

## **A LUDICIDADE NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM: REFLEXÕES A PARTIR DE EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA - IFBA**

**Caroline de Cristo Viana Fraga<sup>1</sup>**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)  
e-mail: karolviana@oi.com.br

**Isabela Santos Albuquerque<sup>2</sup>**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)  
e-mail: isalbuquerque30@gmail.com

### **Resumo**

A escola e os profissionais da educação vivenciam atualmente um permanente estado de atenção para se adaptarem às constantes transformações que acontecem no mundo, fomentando a construção de processos que consigam acompanhar essas mudanças. A Geografia é uma área do conhecimento que tem como cerne o estudo do espaço produzido pelas sociedades, sendo fundamental para a interpretação das mudanças mencionadas. A prática pedagógica na Geografia deve ser desenvolvida de forma dinâmica, criativa e crítica, a fim de instigar os sujeitos a pensarem cotidianamente o espaço, enxergando as nuances que o permeiam. Este artigo traz, portanto, reflexões sobre a contribuição do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem da Geografia, tendo como campo de estudo experiências desenvolvidas no âmbito do Curso de Licenciatura em Geografia do IFBA, Campus Salvador. Percebemos que muitas áreas do conhecimento investigam as funções das atividades lúdicas no desenvolvimento humano. Aqui entendemos o conceito de lúdico sob duas vertentes: como dinâmica interna do sujeito e como elemento externo ao sujeito, propondo uma inter-relação. Temos como objetivo analisar a influência e contribuições da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem da Geografia, na educação básica e na formação de professores. A metodologia aqui utilizada foi baseada em pesquisas e leituras bibliográficas, além da análise de experiências vividas no estágio supervisionado e na licenciatura. Para o embasamento teórico-conceitual utilizamos autores, como: Cipriano Luckesi (1998), Cristina D'Ávila (2006), Dídima Andrade (2013), dentre outros. Constatamos que a prática pedagógica no ensino da Geografia pautada na correlação entre brincar e o aprender tende a dinamizar os seus processos, tornando essa área mais atrativa para os sujeitos. O planejamento e realização de atividades lúdicas, com discentes de uma turma do ensino médio do IFBA e com outra do ensino superior, evidenciaram como a ação pedagógica na Geografia pode ser envolvente e significativa. Por isso, defendemos a dinâmica interna e externa da ludicidade, valorizando a ideia de que o desejo do sujeito e a inserção de recursos no cotidiano escolar, articuladamente, podem fazer efetiva diferença na ação pedagógica.

**Palavras- Chave:** Lúdico, Ludicidade, Ensino, Aprendizagem, Geografia.

---

<sup>1</sup> Licenciada em Geografia pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), Campus Salvador. Autora do trabalho.

<sup>2</sup> Mestre em Geografia pela Universidade Federal da Bahia (UFBA); Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA) - Departamento de Ciências Humanas, Campus Salvador; Pesquisadora do GEOPRAXIS/IFBA/CNPq; Coautora do trabalho.

## Introdução

O mundo está em constante mudança e as novas gerações convivem num contexto que a todo momento aflora uma novidade. Com isso, a escola e seus profissionais precisam estar num permanente estado de atenção para se adaptar a essas transformações e fomentar a construção de processos que consigam acompanhar essas mudanças.

As aulas tradicionais baseadas apenas na explanação do professor e na memorização do conteúdo acabam sendo desestimulantes para os estudantes. Reportando-se à Geografia, Aroldo Azevedo (1954) *apud* Ana Fani Alessandri (2010, p.114) fazem a seguinte pergunta:

Mas que geografia é essa? A geografia puramente descritiva e enumerativa, tipo catálogo, que tanto horror causava e ainda causa, por ser um instrumento de martírio dos estudantes...? Ou a geografia que se confunde com a topografia e a cartografia...? Ou finalmente a verdadeira geografia, a geografia moderna que se estuda nos meios cultos da Europa e da América notadamente em que a interpretação dos fatos constitui o coroamento de pesquisas realizadas no terreno e de estudos elaborados em bases científicas?

Pensar no ensino da Geografia não implica apenas resgatar seu papel como disciplina escolar, mas também o alcance social da ciência geográfica significativa, ou seja, uma educação que prepare os alunos para a análise do espaço no qual estão inseridos. Defendemos neste trabalho a utilização de metodologias dinâmicas, criativas e críticas na ação pedagógica, proporcionando prazer e envolvimento durante as aulas, sendo esta a proposta do ensino mediado pela ludicidade.

O lúdico faz parte da nossa epistemologia desde a pré-história, pois já havia sinais de ludicidade diretamente ligados à afetividade, a cultura e ao lazer. Atualmente esta prática é um dos temas que tem conquistado espaço em diferentes segmentos de estudos educativos apresentando-se, também, como uma necessidade no contexto social. As atividades lúdicas possuem valor educacional e potencial pedagógico.

Os professores precisam pensar e utilizar diferentes metodologias para o alcance da dinamização dos processos de ensino e aprendizagem, a compreensão global dos conteúdos, favorecendo, também, a interação e a participação dos alunos na construção e na partilha de experiências face à consolidação e a construção de novos conhecimentos.

Acreditamos que brincando, experienciando e *entregando-se*, o educando pode apreender melhor a realidade que o cerca. Reportando-se à Geografia, percebemos que a realização de atividades lúdicas tende a estimular a criatividade e imaginação dos discentes, facilitando o trato dos conteúdos. Vale inferir, que quando os conteúdos são mais abstratos e

complexos as dificuldades podem surgir. Então, conhecer as características dos alunos e as especificidades da faixa etária são aspectos fundamentais para que o docente possa efetivar um processo de planejamento mais coerente e condizente com o seu público.

O objetivo central deste trabalho é compreender melhor sobre a ludicidade e o ensino da Geografia para alunos da educação básica e para a formação de professores, pesquisando formas de uso através de brincadeiras, jogos, músicas, literaturas, filmes, dentre outros<sup>3</sup>. Nesta perspectiva, abraçamos o desafio de trabalhar a ludicidade partindo de dois enfoques - a internalidade e a externalidade do sujeito, pois acreditamos que estas duas vertentes possuem uma relação indissociável.

A metodologia utilizada para esse estudo envolveu pesquisa bibliográfica, através das leituras de diversos autores para a fundamentação do tema; e práticas realizadas durante a fase de campo dos estágios, sendo apresentada uma experiência do Estágio Supervisionado IV e também uma atividade realizada com alunos do ensino superior do IFBA, da disciplina de Metodologia e Prática do Ensino da Geografia II. O estudo bibliográfico e as atividades práticas permitiram afirmar a importância do tema para a ação docente.

### **Lúdico e ludicidade: Concepções e considerações**

Lúdico vem da palavra “*ludus*” que significa jogo. Logo, jogos lúdicos são: brincadeiras, cantigas de rodas, atividades de recorte e colagem, dramatizações, filmes, músicas, dinâmicas em grupos, atividades rítmicas, atividades em computadores, dentre outras coisas. Ou seja, é toda situação de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. Portanto, de acordo com Dídima Andrade (2013, p.108):

Convém dizer que não é repetitivo compreender que o lúdico tem a sua origem na palavra latina “*ludus*”, isto é “jogo”. Mas, restringi-lo a isso seria um equívoco, ou seja, reduziria a um estado do ser, que é algo subjetivo, a apenas um dos aspectos relacionados com o lúdico e a ludicidade, que é a estrutura cultural de um jogo qualquer e seu significado limitado apenas ao jogar, brincar, movimentar.

A ludicidade no princípio era considerada como um aspecto dissociado do sujeito e levada à educação de forma mais instrumental. Com o aprimoramento dos estudos outra

---

<sup>3</sup> A motivação para a investigação e compreensão da temática *Geografia e Ludicidade* surgiu em um Seminário ocorrido na disciplina Metodologia e Prática do Ensino da Geografia II, no ano de 2015, do curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal da Bahia, ministrada pela Prof<sup>a</sup> Isabela Albuquerque. Assim, ficou o desejo de refletir possibilidades para levar um pouco do aprendido para as salas de aula, por ocasião dos estágios supervisionados, buscando motivar os futuros discentes durante os processos de ensino e aprendizagem da Geografia, o que vem sendo desenvolvido desde o citado Seminário.

vertente passou a conceber a ludicidade como uma dimensão diretamente relacionada ao ser humano, prevendo um ensino que considere elementos internos e externos de uma vivência e de uma aprendizagem lúdica.

[...] quando estamos definindo ludicidade como estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações de prazer da convivência, mas ainda assim, essa sensação é interna de cada um, [...] quem sente é o sujeito (LUCKESI, 2006, p.06).

A atividade lúdica, representada pela realização de jogos e brincadeiras, pode contribuir para o aprendizado da criança dentro da sala de aula; no qual o lúdico se apresenta como uma ferramenta de ensino voltada ao desenvolvimento dos alunos. As brincadeiras na escola tendem a trazer benefícios, proporcionando momentos únicos de alegria, diversão, comprometimento com o aprender e responsabilidade. Logo, Almeida (1995, p. 41) *apud* Dídima Andrade (2013, p.108) afirma:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Para Vigotsky<sup>4</sup> (1989, p.84), “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”. As pesquisas que abordam essa temática mostram que os jogos e brincadeiras não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia da criança, mas sim, meios que contribuem e enriquecem suas experiências afetivas.

Para Luckesi (1998), “comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos”.

---

<sup>4</sup> Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934) foi psicólogo, que desenvolveu estudos sobre a influência do meio no processo de desenvolvimento humano, ajudando a entender a importância dos estímulos externos, nos processos de ensino e de aprendizagem.

Em primeiro lugar precisamos diferenciar ludicidade de atividade lúdica: o centro da ludicidade, segundo a concepção que defendemos aqui, reside no que se vivencia de forma plena em cada momento. Ou seja, o ensino lúdico, significa ensinar um dado objeto de conhecimento na dança da dialética entre focalização e ampliação do olhar. Sem perder o foco do trabalho, entregar-se a ele. Muitas experiências de ensino em que se entremeiam atividades lúdicas deixam margem para uma dicotomia entre conteúdo curricular e ludicidade. A realização de atividades lúdicas na sala de aula não significa dizer que se está ensinando ludicamente, se este elemento aparece como acessório. O ensino lúdico é aquele em que se inserem conteúdos, métodos criativos e o enlevo em se ensinar e, principalmente, aprender (D'ÁVILA, 2006, p.18).

Diante do exposto, podemos afirmar que trabalhar com a ludicidade exige bastante dos professores e quando se trata da formação docente, ainda percebemos certo distanciamento entre a teoria e a prática. Assim, uma das formas de (re)pensar a formação dos educadores é fomentar nos cursos de formação mudanças na base e estrutura curricular, inserindo propostas mais lúdicas. Logo, quanto mais os *professores em formação* vivenciarem a ludicidade em sua formação, maior será a possibilidade de se tornarem profissionais com habilidades para a construção de conhecimentos de forma prazerosa.

### **Diferentes olhares sobre a ludicidade**

A ludicidade pode ser vista de várias maneiras, existindo autores, como Almeida (2000), que a defende como elemento externo, caracterizada através da inserção de jogos e demais recursos na ação pedagógica, ao passo que, existem autores, como Luckesi (1998), que trabalham vinculando-a a internalidade, ou seja, à motivação do ser.

Uma pesquisa relacionada à formação inicial de professores e publicada nos Anais do VII Encontro de Educação e Ludicidade, realizada numa determinada escola da rede municipal de Jequié-Bahia, para um curso de mestrado, Cardoso (2008, p. 213-214) conclui que:

[...] houve queixas de alunos universitários de que os cursos de graduação preparam seus alunos para a teoria e não para a prática. Percebe-se que o enfoque dado à ludicidade está dentro do modelo de recreação e do jogo educativo, ou seja, é visto como artifício para desenvolver os objetivos educativos propostos pelos professores. (...) os professores sinalizaram em suas falas e escritas que a ludicidade vem sendo ressignificada durante os seus processos de formação (inicial e continuada), através de algumas experiências com jogos e brincadeiras.

Nesse mesmo Anais, um trabalho realizado pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) de uma universidade pública, numa escola

municipal no Bairro do Doron, Salvador-Bahia, revelou a importância das dinâmicas e práticas lúdicas feita pelos bolsistas e como isso foi positivo tanto no planejamento, na execução de atividades e na participação, estimulando a autonomia, o respeito e a colaboração entre os alunos. Nesta experiência, os professores em formação relataram ter alcançado um bom resultado com os alunos e os supervisores da escola, estabelecendo uma relação de diálogo, afetividade e respeito mútuo.

Em outra pesquisa publicada pela Revista *Corpus et Scientia* (2009) composta por professores da educação infantil da rede municipal do Rio de Janeiro, observou-se que 87,5% afirmou trabalhar com elementos lúdicos em sala de aula. Vale ressaltar, que a visão de ludicidade para eles está diretamente ligada à presença de recursos materiais, como por exemplo, a inserção de brinquedos no cotidiano escolar, ao invés do desenvolvimento do imaginário infantil enquanto elemento estimulante de situações lúdicas. Ao questionar se a ludicidade é utilizada como um meio para ensinar algo ou se é um elemento que necessariamente precisa ser utilizado para isso, 75% dos professores afirmaram utilizar o lúdico, pontuando o caráter instrumental e apenas 25% o lúdico em sua dimensão essencial<sup>5</sup>. Portanto, percebemos que para a maioria dos professores entrevistados o lúdico é percebido apenas como um meio para ensinar algo.

Numa pesquisa feita pela Revista *Equador* (UFPI, 2013) em uma escola na cidade de Teresina-Piauí, ao serem questionados sobre como o lúdico pode contribuir para a educação dos alunos, os professores reconheceram a importância deste tipo de metodologia no desenvolvimento de várias habilidades necessárias ao educando. Ainda de acordo com a Revista, esse estudo buscou saber acerca das concepções dos alunos em relação à metodologia nas aulas de Geografia. Ao investigar os fatores que levam os alunos a gostarem de Geografia, 52% dos entrevistados afirmaram que o gosto nasce de acordo com o modo como o professor ministra as aulas; 33% responderam que o gosto vem pelo desejo de aprender; 15% acham que a matéria é legal e divertida.

Quando interrogados sobre o que falta ou o que mudariam nas aulas desta disciplina, 44% dos alunos disseram ser brincadeiras e jogos relacionados aos conteúdos; outros 31% apontaram a carência de aulas práticas; 13% mencionaram que o que prejudica as aulas de Geografia é o comportamento negativo dos colegas; 7% acreditam que faltam conteúdos e 5% abordaram a falta de exercícios. Quando questionados sobre a maneira como o professor

---

<sup>5</sup> Para a autora entende-se lúdico como caráter instrumental pelo fato de perder o sentido da brincadeira e servir para a sistematização de conhecimentos, enquanto o lúdico essencial possibilita a verdadeira internalidade da aprendizagem, a conquista da liberdade de expressão.



ministra as aulas desta matéria, constatou-se que a maioria dos estudantes (96%) respondeu que o professor conduz as aulas sempre falando e seguindo as atividades do livro. Para a maioria dos alunos (78%), o tipo de aula mais atrativa é aquela em que o professor faz uso de jogos, brincadeiras, organiza debates em grupos sobre o assunto. Somente 22% responderam achar atrativas as aulas em que o professor fica sempre falando e adotando somente aquilo que é proposto pelo livro didático.

Portanto, as pesquisas apresentadas ratificam a importância da ludicidade nos processos de ensino e de aprendizagem tanto na educação básica quanto na formação de professores, ratificando como as práticas lúdicas podem fomentar o desejo e a mobilização dos sujeitos envolvidos na ação pedagógica.

Compreendemos que o prazer em aprender irá tornar-se realidade nas salas de aula quando o professor e os agentes da educação assumirem uma atitude lúdica para com o processo educativo. Atitude essa que não significa simplesmente levar jogos e brincadeiras para a sala de aula, mas considerar o conhecimento em sua forma real: vivo e dinâmico.

### **Geografia e ludicidade: Desafios e possibilidades**

O ato de ensinar exige bastante dedicação, principalmente quando se trata da educação no âmbito atual que ainda apresenta entraves, como: salas lotadas, baixos salários, desvalorização dos professores, desinteresse de alunos, exigindo que o professor busque diferentes recursos e metodologias para alcançar os objetivos propostos em suas aulas.

A Geografia é uma área do conhecimento que pode nos ajudar a compreender o mundo em que vivemos, vislumbrando possibilidades de ação e inserção social. Por isso, no trabalho com esta área, a ação mediada por práticas lúdicas tem se mostrado fundamental, permitindo trazer novas propostas teórico-metodológicas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001, p.153) discorrem sobre as práticas do ensino de Geografia, afirmando que:

O ensino de Geografia, de forma geral, é realizado por meio de aulas expositivas ou da leitura dos textos do livro didático. Entretanto, é possível trabalhar com esse campo do conhecimento de forma mais dinâmica e instigante para os alunos, mediante situações que problematizem os diferentes espaços geográficos materializados em paisagens, lugares e territórios; que disparem relações entre o presente e o passado, o específico e o geral, as ações individuais e coletivas; e promovam o domínio de procedimentos que permitam aos alunos “ler” a paisagem local e outras paisagens presentes em outros tempos e espaços.

Logo, a ludicidade no ensino da Geografia a enche de significados, permite que os

alunos desenvolvam várias habilidades e a socialização. Os conteúdos de Geografia a serem ministrados precisam considerar que a criança e o adolescente possuem uma visão e ação espacial decorrente de suas experiências e aprendizagens cotidianas.

Sabe-se que nos anos iniciais os estudos relacionados à Geografia partem da compreensão do espaço corporal, das relações espaciais vivenciadas na escola e em casa, da percepção da rua, do bairro, ou seja, do espaço mais próximo, pois estão implícitas as condições e relações de produção, a herança histórica e as interações sociais; mostrando assim, que para além dos espaços físicos, os espaços sociais também fazem parte do ensino da Geografia.

Assim, utilizar o lúdico nesta área pode ser uma possibilidade efetiva para a construção de conceitos mais abstratos, fundamentais nas etapas seguintes às séries iniciais. Contudo, para se trabalhar efetivamente com os conteúdos e temas, é necessário que os professores apurem o olhar geográfico para alcançar a promoção de um ensino contextualizado, relacionado ao cotidiano dos estudantes e que vá, aos poucos, articulando questões mais abstratas e relacionadas ao mundo.

Nessa perspectiva, deve-se fundamentar a educação com uma nova abordagem, utilizando o lúdico como aliado importante para as novas demandas na forma de pensar, refletir criticamente, interpretar, etc., sendo sem dúvida fundamental como recurso de ampliação e representação do conhecimento. Logo, o professor interessado em promover mudanças pode utilizar a ludicidade para fomentar o interesse dos alunos e contribuir no desenvolvimento geral dos sujeitos.

### **Aprendendo brincando: Relato de experiência**

Percebemos que não faltam referenciais teóricos que falem sobre a importância das atividades lúdicas. Logo, o lúdico passou a ser reconhecido e ter um papel essencial nos processos de ensino e de aprendizagem do ser humano, despertando interesse e levantando questionamentos.

Constatamos, deste modo, a necessidade de uma educação baseada na ludicidade para estimular desde cedo a autonomia, a ética, os valores e o senso crítico na criança, no jovem e no adulto. Considerando a inegável potencialidade da ludicidade, estudamos e planejamos formas para desenvolver atividades e brincadeiras para se trabalhar com a Geografia em sala de aula, as quais serão apresentadas a seguir.

Para os alunos do Ensino Médio (alunos do 3º ano) elaboramos um quiz, com o



assunto industrialização, com o jogo estruturado em três etapas: o primeiro momento com perguntas objetivas direcionadas; o segundo momento perguntas subjetivas também direcionadas e o terceiro momento com as equipes interagindo entre si (Ver quadro 1).

**Quadro 1- Quiz Geográfico.**

<b>Etapas</b>	<b>Regras</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Materiais utilizados</b>	<b>Resultados</b>	<b>Observações</b>
<b>Preparatória</b>	Dividir a turma em dois grupos	Observar a interação entre os alunos	_____	Dividiram-se sem a intervenção do professor.  <b>Excelente</b>	_____
<b>1</b>	Perguntas objetivas de múltipla escolha; Tempo de 30 seg. para a análise da questão; Componente responde levantando a placa.	Perceber o nível de interação entre os alunos; Observar a administração do tempo com a formulação das respostas.	Papel; Papelão; Cartolina; Marcador para quadro; Quadro Branco; Relógio.	Os alunos conseguiram interagir com a dinâmica  <b>Bom</b>	Faz-se necessário monitorar o tempo, pois nesta etapa o tempo foi ultrapassado.
<b>2</b>	Perguntas subjetivas; Um aluno de cada grupo deve correr para tocar o sino e responder; A pontuação está relacionada às respostas.	Perceber o nível de formulação de respostas dos alunos, considerando o tempo combinado.	Quadro; Marcador para quadro; Garrafa pet; Sementes; Relógio	Os alunos conseguiram acompanhar o processo avaliativo  <b>Muito bom</b>	Faz-se necessário monitorar o tempo estipulado, como na etapa anterior.
<b>3</b>	Perguntas direcionadas pelos grupos; Qualquer participante pode responder; Resposta correta recebe a pontuação.	Verificar como os alunos se desenvolvem na construção de uma avaliação coletiva.	Quadro; Marcador para quadro; Papel; Caneta.	Os alunos conseguiram elaborar perguntas satisfatórias.  <b>Regular</b>	O tempo foi curto para a elaboração desta etapa.

Fonte: Caroline Fraga, Abril 2017.

A atividade planejada para os estudantes do ensino superior (Curso de licenciatura em geografia) foi a “Dinâmica da árvore”, com o intuito de diagnosticar a compreensão sobre o tema estudado, no nosso caso a Ludicidade. Desta maneira, o professor pode fazer o acompanhamento da turma, traçando o seu perfil para desenvolver a aula de acordo com o

nível desejado (Ver quadro 2 e Figuras 1, 2, 3 e 4).

**Quadro 2- Dinâmica da Árvore**

Etapas	Procedimentos	Objetivo	Resultados	Observações
1	Conceituar o entendimento sobre ludicidade e pedir que os participantes façam o registro em um cartão; Colar os cartões com os conceitos na árvore.	Observar o que os alunos entendem sobre a temática em questão.	A maioria dos alunos participou, apresentando de alguma maneira sua contribuição acerca do tema.	Apenas um aluno optou não participar da dinâmica.
2	O aluno que desejar pode ler o conceito que escreveu.	Fazer com que o próprio aluno consiga formular seus conceitos e expresse-se.	Os discentes ficaram satisfeitos com a dinâmica, percebendo seus acertos e equívocos.	O discente que não participou fez sua inferência ao final da atividade.

Fonte: Caroline Fraga; Isabela Albuquerque, Abril de 2017.

**Figuras 1, 2, 3 e 4:**



**Dinâmica da Árvore: Estudante colando seus conceitos acerca de lúdico e ludicidade.**

## Considerações finais

A motivação em produzir este artigo surgiu a partir da vivência ocorrida nas aulas de Metodologia do Ensino da Geografia II, com o tema *Geografia e Ludicidade*, desenvolvido através de um Seminário. Este trabalho motivou a estudar mais o tema e perceber que existem várias maneiras de tornar as aulas de Geografia mais significativas, através da realização de brincadeiras e jogos com os alunos.

As experiências desenvolvidas: o jogo do Quiz no Estágio Supervisionado IV com os alunos do médio/técnico do IFBA; bem como o Seminário “Geografia e Ludicidade” implementado junto aos licenciandos em uma disciplina do curso de Licenciatura Geografia, possibilitaram a compreensão da importância da ludicidade nos processos de ensino e de aprendizagem da Geografia, evidenciando novas possibilidades de ação, bem como os desafios que os professores enfrentam cotidianamente.

Assim, diante do que foi exposto, concluímos que o lúdico constitui uma possibilidade importante para os processos de ensino e aprendizagem da Geografia. O conceito de ludicidade aqui defendido está vinculado à dinâmica interna e externa, ou seja, a ideia de que o desejo do sujeito e a inserção de recursos no cotidiano escolar, articulados, podem influenciar em sua aprendizagem.

Nesse sentido, o papel do professor é de extrema importância para que o aluno desperte o interesse de participar das atividades na sala de aula, fazendo a correlação entre os temas estudados e o seu cotidiano, mas vale ressaltar que é suma importância que os professores respeitem as decisões de seus alunos.

## Referências.

ALMEIDA, Rosângela Doin de; PASSINI, Elza Yasuko. **O espaço geográfico: ensino e representação**. 8. Ed. São Paulo: Contexto, 2000.

ANDRADE, Dídima Maria de Melo. **Contribuições teóricas do campo da ludicidade no currículo de formação do pedagogo**. Tese de Doutorado. Salvador: UNEB, 2013. 216 f.

BORBA, Odiones de Fátima; FERREIRA, Maria C. P. Lima, LOPES, Petrina de Sousa; ABREU, Shirley Maria de; OLIVEIRA, Euranir Voloso; FERREIRA, Aparecida; SIQUEIRA, Tatiana V. dos S. L. O ensino de Geografia mediado por atividades lúdicas: Uma experiência no processo de formação de professores. **V Encontro Estadual de Didáticas em Práticas de Ensino**. UFG- Goiânia. 2013. Disponível em <<http://www2.unucseh.ueg.br/ceped/edipe/anais/vedipefinal/index.php?pg=resumo>> acesso em fev. 2017

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP 21/2001.**

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília: MEC, 1996.

BREDA, T.V; PICANÇO, J.L. O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na geografia escolar. **Anais do XIV Encontro de Geógrafos da América Latina.** 2013. Lima: EGAL, 2013. p. 1-19.

CARDOSO, Marilene Calegari. **Ludicidade na Universidade: Um olhar reflexivo para as vivências lúdicas na formação de educadores.** Anais do VII Encontro de Educação e Ludicidade (VII ENELUD)- Cultura Lúdica e Formação de Educadores. FAGED/ EFBA. Salvador, 2013.

CARLOS, A.F.A.; DAMIANI, A.L; OLIVEIRA, A.U.; CONTI, J.B.; ROSS, J.L.S.; COLTRINARI, L.; PONTUSCHKA, N.N.; LENCIONI, S.; PINTAUDI, S.M. **Novos caminhos da Geografia.** São Paulo: Contexto. 5ª ed., 2010. p. 114.

D'ÁVILA, Cristina Maria. Eclipse do Lúdico. Salvador: **Revista da FAEEBA- Educação e Contemporaneidade**, Vol.15, Nº5. P. 15-25, 2006. Disponível em: < <http://www.uneb.br/>> acesso em: mar. 2017.

GOMES, Daniela Vasconcelos. **Ludicidade na universidade-esta rima combina?: uma experiência de formação lúdica transdisciplinar na formação inicial de professores.** Dissertação de mestrado. UFBA, 2008.

LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade.** In: Interfaces da Educação. UFBA, vol.2, nº 1, 1998.

\_\_\_\_\_. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível em: [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br) Acesso: ago.2016.

PINHEIRO, I.A; SANTOS, V.S; FILHO, F.G.R. **Brincar de Geografia: o lúdico no Processo de Ensino e aprendizagem.** São Paulo: Revista Equador (UFPI), Vol.2, Nº2. P. 25-41, Julho/Dezembro, 2013.

MARIA, Vanessa Moraes; ALMEIDA, Silvia; SILVA, Amanda Xavier da; FURTADO, Joice de Lima; BARBOSA, Ricardo Vincenzo Copelli. **A Ludicidade no Processo de Ensino-aprendizagem.** IN: Corpus et Scientia, Vol. 5, nº 21, P. 5-17, Setembro 2009. Disponível em: [www.aplunisuaam.edu.br](http://www.aplunisuaam.edu.br). Acesso: Fev.2017.

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