que o lúdico.
- 3) 20% a 30% dos recursos lúdicos pelas escolas não terem estruturas. Muitas das vezes não tem nem tomadas, ventiladores, o básico.
- 4) Eu acho se o professor só trabalhar assim o aluno fica estressado, taxa até o professor de chato. O professor tem que fazer um malabarismo para ensinar a matéria.
- 5) Eu acho muito válido, bom. Quando eu tenho oportunidade eu uso.
- 6) Eu uso não os mesmos. Eu uso o quadro, mas também datashow, powerpoint. Mudou e melhorou bastante. As escolas precisam ter estrutura para os alunos poderem acompanhar
- 7) O ensino na geografia é o tradicional, mas não tem como sair dessa eu sou um professor de sala de aula. Eu gostaria de poder utilizar os dois o problema é a questão da estrutura.

BLOCO D e E:

- 1) Interfere bastante, porque você tendo métodos diferenciados para o aluno aprender claro melhor para o aluno ele vai se sentir interessado mais estimulado para ter o aprendizado,
- 2) Positivamente, porque trabalhar em grupo lúdico, exemplo feira das nações representando os países. Depende muito também da turma, mas é válida sim e muito interessante.
- 3) Eu acho que a Indisciplina trabalha muito o desempenho dos alunos se tem um grupinho de 10 alunos que não querem nada, só bagunça e 20 que estão querendo, acabar atrapalhando. Eu não tinha problema com a Indisciplina, de onde vem esse aluno, quais problemas emocionais e particulares. Principalmente hoje em dia as mídias que influenciam, a família e as questões sociais.
- 4) Tenho sim, sempre planejo as minhas aulas. Mas também não planejei e deu tudo certo. Você pode fazer atividades rápidas em sala de aula.
- 5) 2 escolas, 10 turmas. Na época da Pandemia tenho 5 turmas.
- 6) Sim, claro quanto menos turma é melhor para pesquisar. Trabalhar em uma escola só você tem uma dedicação exclusiva. Qualquer professor sonha com isso.
- 7) Hoje em dia você dando três tempos é muito complicado o aluno manter a atenção; Precisamos fazer outros método para ter atenção deles.
- 8) Teve sim turmas com peça teatral, figurino caracterização da turma, foi ótima. Bom desempenho nos trabalhos. Depende muito da turma. Algumas turmas o professor tem que adaptar os alunos a respeito desse novo método lúdico.

BLOCO F:

- 1) É sim. O aluno não está interessado. Desrespeito, piadas, bagunça e atrapalha muito não só a geografia, mas também outras disciplinas.
- 2) Hoje em dia, tem a tecnologia que é atrativa. Na fase da adolescência, do namoro, não está interessado em aprender. Qualidade de vida de hoje mudou muito. A respeito do acesso às informações. Os alunos de hoje em dia não tem interesse em estudar porque os pais estão dando tudo para eles.
- 3) Depende do professor. Falta Interesse e estimular o aluno
- 4) Depende do ponto de vista de cada aluno, a geografia é considerada difícil porque tem um campo amplo de atuação, política, economia, física, história.
- 5) A presença da família, Interesse do aluno. A direção atuante, estrutura física. Ex: Continuar sempre os mesmos alunos, porque os alunos acabam acostumados com a sua metodologia.
- 6) Eu acho o somatório: família, Interesse do aluno, a escola, grupo de professores atuantes.
- 7) O lúdico em sala de aula tem alunos que não se adaptam bem e outros são mais tímidos. Alguns professores não gostam. Depende muito da turma se você conseguir seguir essa turma do 6º ano até o 9º ano o professor consegue fazer um bom trabalho pelo fato de conhecer a turma. Sendo assim, fica mais fácil utilizar o tradicional e o lúdico em sala de aula.