
BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem¹

Igor de Araújo **PINHEIRO**

Mestrando em Geografia pela Universidade Federal do Piauí-UFPI. Bolsista financiado pela CAPES.

E-mail: igor.geografia@hotmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6435830445359982>

Valéria de Sousa **SANTOS**

Especialista em Geografia e professora de Geografia da educação básica.

E-mail: valsousasantos@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8905954156950547>

Francisco Gomes **RIBEIRO FILHO**

Professor do curso licenciatura plena em Geografia da Universidade Estadual do Piauí-UESPI e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI).

E-mail: gomesgeografo@ig.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9959216263401526>

Resumo: Este artigo resulta de uma análise acerca da contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de Geografia nas turmas de 6º e 7º anos do ensino fundamental, da Unidade Escolar Santa Inês, em Teresina-PI. Na realização da análise em questão, foram utilizadas duas modalidades de pesquisa: a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica, que também serviu de suporte à interpretação dos dados obtidos por meio da pesquisa de campo, apoiou-se em autores com vasta produção acerca do tema objeto deste estudo, tais como: SANTOS (1997), PASSINI (2007) PIAGET (1975) dentre outros. A pesquisa de campo fundamentou-se na aplicação de um questionário destinado aos professores e outro destinado aos alunos da escola supracitada, assim como também em um quadro de observação que viabilizasse a obtenção de dados acerca dos modos como o lúdico se faz presente nessa relação entre os professores e os alunos de Geografia. O ato de ensinar exigir riscos, pois requer que o professor busque diferentes recursos para alcançar os objetivos propostos em suas aulas. A aceitação do novo, tais como jogos, brincadeiras, dentre outros recursos lúdicos, constitui-se em algo de muita importância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, no trabalho com a disciplina de Geografia, o que permite trazer uma nova proposta teórico-metodológica, relacionada a esse campo de abordagem. Foi possível perceber através das ações de observação na pesquisa, que o olhar do aluno revela a identificação de um professor de Geografia que não proporciona situações onde os discentes possam participar de forma criativa, sendo desafiados à descoberta, ao desejo de querer aprender e de valorizar o que vão aprendendo.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino. Geografia.

PLAY GEOGRAPHY: the playful on the teaching and learning process

Abstract: This Article is the result of an analysis about the contribution of recreational activities in the process of teaching and learning of Geography in classes of 6 and 7 years of elementary school, the School Unit Santa Ines in Teresina, PI. In carrying out the analysis in question, we have used two kinds of research: the bibliographic research and field research. The bibliographic research, which also served to support the interpretation of data obtained by means of field research, supported on authors with vast production about the subject of this study, such as: SANTOS (1997), PASSINI (2007) PIAGET (1975) among others. The field research was based on application of a questionnaire aimed at teachers and other intended for students of the school mentioned above, as well as also in a framework of observation that feasible to obtain data about the modes as the playful if makes this relationship between the teachers and students of Geography. The act of teaching require risks, since it requires that the teacher seek different resources in order to achieve the proposed objectives in their classes. The acceptance of the new, such as games, jokes, among other features playful, it constitutes something of great importance in the process of teaching and learning of the students, in their work with the discipline of Geography, which lets you bring a new theoretical-methodological proposal, related to this field of approach. It was possible to see through the actions of observation research, the student look reveals the identification of a Geography teacher who does not provide situations where students can participate in a creative way, being challenged to discover, the desire to want to learn and of valuing what they learn.

Keywords: Playful. Teaching. Geography.

JUGUETEAR DE GEOGRAFÍA: la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Resumen: Este artículo es el resultado de un análisis de la contribución de las actividades recreativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la geografía en las clases de 6 y 7 años de la escuela, la Escuela de Santa Inés en Teresina, PI. Para llevar a cabo el análisis en cuestión, hemos utilizado dos tipos de investigación: la investigación bibliográfica y la investigación de campo. La investigación bibliográfica, que también sirve para apoyar la interpretación de los datos obtenidos por medio de la investigación sobre el terreno, con el apoyo de los autores con una gran producción sobre el tema de este estudio, tales como: SANTOS (1997), PASSINI (2007), PIAGET (1975), entre otros. La investigación de campo se basó en la aplicación de un cuestionario dirigido a los maestros y otros destinados a los estudiantes de la escuela mencionada, así como también en el marco de la observación que es posible obtener datos acerca de los modos como el jugueteón si hace que esa relación entre los profesores y los alumnos de geografía. El acto de enseñar requiere riesgos, ya que requiere que el profesor buscar diferentes recursos a fin de lograr los objetivos propuestos en sus clases. La aceptación de los nuevos, como, por ejemplo, juegos, chistes, entre otras características lúdicas, constituye algo de gran importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, en su trabajo con la disciplina de la geografía, que le permite llevar un nuevo teórico-metodológica propuesta, relacionados con este campo de enfoque. Se podía ver a través de las acciones de la observación la investigación, la mirada estudiante revela la identificación de un profesor de Geografía que no facilite las situaciones en que los estudiantes pueden participar de una manera creativa, siendo desafiados a descubrir, el deseo de querer aprender y de valorar lo que aprenden.

Palabras clave: Lúdico. Enseñanza. Geografía.

INTRODUÇÃO

Pensar no ensino da Geografia não implica apenas seu papel como disciplina escolar, mas também o alcance social da ciência geográfica na compreensão da realidade espacial. O professor de Geografia comprometido para uma educação geográfica significativa, ou seja, uma educação que proporcione a instrumentalização dos alunos para a análise do espaço ao qual estão inseridos encontrará na proposta do Lúdico, uma importante ferramenta metodológica para a mediação entre aluno e espaço geográfico. Por Lúdico, entende-se ser tudo aquilo que diverte e entusiasma, seja em forma de atividade física ou mental.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. (SANTOS, 1997, p.9)

A atividade lúdica no ensino de Geografia proporciona o prazer e divertimento durante as aulas, ao passo em que ajuda a desenvolver no educando habilidades cognitivas e motoras; atenção e percepção; capacidade de reflexão; conhecimento quanto à posição do corpo; direção a seguir e outras habilidades importantes para o desenvolvimento da pessoa humana. Dessa maneira:

[...] os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato (PIAGET, 1975, p. 156).

Nessas condições, buscou-se analisar por meio deste estudo, a importância da ludicidade no desenvolvimento intelectual dos alunos, e como esta concorre para estimular a reflexão; à expressão de ideias, e, conseqüentemente, à estruturação do conhecimento geográfico pelo aluno. Defende-se neste trabalho a inserção das atividades lúdicas na Geografia Escola, vale ressaltar o papel de destaque do educador no planejamento/utilização de jogos, vídeos, músicas, brincadeiras entre outros recursos disponíveis. A atenção especial a este ponto deve-se ao fato de tais recursos didáticos serem considerados não convencionais, isto é, não foram desenvolvidos inicialmente para a prática educacional, requerendo um cuidado a mais na sua inserção em sala de aula.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A situação de crise pelo qual o Ensino de Geografia passa, requerem esforços e inovações para superar o delicado quadro que envolve os aspectos didático-pedagógicos dessa disciplina escolar. Apesar de abordarmos nesse trabalho com mais especificidade a Geografia Escolar, percebemos que de modo geral, o quadro educacional brasileiro vem apresentando baixa evolução dos índices que medem sua qualidade. Sobre esse ponto Gadotti propõe a discussão acerca da má qualidade do ensino no Brasil, quando compara o quadro educacional brasileiro ao de outros países que possuem um contexto socioeconômico semelhante:

Há 30 anos venho acompanhando a situação da escola e a deteriorização que se deu de forma acentuada no nosso país e na América Latina. Contudo, na América Latina, o Chile, a Argentina, o México, ao lado de outros países, como o Uruguai e a Costa Rica, conseguiram avançar muito mais do que o Brasil. O grau de escolaridade é muito maior nesses países. No Chile, o analfabetismo é de apenas 2%, na Argentina 3% e, no México 5%, não se comparando com os índices de 30% no Brasil (GODOTTI, 1993, p. 80).

Frente ao panorama que nos é posto, percebe-se a necessidade de elevar a qualidade do sistema educacional como um todo. São diversos os fatores que ocasionam problemas na educação, no entanto, direcionamos nosso trabalho para o fator considerado por nós de grande relevância em prol de melhorias em relação ao processo de ensino e aprendizagem: as metodologias utilizadas pelos professores. Acreditamos que a utilização de atividades lúdicas nas escolas poderá contribuir significativamente no desenvolvimento do aluno, ao tempo em que concorre para a melhoria geral da qualidade do ensino.

O professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do lúdico um importante mecanismo com vistas à significação do Ensino de Geografia, e, conseqüentemente da realidade, podendo contribuir assim para que ocorra a diminuição dos altos índices de fracasso e de evasão verificados nas escolas, além de instigar o interesse dos alunos pelas aulas de Geografia.

Para Vigotsky (1989, p.84), “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”. As pesquisas que abordam essa temática mostram que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias de nossos alunos, mas sim, meios que contribuem e enriquecem suas experiências afetivas.

Por meio dos jogos, a criança aprende a dominar e conhecer as partes do seu corpo e as suas funções, a orientar-se no espaço e no tempo, a amar a arte, a natureza, a

manipular e a construir, a desempenhar os papéis necessários para as futuras etapas da sua vida, a elaborar as suas fantasias e seus temores, a sentir as suas tensões, a saber, perder e ganhar, em suma ela pode desenvolver as suas múltiplas inteligências. (BROTTO,1999, p. 132)

Nessas condições é possível perceber a relevância da utilização dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, de tal sorte que a relação entre o ensino e a aprendizagem venha a se tornar mais atrativa e, do mesmo modo, favoreça o maior aproveitamento das aulas de Geografia, visto que em algumas pesquisas já realizadas, essa disciplina é descrita por grande parcela dos discentes como uma “chata” ou “enfadonha”. Fato que agrava a relação do aluno com os conhecimentos produzidos historicamente pela ciência geográfica.

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

Sugere-se que o jogo seja trabalhado antes da abordagem do conteúdo, afim de que favoreça o convívio com a dimensão procedimental do conteúdo, posto que no ensino fundamental II, sempre que possível, é aconselhável partir das experiências concretas para depois construir os processos de abstração. Cabe lembrar que antes da realização do jogo o professor deva discutir com os alunos a importância da atenção às regras, ou seja, a forma como cada etapa do jogo será operacionalizada afim de garantir o sucesso no processo. Em todas as disciplinas do currículo escolar, bem como na geografia há espaço para o uso do lúdico como instrumento pedagógico. Nesse sentido, considera-se que:

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

A Geografia é uma das disciplinas curriculares com maior potencia de aplicação dos jogos e brincadeiras nas atividades de articulação entre os conteúdos escolares e a vida cotidiana dos alunos, pois ela se propõe a trabalhar o espaço de convívio imediato, abordando os aspectos físicos, econômicos e sociais. De acordo com Mendonça (2001, p. 16), “a geografia tem um caráter particularmente heterogêneo; se por um lado ela se alinha entre as ciências da natureza, por outro, situa-se entre as ciências do homem”.

Assim, pode-se afirmar que em termos de lida com a Geografia Escolar, brincando e jogando, o educando direciona os esquemas mentais dos alunos para a realidade que os cerca,

encaminhando-o para a compreensão e assimilação das questões analisadas pela Geografia. Como resultado, tais esquemas de ações, fundamentados necessariamente nas atividades lúdicas e inseridas no contexto do cotidiano escolar, concorrem, sobremaneira, para a expressão, a assimilação e as ações conscientes do processo de construção da realidade (conceituação).

Algumas inovações tornam-se então necessárias para melhorar as propostas do ensinar e aprender Geografia. Para que haja uma maior motivação por parte dos alunos, na medida em que os consideramos como sujeitos do processo na construção de conceitos, habilidades e valores a ludicidade se coloca como ferramenta indispensável no processo de ensino e aprendizagem. Sendo ela promovida por meio de brincadeiras, dinâmicas de grupo, recortes e colagens, atividades com músicas etc. capazes de manter o diálogo entre aluno e pensamento geográfico.

Promover a interação do aluno com o espaço geográfico correlacionando teoria e realidade cotidiana deve ser um dos objetivos do educando ao inserir atividades lúdicas no ensino da Geografia. Neste caso é fundamental que a criança adquira a percepção do espaço, e, servindo-se do conjunto de atributos que se vinculam ao ensino lúdico, o processo de ensino e aprendizagem geográfica tornar-se-á muito mais significativo e prazeroso. Com vistas à presença dos jogos no Ensino de Geografia, consideram que:

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

Compreendendo os pressupostos básicos da Geografia, o aluno conseguirá estabelecer interrelações entre o conteúdo teórico presentes nos jogos e sua percepção do mundo. O ato de ler um jornal, de andar pelas ruas no trajeto casa-escola, o contato com diferentes culturas, a ação de pegar um mapa para se localizar espacialmente, de conhecer/entender as dinâmicas climáticas são formas de interação com a Geografia. O papel exercido pelas atividades lúdicas será de promover o encontro das diferentes formas de conhecimentos (cotidianos e científicos).

Neste caso, a interação entre o mundo vivido (cotidiano) e o conhecimento geográfico (científico) se dará através das atividades lúdicas. Ao conseguir estabelecê-la, o aluno adquire

um senso crítico extremamente importante para entender a realidade sócioespacial, pois assim passará a olhar os acontecimentos sob um panorama crítico, vendo o além do visível, isto é, compreendendo a complexidade de relações externas à realidade imediata vivenciada por ele.

Por ser muito amplo o conhecimento geográfico propicia a utilização de diversos jogos em sala de aula. Todo o interesse acerca da compreensão dos diferentes espaços, seja nos bairros, cidades ou países do mundo propõe situações para o desenvolvimento de jogos estratégicos, sejam eles de jogos de mercados ou jogos geopolíticos. Pode-se para além dessas questões, a partir do lúdico desenvolver habilidades e valores necessários para a construção de saberes que colaborem na formação de indivíduos cientes do seu papel em sociedade.

Pode-se utilizar o lúdico em atividades que tenham a finalidade de trabalhar: posições geográficas; noções preliminares de distância, tamanho e lateridade, noções prévias para o trabalho com escalas. Por exemplo, acerca da posição geográfica, depois de trabalhar a utilização da rosa-dos-ventos é possível criar atividades e exercícios que envolvam esse elemento, como uma caminhada orientada ou um jogo de orientação, onde os passos dados ou o caminho percorrido sejam feitos com a orientação dos pontos cardeais e colaterais. Cabe aos professores pouco a pouco inserir o aluno no mundo da Geografia, levando-os a participar das transformações necessárias para sua vida em sociedade.

Segundo Almeida (1998, p. 123), “o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”. Tomando esse pensamento como algo fundamental, torna-se plausível afirmar que o uso do lúdico de uma forma organizada, como instrumento metodológico durante as aulas, possibilita um maior desenvolvimento das múltiplas capacidades/habilidades dos alunos. A ideia nesse caso em específico, será de aprimorar a capacidade e a habilidade do aluno de ler e compreender os fenômenos espaciais através do conhecimento geográfico construído durante esse processo.

Diante do que foi exposto, acredita-se que inserindo os jogos e as brincadeiras em situações-problemas, haverá a possibilidade de que as aulas de Geografia sejam regadas com motivação, concentração e participação dos alunos para a construção de novos conhecimentos. A partir dessa compreensão, torna-se viável exemplificar alguns recursos que aliados à ludicidade podem contribuir para tornar a Geografia, de fato, uma disciplina presente na vida do aluno. Entre vários recursos destacamos para nossa discussão os jogos, a

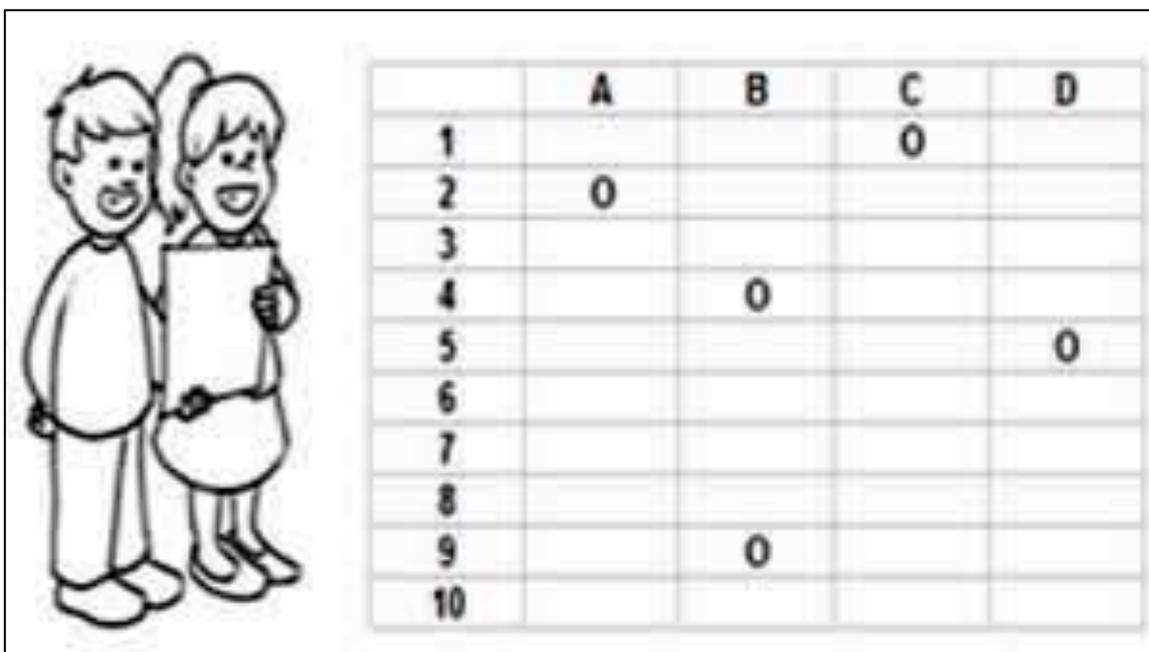
música e o vídeo como opções carregadas de pontos positivos. Iniciemos como a modalidade lúdica dos *jogos*:

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

Podemos citar o jogo “Batalha Naval” como expressão do potencial pedagógico contido nos jogos, este jogo é um ótimo recurso para auxiliar no entendimento dos alunos com vistas ao conteúdo de coordenadas geográficas. Antes da realização do jogo, no entanto, é necessário que o professor discuta com os alunos a importância da atenção em relação às regras, isto é, a forma como será operacionalizada cada etapa do jogo.

A estratégia da utilização do jogo antes da abordagem do conteúdo favorece o convívio com a dimensão procedimental do conteúdo, posto que no ensino fundamental II, sempre que possível é aconselhável partir das experiências concretas, para assim depois construir os processos de abstração. Para a realização da brincadeira é preciso ter pelo menos duas pessoas e uma folha para cada uma delas, sendo que cada folha deve conter uma tabela quadriculada, como está demonstrado na Figura 1.

Figura 1 – Jogo batalha naval.



Fonte: Educador Brasil Escola (2012).

Na etapa seguinte (ver Figura 2), é necessário fazer a codificação de linhas e colunas, sendo estas últimas constituídas por letras e as primeiras por números. Feito isso, os participantes inserem aleatoriamente as figuras (bolas, aviões, navios etc.) nos quadrados. A distribuição das figuras deve ser feita em sigilo, para que nenhum dos dois alunos/jogadores participantes saiba onde estão localizadas no tabuleiro as figuras do outro jogador/aluno. Esse procedimento é essencial para que os participantes tentem adivinhar onde estão as figuras do adversário, servindo-se dos pontos de encontro entre linhas e colunas.

Figura 2 – Jogo batalha naval elaborado pelos participantes do I FOPEG.



Fonte: Santos fotografy (2014).

O jogo consiste em deduzir onde estão as figuras do oponente, servindo-se do “endereço” definido pelo cruzamento entre linhas e colunas. Por exemplo, os cruzamentos 2h, 9b e assim por diante. O término do jogo se dá quando um dos oponentes acerta todos os “alvos” do outro.

O uso da condição de paralelismo entre o jogo e as coordenadas geográficas manifesta-se ao tempo em que associamos as linhas contidas no tabuleiro aos paralelos representados como linhas horizontais imaginárias sobre o globo terrestre. As colunas, por sua vez, serão associadas aos meridianos dispostos na forma de linhas verticais sobre o mesmo globo. Os códigos do jogo comparam-se às coordenadas geográficas inseridas nos mapas, pois como exemplo, a lógica do cruzamento da linha 5 com a letra F é semelhante ao cruzamento da latitude 16° Sul com a longitude 48° Oeste.

Pode-se utilizar também o espaço da quadra de esporte da escola, ou mesmo da sala de aula, para a realização de mini gincanas, envolvendo provas de orientação, de localização, mescladas a jogos de perguntas e respostas, para, assim, tornar mais significativos o ensino e o aprendizado. O professor também pode lançar mão de usar uma carta do bairro em que está localizada a escola, utilizando as ruas como “linhas imaginárias” e pontos importantes do bairro (padaria, comércio, praças etc.) como pontos a serem localizados geograficamente.

A *música* também pode ser um complemento auxiliar das atividades desenvolvidas no Ensino de Geografia, pois existem inúmeras letras que contêm alguns conceitos abordados pela Geografia, ao tempo em que ilustram o cotidiano da vida dos alunos. O universo musical é um suporte inesgotável de recursos pedagógicos para a abordagem de conteúdos geográficos.

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

São muitas as possibilidades do uso de músicas que podem auxiliar o trabalho do professor, de tal sorte que ele possa enriquecer sua metodologia e consiga despertar o interesse pela Geografia e o envolvimento dos alunos em relação às suas aulas. Assim, é possível fazer um planejamento de ensino que se apoie na seleção prévia de algumas músicas que apresentem letras contendo subsídios à abordagem dos conteúdos inerentes ao ensino dessa disciplina.

Para realizar uma abordagem em relação à violência urbana, por exemplo, uma ótima sugestão é a utilização da música “O Calibre”, do grupo Paralamas do Sucesso, explorando ao máximo o conteúdo apresentado nessa canção. A partir daí, é possível realizar análises, através de debates, textos escritos, encenações teatrais etc., buscando compreender a questão da violência urbana como um fenômeno que encontra na Geografia suporte teórico para sua compreensão, bem como contribuir com estratégias necessárias à superação dessas questões.

Destaca-se também o uso do *vídeo* como uma das opções que podem trazer grandes benefícios, pois esse recurso ajuda a aproximar a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade. O vídeo está umbilicalmente ligado à televisão e a um contexto de lazer e entretenimento, o que se passa imperceptivelmente para a sala de

aula. Na cabeça dos alunos quase sempre significa momento de descanso e não propriamente aula, o que modifica as expectativas em relação ao seu uso. O vídeo é, para muitos, um instrumento de infinita capacidade de uso.

O vídeo é um recurso importante para fixar melhor o conteúdo durante a aprendizagem dos alunos. As imagens ou cenas apresentadas através do vídeo são importantes, principalmente para a visualização tanto rural como urbana. O professor precisa explorar as imagens e suas sequências, articular tempo e espaço e extrair informações para se valer das propriedades específicas de um vídeo: som, imagem e movimento (PASSINI, 2007, p. 104).

Nesses termos, afirma-se aqui que o vídeo é uma ferramenta metodológica que, sendo bem planejada, transformará a sala de aula em um “cinema”, onde o aluno poderá relacionar os conteúdos, ministrados em sala, aos lugares ou situações mostradas no vídeo, podendo a partir daí, criar outras situações, como observações e debates diante do que foi assistido. Ao invés de somente memorizar o conteúdo, o aluno desenvolverá a capacidade de refletir, caracterizar e analisar as situações expostas pelo recurso audiovisual.

Diversos conteúdos de Geografia podem ser debatidos através de filmes e documentários, proporcionando condições para uma reflexão crítica dos acontecimentos. Alguns temas geográficos apresentam certa complexidade que somente abordados oralmente e com o auxílio do livro didático não possibilitam sua real compreensão. Nesse sentido, sugerimos *a posteriori* algumas obras cinematográficas que podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de temas trabalhados pela disciplina de Geografia.

Ao trabalhar assuntos relacionados à Segunda Guerra Mundial, ao nazismo, entre outros temas pertinentes, indicamos a utilização do filme “O Pianista”. Esse filme é um relato do que se desenvolve durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Ao longo do enredo do filme, o personagem representado por Wladyslaw Szpilman, numa forma desesperada de sobrevivência à perseguição nazista, tenta se esconder em diversos prédios abandonados pela cidade de Varsóvia devastada, até que o conflito chegue ao fim.

Ao abordar os temas relacionados à Revolução Industrial podemos nos servir do filme “Tempos Modernos”, com Charles Chaplin. Esse filme foi produzido com cenas bastante cômicas, relacionadas às críticas ao modelo fordista de produção industrial. Nas situações encenadas podemos ver que o riso provocado no filme está atrelado a uma forte e consciente mensagem que desafiou a lógica do trabalho industrial. Ao analisar essa temática, a partir desse filme, o professor não só expõe os problemas advindos com a produção da mais-valia, bem como possibilita destacar o importante lugar que a linguagem artística ocupa na reflexão de uma determinada época.

Podemos perceber, de acordo com o conteúdo supracitado, que existem muitas possibilidades a serem exploradas para enriquecer a aulas de Geografia. Nos dias atuais não é comum o uso de brincadeiras e jogos na educação de alunos do ensino fundamental II. Cabe aos professores de geografia, o desafio de explorar materiais lúdicos em suas aulas, no intuito de possibilitar à aproximação do conhecimento geográfico à vivência dos alunos.

Dentre os vários objetivos da educação geográfica, eis o principal: instrumentalizar os alunos para a análise e compreensão da realidade vivenciada por eles. A Geografia como disciplina escolar possui aporte teórico-metodológico capaz de oferecer aos alunos suporte para a leitura espacial, embora esta seja uma tarefa complexa, ainda sim devemos lançar mão de realiza-la em sala de aula. O lúdico pode e deve oferecer mecanismos para de forma mais simples, possibilitar aos alunos exercitar essa leitura e compreender o mundo à sua volta.

METODOLOGIA DA PESQUISA

Os procedimentos metodológicos aqui utilizados envolveram aspectos qualitativos e quantitativos. Para conhecer e entender a realidade da inserção do lúdico na disciplina de Geografia na Unidade Escolar Santa Inês localizada na avenida principal do conjunto habitacional Dirceu I, na zona sudeste da cidade de Teresina-PI, foram aplicados questionários direcionados aos dois professores e aos 76 alunos das turmas de 6º e 7º anos, bem como foram realizadas observações das aulas de Geografia ministradas nos turnos da manhã e da tarde das turmas citadas.

Foram observados também todo o espaço físico da escola que dispõe de 14 salas de aula amplas e arejadas, uma biblioteca, uma cantina, três banheiros, uma quadra de esportes, um pátio, uma diretoria, uma coordenação e uma sala dos professores, além da disponibilidade de recursos para auxiliar o trabalho realizado pelos professores: três televisores, dois aparelhos de DVD, dois retroprojetores, mapas, dois globos, dois aparelhos de som e um equipamento de multimídia (Datashow).

Foi necessário identificar o que os sujeitos pesquisados pensavam sobre o tema que fundamentou a realização da presente pesquisa. Inicialmente, buscou-se identificar a concepção que os professores possuíam sobre o lúdico. Assim, foi demonstrado, pelos professores, de forma unânime, que o lúdico, é compreendido como algo de grande importância na infância e nas primeiras séries do ensino fundamental.

Ao serem questionados sobre como o lúdico pode contribuir para a educação do aluno, os professores reconheceram a importância desta ferramenta no desenvolvimento de várias habilidades necessárias ao educando, de tal sorte que ela ajude a desenvolver o aluno da forma mais completa. Esse pensamento encontra respaldo em Feijó (1992 p. 61), quando ele diz que “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”, tornando-se, dessa forma, uma ferramenta de grande valor para a educação.

Em outro item do instrumento de coleta de dados, um questionamento foi realizado a respeito dos recursos didáticos existentes na escola, assim como também acerca dos espaços físicos nela disponíveis (ver Figura 3).

Figura 3 – Espaço físico da Unidade Escolar Santa Inês, em Teresina-PI.



Fonte: Santos photography (2012).

Os professores relataram que os recursos são poucos e precários, e que para serem utilizados dependem de muito do esforço do professor. É certo que muitos são os desafios e as dificuldades com as quais o professor se depara no cotidiano escolar, tais como: salários irrisórios, carga horária excessiva e alunos desmotivados e desinteressados em aprender, bem como ter que dedicar tempo extra para planejamento das aulas, correção de trabalhos e provas etc. Esses são motivos que geralmente o professor aponta como obstáculos à sua condição de

pesquisador, assim como à sua capacidade de trazer para a sala de aula novas propostas de trabalho.

É preciso, entretanto, considerar que os desafios fazem parte do cotidiano de qualquer profissional que busca realizar seu trabalho de forma plena. Desse modo, o professor também, enquanto responsável pela formação de cidadãos, deve buscar a superação das dificuldades advindas do exercício cotidiano da sua profissão, em prol tanto do seu aperfeiçoamento profissional quanto para melhorar a qualidade do ensino recebido por seus alunos.

Buscou-se também, neste estudo, saber acerca das concepções dos alunos em relação à metodologia utilizada pelos professores. Ao investigar os fatores que levam os alunos a gostarem da matéria de Geografia, 52% deles afirmaram que o gosto pela matéria nasce de acordo com o modo como o professor ministra as aulas. 33% responderam que o gosto vem pelo desejo de aprender. 15% acham que a matéria é legal e divertida.

É notório que a desenvoltura, a postura do professor também influencia de forma significativa o interesse dos alunos em relação à Geografia. Analisando os dados acima expostos, podemos ressaltar a importância da superação de metodologias já ultrapassadas e da consequente necessidade de inserção de novas maneiras de instigar nos alunos o interesse pelo que é proposto.

Para 44% dos alunos, o que falta às aulas de Geografia são brincadeiras e jogos relacionados ao conteúdo. Outros 31% apontam a carência de aulas práticas. 13% apontam que o que prejudica as aulas de Geografia é o comportamento negativo dos alunos. Outros 7% acreditam que faltam mais conteúdos e 5% consideram que faltam mais exercícios.

Quando questionados sobre a maneira como o professor ministra as aulas de Geografia, constatou-se que a grande maioria dos alunos (96% deles) respondeu que o professor conduz as aulas sempre falando e seguindo as atividades do livro. Podemos assim perceber que o olhar do aluno aulas de Geografia em que os alunos não são considerados sujeitos do processo, no qual não possam expor suas ideias. O professor parece fazer sempre o papel de “transmissor do conhecimento”.

Para a maioria dos alunos (78%), o tipo de aula mais atrativa é aquela em que o professor faz uso dos jogos, faz brincadeiras, organiza debates em grupo sobre o conteúdo. Somente 22% responderam achar atrativas as aulas em que o professor fica sempre falando e adotando tão somente aquilo que é proposto apenas pelo livro didático.

De acordo com o posicionamento dos docentes entrevistados, observou-se que não são desenvolvidas por eles, predominantemente, atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, assim como também foi possível constatar a falta de interesse em realizar esse tipo de atividade.

Mas, paradoxalmente, os professores reconhecem o valor que tais atividades têm para o enriquecimento das aulas. Essa postura ajuda a confirmar o pensamento bastante difundido de que, apesar do lúdico ainda não fazer parte do currículo formal de muitos cursos de formação de professores, muitos desses profissionais acabam afirmando ser a ludicidade uma poderosa ferramenta para ajudar a melhorar a qualidade da educação.

Em relação ao posicionamento dos alunos, no tocante à metodologia utilizada pelos professores, os dados coletados permitiram compreender que um dos fatores mais importantes para que haja o interesse pela disciplina de Geografia é a metodologia utilizada pelos professores. Dessa forma, importa muito o modo como a disciplina é apresentada, como o interesse é despertado a partir de maneiras diferentes de se ministrar as aulas. O resultado disso é a possibilidade de se conseguir tornar mais prazeroso o ambiente da sala de aula.

Foi possível perceber, através das ações de observação, na pesquisa, que o olhar do aluno revela a identificação de um professor de Geografia que não proporciona situações onde os discentes possam participar de forma criativa, sendo desafiados à descoberta, ao desejo de querer aprender e de valorizar o que vão aprendendo. Parece não haver ali um ambiente favorável ao convívio de múltiplas ideias, de múltiplas manifestações de convívio com o conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível perceber, através das ações de observação, na pesquisa, que o olhar do aluno revela a identificação de um professor de Geografia que não proporciona situações onde os discentes possam participar de forma criativa, sendo desafiados à descoberta, ao desejo de querer aprender e de valorizar o que vão aprendendo. Parece não haver ali um ambiente favorável ao convívio de múltiplas ideias, de múltiplas manifestações de convívio com o conhecimento.

A presente pesquisa permitiu constatar também que os alunos estão insatisfeitos com as metodologias utilizadas pelos professores. Em observações escritas nos questionários,

alguns alunos insatisfação quanto às aulas de Geografia, visto que esta não consegue despertar interesse para a reflexão do mundo no qual estão inseridos. Notamos também que a maioria dos discentes demonstra tédio em relação às aulas, considerando-as monótonas e cansativas, fazendo-nos pensar que o conhecimento geográfico não possui significado por uma parte dos entrevistados.

Observou-se que os professores de Geografia, das turmas pesquisadas, não inserem atividades lúdicas em suas metodologias, apesar do valor que eles atribuem às mesmas com vistas ao Ensino de Geografia. Percebemos também que não há interesse por parte dos docentes em pesquisar sobre a inserção do lúdico nas atividades em sala de aula, pois eles ainda consideram as aulas expositivas como uma das melhores maneiras de se aprender, e ainda utilizam bastante os fundamentos e as práticas relacionadas à Geografia Tradicional, baseados na memorização, na repetição dos conteúdos prontos e sem relação com a realidade.

Contudo, ratificamos aqui o pensamento defendido ao longo deste estudo, enfatizando a importância e a necessidade da presença da ludicidade como um mecanismo de grande relevância para um maior envolvimento com a disciplina de Geografia, ajudando, desse modo, à construção dos conceitos geográficos que se fazem importantes e necessários para a formação de cidadãos críticos e conscientes frente à realidade vivida.

¹ Artigo apresentado no XIII Simpósio de Geografia da UESPI.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução**, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos-SP: Re-Novada, 1999.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e movimento: uma psicologia para o esporte**, Rio de Janeiro: Shape, 1992.

GADOTTI, Moacir. **A organização do trabalho na escola:** alguns pressupostos. São Paulo: Ática, 1993.

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

MENDONÇA, Francisco: **Geografia física:** ciência humana. Coleção Repensando a Geografia. São Paulo: Contexto, 2001.

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

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

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

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente .** São Paulo : Martins Fontes, 1989.