



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ANANINDEUA
CURSO DE GRADUAÇÃO DE GEOGRAFIA

LUANA VALENTE CARVALHO

**O USO DA LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA: Um estudo de caso**

Ananindeua-PA
2021

LUANA VALENTE CARVALHO

**O USO DA LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA: Um estudo de caso**

Trabalho de conclusão de curso – TCC
apresentado ao curso de Geografia da
Universidade Federal do Pará, Campus
Ananindeua, como requisito para a
obtenção do título de Graduado em
Geografia Licenciatura.

Orientador Prof. Dr. Enilson da Silva Sousa

Ananindeua-PA
2021

LUANA VALENTE CARVALHO

**O USO DA LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA: Um estudo de caso**

Trabalho de conclusão de curso – TCC
apresentado ao curso de Geografia da
Universidade Federal do Pará, Campus
Ananindeua, como requisito para a
obtenção do título de Graduado em
Geografia Licenciatura.
Orientador Prof. Dr. Enilson da Silva Sousa

Em: **06/10/2021**

Conceito: Excelente

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. ENILSON DA SILVA SOUSA
Orientador - UFPA



Prof. Dr. FRANCIVALDO ALVES NUNES
Examinador - UFPA



Prof. Dr. PAULO ALVES DE MELO
Examinador - UFPA

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus, pois sem ele minha luta e minha trajetória não seriam possíveis, pois através dele tive forças para superar todos os obstáculos, e poder concluir minha graduação. Aos meus pais Daniel e Sônia, por todos os ensinamentos e por todo o apoio ao longo dessa trajetória que não foi fácil. A minha irmã Lanna por todo companheirismo e dedicação, ao meu namorado Luciano por toda paciência. Ao meu orientador Prof. Dr. Enilson da Silva Sousa pelas orientações, instruções, atenção, que não mediu esforços para orientar-me nesta jornada, e por acreditar neste trabalho desde o início, sempre me apoiando a buscar mais conhecimento. Meu reconhecimento sincero a Professora Suelen do Socorro Pinheiro Costa, pela valiosa oportunidade de uma enriquecedora e alentadora convivência e aprendizado. Agradeço a todos os meus amigos que se fizeram presentes, me apoiando e incentivando a cada passo percorrido. Aos professores que tive durante a minha vida estudantil e acadêmica, pois me proporcionaram um aprendizado significativo e que hoje estou colhendo os frutos de todos os saberes proporcionados. O meu muito obrigada por me ajudarem a trilhar todas essas etapas da minha vida.

A vida é uma aprendizagem diária. Afasto-me do caos e sigo um simples pensamento: quanto mais simples, melhor.
(José Saramago, 1922-2010)

RESUMO

Nas últimas décadas, o ensino de geografia vem passando por transformações significativas no campo da utilização de novas tecnologias, o que pode ter distanciado o professor de geografia do uso de metodologias mais lúdicas, simples e de fácil realização. O objetivo desta proposta, é perscrutar a inserção da ludicidade no ambiente escolar, em um estudo de caso na E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas (ISAM), Ananindeua-PA, para levantar hipótese sobre a viabilidade de sua utilização em sala de aula. A proposta metodológica utilizada nesta pesquisa, foi a quantitativa, pois há uma relação do sujeito com o objeto, no qual, tanto o conhecimento, quanto o objeto e o pesquisador são partes integrantes e dependentes, onde se busca o aspecto da realidade focando na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais no ambiente escolar. Pretendeu-se, contudo, a inserção de modelos didáticos mais dinâmicos, criativos e estimulantes para além do livro didático e das aulas expositivas, contribuindo para o processo de inclusão de alunos típicos e atípicos no ambiente educacional por meio de metodologias lúdicas como a construção de maquetes, a partir do papel do professor de geografia, na incorporação do desenvolvimento do lúdico em sala de aula.

Palavras-chaves: Ensino de geografia. Criatividade. Ludicidade. Inclusão.

ABSTRACT

In the last decades, the teaching of geography has been having significant transformations of new technologies, which could have detached the geography teacher from the use of more ludic methodologies, simple and easy to use. The objective of this proposal is to investigate the insertion of ludic activities in the school environment, in a case study in the Isabel Amazonas State Elementary and High School (E.E.E.F.M ISAM), Ananindeua-PA, to hypothesize about the viability of its use in the classroom. The methodological proposal used in this research was quantitative because there is a relationship between the subject and the object, in which knowledge, the object, and the researcher are integral and dependent parts, where the aspect of reality is sought by focusing on understanding and explaining the dynamics of social relations in the school environment. However, it was intended the insertion of more dynamic, creative, and stimulant didactic models beyond the textbook and expositive classes by contributing to the process of inclusion of students with and without disabilities in the educational environment through the use of ludic methodologies as building scale models, the role of the geography teacher, in the incorporation of the development of ludic activities in the classroom.

Keywords: Teaching geography. Creativity. Lucidity. Inclusion.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Objetivo geral.....	13
1.1.1	Objetivos específicos	13
1.2.1	Tipo de pesquisa.....	13
1.2.2	Contexto da pesquisa	14
1.2.4	Instrumentos de coletas de informação	17
2	CAPÍTULO 1: ELEMENTOS EDUCACIONAIS, A LUDICIDADE E CRIATIVIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM.	19
2.1	Revisão de literatura	19
2.2	Contextualização e problematização nas etapas do desenvolvimento humano.....	21
2.3	Os processos na prática educacional	23
3	CAPÍTULO 2: ESTRATÉGIAS E MOTIVAÇÕES EDUCACIONAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA	26
3.1	Introdução.....	26
3.1	Mediação e dialética, um saber construtivo e inclusivo.....	28
3.3	O educador e os métodos de ensino básico.....	31
4	CAPÍTULO 3: E.E.E.F.M ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO ISABEL AMAZONAS UM ESTUDO DE CASO	35
4.1	Resultados e discussões	35
4.1	Resultados da pesquisa realizada com os professores	36
4.2	Resultados da pesquisa realizada com os alunos	42
4.3	Resultados da atividade prática realizada com os alunos.....	48
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
	REFERÊNCIAS	55
	APÊNDICE A	60
	APÊNDICE B	61

1 INTRODUÇÃO

No decorrer do tempo a educação passou por diversas transformações, sendo construída e desconstruída continuamente. A educação é multifacetada, e com intervenções variadas, porém o ato de educar é o meio em que os hábitos, costumes e valores de uma comunidade são transferidos de geração em geração, sendo que tal, vai se formando através da subjetividade, cultura e experiências vividas pelo indivíduo ao longo de sua vida. Sendo necessário a implementação de práticas educacionais que levem em consideração características dos alunos, e ao acesso à informação atualizada, contextualizada e significativa, ocasionando um ambiente escolar favorável à realização escolar e produção criativa por parte dos alunos (DE SOUZA FLEITH, 2001).

A educação percorreu diversas metodologias no decorrer do tempo, desde o uso de palmatoria nas aulas, ao uso de métodos que incentivam a criatividade e ludicidade, e a liberdade de expressar seus conhecimentos e técnicas. Evidenciando-se assim, um salto positivo e benéfico da estrutura educacional, com o avanço tecnológico que advém da revolução técnico científico informacional, ocorreu o progresso, ocasionando uma modificação do perfil dos alunos e dos docentes, fazendo com que a forma de ensinar se adequasse ao momento em que vivemos nessa nova era tecnológica, diversa e criativa (PONTÓN; HARO; DEL BARCO, 2020).

Vivencia-se a evolução educacional em diferentes contextos e gerações, cada uma com suas especificidades, um exemplo de tais mudanças evolutivas são, o uso de metodologias lúdicas no ensino e aprendizagem que facilita e colabora com o desenvolvimento e liberdade educacional do aluno. A matéria prima da aprendizagem é a informação organizada, sendo está o equilíbrio entre a pratica e a teoria, a escola por sua vez, possui o arcabouço teórico pronto, porém, o aluno junto ao professor constrói através da pratica contextualizada à realidade dos discentes, a consolidação deste conhecimento, experiências, práticas, contextos (MORAN, 2007).

As metodologias lúdicas vêm se desenvolvendo ao longo do tempo, há necessidade de novas ferramentas pedagógicas para auxiliar o educador e beneficiar os discentes. Em uma sociedade onde professores sofrem desmotivação diariamente, e alunos não desenvolvem práticas que exercitem a criatividade,

enfatizando-se a importância e relevância da ludicidade como meio de interação e crescimento educacional, pois o lúdico seria uma forma de aprender de forma alegre, que diverte e entusiasma (PINHEIRO, SANTOS, RIBEIRO FILHO, .2013).

Eglér (2003) destaca que a aprendizagem se torna significativa quando agrega sentido e significado para o aluno, e logo é incorporada aos saberes internalizados, ela ocorre quando este percebe que o conhecimento adquirido se relaciona com seus próprios interesses, seu cotidiano, cultura e seu espaço geográfico. Este processo, prepara-o para incorporar novas e desafiadoras aprendizagens, de forma que este desenvolva interesse e motivação na construção educacional. O ensino utilizando de estratégias lúdicas, é um mecanismo que torna a aula mais dinâmica, divertida e prazerosa, utilizando-se de atividades de vasta abrangência multidisciplinar, proporcionam experiências divertidas e prazerosas, tanto para o docente, quanto para o discente, possibilitando inclusão e equidade em sala de aula.

As mudanças e paradigmas da educação seguem o processo de ensino e aprendizagem da sociedade, manifestam-se os desafios na construção de metodologias que possam facilitar o processo de assimilação, contextualização e compreensão do aluno. Porém, para tais feitos é necessário que haja a possibilidade de trabalhar as experiências através do conteúdo programático, pois a teoria necessita da prática, ambas se complementam, em uma relação de cooperação (FREIRE, PAULO, 2014).

O processo de ensino-aprendizagem sofre alterações em sua estrutura educacional, em consequência destes aspectos, se faz necessário uma revisão dos conceitos educacionais dos professores, para que haja um melhor engajamento do aluno. A relação professor e aluno desenvolve-se em meio a frustrações, não há troca de conhecimentos, mas sim uma imposição do mesmo, não utilizar do cotidiano dos alunos é negligenciar etapas significativas do processo educacional, e dispensá-las ou ignorá-las seria um desperdício de fontes de conhecimento (MOREIRA; BERTAZZO, 2014).

Para que haja o processo destrutivo e reconstrutivo do sistema educacional, há necessidade de interesse e motivação por parte do educador e educando. Tal reconstrução deve interpassar por toda a camada básica educacional, sendo que todos os processos devem ser reaproveitados e ressignificados em sua totalidade. A motivação ocasiona resultados positivos ou negativos entre a relação professor e

aluno, é indiscutível a necessidade de motivação para ambos, tendo-a é notório as mudanças na dinâmica em sala de aula (FREIRE, PAULO, 2014).

O uso da metodologia lúdica pode implantar uma diversidade de assuntos geográficos, além de serem materiais de fácil acesso, por meio desses materiais, é possível abordar diferentes categoriais de análises da geografia, como: lugar, paisagem, território, sociedade, cultura, política. Tal método, é uma estratégia de ensino para ambientes de inquietação como a sala de aula, podendo assim ser um facilitador na relação professor e aluno além dos conteúdos programáticos (SURMACZ; ANDRADE, 2015).

Assim, as diversas estratégias didáticas que o professor utiliza em sala de aula, são fundamentais para o pleno desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem. Desse modo, propicia ao aluno a inserção ao método de compreensão das relações sociais e ambientais, interagindo teoria à prática, pois utilizar-se de variadas metodologias e ações facilitadoras que auxiliam as práticas educadoras, beneficia ambas as partes envolvidas de forma cooperativa e dialética (FREIRE, PAULO, 2014).

O lúdico como forma de minimizar a exclusão é uma alternativa excepcional, pois o educador contribui nos processos de aprendizagem, transcendendo as particularidades encontradas em sala de aula de forma significativa, tanto para o professor como para o educando. O uso do lúdico em sala de aula deve ter por objetivo principal, estimular o crescimento e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, através da criatividade. Evidenciando o lúdico como ferramenta auxiliadora na inclusão e aprendizagem dos alunos com necessidades educativas especiais (TRINCA, VIANNA, 2014).

De acordo com Soares, (2010) o processo de incluir o aluno portador de necessidades especiais em uma classe regular de ensino, tem como função proporcionar à integração, e a socialização dos educandos independente das limitações que apresentem. Logo, a ludicidade pode ser uma atividade facilitadora no processo de aprendizagem no ambiente escolar. Sendo que, a atividade lúdica é importante tanto para os alunos típicos, quanto para os atípicos, pois o brincar é uma ocupação humana fundamental para o desenvolvimento pleno dos indivíduos, sendo claro que, haverá alunos com particularidades e necessidades, e caberá ao educador propiciar uma melhor metodologia para inserção nos processos lúdicos.

A inclusão como processo socioeducacional busca além de adaptação, inclusão nesse espaço educacional e social, que é a escola, sendo necessário destacar a relevância da formulação de estratégias e ferramentas educativas que devem ser construídas para auxiliar o trabalho do professor, e conseqüentemente colaborar para o aprendizado de seus alunos, levando em consideração suas individualidades, e fazendo com que todos possam compreender as temáticas abordadas, sem fazer distinções quanto as suas capacidades, para que tais atividades sejam desenvolvidas pelos professores em sala de aula e praticadas de forma plena (LOPES,2012).

É necessário que a escola atente para as questões de metodologias e práticas de abordagem que abranjam os discentes e suas especificidades. De forma que haja a disponibilização de recursos que deem suporte para as alternativas almeçadas pelos professores, que se dediquem a elaborar ferramentas auxiliadoras na efetivação do trabalho em sala de aula, agregando-se uma nova leitura das dinâmicas educacionais do professor, como mediador e organizador do ensino (LUCKESI, 2014).

Desse modo, para além de repassar um conhecimento, é fundamental construir junto com os discentes um novo saber, baseado em debates e que seja realmente significativo, fazendo uso de métodos criativos e dinâmicos, tendo em vista os benefícios que estes elementos educacionais oferecem e o quanto essas aulas dinâmicas vêm ganhando espaço, e aliando-se aos processos de ensino-aprendizagem.

O presente trabalho analisa a importância e eficiência do uso de metodologias lúdicas no ensino de geografia, na educação básica, a partir de uma proposta de trabalho acadêmico. Pretendeu-se, contudo, a inserção de modelos didáticos mais dinâmicos, criativos e estimulantes para além do livro didático e das aulas expositivas, contribuindo para o processo de inclusão de alunos típicos e atípicos no ambiente educacional por meio da ludicidade criativa.

A pesquisa será realizada na cidade de Ananindeua na Escola Estadual Isabel Amazonas, localizada na área urbana do município, que assiste as comunidades locais. A metodologia utilizada será por meio de questionários aplicados aos estudantes e professores para uma análise qualitativa para obtenção dos resultados. O objetivo é avaliar a inserção de metodologias lúdica no ensino de geografia no ambiente escolar, em um estudo de caso na E.E.E.F.M Escola

Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas Ananindeua-PA (ISAM), para levantar hipótese sobre a viabilidade e eficácia de sua utilização em sala de aula.

1.1 Objetivo geral

O objetivo desta proposta é mostrar a eficácia de métodos lúdicos no ambiente escolar, com o foco na construção de maquetes, vinculado aos temas trabalhados em sala, um estudo de caso na E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas (ISAM), Ananindeua-PA, para levantar hipótese sobre a viabilidade de sua utilização em sala de aula.

1.1.1 Objetivos específicos

a) Ampliar e Analisar a percepção dos alunos e dos professores sobre a temática de ludicidade no ambiente escolar.

b) Utilizar questionários para a análise de dados quantitativos na aceitação dessa metodologia como instrumento de ensino aprendizagem.

c) Compreender de que forma a Escola Isabel Amazonas, lida com a ludicidade no âmbito escolar; e de que Forma pode estar estimulando alunos na inserção de uma didática mais dinâmica e criativa.

1.2.1 Tipo de pesquisa

Este trabalho tem como metodologia a pesquisa quantitativa, através do uso de questionários para a coleta das informações de alunos e professores, que segundo o autor Chizzotti (2018) proporciona uma relação do sujeito com o objeto, no qual o conhecimento do pesquisador é parte integrante e preocupa-se com aspectos da realidade focando na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.

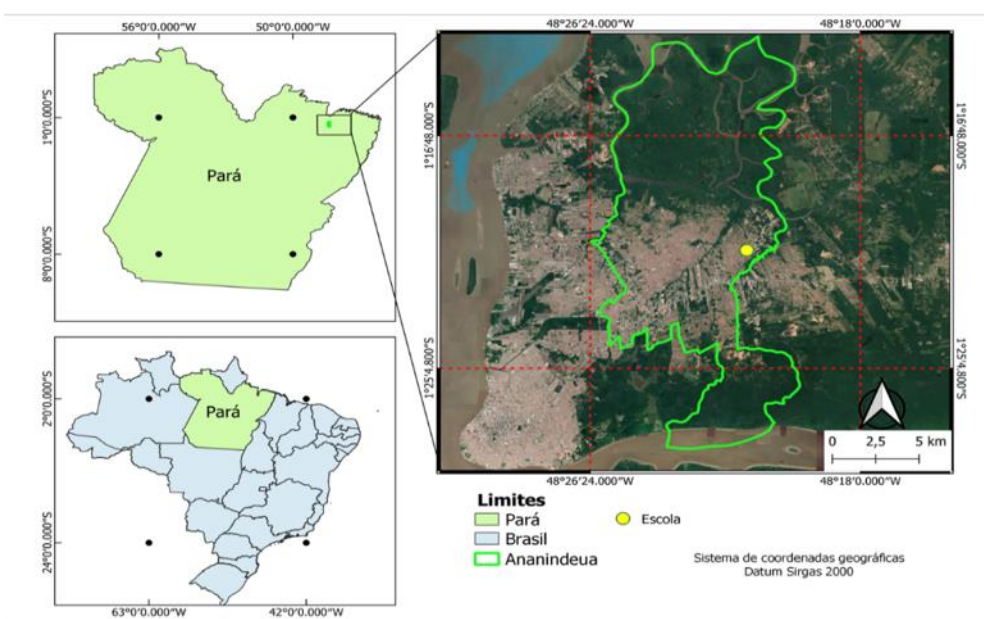
Metodologia pode ser entendido como o estudo do caminho escolhido para a busca de resolução de problemas, com o decorrer dos anos as metodologias de pesquisas e suas diferenças vem sendo modificadas, conforme a iniciação de novos pesquisadores e com o tipo de pesquisa a ser realizado, neste trabalho utilizou-se a metodologia do estudo de caso, por ser uma modalidade de coleta de informações pela qual se tenta entender fenômenos complexos em curto tempo, visando uma série de evidências, a generalização de pressupostos e conclusões por método indutivo (MARTELLI *et al.*, 2020).

Por conta disso, utilizarei o tipo de pesquisa estudo de caso, que segundo o autor Chizzotti (2001, p. 101) é eficaz na coleta das informações e registra dados a fim de organizar um relatório ordenado e crítico, objetivando tomar decisões ou propor uma ação transformadora. No que consiste em uma pesquisa aprofundada sobre a realidade dos resultados alcançados.

1.2.2 Contexto da pesquisa

O estudo foi realizado município de Ananindeua do estado do Pará, a sua área é de 190,581 km². De acordo com o IBGE (2010), sua população é cerca de 471.980 habitantes. Localiza-se a uma Latitude: 1° 21' 59" Sul, e a uma Longitude: 48° 22' 20" Oeste, distante cerca de 17.48 quilômetros da capital do estado, Belém. Sua economia está em amplo crescimento econômico. Como pode ser observado na (fig.1).

Figura 1- Localização da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas.



Fonte: Autor, 2021.

As fases de desenvolvimento do bairro do distrito industrial em Ananindeua-PA, se fez a partir do plano de desenvolvimento amazônico (II PDA), no ano de 1979. Tais mudanças estruturais e econômicas ocorreram através do decreto nº 11096 de 31/01/1979 do governo do estado do Pará, e teve por objetivo proporcionar o crescimento econômico do município pela introdução de um setor mais dinâmico. Apesar dos incentivos suas transformações não alcançaram uma economia forte, assim o distrito industrial se tornou um bairro periférico com

escassez de infraestrutura, não só na economia como também na educação (ARAÚJO, 2012).

O município de Ananindeua foi utilizado como área de estudo, por ser uma área periférica e carente de infraestrutura no âmbito educacional, e no desenvolvimento de trabalhos voltados a ludicidade escolar. Com a precariedade de ações voltadas a temáticas lúdicas na maioria das escolas do município, houve o agravamento de problemas sociais, como barreiras na construção educacional dos jovens, falta de incentivos nas escolas, entre outros.

Essa falta de iniciativas e propostas levou muitos professores a realizarem por sua própria conta atividades lúdicas para com seus alunos. A presente pesquisa foi realizada no Bairro do Distrito Industrial, uma área de expansão urbana localizada a 15 km do centro de Belém. Essa região apresenta características de vulnerabilidade social, o que faz com que a comunidade escolar enfrente sérios problemas como a crescente evasão escolar e falta de materiais necessários para atividades lúdicas dos educandos.

O estudo de caso foi desenvolvido entre os meses de março à junho de 2021 na E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas (ISAM) que atende o público do ensino fundamental e o ensino médio. Localiza-se na Rua Rio de Janeiro, próximo ao final da linha na parte periférica do Bairro do Distrito Industrial em Ananindeua. A instituição funciona com uma soma de 268 alunos no ensino básico (6º e 7º ano), sendo 141 alunos do sexto ano, e 127 do sétimo ano, no total a escola possui matriculados 888 discentes, sendo que há um total de sessenta e um, (61) servidores dentre estes trinta e seis, (36) são docentes. A estrutura do colégio é grande, e possui um grande número de alunos em suas instalações. Como pode ser observado na (fig. 2).

Figura 2- Entrada da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas .



Fonte: Autor, 2021.

A E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas (ISAM), que atende um público tanto do ensino fundamental como o ensino médio. As dependências da escola é composta por dois blocos administrativos e um pedagógico, no geral contém: um pátio coberto, uma biblioteca, uma sala de informática, um auditório, uma secretaria, uma sala dos professores, uma sala da coordenação, uma sala para a direção, uma cozinha, um depósito, dois banheiros para os funcionários, seis banheiros para os alunos, uma cantina, uma quadra de esportes, uma sala multifuncional, um almoxarifados, uma sala multifuncional, doze salas de aula, sendo que a estrutura das salas estão em perfeito estado de conservação como pode ser observado na (fig. 3) abaixo:

Figura 3- Sala de aula da escola ISAM.



Fonte: Autor, 2021.

1.2.3 Sujeitos da pesquisa

Um grupo de discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas (ISAM), sendo alunos do ensino Básico entre as turmas de 6º e 7º ano, estes alunos são de diferentes localidades, próximas da escola. São jovens que possuem uma faixa etária entre 11 a 15 anos de idade.

1.2.4 Instrumentos de coletas de informação

Esta pesquisa faz uso de técnica de questionário, aplicados para aquisição de informações a respeito do assunto aos professores e alunos para saber se eles utilizam metodologias lúdicas na sala de aula. Os questionários foram aplicados para professores e alunos, sendo 14 (quatorze) professores, e para alunos 50 (cinquenta) do 6º, 7º ano dos dois ambos turnos e turmas.

O questionário dos alunos foi aplicado na escola durante dias marcados para a entrega de atividades de geografia, sendo realizados em duas datas, a primeira coleta se deu no dia 12/03/21 de março e 07/04/21 de abril, durante os turnos manhã e tarde, devido aos cuidados com relação a aglomeração. Como pode ser observado na (fig. 4) abaixo:

Figura 4- Aplicação do Questionário na Escola ISAM.



Fonte: Autor, 2021.

2 CAPÍTULO 1: ELEMENTOS EDUCACIONAIS, A LUDICIDADE E CRIATIVIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM.

2.1 Revisão de literatura

A educação é um conjunto de ações e influências exercidas de um ser humano para com o outro, normalmente a relação de educar, se dá de um indivíduo com mais experiência e conhecimentos específicos, para outro que ainda está em processo de aprendizagem. Essas ações pretendem alcançar um determinado propósito, para que após o processo educacional, seja possível para esse indivíduo em aprendizagem desempenhar alguma função nos contextos sociais, econômicos, culturais e políticos de uma sociedade, no sentido técnico, a educação é o processo contínuo de desenvolvimento das faculdades físicas, intelectuais e morais do ser humano, a fim de melhor se integrar na sociedade ou no seu próprio grupo (BRANDÃO, 2017).

A educação é apenas uma fração da experiência endoculturativa. Ela aparece sempre que há relações entre pessoas e intenções de ensinar-e-aprender. São como as intenções de “modelar” a criança para conduzi-la a ser o “modelo” social de adolescente e, ao adolescente, para torná-lo mais adiante um jovem e, depois um adulto (BRANDÃO, 2017).

A educação corresponde a toda modalidade de influencias e inter-relações que se agregam para a formação de traços de personalidade social e de caráter, implicando uma concepção de mundo, ideais e valores, que se transformam em convicções ideológicas, morais e políticas, tornando-se princípios de ação frente a situações reais e desafios da vida em sua prática. A atividade educativa acontece nas variadas esferas da vida social, como nas famílias, grupos sociais e nas próprias instituições de ensino, sendo que tal, assume diferentes formas de organização entre si. O processo educativo que se desenvolve na escola, sofre influencias que estão relacionadas ao contexto social político e econômico, sendo assim, a pratica educativa requer uma direção de sentido para formação humana dos indivíduos e seus processos (LIBÂNEO, 2017).

Dentre tais processos, temos as estratégias de aprendizagem que são técnicas ou métodos que os discentes utilizam para obter e aprender uma dada informação. Tais formas de aprendizagem, são atividades ou procedimentos utilizados com o propósito de facilitar a aquisição, o armazenamento e a utilização

do conteúdo trabalhado. Podem ainda ser definidas também, como processos conscientes controlados pelos estudantes para que atinjam os devidos objetivos de aprendizagem, bem como, qualquer procedimento adotado para a realização de uma determinada tarefa, dentro da escola ou fora dela (BORUCHOVITCH, 2001).

De modo geral, uma estratégia de aprendizagem envolve diversos recursos utilizados pelos estudantes, ao aprender um novo conteúdo, sendo necessário estabelecer as condições apropriadas para que o aluno absorva de forma satisfatória o conteúdo. Embora sejam muitas as formas de entender as diferentes estratégias, a classificação que deve ser empregada de forma gradual, constitui procedimentos que o indivíduo usa para planejar, monitorar e regular seu próprio pensamento (SOUZA, 2010).

A aprendizagem é um processo contínuo e individual, sendo que cada ser possui suas individualidades e vai aprendendo no seu modo e ritmo, sendo a motivação um fator estimulante na hora de aprender. A aprendizagem pode ser vista como resultado final da soma entre, fatores ambientais que podem ser internos ou externos, mais a motivação momentânea que influenciará na hora da aprendizagem. Desta forma, compreender os seus mecanismos de aprendizagem é fator fundamental, no processo contínuo de desenvolvimento intelectual (DUARTE *et al.*, 2001).

Os elementos que constituem a aprendizagem são as informações transformadas em conhecimento através de novos fatos, experiências, práticas, contextos culturais, e todos os mecanismos que gerem engajamento ao aluno. O processo de aprendizagem é uma ocupação importante e fundamental na vida dos indivíduos, a ocupação em sua definição técnica é relacionada com atividades significativas para o sujeito, desse modo, notamos a natureza subjetiva do processo de aprendizagem, e evidenciamos a necessidade de promover uma educação pertinente a realidade em que os sujeitos alvo estão inseridos. A necessidade de criar e desenvolver, está em todas as etapas no processo humano, explorá-la é inevitável. (SILVA *et al.*, 2017).

A aprendizagem significativa engloba dos conceitos básicos aos mais elaborados e complexos, agregando elementos fundamentais na estrutura educacional. Sendo assim, as etapas educacionais devem ser priorizadas e trabalhadas. A investigação faz parte das etapas significativas no aprendizado, junto com a tematização e a problematização, sendo necessárias no processo de

construção, superação de novos desafios no ambiente educacional, na construção da aprendizagem as etapas devem ser respeitadas e trabalhadas objetivando os benefícios futuros educacionais (FREIRE, 1987).

2.2 Contextualização e problematização nas etapas do desenvolvimento humano

A criatividade desenvolve-se durante a vida, sem distinção de classe, raça ou faixa etária, pois em alguma etapa do desenvolvimento e evolução humana, há o desenvolvimento da capacidade de ser criativo, de vivenciar e propiciar a criatividade. Todo ser humano necessita ter relações profundas, significativas, e um meio rico em estímulos, pois a pessoa criativa também se caracteriza por sua abertura a experiências, para captar informação e explorar novas direções, inovar. A criatividade mantém o contato com o mundo interno, que é o mundo da imaginação (MARTÍNEZ; LOZANO, 2010).

Não há construção de conhecimento sem a inserção de criatividade, sendo o comodismo educacional, caracterizado em copiar, reproduzir, observar, resultado nocivo da estrutura do desenvolvimento educacional, é necessário ter vivências que motivem experiências criativas e dinâmicas em sala de aula. Desse modo, percebemos que a relação entre motivação e educação é de dependência, onde ambas necessitam uma da outra para uma completa harmonia e eficiência, entretanto se ocorre a falta de motivação nos estudantes, ocorrerá um grande déficit na aprendizagem do aluno (CITARELLA *et al.*, 2020).

Ao longo da jornada educacional, que se dá dos estudos iniciais como a alfabetização ao nível médio, somos expostos a diversos tipos de conteúdo, e disciplinas de áreas distintas, como geografia, matemática etc. São muitos os conteúdos aos quais fazem parte do desenvolvimento educacional dos alunos ao longo de sua vida acadêmica. Entretanto, poucas vezes o ato de aprender em si se faz evidente, conhecer as melhores condições para aprender pode modificar definitivamente a nossa forma de adquirir conhecimentos (ADÃO, 2013).

Lúdico é todo processo divertido e prazeroso, que pelas suas características de liberdade permite o desenvolvimento de qualidades e valores nos educandos, propiciando que estes assumam a autoria do seu processo de desenvolvimento educacional, por encontrar no professor um estimulador e encorajador de suas potencialidades. Outro aspecto relevante sobre o lúdico, é que este possibilita o

desenvolvimento do diálogo, e intensificação do processo de comunicação, isso traz maior proximidade entre os estudantes e os professores, que se propõem a mediar o processo de elaboração do conhecimento (FELÍCIO; SOARES; HFB, 2018).

A noção do lúdico possui um tempo determinado, origem e um fim, como uma criança em sua ingenuidade que brinca e se diverte sem medo. Porém, as crianças são distintas, sendo que é na própria infância que o ser humano está mais sujeito às influências e manipulações, após a vida adulta sua base instintiva é prejudicada, neste sentido, o professor pode por exemplo, por meio de diversos tipos de jogos, vídeos, trabalhos em geral, propor atividades sobre uma temática de geografia que desejamos iniciar ou avaliar o estudo (ABBAGNANO, 2007).

A prática educativa não é apenas uma exigência da vida em sociedade, mas também o meio de incentivar os indivíduos a expor e a buscar seu conhecimento, e experiências para que os tornem capazes de atuar no meio social, sendo relevante as experiências dos alunos na contextualização e problematização nas aulas e em suas reflexões de visão de mundo, sendo necessário levar em consideração o cotidiano dos alunos, sua criatividade, dúvidas, agregando o lúdico como ferramenta beneficiária e de contribuição para a aprendizagem (LIBÂNEO, 1990).

As metodologias lúdicas estão cada dia mais em pauta de discussões no meio acadêmico e na área da educação. Incrementar os processos educacionais, rever práticas pedagógicas, desenvolver a autonomia dos discentes no decorrer do processo de aprendizagem, são ações significativas no momento em que os estudantes são motivados e estimulados, quando estes acham sentido e objetivo nas atividades que são propostas pelos professores, quando conseguem gerar através de suas ações, contribuições para eles e para a sociedade, quando há um entendimento sobre as atividades e as formas que podem realizá-las (DE OLIVEIRA, *et al.*, 2021).

Dudzic (2016) destaca que pensar as atividades lúdicas na escola como um meio para melhorar e efetivar o processo de ensino e aprendizagem na Geografia, bem como, nas demais disciplinas escolares, tal argumento enfatiza que as iniciativas lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

Ainda com relação a relevância da experiência do cotidiano como forma de saber e na aprendizagem, destacamos Freire (1970) levando-se em consideração que o profissional da educação não deve desconsiderar o saber e experiências do

cotidiano, obtendo uma troca na aprendizagem pois, as compreensões do mundo são resultadas do seu viver, das experiências compartilhadas pois, a existência se faz através da história.

A importância de salientar o quanto estes termos, lúdico e dinamismo, são complementares no ensino teórico na disciplina de geografia é fundamental. Sendo que, uma atividade lúdica em sala de aula pode estar vinculada a própria cultura, sociedade seja ela lúdica ou não, sendo importante estabelecer limites entre as informações e a forma de como ensinar, transmitir de maneira mais saudável e divertida os determinados conteúdos educacionais (MIRANDA, 2019).

A inclusão do lúdico, vem se justificar na medida que pode auxiliar os educadores na promoção de uma educação que busque o resgate dos valores humanos, para que ocorra uma interação física e mental, bem como a melhoria da qualidade da escola. Desse modo, de acordo com Moreira e Bertazzo (2014) utilizar do meio lúdico desenvolve a criatividade e contribui para recuperar a capacidade plena de aprendizagem e abrindo novos caminhos e realizações.

Rupel (2011) destaca que a utilização das atividades lúdicas para o ensino da disciplina de geografia, demonstra ao discentes a interdisciplinaridade dos conteúdos e das disciplinas, ressaltando a dinâmica presentes no cotidiano. Através de atividades diversificadas, possibilita-se conhecer e analisar características do Brasil, refletindo sobre sua realidade e construindo seus conceitos geográficos ao mesmo tempo com diversão.

A atividade lúdica no ensino de Geografia vem proporcionando a criatividade, o prazer e divertimento durante as aulas, ao passo em que ajuda a desenvolver, habilidades cognitivas, motoras, na atenção e percepção, na capacidade de reflexão, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outras habilidades importantes para o desenvolvimento da pessoa humana (SANTOS *et al.*, 2018).

2.3 Os processos na prática educacional

A percepção de si mesmo dentro do agir, é um aspecto relevante que distingue a criatividade humana, movido por necessidades concretas e atuais, o potencial criador do homem surge na história, como um fator de realização e constante transformação a partir de uma ideia inicial crua. A criatividade como ferramenta transformadora, se manifesta quando há desenvolvimento a partir de

uma ação inicial, através de investimento de significação própria (OSTROWER,1978).

A criação é reflexo do valor cultural do criador, e permite gerar soluções eficazes para problemáticas atuais, a manifestação criativa é refletida das diversas facetas sociais e morais do criador, são uma necessidade evidente e fundamental do ser humano, cuja satisfação busca sempre uma maneira de melhorar sua qualidade de vida. Sendo evidente enfatizar a diversidade que o conceito criatividade tem, sendo amplo e complexo, pois abrange várias dimensões do processo construtivo educacional (KLIMENKO, 2008).

A importância de entender a realidade dos discentes no processo educacional é indiscutível, o ato de perceber, respeitar e utilizar a cultura, o cotidiano e as vivências do aluno em sala de aula, são processos de engajamento fundamentais na realidade educacional. A cultura é identidade, é o que tem sentido, é a forma primeira como o indivíduo enxerga o mundo, e o mundo lhe enxerga de volta, e a educação como direito humano necessita absorver esses conceitos e processos nas práticas educacionais, e utiliza-los em realidade da sala de aula (SILVA, et al., 2017).

A concepção de ensino e aprendizagem estão interligadas às experiências do cotidiano do discente, ressaltando o papel dos professores na proposição de situações que favoreçam a aprendizagem. O conteúdo a ser ensinado deve ser potencialmente significativo, e o educador precisa estar disposto a relacionar o material de maneira plausível e com sensibilidade, não utilizando abordagens agressivas ou opressoras. Cabendo assim ressaltar a importâncias das etapas de construção da aprendizagem dos alunos (OLIVEIRA; DE CARVALHO; MARIANO, 2020).

O dinamismo vinculado ao ato de criar, é fundamental no processo de promoção de conhecimento, baseia-se em experiências e aprendizado, visibilizando ações que utilizem da estimulação da criação e diversidade, pautados na subjetividade do indivíduo. Uma aprendizagem vinculada a ludicidade de valores e atitudes na escola ou fora dela, necessita de momentos onde haja a criação de situações que deem vazão a imaginação, favorecendo assim a criatividade dos alunos (OSTROWER,1978).

O conhecimento se constrói na interação homem e meio, sujeito e objeto. Sendo assim, as atividades lúdicas agregadas a uma boa pretensão dos

educadores, são caminhos que contribuem com o bem-estar e entretenimento dos alunos, garantindo-lhes uma agradável experiência em contexto educacional. Certamente, a experiência dos educadores irá contribuir para um maior alcance dos objetivos em seu plano educativo, pois o educador deverá propiciar a exploração da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia, fazendo das atividades lúdicas na educação básica, excelentes instrumentos facilitadores do ensino e aprendizagem (MALUF, 2011). Na (fig. 5) a seguir, pode ser observado partes do processo de autonomia dos alunos.

Figura 5- Representação do processo de autonomia.



Fonte: Autor, 2021.

Segundo Maluf (2011) a interação juntamente com a exploração em sala de aula, propiciará para os alunos, uma sensação de bem-estar gerando de forma positiva a autonomia, com relação ao brincar e se expressar de forma significativa e crescente como: refletir, analisar, observar, criticar, e principalmente se expressar. O desenvolvimento da criança é profundamente influenciado pelos seus responsáveis, cultura, ocupações, dentro e fora do ambiente domiciliar. Desse modo, evidenciamos a importância e relevância do professor, pois, estes serão marcos importantes para a criança, durante o período do dia que esta passa na escola, dado que as potencialidades psicológicas existentes e em desenvolvimento destas, são dependentes do sistema de ideias, da cultura e do contexto social onde desenvolvem-se.

Nesta perspectiva, o uso do lúdico para ensinar ou avaliar a aprendizagem de conceitos geográficos, ou de qualquer outra natureza, se torna essencial na

formação básica. Pois, a pesquisa na área da educação pelo uso do lúdico, visa uma melhor exploração das potencialidades e individualidades que os alunos possuem, além de que a ludicidade pode gerar aos jovens em idade escolar, níveis de interação social importantes para seu desenvolvimento social. O foco da aprendizagem é a busca da informação significativa, da pesquisa, o desenvolvimento de projetos e não predominantemente a transmissão do material específicos. As aulas se estruturam em projetos educacionais e em conteúdo (MIRANDA, 2019).

3 CAPÍTULO 2: ESTRATÉGIAS E MOTIVAÇÕES EDUCACIONAIS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

3.1 Introdução

A formação do profissional da educação se faz fundamentalmente na reflexão crítica sobre a própria prática, pois tal está em completa transformação, novas práticas educacionais são construídas através de conhecimentos prévios de práticas anteriores, além de reconhecer a importância da utilização de diferentes recursos e materiais didáticos no processo de ensino e aprendizagem, agregando na construção do conhecimento de forma mais democrática e menos excludente (FREIRE, 1996).

Como tais estratégias educativas tem o método lúdico como norte, e este procura trabalhar com os discentes de uma forma mais dinâmica e recreativa, acaba possibilitando a prática e a execução de uma ideia, dando foco e direção a própria criatividade e flexibilidade dos alunos, sendo que o lúdico trabalhado em sala de aula é algo sério, apesar da sua flexibilização, é destinado no processo de ensino e aprendizagem (TRINCA, VIANNA, 2014).

A disciplina de geografia por exemplo, é uma disciplina bastante ampla, abrangente e complexa, pois possui inúmeros conceitos que se interligam constantemente. Os educadores, durante o desenvolvimento das aulas, possuem dificuldades ao despertar o interesse dos alunos para o estudo da geografia e conseqüentemente para o seu aprendizado. Muitas vezes durante o desenvolvimento das aulas e atividades, estas tornam-se cansativas e pouco atrativas para os alunos, principalmente porque as metodologias utilizadas, geralmente não motivam a realização das atividades, e não geram engajamento (RUPEL, 2011).

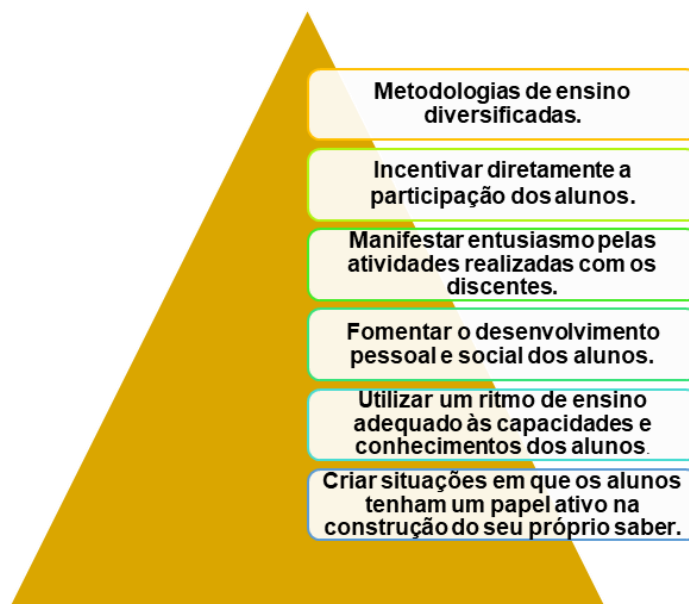
Considera-se que sem motivação não há aprendizado, por isso, é essencial pesquisar sobre o tema para identificar as causas que levam os alunos a se motivarem ou desmotivarem nas aulas de geografia no ensino básico, às variáveis de interesse presentes nos alunos podem ser observadas pelos professores em sala de aula, buscando sempre saber diferenciar os alunos, sendo que não podem ser vistos e analisados de modo geral. É necessário enfatizar que os estudantes são movidos por diferentes objetivos e apresentam diferentes comportamentos, e a motivação do aluno é peça fundamental para a melhoria do ensino (BERQUÓ,2021).

As estratégias são para serem aplicadas pelos professores podendo se utilizar de motivação para que os seus alunos se engajem quanto a realização de tarefas escolares, construindo um modelo ou exemplo de motivação para que eles possam ter resultados positivos. Utilizar metodologias de ensino diversificadas e que tornem a explicação das matérias mais clara, compreensível e interessante para os alunos (DE JESUS, 2008).

A planificação da motivação e a ativação da mesma, implica adotar metas de acordo com o tipo de tarefas a que nos propomos, bem como a estimulação de um conjunto de crenças motivacionais, tais como as crenças de autoeficácia, os interesses pessoais nas tarefas propostas e as crenças sobre a importância dessas tarefas. No contexto educacional, a motivação dos alunos é um importante desafio para o professor, pois, tem implicações diretas na qualidade do envolvimento do aluno com o processo de ensino e aprendizagem. O aluno motivado procura novos conhecimentos e oportunidades, através do processo de aprendizagem participa das tarefas com entusiasmo e desenvolvendo disposição para novos desafios. A motivação do aluno é uma variável relevante do processo ensino e aprendizagem (LOURENÇO; DE PAIVA, 2010).

Algumas estratégias podem ser usadas pelos educadores na busca da motivação dos alunos, como pode ser observado na (fig. 6) abaixo:

Figura 6- Estratégias que os professores podem utilizar para motivar os seus alunos.



Fonte: Autor, 2021.

Compreender os fatores relacionados ao envolvimento dos estudantes com a aprendizagem escolar, é uma tarefa considerada complexa, tendo em vista as pluralidades e individualidades dos elementos presentes na situação. Nessa perspectiva, a motivação tem sido encarada como uma variável interveniente que, abrangendo elementos internos e situacionais, permite a compreensão do envolvimento individual e em equipe, sendo que esta significa movimento ou ação de mover, é o que leva alguém a agir em direção a um objetivo, com a finalidade de atender a uma necessidade. Configurando-se como uma força que impulsiona o indivíduo à alcançar uma meta ou a realizar uma ação (ALVES, BATTAIOLA, 2011).

Dessa forma, cada pessoa possui um estilo de motivação que tende a ser construído pelas necessidades ou suas particularidades, a motivação ocorre para atender uma necessidade, ou seja, atingir uma meta. Nos últimos anos a motivação se tornou algo a ser discutido na educação, à medida que sua ausência repercute na queda da qualidade da aprendizagem (DA SILVA FROTA, XEREZ, PARENTE, 2020).

3.1 Mediação e dialética, um saber construtivo e inclusivo

Certamente, um professor que se dispõe à participar da caminhada construtiva do saber com seus alunos, passa a entender e compreender melhor as dificuldades e as possibilidades de cada aluno, trabalhando e desenvolvendo

atividades que despertem o interesse e motivem os alunos a aprender, tornando a aula mais prazerosa tanto para o trabalho do professor, quanto para os educandos. Facilitando na construção do conhecimento com maior adequação de acordo com (EGLÉR, 2003).

Rêgo, Santil e Lopes (2018) ressalta que a mediação entre os assuntos e os materiais didáticos são possíveis e complementares, e que criar condições para que a criança possa identificar seu espaço vivido e nele analisar e similar seus problemas e contradições, são importantes e relevantes. Ressaltando a importância que a construção de maquetes proporciona aos alunos, tornando a aula em uma rica experiência, podendo através das maquetes representar o espaço geográfico e seus inúmeros conflitos, e um meio que aponta para inúmeras possibilidades de aprendizagens. além de usar um método diferente do comum, algo dinâmico e construtivo que possa contribuir de forma construtiva eficiente na sala de aula.

Sendo um meio didático complementar e relevante que deve ser visto de forma indispensável no processo de ensino e aprendizagem das crianças no ambiente escolar. O ensino de Geografia que se faz necessário em sala de aula, deve desenvolver o modo de aprendizado e utilizar de abordagens e metodologias pedagógicas do cotidiano do aluno, pois, segundo Nascimento (2019) a prática educativa, a vida cotidiana, as relações professor e alunos, os objetivos da educação, são partes importantes que constituem as dinâmicas e diversidades sobre a prática educativa.

A educação inclusiva, como estratégia pedagógica não pode se limitar a deficiência, devendo enfatizar o ensino e a escola, bem como as formas e as condições de aprendizagem. O educador é o profissional da aprendizagem, alguém que aprende enquanto ensina, que desconstrói e constrói, porque pode observar o processo de desenvolvimento de seus alunos (NASCIMENTO, 2019).

Nessa dimensão, os problemas não estão no aluno, mas no tipo de resposta educativa, de recursos e de apoio que a escola pode propiciar, e que o professor se propicia a usar e desenvolver na sua construção que vêm ao encontro da deficiência, que minimizem a incapacidade, caso ela exista, e que não coloquem o aluno em desvantagem, trabalhando com as diferenças de forma igualitária. O lúdico, portanto, é um recurso didático privilegiado e de fundamental importância para as aulas de geografia, aulas devem ser diversificadas, pois tornam o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmicos, criativo, curioso e motivador. Desse

modo, o professor tem que se apropriar dessas metodologias e utilizar a curiosidade dos alunos como agente estimulador (LOPES, 2012).

O docente como um profissional do ensino deve apropriar-se dos conhecimentos cotidianos, da cultura, das vivências, da trajetória de seu aluno e da própria identidade deste, para promover educação, qualidade de aprendizagem, engajamento e motivação em sala de aula, e para promover uma relação professor e aluno cheia de cumplicidade, buscando conhecimento. Um exemplo simples do uso da ludicidade em sala de aula são as maquetes feitas de isopor, fáceis de serem feitas, porém, são meios enriquecedores para o contexto de sala de aula (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013).

Durante o desenvolvimento das aulas de Geografia, muitas vezes, os professores não conseguem despertar a atenção e o interesse dos alunos para o que é proposto, o que dificulta o aprendizado ou resulta em aprendizagem nenhuma. Geralmente isto ocorre porque as metodologias utilizadas não motivam os alunos, não basta apenas utilizar diferentes metodologias, é preciso que estas tenham os referenciais teóricos e metodológicos da sua ciência, isto também se aplica ao lúdico, que deve estar contextualizado relacionado com o conteúdo desenvolvido em sala (SILVA; BERTAZZO, 2013).

Quando se fala de inclusão, estamos nos referindo diretamente a pessoas excluídas de alguma maneira, neste caso, dando ênfase ao ambiente escolar e os papéis sociais, poderemos analisar a dinâmica social escolar e suas consequências. O período de vivência escolar, é onde há o contato mais direto com o mundo e os possíveis grupos que o indivíduo vai se enquadrar durante a vida, da mesma forma que há pessoas que não conseguem se encaixar em grupos naquele momento, gerando problemas de socialização. Ao falar de pessoas em papéis excludentes, falamos sobre pessoas mal inseridas e ambientadas no ambiente escolar. Muitas vezes o educando está em um ambiente escolar e se sente excluído de alguma forma, seja pelos colegas de classe que não interagem com ele, ou por qualquer outro motivo, não havendo então a interação e a socialização desses alunos (SOARES, 2010).

A educação inclusiva não deve ser enfatizada ou ligada a deficiência somente, e sim com a melhoria do desenvolvimento na estrutura educacional e suas formas na estrutura de aprendizagem, sendo necessário identificar barreiras que estejam impedindo ou dificultando o processo educativo. A avaliação educacional,

ao contrário do modelo, tradicional, classificatório, deverá sinalizar o processo de desenvolvimento e aprendizagem. Porém, sabe-se que o ensino inclusivo é uma tarefa trabalhosa, pois existem inúmeros empecilhos que tem de ser superados aos poucos, através de novas experiências, atitudes, conceitos e acima de tudo investimento (LOPES, 2012).

Devido as diversas mudanças na estrutura educacional, devido a contextualização e dinamicidade do ensino, logo cabe ao professor a tarefa de abordar novas metodologias e diversificá-las, com finalidade de tornar o conteúdo mais interessante no processo de ensino-aprendizagem. Entende-se a sala de aula como um espaço que possui em si, uma diversidade de ideias, a partir das quais será conduzido o diálogo, nesse aspecto, a educação geográfica poderá incentivar e proporcionar reflexões que tratem da vivencia do aluno, construindo e reconstruindo sua forma de aprender (DUDZIC, 2016).

3.3 O educador e os métodos de ensino básico

A metodologia do ensino seria, então, o estudo das diferentes trajetórias traçadas, elaboradas e vivenciadas pelos educadores, para orientar e direcionar no processo de ensino aprendizagem dos discentes em função de certos objetivos ou fins educativos formativos. O conceito de metodologia do ensino, tal como qualquer outro conhecimento, é fruto do contexto e do momento histórico em que é produzido. Sendo assim, talvez não exista apenas um conceito geral metodológico, mas sim vários, que têm por referência as diferentes concepções e práticas educativas que historicamente lhes deram suporte (DO NASCIMENTO; FEITOSA, 2020).

Para que a aprendizagem se concretize para os alunos e se constitua efetivamente como atividade, a atuação do docente é fundamental ao mediar a relação dos estudantes com o objeto do conhecimento, orientando e organizando o ensino. As ações do professor na organização do ensino, devem criar no estudante a ânsia pelos conceitos, fazendo coincidir os motivos da realização de atividades com o objeto de estudo. O profissional da educação, como aquele que concretiza objetivos sociais objetivados no currículo escolar, organiza o ensino: Define ações, elege instrumentos e metodologias, e avalia o processo de ensino e aprendizagem (DE MOURA, *et al.*, 2010).

O uso do livro didático, vêm sendo seguido rigorosamente pelos docentes em grande maioria, sendo este sendo o material disponibilizado para o professor se

basear no decorrer do ano letivo, porém se utilizar somente o livro didático há o processo de empobrecimento educacional, o uso de metodologias lúdicas e variadas acarreta o enriquecimento no processo de ensino-aprendizado. Cada aula é diferente, um novo desafio, assim, é imprescindível fugir das metodologias padronizadas que transformam indiretamente a experiência de ensino. A organização da aula deve estimular a ação do aluno, para que ele possa desenvolver sua criatividade, e que também esteja apto a compartilhar suas experiências vividas. Portanto, é importante que a aula possua dinamismo para contemplar o ritmo de aprendizagem de cada indivíduo (FRACALANZA, *et al.*, 1992).

O uso de maquetes pode ser considerado um método antigo para a sociedade mais adepta as tecnologias, porém, o método de maquetes é bastante conhecida por muitos professores, justamente por ser algo fácil e prático de se trabalhar, sendo possível adaptar às peculiaridades e necessidades de cada período, espaço e a realidade dos discentes, através de sua aplicação a maquete pode facilitar a compreensão de espaço e problemas sociais pelos alunos, permitindo que estes percebam e interpretem com criticidade os problemas sociais e ambientais contextualizados através do trabalho com maquetes (FERNANDES *et al.*, 2018).

As representações através de maquetes são desenhos em escalas reduzidas ou ampliadas de um espaço, fundamentadas em dados e variáveis reais. A principal característica dessa é a função de representação da realidade em um ângulo 3D, seria a eficiência de se trabalhar com algo palpável, manipulação e visualização, podendo ser abordadas diferentes temáticas, permitindo ao aluno pensar, analisar e desenvolver com base em seus conhecimentos de mundo, usando ao máximo sua criatividade naquele momento de elaboração e construção da maquete, além de propiciar ao docente várias possibilidades de explanar os mais diversos conteúdo da disciplina Geografia, assim como de outras disciplinas (FERNANDES *et al.*, 2018). Como pode ser observado na (figura 7A E 7B) a seguir:

Figura 7A- Professor instruindo os alunos na construção da Maquete.



Fonte: FERNANDES *et al*, 2018.

Figura 7B- Alunos na construção da Maquete.



O processo de ensino e aprendizagem ao que se refere a figura do professor e a sua relação com os discentes, não deve ter como fixo, somente o conhecimento resultante através do repasse de informações, mas também pelo processo de construção da cidadania do aluno. A conscientização do professor de tornar a aprendizagem flexível e contextualizada aos seus alunos, lhes possibilita a oportunidade de ter novas experiências, compreender o mundo em que estão inseridos e também deslumbrar uma participação efetiva na relação de equilíbrio educacional entre a teoria e prática contextualizadas (BRAIT, *et al.*, 2010).

O espaço referente ao aprendizado é a sala de aula, sendo que neste o educador possui liberdade e autonomia para desenvolver suas atividades voltadas ao processo de ensino e aprendizagem, sendo que tal, é o responsável por estimular e ensinar aos alunos os conteúdos programáticos, além de propiciar ferramentas educacionais voltadas à criticidade, e estímulo FREIRE (2014, p.15) menciona:

“Portanto, o primeiro pesquisador, na sala de aula, é o professor que investiga seus próprios alunos, esta é uma tarefa básica da sala de aula libertadora, embora, por si só, seja apenas preparatória, porque o processo de pesquisa deve animar os estudantes a estudar tantos os textos do curso como sua própria linguagem e realidade”. (Freire, pag.15)

Assim reflexionando-se sobre a prática da liberdade na sala de aula, o docente é a ferramenta principal para a estrutura do desenvolvimento do processo educacional, de tal forma que haja uma abrangência com relação a liberdade de

aprendizado e ao uso do cotidiano do aluno como incremento no desenvolver das atividades escolares, além de utilizar da metodologia lúdica para exemplificar de forma mais coesa o cotidiano (FREIRE, 2014).

O desenvolvimento do lúdico para o educador se faz de variadas formas, sendo que seu maior foco é ocasionar a experiência e o entusiasmo, atiçando a curiosidade do aluno, porém há limite para tais liberdades nas salas de aula, e em outras áreas da sociedade. O professor deve atuar como investigador, observando as reações, relações e descobertas de seus alunos durante a atividade lúdica. Conforme SOARES (2010, p.16):

“É preciso que o educador, além da prática tenha também uma base teórica para que possa se sustentar na aplicação do lúdico, pois na prática pedagógica é sempre importante utilizar um recurso didático com uma explicação científica comprovando sua eficácia empírica”.
(Soares, pág. 16)

Qual seja a metodologia que se pretenda aplicar em sala de aula, vai depender em grande parte do professor, para ter um retorno positivo do aluno, levando em consideração as características e capacidades. O docente deve acreditar no que está fazendo, sendo reflexivo, e aberto à mudanças necessárias que permitam obter os resultados desejados. E para tal situação deve-se preparar-se tanto teoricamente como na dinâmica, aprendendo a observar o processo que se encaminha nas aulas, toda teoria educativa e metodologia, para evitar ao máximo uma prática educacional fracassada (RAMÍREZ, 2008).

Ramírez (2008) acentua que a criatividade como meio para que o ser humano possa transformar os estímulos recebidos do exterior em ideias próprias e relevantes, isto leva à uma ideia de que o processo de ensino e aprendizagem baseado em educação criativa, será o que marcará e desenvolverá no crescimento da educação infantil. Permitindo ao aluno construir e desconstruir seus conceitos, sendo necessário o ambiente totalmente liberto e motivacional, ressaltando-se a importância que o docente mantenha sua postura permanente a observação e flexibilidade, para orientar e apoiar o discente, assim podendo reconhecer e utilizar suas potencialidades.

Neste sentido, o ambiente reproduzido para o ensino e aprendizagem quando construído de maneira inadequada pode se configurar em um ambiente desequilibrado estruturalmente, implicando danos tanto para o educador como para

dos discentes. Para que o êxito na aprendizagem seja alcançado, o professor além de buscar se capacitar para o exercício da profissão, permanentemente tem que lidar com um universo vasto culturalmente FREIRE (1996, p.96) menciona:

O professor autoritário, o professor licencioso, o professor competente, sério, o professor incompetente, irresponsável, o professor amoroso da vida e das gentes, o professor mal-amado, sempre com raiva do mundo e das pessoas, frio, burocrático, racionalista, nenhum deles passa pelos alunos sem deixar sua marca. (FREIRE, 1996, p. 96)

A relação professor e aluno em meio ao ensino e aprendizagem, depende fundamentalmente do ambiente estabelecido pelo professor, da relação empática com seus alunos, de sua capacidade de ouvir, refletir e discutir o nível de compreensão dos alunos, e da criação das pontes entre o seu conhecimento e o deles. O educador contemporâneo deve buscar promover uma educação pautada nas mudanças sociais, autonomia no mundo real, percepção humanizada, trabalhando o lado criativo e crítico dos alunos para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais (DA SILVA; NAVARRO, 2012).

4 CAPÍTULO 3: E.E.E.F.M ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO ISABEL AMAZONAS UM ESTUDO DE CASO

4.1 Resultados e discussões

Neste capítulo, abordaremos a inserção de metodologias lúdicas no ambiente escolar, o uso da ludicidade e criatividade como auxiliar nas aulas e no processo de ensino aprendizagem a partir da compreensão dos professores e alunos do Ensino Básico, sexto e sétimo ano na modalidade regular. Para tais resultados, a amostra foi extraída da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas, Ananindeua-PA. Os dados foram obtidos através de questionários com perguntas objetivas, de múltipla escolha, aplicados aos principais personagens envolvidos no processo ensino aprendizagem, os docentes e alunos da escola, a fim de analisar o uso do lúdico nas aulas de geografia, as habilidades de manuseio, com quais fins se utiliza as metodologias lúdicas em sala de aula a partir do ponto de vista dos mesmos, bem como quais as utilidades e suas implicações para o desenvolvimento pedagógico. Com os resultados alcançados, almeja-se dar suporte

ao trabalho dos professores e como o lúdico poderá influenciar positivamente em suas aulas se forem executados corretamente.

Os questionários foram desenvolvidos diferentemente para professores e alunos e foram direcionados a 14 (quatorze) professores, das diversas disciplinas que trabalham nos dois turnos (matutino, vespertino), e para alunos do 6º, 7º ano dos dois turnos, selecionando por amostragem ocorreu de forma aleatória. Logo, esta coleta de dados totalizou 50 (cinquenta) entrevistados para a análise da pesquisa sendo de ambos turnos e turmas.

A escolha do questionário se deu pela objetividade das perguntas, o que facilitou na tabulação das respostas e ajudou a obter os dados estatísticos com maior precisão. Além disso, vale ressaltar que o anonimato dos informantes foi preservado. A aplicação do questionário dos docentes se passou de forma online via email e whatsapp, salientou-se o quanto era importante a colaboração de todos, e que era primordial a sinceridade no preenchimento do mesmo.

O questionário dos alunos foi aplicado na escola durante dias marcados para a entrega de atividades de geografia, sendo realizados em duas datas, a primeira coleta se deu no dia 12/03/21 de março e 07/04/21 de abril, durante os turnos manhã e tarde, devido aos cuidados com relação a aglomeração por conta da pandemia corona vírus. Ao se prontificarem a responder o questionário sobre a temática de metodologias lúdicas na sala de aula, fica evidenciado que grande maioria dos alunos conheciam o tema, já teriam tido contado o que serão relatados mais adiante.

A inserção de modelos didáticos mais dinâmicos, criativos se faz necessário nos diversos âmbitos do cotidiano dos jovens em construção educacional, sua presença na escola representa aos alunos um meio de possibilitar uma maior integralização de outros meios de ensino, o que modificaria a prática pedagógica em sala de aula.

4.1 Resultados da pesquisa realizada com os professores

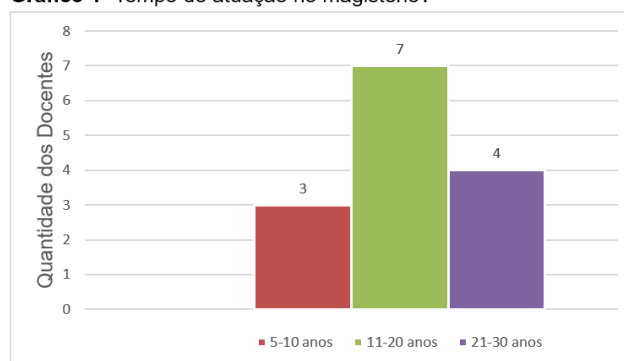
Buscando perceber como os docentes empregam as metodologias lúdicas no âmbito escolar, a priori a ludicidade, esse sub item servirá para análise dos dados obtidos com o questionário realizado a 14 (Quatorze) professores, aproximadamente 39% do total que fazem parte do quadro funcional da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas (ISAM). Esta pesquisa objetiva saber

a opinião dos docentes acerca do uso e implementação de métodos lúdicos e criativos, e se estes empregam o mesmo em suas aulas.

Dentre os questionamentos, está o tempo de magistério, para associar se este fator interfere ou não com a aceitação desse método em sala de aula. Em relação a faixa etária dos professores (Figura 08), a idade dos docentes está entre 25 à 57 anos, dentre estes, notou-se por meio dos dados obtidos que a maioria leciona há mais de 11 anos. Na Escola ISAM não há professores recém formados trabalhando, esse fato contribui para que não haja troca de conhecimentos e experiências entre os professores da escola.

Figura 08 – Faixa etária dos professores que trabalham na E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 1- Tempo de atuação no magistério?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

Referente ao questionamento sobre a formação do educador. A sociedade em si está em permanente estado de transformação, sendo alunos e professores agentes principais destas transformações que acarretam mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem. Mediante a esta condição, a relação docente e aluno cada vez mais se torna envolvida por representações simbólicas, que podem gerar conflitos sociais e culturais, segundo Freire (1996, p. 96):

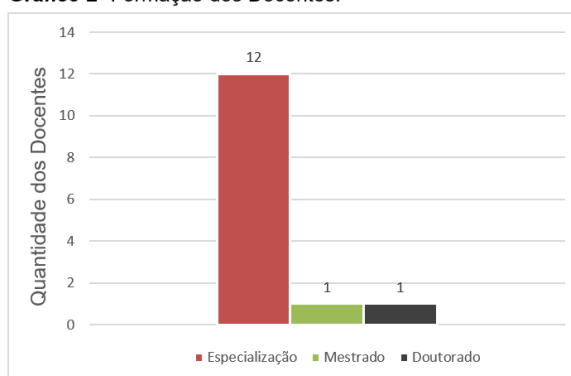
“O bom professor é o que consegue, enquanto fala trazer o aluno até a intimidade do movimento do seu pensamento. Sua aula é assim um desafio e não uma cantiga de ninar. Seus alunos cansam, não dormem. Cansam porque acompanham as idas e vindas de seu pensamento, surpreendem suas imaginações, suas dúvidas, suas incertezas”. (Freire, pag.96)

Acerca da formação dos Docentes (Figura 09), entre as respostas dadas pelos entrevistados, 100% dos participantes possuem formação continuada como: especialização 86%, mestrado 7%, doutorado 7%, a maioria dos professores buscam se aperfeiçoar, agregando positivamente na estrutura e dinâmicas

educacionais, pois o processo contínuo de capacitação de educadores pode ser uma das estratégias para a obtenção de resultados positivos, com relação às mudanças de valores e atitudes almejadas pela sociedade.

Figura 09 – Formação dos Docentes que trabalham na E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 2- Formação dos Docentes.



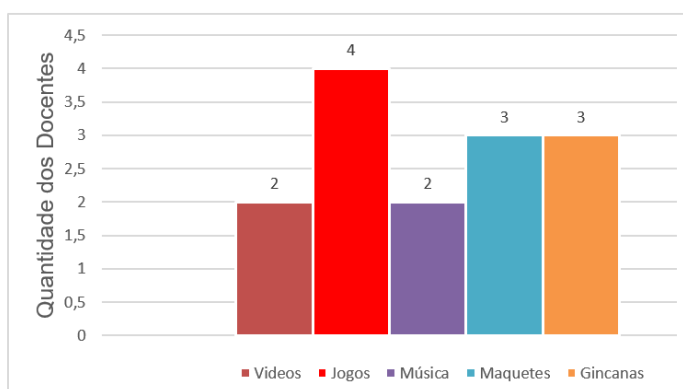
Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

Em relação a qual metodologia lúdica já foi utilizada pelos docentes (Figura 10), houve grande disparidade entre as respostas dadas pelos professores. A maioria dos professores faz uso do lúdico em suas aulas, porém as táticas variam no decorrer dos assuntos e aulas, visando um maior suporte pedagógico em suas práticas educacionais, constata-se que 100% dos entrevistados fazem uso de algum tipo de metodologia lúdica, tais como (Jogos, Maquetes, Gincanas, Música, Vídeos).

Dessa forma, pode-se perceber que os docentes utilizam e possuem contato com diversos tipos de práticas lúdicas, e que buscam oferecer uma aprendizagem dinâmica e significativa para seus alunos.

Figura 10 – Métodos utilizados pelos Docentes que trabalham na E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 3 - Qual método você utilizou ?



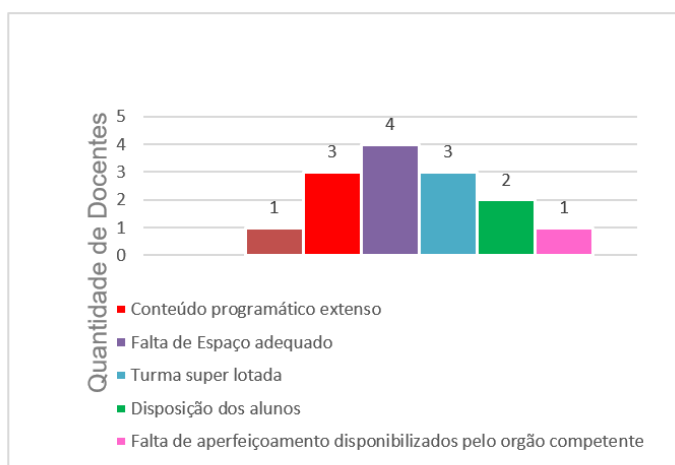
Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

Acerca das dificuldades da utilização de métodos lúdicos em sala de aula (Figura 11), foram expostas cinco dificuldades pelos docentes, tais como: Conhecer as técnicas lúdicas 8%, Conteúdo programático extenso 21%, Falta de aperfeiçoamento na área lúdica 7%, Disposição dos alunos 14%, Falta de espaço adequado 29%, e Turma super lotada 21%. Dentre tais dificuldades apresentadas, as com maior recorrência foram, a falta de aperfeiçoamento disponibilizados pelos órgãos competentes, falta de espaço adequado e turmas super lotadas.

São grandes as adversidades para a aplicação de meios de maior interação e dinâmica nas aulas. Porém, o uso correto de ferramentas e recursos lúdicos deve ser objetivo de todos os educadores, uma tarefa que atravessa todas as disciplinas, aprimorando a estrutura educacional.

Figura 11 –Dificuldades da utilização de métodos lúdicos na sala de aula, pergunta direcionada aos docentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 4- Qual é a dificuldade da utilização de métodos lúdicos na sala de aula?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

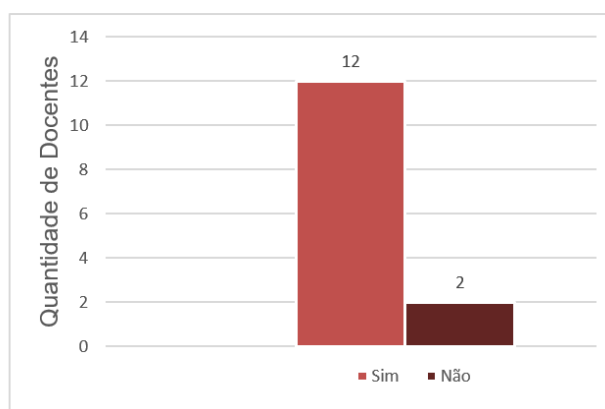
Questionando-se o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino e aprendizagem (Figura 12), evidencia-se que a utilização de variadas estratégias para aprimorar o crescimento do desenvolvimento infantil é relevante, e significativo, produzindo conhecimento e desenvolvendo identidade, sendo, estimulante tanto para o educador quanto para o educando. Para embasar tal argumento, trago a seguir uma citação retirada de um artigo que aborda a ludicidade no processo educacional, segundo TRINCA, VIANNA (2014, p.4):

“As ações do educador junto à criança devem buscar através de alternativas metodológicas lúdicas sua ampla participação e envolvimento no processo educativo gerando questionamentos, inquietações, descobertas, explorando suas potencialidades e seu desenvolvimento pessoal e social na prática de atividades de seu cotidiano que representam a busca de uma aprendizagem significativa e de qualidade” (Trianca; Vianna, p.4).

Acerca do uso de meios lúdicos como ferramenta facilitadora na aprendizagem, dos entrevistados aproximadamente 86% responderam que sim, o lúdico facilita na construção educacional, e agrega no processo de ensino dos alunos. Já, aproximadamente 14% responderam que não. A maioria dos professores que participaram da entrevista, acreditam no poder de ensino e aprendizagem através de meios e formas lúdicas.

Figura 12 – O lúdico facilita na aprendizagem dos discentes, pergunta direcionada aos docentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 5 - O lúdico facilita na aprendizagem ?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

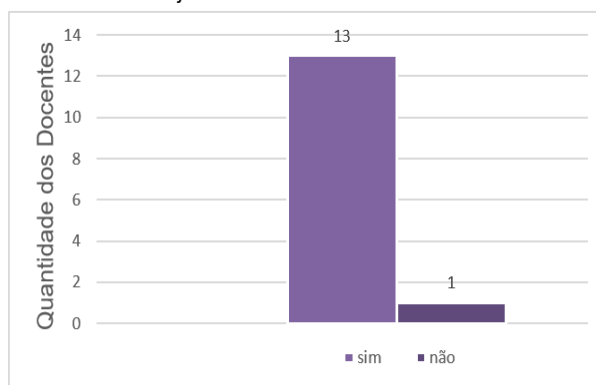
Em relação ao uso de metodologias lúdicas nas aulas (Figura 13), os docentes, cerca de aproximadamente 93%, afirmaram que sim, precisa-se de métodos de ensino que estejam mais frequentes no cotidiano dos alunos, proporcionando oportunidades de criar e recriar aprendendo, e que tal alternativa possa sim, ser trabalhada em várias áreas de estudo, pois a ludicidade facilita na aprendizagem dos discentes. Já aproximadamente 7% responderam que não utilizam.

Nota-se, que já ocorre uma inserção dessas metodologias lúdicas em sala de aula, diante dos resultados, 93% já utilizam frequentemente. Pode-se perceber que, não é uma realidade tão distante a incorporação da ludicidade em sala de aula, os

educadores já se dispõem a trabalhar com criatividade e dinamismo, como uma ferramenta pedagógica que agregam em suas aulas.

Figura 13 – Você já utilizou Métodos lúdico em sala de aula, pergunta direcionada aos docentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 6 - Você já utilizou métodos lúdicos em suas aulas ?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

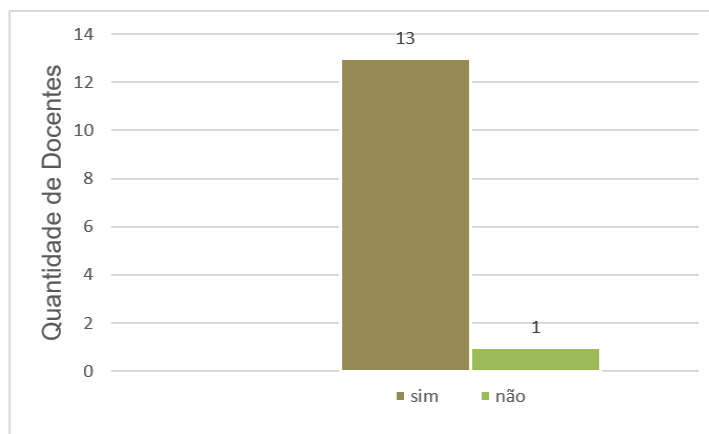
Outro dado em questão, é o uso dos meios lúdicos como ferramenta pedagógica facilitadora no processo de inclusão na sala de aula (Figura 14), aproximadamente cerca de 93% dos docentes responderam que sim, que a ludicidade facilita e ajuda no ensino de alunos apesar de suas particularidades, entretanto 7% disse que não, o lúdico não facilita. Esse resultado demonstra uma grande diferença entre as respostas, e como a maioria dos docentes praticam o uso de ferramentas metodológicas que possibilitam a inclusão.

Perante estas respostas, evidenciou-se que a maioria dos professores participantes da pesquisa, entendem que há eficiência no uso da ludicidade em suas aulas, podendo ser um facilitador na trajetória educacional dos discentes, sendo importante que o lúdico perpassasse transversalmente todas as disciplinas escolares.

Sendo evidente que a constante capacitação dentre os educadores, proporciona mudanças positivas e significativas na base da estrutura educacional. Nessa perspectiva, é de grande importância o desenvolvimento de programas de formação continuada em educação especial, metodologias lúdicas, ensino e aprendizagem, além de melhoras estruturais nas escolas e uso de metodologias inclusivas.

Figura 14 – O lúdico proporciona a Inclusão em sala de aula, pergunta direcionada aos Docentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 7- O lúdico proporciona inclusão na sala de aula?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

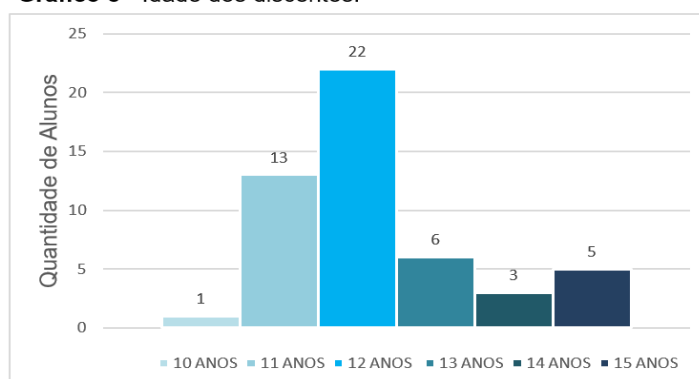
4.2 Resultados da pesquisa realizada com os alunos

A finalidade da aplicação do questionário, foi de identificação junto aos alunos sobre as práticas pedagógicas e formas de expressão trabalhadas em sala de aula, pelos docentes, visando a sensibilização para a temática lúdica trabalhadas anteriormente em sala de aula. Analisou-se os alunos para que se tivesse uma visão mais clara da temática em questão, objetivando-se uma melhor análise quanto os dados dos educadores e educandos.

Inicialmente o questionário investiga a faixa etária dos discentes da Escola Isabel Amazonas (Figura 15), no todo, 50 alunos fizeram parte da pesquisa, cerca de 19% do total da instituição, no qual estes cursavam o 6º e 7º ano do ensino fundamental. A idade dos discentes está entre 11 à 15 anos. Sendo que com base no gráfico, a faixa mais frequente era de alunos entre 11 a 12 anos. Tal grupo encontra-se em uma idade de descobertas e curiosidades, aptos a criatividade e inovações, propiciando uma abertura a novas formas e metodologias.

Figura 15 – Faixa Etária dos Discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 8 - Idade dos discentes.

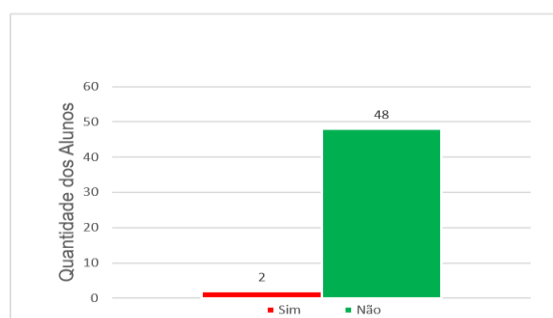


Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

Quanto a presença de alunos com especialidades na Escola Isabel Amazonas (Figura 16), cerca de 96% não apresentam qualquer especificidade, e os que apresentam são cerca de 4% do público entrevistado, ou seja, “é atípico”. Diante dos resultados, através dos entrevistados foi possível observar que na Escola ISAM, o número de alunos que possui alguma necessidade especial é baixo, mediante tal resultado, apesar de ser minoria, tal grupo é contemplado com uso de metodologias inclusivas. Logo, a ludicidade como meio facilitador da aprendizagem é usada como ferramenta didática e constante na instituição.

Figura 16 – Você possui alguma Deficiência, pergunta direcionada aos Discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial Ananindeua-PA.

Gráfico 9 - Você possui alguma deficiência ?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

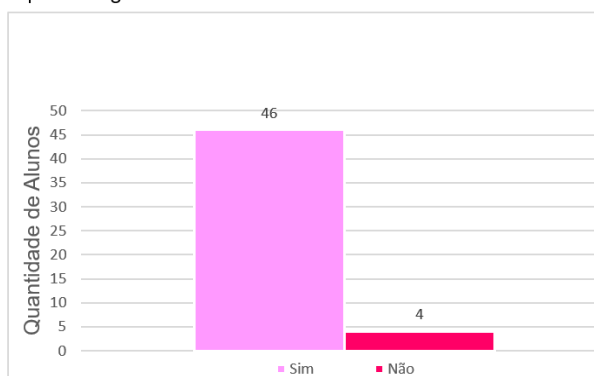
Sobre o questionamento acerca da utilização do lúdico em sala de aula como facilitador da aprendizagem (Figura 17), dos 50 alunos entrevistados, observou-se que aproximadamente 92% dos entrevistados afirmaram que sim, as aulas podem

ser mais produtivas e facilitadoras quando o professor se utiliza de metodologias lúdicas, e aproximadamente 8% afirmaram que não se tornam.

Com base no gráfico, temos a maioria das respostas positivas em relação ao lúdico como meio facilitador na aprendizagem, haja vista que os discentes já possuem uma base sobre a ludicidade como ferramenta complementar pedagógica facilitadora, beneficiando alunos típicos e atípicos sem exceção.

Figura 17 – Você acredita que o lúdico facilita na aprendizagem, pergunta direcionada aos Discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas, no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 10 - Você acredita que o lúdico facilita na aprendizagem?



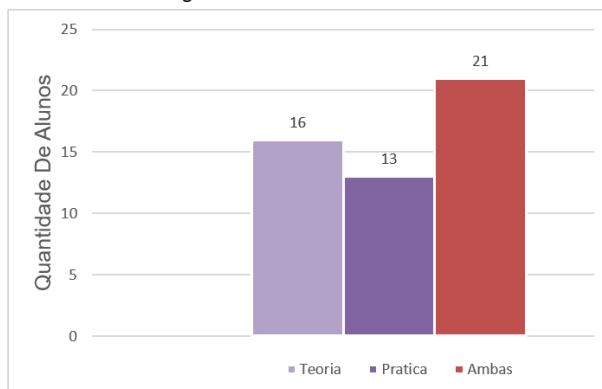
Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

Sobre a opinião dos alunos com relação a qual metodologia preferem para serem trabalhadas nas aulas (Figura 18), estes responderam dentre as opções: teoria 32%, prática 26%, ambas 42%, destas opções, a que obteve um maior índice de frequência foi a opção ambas, que alcançou 42% dos votos na pesquisa com os discentes, o que de certa forma é positivo, pois ocorre concordância com os dados apresentados pelos docentes.

Esse resultado demonstra que para a maioria dos alunos as interações entre o conteúdo programático e o uso de formas lúdicas, são vistas de forma positiva, o que contribui para um bom engajamento no decorrer das aulas.

Figura 18 – Você gosta mais de qual método de aula: da teoria, prática ou ambas, pergunta direcionada aos Discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 11- Você gosta mais de Qual Método de Aula:



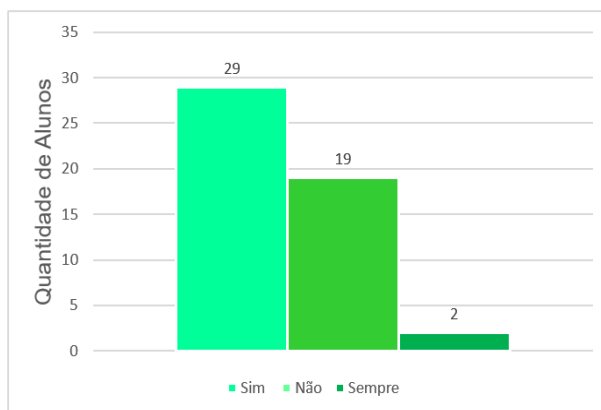
Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

Em relação ao questionamento sobre a ocorrência da aplicação de metodologias lúdicas pelos docentes nas aulas (Figura 19), cerca de aproximadamente 58% responderam que sim, em determinados momentos os educadores se utilizam de algum método lúdico durante as aulas, sendo que aproximadamente 4% responderam sempre, os professores utilizam frequentemente da ludicidade nas suas práticas educacionais, e aproximadamente 38% responderam que não, os docentes não aplicam o uso do lúdico nas aulas.

Com base nas respostas dos alunos, o ensino através de metodologias lúdicas é sim utilizado pelos professores da Escola Isabel Amazonas, cerca de aproximadamente 62% do total de alunos entrevistados responderam que os professores utilizam metodologias lúdicas em suas aulas. Desse modo, comparando os resultados dos dados de professores e alunos, obtêm-se resultados satisfatórios e positivos quanto a utilização do lúdico.

Figura 19 – Metodologias lúdicas são aplicadas pelos professores, pergunta direcionada aos discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas, no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 12 – Metodologias lúdicas são aplicadas pelos professores do colégio Isabel Amazonas (ISAM) ?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

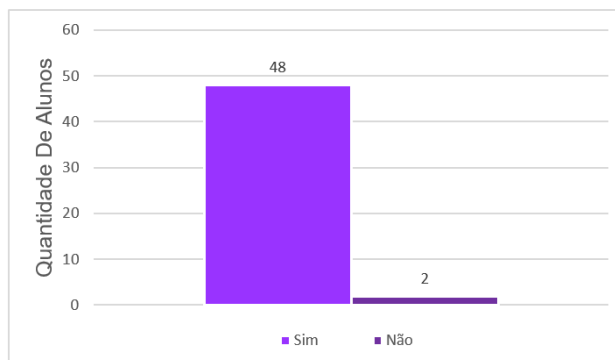
Dentre os questionamentos da pesquisa, temos a pergunta referente as possibilidades lúdicas que podem ser utilizadas pelo professor de geografia e as demais disciplinas, como por exemplo, o uso de maquetes e se tal dinâmica instiga no desenvolvimento da criatividade (Figura 20).

Questionados sobre se o uso de maquetes possibilita o aprendizado e instiga a criatividade, os discentes responderam cerca de aproximadamente 96% que sim, através do uso da metodologia lúdica, maquetes é possível aprender o conteúdo de geografia de forma criativa e dinâmica, sendo que 4% responderam que não. Obtendo um resultado positivo sobre o uso de maquetes e de sua construção, como ferramenta capaz de proporcionar maior interação e ludicidade nas aulas.

Silva e Bertazzo (2013) ressalta que o lúdico foi, é, e será uma das estratégias didáticas que podem ser utilizadas de forma prazerosa e criativa nas salas de aula, com a intencionalidade de promover a compreensão dos conteúdos propostos pelo professor, ou seja, a utilização de metodologias lúdicas em sala de aula é libertadora, instiga a criatividade, a integração dos estudantes por meio de métodos didáticos mais dinâmicos, além de contribuir na inclusão dentro da sala aula, embora haja diversidade.

Figura 20 – Construir Maquetes ajuda na sua criatividade, pergunta direcionada aos discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas, no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 13 – Construir maquetes ajuda na sua criatividade?



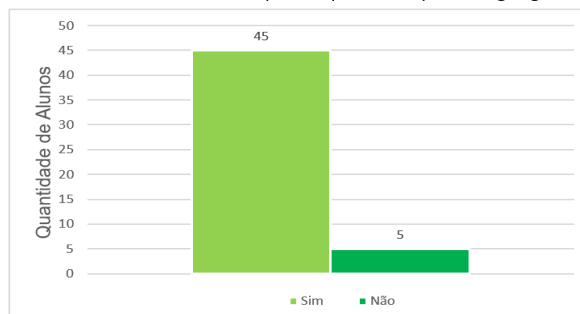
Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

Com relação ao uso de maquetes na aprendizagem de geografia (Figura 21), aproximadamente 90% dos alunos afirmaram que sim, é possível aprender através da metodologia que se utiliza maquetes. E cerca de aproximadamente 10% dos entrevistados, responderam que não.

Por meio dos dados e comparações entre os questionários dos alunos e professores, pode-se observar que a percepção sobre as variadas formas de se aprender e ensinar dos alunos é flexível e dinâmica. Mostrando que a maquete como fermenta educacional é vista de forma positiva pelos alunos, pois tal proporciona uma prática prazerosa em todo o seu desenvolvimento.

Figura 21 – Através de Maquetes é possível aprender geografia, pergunta direcionada aos discentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas, no Distrito Industrial, Ananindeua-PA.

Gráfico 14 – Através de maquete é possível aprender geografia?



Fonte: Autora da pesquisa, (2021)

4.3 Resultados da atividade prática realizada com os alunos

Para ratificar as respostas positivas dos discentes a respeito das metodologias lúdicas, como por exemplo o uso de maquete, desenvolveu-se a prática da ludicidade em sala de aula. A proposta foi desenvolvida com base nos assuntos que estavam sendo trabalhados para a terceira avaliação. O assunto para dar suporte a parte prática do projeto foi as divisões regionais do Brasil.

A turma escolhida para a execução do trabalho foi a do 7º ano, do turno da manhã, sendo que tal foi dividida em dois grupos, o grupo A e o grupo B, a realização desta atividade foi realizada no dia 24 de setembro de 2021.

Tais grupos foram separados para que houvesse uma melhor distribuição de tarefas e materiais, as informações acerca do passo a passo, foram expostas e trabalhadas. O material foi totalmente disponibilizado para ambos os grupos, de forma igualitária, os materiais utilizados para a elaboração das maquetes foram: Isopor, Cola de Silicone, Tinta Guache, Tesoura, Pincel, Cotonete, Fósforo, Paetê, Algodão.

Foi ofertado aos alunos um modelo no qual poderiam usar como base, para a construção de suas próprias maquetes. Como pode ser observado na (fig.22) abaixo:

Figura 22- Maquete Modelo, Disponibilizada aos Alunos.



Fonte: Autor, 2021.

Após terem recebido as primeiras instruções, houve o início do desenvolvimento das maquetes para ambas as equipes: Equipe A e equipe B. Como observado nas (fig.23) e (fig.24) abaixo:

Figura 23 - Construção da Maquete etapa 1, etapa 2, etapa 3, realizada pelos alunos do grupo A.



Fonte: Autor, 2021

Figura 24 - Construção da Maquete etapa 1, etapa 2, etapa 3, realizada pelos alunos do grupo B.



Fonte: Autor, 2021

Ratificando a importância de se trabalhar com o lúdico de forma prática, observou-se o engajamento amplo dos alunos, aprendendo de forma divertida, com maior interação, tanto com seus colegas de turma quanto com o professor, levando-o a ser apto e observador, principalmente em questões sociais, o lúdico agrega aos jovens e seus diversificados pensamentos, formas e saberes, uma nova possibilidade de aprender e nova perspectiva de ensino.

O trabalho prático foi desenvolvido com sucesso, sendo gratificante pois no início do processo, grande parte dos alunos não sabiam a localização da própria região no qual fazem parte. Entretanto, ao fim das etapas de construção, sabiam todas as regiões no mapa, o que se tornou satisfatório para ambas as partes. Como pode ser observado na (figura 25 A E 25 B) e (figura 26 A 26 B) a seguir:

Figura 25 A- Maquete finalizada do grupo A.



Fonte: Autor, 2021.

Figura 25 B- Integrantes do grupo A.



Figura 26 A- Maquete finalizada do grupo B.



Fonte: Autor, 2021.

Figura 26 B- Integrantes do grupo B.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do trabalho foi possível perceber que a sociedade passa por muitas mudanças, cada geração possui suas características e especificidades, se apropriar das diversas metodologias disponíveis para o desenvolvimento educacional é necessário e eficiente. Os alunos do fundamental estão descobrindo suas preferências e saberes, construindo sua identidade, sendo importante priorizar o contato do mesmo com mais de uma forma de se ensinar e aprender. A priori, o ensino lúdico é confundido como apenas brincadeiras em sala de aula, sendo está uma afirmação que desfavorece o real significado do ensino lúdico. Ter a percepção que o lúdico, como uma ferramenta de ensino, transforma a realidade educacional e promove maior comunicação, informação, engajamento nas atividades, é imprescindível para a construção do saber educacional daquele aluno.

Ainda com relação a concepção da prática geográfica no ensino e aprendizagem, destacamos que a relação entre educador e educando, não se constroem somente em situações pedagógicas, e sim, em todo contato estabelecidos pelos mesmos, sendo pela troca de diálogos e experiências de aprendizado, ou sobre cotidiano, experiências sociais e de vida. É fundamental estudar e viabilizar ações que favoreçam a divulgação e promoção de uma cultura mais lúdica na prática docente.

A ludicidade através das metodologias práticas e dinâmicas proporcionam ao docente e aos alunos uma nova perspectiva de aprendizagem e educação. Contudo, sozinha a ludicidade não pode realizar tal transformação, para que ocorra é indispensável a disponibilidade do educador de transformar a si, e as suas práticas educacionais. Desse modo, inserir a ludicidade como auxílio pedagógico no ambiente escolar é um recurso que deve ser repensado, oportunizando e valorizando as velhas e novas ferramentas de aprendizagem. Este processo de inserção da ludicidade vai além de apenas utilizá-lo de qualquer maneira, mas sim requer que toda a comunidade escolar se esforce para que esse uso seja de forma significativa e relevante para todos e principalmente para os educandos.

O resultado alcançado nesta pesquisa relata, que os professores se mostram favoráveis a utilização das metodologias lúdicas no contexto educacional, contudo, encontram adversidades. Os docentes relatam as dificuldades enfrentadas para utilização do lúdico nas atividades como: Conhecer as técnicas lúdicas, conteúdo

programático extenso, falta de aperfeiçoamento, disposição dos alunos, falta de espaço adequado, turma super lotada. Desse modo, apesar de tais problemáticas, obteve-se resultados positivos quanto o uso de métodos lúdico pelos professores.

As metodologias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, contribuem para o desenvolvimento e avanço da educação, diante disto percebe-se que os professores da “Escola Isabel Amazonas”, praticam um desenvolvimento construtivo para com os seus alunos. Destacando o fato de que educadores com mais tempo de magistério, enxergam o lúdico como um grande auxiliador pedagógico e utilizam em sala de aula. Porém, ainda se enfrenta alguns impasses para o uso livre dessas metodologias. Sendo que, nem todos veem sua prática como uma possibilidade de ensino. Há muito para avançar, mas já é possível notar interesse na maioria dos professores para desenvolver atividades lúdicas voltadas aos discentes.

Também percebemos que os alunos da Escola ISAM são a favor do uso de metodologias lúdicas nas atividades escolares, como pode ser observado através da pesquisa, pois cerca de 58% responderam que gostam mais das aulas práticas ou ambas. O que nos remete ao fato da ludicidade ser reconhecida e usada constantemente como um aparato didático, o que falta é o olhar mais abrangente por parte do educador e da escola, para desenvolver e orientar o uso deste recurso. Sendo que o recurso de metodologias lúdicas como o uso de maquetes, é bem aceito tanto pelos docentes como pelos alunos.

O educador, como bom observador das características individuais de seus alunos, pode propiciar uma aprendizagem mais dinâmica e motivadora para a sua turma, através da criação de ambientes favoráveis de aprendizagem. Atividades de liderança e engajamento comunitário, podem ser eficazes no controle das ansiedades, visto que estimulam a concentração na tomada de decisões, o trabalho em equipe mediante ações conjuntas, e a comunicação através do contato com outras pessoas.

O desenvolvimento das atividades foi plenamente satisfatório, indicando que a metodologia aplicada foi adequada e eficiente. Foi notória a apropriação pelos alunos da metodologia trabalhada, evidenciando a facilidade de se envolverem ativamente da produção de seus conhecimentos, e de se envolverem propiciando mudança de atitude como agentes transformadores, ao longo do processo.

Embora haja vários obstáculos a serem enfrentados para a utilização deste recurso de forma igualitária nas escolas, muitos educadores possuem receio de

utilizar métodos lúdicos como complementação em suas aulas. O que nos remete a importância do diálogo entre os educadores e os educandos, e na eficiência de trabalhar atividades em grupos para melhorar a interação entre eles.

Quanto a falta de capacitação, ainda nos deparamos com professores que não sabem ou não estão preparados para tal forma educacional, o que é um fator preocupante, já que esta é uma ferramenta indispensável nos dias atuais. Desse modo, é fundamental a capacitação, visto que a maioria dos docentes da E.E.E.F.M Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Isabel Amazonas possuem estudo continuado, cerca de 86% possuem especialização, 7% mestrado, e outros 7% doutorado. Ressaltando assim, a importância de possuir professores capacitados gerando pontos positivos a dinâmica educacional da escola.

Percebe-se que a escola envolvida acredita que as metodologias lúdicas devem estar presente em todo cotidiano escolar para que os alunos aprendam sobre a necessidade de atribuir e construir novos valores, tornando assim, cidadãos únicos e criativos. Na escola Isabel Amazonas a dirigente afirmou que o tema está em constante aperfeiçoamento para ser trabalhado diariamente junto à disciplina de cada professor. A questão é que esses dados colhidos mostraram que há concordância entre os professores e alunos em algumas questões, como o uso de ludicidade nas aulas, e de como o ensino através da dinâmica é propenso a criatividade e absorção de novas experiências.

Logo, os resultados dos questionários superaram a expectativa, visto que os alunos já possuíam um conhecimento bastante completo sobre o tema trabalhado. Onde evidenciou-se que os docentes da Escola Isabel Amazonas estão trabalhando apesar das dificuldades apresentadas anteriormente, com dedicação e entusiasmo, utilizando de metodologias que englobam a teoria e a prática de forma conjunta, o que conseqüentemente favorece o ensino e aprendizado das disciplinas como a geografia.

Vale ressaltar que, assim como as pessoas não são iguais, a forma que cada uma delas capta a informação e aprende também não é. Uma aprendizagem, só pode ser considerada de fato efetiva quando ela ganha sentido para o aprendiz, visto que todo o conhecimento é adquirido através de experiências vividas ao longo da vida, consolidando as aprendizagens.

O professor engajado na utilização de metodologias lúdicas, é o educador consciente do fazer humano e das perspectivas subjetivas da aprendizagem,

proporcionando educação diferenciada e significativa para seus alunos. Que esta pesquisa colabore de maneira positiva com subsídios para os educadores através dos resultados alcançados, contribuindo para um novo modelo de educação com a inserção da ludicidade na prática no ambiente educacional como ferramenta pedagógica, proporcionando um ensino que promova uma aprendizagem significativa para todos.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário filosófico**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.1026.
- ADÃO, Anabel do Nascimento; DE TRABALHO-PSICOPEDAGOGIA, SEEDPR Grupo. **A ligação entre memória, emoção e aprendizagem**. In: XI Congresso Nacional de. 2013.
- ARAÚJO, Francisco Sergio Silva. Breve análise de trinta anos do Distrito Industrial de Ananindeua/PA no contexto econômico local: 1979-2009. In: **Anais do VII Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação-VII CONNEPI**. 2012.
- ALVES, Marcia Maria; BATTAIOLA, André Luiz. Recomendações para ampliar motivação em jogos e animações educacionais. **Anais do X Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital-SBGames2011**, p. 1-5, 2011.
- BERQUÓ, FrancismarRimoli. Relato de experiência: um jogo educacional criado com um software de apresentação como motivação para o professor de física. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 2, p. 15793-15807, 2021.
- BORUCHOVITCH, Evely. Algumas estratégias de compreensão em leitura de alunos do ensino fundamental. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 5, n. 1, p. 19-25, 2001.
- BRAIT, Lílian Ferreira Rodrigues et al. A relação professor/aluno no processo de ensino e aprendizagem. *ItinerariusReflectionis*, v. 6, n. 1, 2010.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. Brasiliense, 2017.
- CARVALHO, Luana Valente et al. **A aplicação de metodologias para o ensino da geomorfologia**. *BrazilianJournalofDevelopment*, v. 6, n. 12, p. 95551-95556, 2020.
- CHIZZOTTI, Antonio. *Pesquisa em ciências humanas e sociais*. Cortez editora, 2018.
- CITARELLA, Antonio et al. **A-motivación y surelacióncon la autoeficacia académica y orientación a las metas en una muestra de estudiantes de escuela secundaria enel sur de Italia**. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, v. 2, n. 1, p. 479-488, 2020.
- DA SILVA FROTA, Joseany; XEREZ, Leonardo Mendes Pereira; PARENTE, Nórliã Nabuco. **A motivação e desmotivação no processo de aprendizagem do Ensino de Física**. *BrazilianJournalofDevelopment*, v. 6, n. 8, p. 62802-62816, 2020.
- DA SILVA, Ormenzina Garcia; NAVARRO, Elaine Cristina. A relação professor-aluno no processo ensino-aprendizagem. *Revista Eletrônica Interdisciplinar*, v. 2, n. 8, p. 95-100, 2012.
- DE JESUS, Saul Neves. Estratégias para motivar os alunos. *Educação*, v. 31, n. 1, 2008.

DE MOURA, Manoel Oriosvaldo et al. Atividade orientadora de ensino: unidade entre ensino e aprendizagem. *Revista Diálogo Educacional*, v. 10, n. 29, p. 205-229, 2010.

DE OLIVEIRA, Muriel Batista et al. O ensino híbrido no Brasil após pandemia do covid-19. ***Brazilian Journal of Development***, v. 7, n. 1, p. 918-932, 2021.

DE SOUZA FLEITH, Denise. Criatividade: novos conceitos e idéias, aplicabilidade à educação. ***Revista Educação Especial***, p. 55-61, 2001.

DO NASCIMENTO, Juliano Lemos; FEITOSA, Raphael Alves. Metodologias ativas, com foco nos processos de ensino e aprendizagem. ***Research, Society and Development***, v. 9, n. 9, p. e622997551-e622997551, 2020.

DUARTE, Newton et al. Vigotskio" aprender a aprender": crítica às apropriações neoliberais e pós-modernas da teoria vigotskiana. Campinas: Editora Autores Associados, 2001.

DUDZIC, Elisandra Sueli Wionzek. **A Utilização De Metodologias Lúdicas No Processo De Ensino Aprendizagem De Geografia**. O Desafio da Escola Pública Paranaense, Curitiba, v. 1, n. 1, p.20-25, 2016.

FELÍCIO, Cíntia Maria; SOARES, Márton HFB. **Da intencionalidade à Responsabilidade Lúdica: novos termos para uma reflexão sobre o uso de jogos no ensino de química**. Química nova na escola, v. 40, n. 3, p. 160-168, 2018.

FERNANDES, Taynah Garcia et al. A construção de maquetes como recurso didático no ensino de geografia. ***Revista Equador***, v. 7, n. 2, p. 96-109, 2018.

FRACALANZA, Hilário et al. O que sabemos sobre os livros didáticos para o ensino de ciências no Brasil. 1992.

FRANCHI, Carlos. **Criatividade e gramática. Trabalhos em linguística aplicada**, v. 9, p. 5-45, 1987.

FREIRE, Paulo. **Medo e ousadia: o cotidiano do professor**. Editora Paz e Terra, 2014.

FREIRE, Paulo. A alfabetização como elemento de formação da cidadania. **Obra de Paulo Freire; Série Eventos**, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a pratica educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 76 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1970. 129 p.

FREIRE, Paulo. **Por uma pedagogia da pergunta**. Editora Paz e Terra, 2014.

IBGE. **População**: ananindeua. Ananindeua. 2010. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pa/ananindeua/panorama>. Acesso em: 17 set. 2021.

KLIMENKO, Olena. **La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Educación y educadores**, v. 11, n. 2, p. 191-210, 2008.

LIBÂNEO, José Carlos. **didática**. Cortez Editora, 2017.

LIBANEO, Jose Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2006. 257 p.

LOPES, Lorena Martin. Ludicidade: Uma alternativa para a educação inclusiva no ensino regular. 2012.

LOURENÇO, Abílio Afonso; DE PAIVA, Maria Olímpia Almeida. A motivação escolar e o processo de aprendizagem. *Ciências & Cognição*, v. 15, n. 2, 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. Cortez editora, 2014.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Editora Vozes Limitada, 2011.

MARTÍNEZ, Olivia López. Enseñar creatividad. El espacio educativo. **Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales-Universidad Nacional de Jujuy**, n. 35, p. 61-75, 2008.

MARTÍNEZ, Olivia López; LOZANO, Juan Navarro. **Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad**. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, v. 26, n. 1, p. 151-158, 2010.

MIRANDA, Simão de. **Prática pedagógica das séries iniciais: do fascínio do jogo a alegria do aprender**. 2019.

MIRANDA, Simão de. **Prática pedagógica das séries iniciais: do fascínio do jogo a alegria do aprender**. 2019.

MORAN, José Manuel. Como utilizar as tecnologias na escola. **A educação que desejamos**, p. 101-111, 2007.

MOREIRA, Sandra Maria; BERTAZZO, Cláudio José. **Os Desafios Da Escola Pública Paranaense Na Perspectiva Do Professor Pde**: Produções Didático-Pedagógicas. Paraná: Governo do Estado do Paraná, 2014. 61 p.

NASCIMENTO, Claudionor Quixabeira do. **As práticas pedagógicas para o ensino da geografia**. Universidade Federal de Alagoas, Alagoas, p.1-43, 2019.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 1978.

OLIVEIRA, Marcelo Silva; DE CARVALHO, Marco Antônio; MARIANO, Sangelita Miranda Franco. Contribuições da concepção de aprendizagem significativa de David Ausubel na formação de jovens aprendizes. **Dialogia**, n. 34, p. 34-49, 2020.

PINHEIRO, Igor Araújo Araújo; SANTOS, Valéria Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Revista Equador, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2014.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**1. Revista Equador, Piauí, v. 2, n. 2, p.25-41, 2013.

PONTÓN, Laura Haro; HARO, Lenin Reyes; DEL BARCO, Benito León. Actitudeshaciaelaprendizaje cooperativo y enfoque histórico. **Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.**, v. 2, n. 1, p. 295-304, 2020.

RAMÍREZ, Inmaculada Cemades. **Desarrollo de la creatividad enEducación Infantil. Creatividad y sociedad**, v. 20, 2008.

RÊGO, Nicéia Ferreira; SANTIL, Fernando Luiz de Paula; LOPES, Claudivan Sanches. **O USO DA MAQUETE E A RELAÇÃO COM O ENSINOAPRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS GEOGRÁFICOS NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II.** Maringá: Revista Percurso, 2018. 109 p.

RUPEL, Marcia Aparecida Pavelski. **Atividades lúdicas: proposições metodológicas para o ensino da Geografia Escolar.** 2011.

SANTANA, Eliane Moraes; REZENDE, Daisy de Brito. **O Uso de Jogos no ensino e aprendizagem de Química: Uma visão dos alunos do 9º ano do ensino fundamental.** (2008) Anais do XIV Encontro Nacional de Ensino de Química, Curitiba.

SANTOS, Francisco Kennedy Silva dos et al. **A CONSCIÊNCIA PRÁTICA E O ENSINO DE GEOGRAFIA: LUGARES DA PRÁTICA NA FORMAÇÃO DOCENTE – TENSÕES E CONVERGÊNCIAS.** Pernambuco: Ufpe, 2018. 632 p.

SILVA, Carla Regina et al. **La terapia ocupacional y la cultura: miradas a la transformación social.** **Revista Chilena de Terapia Ocupacional**, v. 17, n. 1, p. 105-113, 2017.

SILVA, Carla Regina et al. **La terapia ocupacional y la cultura: miradas a la transformación social.** **Revista Chilena de Terapia Ocupacional**, v. 17, n. 1, p. 105-113, 2017.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. **O LÚDICO, A GEOGRAFIA E A MEDIAÇÃO DIDÁTICA.** Universidade Federal de Goiás, Goiás, p.1-358, 2013.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional.** Edna Machado Soares. –2010, 2010.

SOARES, Jeane Martins. **"A importancia do lúdico na alfabetização infantil."** São José dos Campos-SP: Planeta educação (2010).

SOUZA, Liliane Ferreira Neves Inglez de. Estratégias de aprendizagem e fatores motivacionais relacionados. *Educar em Revista*, n. 36, p. 95-107, 2010.

SURMACZ, Elaine Cristina Soares; ANDRADE, Leila de. *Estratégias De Ensino Em Geografia*. Curitiba: Unicentro, 2015. 78 p.

TRINCA, Juciara Rodrigues; VIANNA, Patrícia Beatriz de Macedo. O lúdico como estratégia de inclusão. *Revista Pós-graduação: Desafios Contemporâneos*, v. 1, n. 1, p. 161-173, 201.

APÊNDICE A**QUESTIONÁRIO PARA ALUNOS**

PESQUISA: O USO DA LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: Um estudo de caso

1. Qual sua idade? _____
2. Você possui alguma deficiência?
Sim () Não ()
3. você acredita que o lúdico facilita na aprendizagem?
Sim () Não ()
4. Você gosta mais de qual método de aula, da teoria, prática ou ambas?
Teoria () Prática () Ambas ()
5. metodologias lúdicas são aplicadas pelos professores?
Sim () Não () sempre ()
6. Construir maquetes ajuda na sua criatividade?
Sim () Não ()
7. Através de maquetes é possível aprender geografia?
Sim () Não ()

Obrigada pela participação nesta pesquisa.

Ananindeua 2021

APÊNDICE B**QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES**

PESQUISA: O USO DA LUDICIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: Um estudo de caso

1. Tempo de atuação no Magistério:

5- 10 anos 11-20 anos 21- 30 anos

2. Qual sua Formação:

Especialização Mestrado Doutorado

3. Qual método você utilizou?

Jogos Maquetes Gincanas Música Vídeos

4. Qual é a dificuldade da utilização de métodos lúdicos na sala de aula?

Conhecer as técnicas lúdicas Conteúdo programáticos extenso

Falta de aperfeiçoamento Disposição dos alunos

Turma super lotada Falta de espaço adequado

5. O lúdico facilita na aprendizagem?

Sim não

8. Você já utilizou métodos lúdicos em suas aulas?

Sim não

9. O lúdico proporciona a inclusão na sala de aula?

Sim não

Obrigada pela participação nesta pesquisa.

Ananindeua 2021