

A LUDICIDADE COMO UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA: UM OLHAR DOS PROFESSORES DE GEOGRAFIA DA CIDADE DE TAIPU/RN

João Paulo Teixeira Viana¹

RESUMO

A pesquisa tem como foco principal a ludicidade como uma poderosa estratégia didática para o ensino de Geografia, com especial ênfase nas práticas lúdicas adotadas pelos educadores neste campo de estudo. O objetivo central é aprofundar a compreensão sobre a incorporação da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem da Geografia, partindo da perspectiva dos professores atuantes na cidade de Taipu/RN. Esta pesquisa surge da necessidade premente de investigar como a ludicidade é percebida e aplicada no planejamento e na prática educativa, bem como compreender como os educadores concebem este recurso no contexto específico do ensino de Geografia. As considerações finais abordam detalhadamente o percurso trilhado para alcançar os objetivos estabelecidos, ao mesmo tempo que lançam luz sobre as lacunas identificadas no entendimento e na utilização da ludicidade por parte dos professores de Geografia de Taipu/RN. Entretanto, não é simplesmente usar a ludicidade enquanto um recurso e empregá-la, são necessários criar questionamentos que visem diagnosticar: será que a estratégia empregada aos discentes surtirá efeitos? Será que necessita de reformulações e adequações ao público-alvo. Portanto, através da integração de atividades lúdicas no ensino de Geografia, busca-se não apenas proporcionar momentos de prazer e diversão durante o processo de aprendizagem, mas também fomentar o desenvolvimento de uma ampla gama de habilidades cognitivas, motoras e reflexivas, contribuindo para a expansão dos horizontes de conhecimento dos alunos.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino de Geografia. Professor de Geografia.

¹ Doutorando em Demografia pelo Programa de Pós-graduação em Demografia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, jpviana25@yahoo.com

INTRODUÇÃO

A educação representa uma atividade de intenso trabalho, tendo início a base familiar e, mais tarde, a figura da escola no que tange o processo de formação social. O ensino é uma maneira de se chegar à aprendizagem, ou seja, o aluno não aprende se não obtiver um estímulo ou uma orientação acerca dos deveres da vida cotidiana, pois, aprender parte de diferentes sentidos cognitivos que devem ser trazidos à tona por meio de diversas estratégias, dentre elas: o lúdico.

O conhecimento geográfico possibilita o estudo da relação homem-meio, de forma a melhor explicar a sociedade e sua organização no espaço. Considerando seu objeto de estudo, a ciência geográfica tem o espaço como o centro de todos os acontecimentos sociais, políticos e econômicos. No ensino de geografia a ludicidade se apresenta como um aparato didático-pedagógico como ponte entre o ensino e a aprendizagem. De modo que trabalhar com o espaço e a relação com o meio é preciso propiciar meios que criem pontes entre o conhecimento geográfico e o significativo do educando de forma lúdica e didática.

Nessa perspectiva a ludicidade se apresenta como um recurso pedagógico que pode ser utilizado como um elo entre o educador e o educando, possibilitando o surgimento de uma aprendizagem inovadora, proporcionando no autodesenvolvimento dos alunos, uma vez que passam a construir óticas geográficas, obtendo assim um melhor entendimento do mundo em que vivem.

Com isto, a pesquisa tem como cerne a ludicidade enquanto uma estratégia didática para o ensino de Geografia no que tange um olhar para as práticas lúdicas dos educadores desta ciência escolar. Neste sentido, a ludicidade se apresenta como uma alternativa capaz de propiciar no ambiente escolar novas possibilidades para o ato do “aprender”, seja, brincando, jogando, participando e de forma mútua construindo o conhecimento geográfico.

Diante disto, a pesquisa tem como pergunta de partida: Como se dá o uso da ludicidade como recurso didático para ensinar Geografia a partir do olhar tocante do educador?

Assim, o objetivo da pesquisa é compreender a inserção da ludicidade no ensino da Geografia no processo de ensino e aprendizagem a partir da percepção dos professores de Geografia da cidade de Taipu/RN.

Nessa perspectiva, delimitamos os seguintes objetivos específicos: entender o Ensino da Geografia sob o olhar das estratégias pedagógicas; compreender

a ludicidade como recurso didático para a ciência Geográfica Escolar e analisar a percepção dos professores de Geografia acerca do uso da ludicidade em seu fazer pedagógico.

A pesquisa se justifica pela necessidade de entender como a ludicidade é vista e inserida no planejamento e no como-fazer do educador, tal como ele compreender esse recurso para o ensino da Geografia. Logo, acreditamos que inserindo o lúdico por meio de jogos, brincadeiras, situações problemas possibilitará que as aulas de Geografia sejam regadas com motivação, concentração e uma maior atividade do educando na construção de novos conhecimentos.

Por conseguinte, entendemos que a importância do lúdico enquanto um recurso didático visa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Nisto, ele surge como um elo entre educador e educandos, de forma que possibilita uma aprendizagem inovadora.

Entretanto, não é simplesmente usar a ludicidade enquanto um recurso e empregá-la, são necessários criar questionamentos que visem diagnosticar: será que a estratégia empregada aos discentes surtirá efeitos? Será que necessita de reformulações e adequações ao público-alvo.

Portanto, é através das atividades lúdicas no ensino de Geografia que poderá proporcionar o prazer, o gostar e o divertimentos durante os momentos da aprendizagem, no tocante em que ajudar a desenvolver uma gama de habilidades cognitivas, motoras, capacidade de reflexão e uma amplificação dos horizontes que o rodeia.

O ensino da geografia na atualidade tem apresentado dilemas que são vivenciadas no dia a dia do professor e do aluno durante o processo de ensino e da aprendizagem que tem levado a repensar a figura do professor enquanto o agente do ensino. Já ao visualizarmos a figura do aluno, temos um educando que chega à escola dotado de saberes de um mundo globalizado com conhecimentos plurais que muitas vezes não são aprendidas na escola, mas que devem ser o cerne das novas aprendizagens que a escola neste século tem presenciado.

Como coloca Andrade (1987, p.17):

[...] Como a Geografia é uma ciência que tem relacionamento com uma série de ciências afins, é natural que entre ela e as outras ciências se desenvolvam áreas de conhecimento intermediário, ora como ramos do conhecimento geográfico, ora como ramos do conhecimento de outras ciências que se tornaram ou tendem a tornar-se novas ciências a serem pragmaticamente catalogadas.

Observa-se, que trabalhar com o ensino da geografia escolar, requer do professor, um olhar abrangente e ao mesmo tempo heterogêneo relacionado ao espaço-tempo da sociedade. Assim, as estratégias pedagógicas surgem da necessidade de levar essa interpretação da realidade para o espaço escolar.

Na educação contemporânea em que o ensino passa a ser um fio condutor no processo da aprendizagem, tendo na figura do educador seu principal autor social dentro dos diversos contextos educacionais de vivência que este apresente em seu fazer profissional. Neste sentido, ser professor torna-se uma dualidade plural, onde requer ao mesmo tempo um “agente social na formação cidadã de um indivíduo”, requer também uma nova postura frente aos dilemas da educação, dentre eles, o ensino e todo processo que leva o educando aprender (SANTOS, 2001).

Com isto, trabalhar com ensino e aprendizagem dentro de um ambiente onde o educando que chega à escola dotado de saberes de mundo e trazer ele para o seio da educação disciplinar (a exemplo da Geografia), requer adoção de metodologias que sejam capazes de atrair este aluno para o círculo da aprendizagem, uma das é por meio da ludicidade e todos os aspectos e formas inerentes a este ato didático pedagógico.

Quando se trata do termo “lúdico” advém vários significados, por vezes concebemos como um jogo, noutras como um recurso para a educação, mas em no geral tem como principal objetivo a construção de instrumentos capazes de levar o ensino de maneira significativa ao educando. Quando se trata de conceituações, temos diferentes percepções acerca da ludicidade, dentre elas destacam:

De acordo com Apaz et al (2012):

O termo lúdico etimologicamente é derivado do Latim “ludus” que significa jogo, divertir-se e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, da recreação, sendo ainda maior a sua abrangência. Assim, pode-se dizer que o lúdico é como se fosse uma parte inerente do ser humano, utilizado como recurso pedagógico em várias áreas de estudo oportunizando a aprendizagem do indivíduo. (APAZ, 2012, p. 7).

Nesta concepção, o lúdico está inserido na necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, ou seja, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Ainda assim, “ele não ser confundido com o

mero repetitivo, com a monotonia do comportamento, sem alvo ou objetivo (FREITAS e SALVI, 2007).". Por isto, está definição deixou de ser a simples terminologia para "jogo".

Portanto, a ludicidade se refere a conjuntos de ações pedagógicas, além de jogos, temos: brincadeiras; dinâmicas de grupo; recorte e colagem; dramatizações; exercícios físicos; cantigas de roda; atividades rítmicas e até atividades utilizando a tecnologias da informação e comunicação (FREITAS e SALVI, 2007).

Por conseguinte, a ludicidade também é um termo bastante antigo e difundido por diversos autores que buscam a compreensão de sua tipologia, teóricos que vão desde a Piaget a contemporâneos como Luckesi.

Para iniciarmos temos a compreensão de Jean Piaget (1975) que traz como compreensão do lúdico dentro da proposta do olhar para a criança, temos a construção do conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal, ou seja, é por meio do ato do brincar que a criança passa a desenvolver suas habilidades dentro do espaço de vivência.

Já Bandres e Philips (1977) traz a utilidade e efetividade que os jogos conseguem promover quando utilizado com finalidade e eficiência, podendo se tornar a moldura na qual se desenvolvem todas as outras atividades.

Outras perspectivas sobre o lúdico podem ser observadas em autores como:

O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória. A ludicidade promove ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos". (FEIJÓ, 1992, p. 02).

"O lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras" (SANTOS, 1999, p. 15).

Nas observações de Feijó (1992) e Santos (1999), compreendemos o poder do lúdico como forma de expressão do indivíduo, é uma materialização em suas diversas formas linguísticas em expressar aqui que o rodeia, além disso, entra na perspectiva que a ludicidade não é estática, ela promove pluralidades e habili-

dades contínuas. Em continuação temos Luckesi (2000) em que a ludicidade é representada pelas atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis.

Desta forma, compreendemos que as “atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando (FREITAS e SALVI, 2007)”. A ludicidade é uma estratégia que deve ser usada como combustível para a construção do conhecimento e nas diferentes habilidades do educando.

No entanto, a ludicidade como recurso aplicado à educação traz consigo diversos benefícios, além de ser uma prática bastante difundida com o movimento da Escola Nova. De acordo com Freitas e Salvi (2007, p. 5):

Acredita-se que brincando e jogando, o educando direciona seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a mais fortemente. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, é possível expressar, assimilar e construir a realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando-se da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de estudos sociais, de ciências, de educação física, entre outras.

Por outro lado, não se tem conseguido acompanhar o fluxo e refluxo das informações, requerendo assim o educador adotar estratégias didáticas, dentre elas a ludicidade. Acredita-se que por meio do ato da ludicidade é possível mediar as noções teóricas-metodológicas referente ao espaço geográfico para os educandos de modo mais dinâmico.

Ainda assim, o poder do lúdico está nos diversos recursos e objetivos que podem ser utilizadas, desde a atividades que visem trabalhar: posições geográficas, escalas, noções de distância, orientações e nos diversos jogos como Batalha naval, Show do Milhão e dentre tantas possibilidades.

Para Almeida (1998, 123), “o bom êxito de toda atividade lúdica-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”. Tomando por base o pensamento do autor, percebemos que para se trabalhar com o lúdico requer planejamento e experimentação, a primeira relacionada ao bom uso dos mecanismos lúdicos que podem propiciar em sua aula e o segundo na importância de sentir e viver o recurso antes da aplicação com seus educandos.

Neste sentido, a ludicidade é um recurso de fundamental importância para as aulas de Geografia, pois a lúdico está presente nas várias fases do indivíduo em formação e utilizá-lo como recurso é trazer o conhecimento significativo para sua vivência escolar, além disso, O professor, através “da observação da atividade lúdica, pode obter um diagnóstico do comportamento geral do grupo e do comportamento individual de seus alunos (FRIEDMANN, 2006, p. 37).

Para Fantacholi (2012, p.6) a atividade lúdica é a ação expressada por meio de brincadeiras e jogos. O ato de brincar pode ser conduzido independentemente de tempo, espaço, ou de objetos isto proporciona, crie, recree, invente e use sua imaginação, tornando o espaço escolar atrativo.

Por conseguinte, para Fantacholi (2012), o lúdico promove a aprendizagem e favorece o desenvolvimento físico intelectual e social, ou seja, possibilita um desenvolvimento real, completo e prazeroso. Nessa perspectiva, o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Na escola, a produção do conhecimento apresente um caráter singular, podendo aproximar conceitos que auxiliem os educandos a compreender o mundo complexo que vivemos. Na ciência geografia escolar é possível articular e trabalhar questões sobre globalização, sujeitos sociais, visões ou tendências marxistas, o ambiente e sua homogeneização. Assim, sendo capaz de ampliar as possibilidades do educando em compreender o mundo que se fragmenta e se unifica no piscar de olhos.

Diante disto, na busca de uma pedagógico real e que aproxime o educando aos conteúdos geográficos, temos o lúdico que como vimos, são instrumentos que valorizam a percepção e aprendizagem de conteúdo, saberes e informações, por meio recursos e estratégias didáticas. Nesse sentido, Cavalcanti (2012, p. 92), destaca que são organizados a partir do “[...] conhecimento construído pelos professores a respeito dessa matéria e constitui fundamento básico para a formulação de seu trabalho docente”.

Assim, temos a relação do aprender brincando, numa ação que seja mútua entre professor e aluno, sendo está prática expressada nas diferentes estratégias em sala de aula para Fortuna (2011), é a chamada de aula lúdica, e se configura como uma prática que privilegia atividades criativas, pois “o nexo brincar, aprender e ensinar se estabelece quando se conciliam os objetivos pedagógi-

cos, as características essenciais da atividade lúdica e os desejos dos alunos” (FORTUNA, 2011, p. 81).

Quando relacionamos o ensino da geografia e a ludicidade traz consigo percepções importantes para esta ciência, pois ao tratamos do espaço geográfico temos consigo múltiplas formas de vê-lo e concebê-lo. Todavia, para o aluno apreender tais percepções é importante proporcionar pontes didáticas que tragam a compreensão de maneira: natural, eficiente e objetiva, por isto, o lúdico é um aporte que está entranhado nas ferramentas que o educador tem e nas demais que poderá buscar.

O que Freire (1994) pontua é diretamente relacionado a prática lúdica do professor que faz parte da “boniteza” no espaço escolar em que deve estar de mãos dadas com a prática que o educador faz em sala de aula. E quando tratamos da sala de aula, busca-se uma transformação de todo o corpo e elementos que fazem parte deste espaço em que Santos (2011) elenca a importância de transformar a sala de aula em locais mais atrativos, onde a relação professor e aluno deve ser participativa na socialização do conhecimento, motivando e promovendo perspectivas e novas formas de aprender.

Por isso, o educador precisa ser desafiado a buscar novas formas de atuar em sala de aula, a problematização do espaço tão inerente a geografia, pode ser difundida por meio dos diferentes recursos didáticos e lúdicos que permitam uma maior reflexão para o ensino aprendizagem da geografia. E assim, mostrando os elementos capazes de despertar o interesse dos alunos e de tornar o ensino da disciplina mais lúdico e mais atraente aos olhos deles.

Todavia, sabemos que na relação professor-aluno no processo educativo na atualidade passa por dilemas diários, onde o educador busca um ensino-aprendizagem de maneira bem-sucedida. Entretanto, para se conseguir um espaço de aprendizagem é preciso criar mecanismos lúdicos, promovendo no ensino de geografia a partir de diferentes fontes de informação e de recursos didáticos (aulas práticas, oficinas, utilização de maquetes, fotografias aéreas, imagens de satélites, recursos lúdicos entre outros), estimulando e provocando o aluno a adentrar no seio da geografia, visualizando os conteúdos desta ciência no diálogo com o espaço de experiência e de vivência.

Para Santos (1995, p. 23):

O espaço deve ser considerado como um conjunto indissociável de que participam, de um lado, certo arranjo de objetos geográficos, objetos naturais e objetos sociais, e, de outro, a vida que

os preenche, ou seja, a sociedade em movimento e que deve ser trabalhado em sala de aula.

Portanto, a ludicidade é expressa na construção dos saberes, na medida que o educando vai conhecendo e compreendendo novos conhecimentos, e assim, brincando, jogando, assimilando e construindo realidades que o cerca, bem como, possibilita a socialização de conhecimentos (FREITAS & SALVI, 2007).

Como bem aponta Sacramento (2010, p.13) sobre o ensino da geografia suas articulações de saberes:

O exercício da docência em geografia, é conseguir organizar os saberes geográficos e articulá-los com os saberes pedagógicos em uma relação mútua de saber docente, saber discente e o saber escolar, por meio da promoção de ações diferenciadas de trabalhar a disciplina na sala de aula, buscando uma melhor reflexão dos conteúdos e dos conceitos escolhidos, fazendo com que o estudante compreenda os fenômenos geográficos presentes em seu cotidiano de diversas formas, permitindo-lhe localizar-se e perceber tais transformações e, assim, atingir o objetivo que é a aprendizagem do aluno.

Portanto, é na formação de professor que o futuro educador passa a construir os primeiros projetos e experiências didáticas lúdicas em prol do aluno, podemos citar programas como o PIBID e Residência Pedagógica que consegue promover construções de saberes, dando ênfase ao lúdico e suas facetas pedagógicas. Mas é na escola onde todas essas ferramentas poderão ser colocadas em prática, entretanto, o lúdico não está apenas na materialização das coisas e objetos, mas nos diálogos, nas diversas linguagens e o significativo do aluno.

Para os autores Castrogiovanni e Callai (2007), o ato de ensinar, como fenômeno social, exige não apenas o conteúdo específico do livro didático, mas coragem de ousar no ato do ensino, acreditando que a educação tem finalidades além da sala de aula. Sendo assim, o professor deve ter a capacidade criativa, coerente com a prática, na busca de novas metodologias, fazendo uso de outras linguagens no sentido de despertar no estudante um olhar inquieto sobre textos e contextos ensinados e experienciados, e sobre a vida, incitando curiosidades sobre o mundo

Em suma, a ludicidade e o ensino de geografia apresentam mutualidades enquanto a práxis do teor disciplina desta ciência, todavia, é por meio dos

aspectos lúdicos que é possível proporcionar meios de ensino que possam fazer o educando enxergar o espaço geográfico de maneira simples, onde a assimilação entre o conteúdo e sua realidade promove aproximações tão pertinentes que são capazes de transformar a escola, a sala de aula, a relação professor-aluno em momentos prazerosos de aprendizagem.

METODOLOGIA

Como aportes metodológicos e para alcançar os objetivos delineados, foi definido como método uma pesquisa qualitativa exploratória através de um estudo de caso que é um “método qualitativo que consiste, geralmente, em uma forma de aprofundar uma unidade individual” (LÜDKE, 2004). Ele serve para responder questionamentos que o pesquisador não tem muito controle sobre o fenômeno estudado (YIN, 2001).

A pesquisa se caracteriza como um estudo descritivo, uma vez que os resultados serão apenas registrados e descritos pelo pesquisador, sem interferência e que envolve ferramentas padrão para coletas de materiais, como o exemplo do questionário.

Como público-alvo do estudo temos os professores de Geografia do município de Taipu/RN no qual buscamos compreender o uso da ludicidade no ensino de geografia.

Como técnicas de coleta de dados e para a análise utilizaremos a revisão bibliográfica em postulados concernentes a temática e em um segundo momento, através de uma ação qualitativa que segundo Richardson (2011, p. 90) “pode ser caracterizada como uma tentativa de uma compreensão detalhada dos significados e características situacionais apresentadas pelos entrevistados, em lugar da produção de medidas quantitativas de características ou comportamentos.

Já para Flick (2013) a pesquisa qualitativa “estabelece prioridades, estudando hipóteses e a operacionalização dos fatos”. Nisto, iremos coletar dados por meio de questionários semiestruturados a serem aplicados aos professores de Geografia, do município de Taipu, sendo utilizado a ferramenta “Google Formulário”. Como público teremos os professores do município de Taipu da disciplina citada que estejam inseridos na modalidade do Ensino Fundamental anos finais e no Ensino Médio.

O questionário será estruturado a partir de perguntas pertinentes a realidade vivenciada pelos educadores, onde de forma quanti-qualitativa construiremos quadros de percepções que tragam as propostas e olhares dos educadores acerca de suas práticas lúdicas enquanto um recurso didático.

Com a posse dos dados coletados, pretendemos construir quadros analíticos (gráficos, quadros e tabelas) que visem evidenciar a percepção do professor acerca da ludicidade em suas práticas didáticas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir de agora iremos explanar os resultados dos questionários aplicados aos professores de Geografia e sua relação entre o ensino de geografia e ludicidade. No questionário aplicado aos educadores, foram informados que sua identidade seria preservada e para isto, nomearemos de forma fictícia, sendo 3 (três) professores de Geografia que aqui chamaremos: Maria, Ana e José.

No que tange o perfil dos professores, eles têm idade entre 30-39 anos (50%) e 40-49 anos (50%), sendo do gênero masculino 33% e do feminino 66%. São educadores que não residem na cidade de Taipu, mas que moram nas regiões adjacentes (Ceará-Mirim e Natal). Já em relação as modalidades de ensino, Maria e José são educadores do Fundamental anos finais, enquanto “Maria” é professora de Geografia no ensino médio. Já relacionado ao tempo de experiência, os educadores apresentam aproximadamente 10 anos (média) de experiência como professores de Geografia, além de possuírem pós-graduação.

Após a caracterização dos participantes, partimos para a segunda seção do formulário que buscava a compreensão da ludicidade enquanto conceito e sua práxis pedagógica.

Com relação ao conhecimento da terminologia “Ludicidade”, os três educadores afirmaram conhecer seu significado, dentre eles temos a visão de José que para ele ludicidade é *“dar aula usando estratégias lúdicas e que parece não haver aprendizagem (segundo alguns) mas sabemos que se aprende brincando (JOSÉ, 2023)”*. Já Maria (2023) *“maneira mais atrativa de levar o conhecimento para nossos discentes, além de ser uma das formas de trabalhar a realidade através da arte”*.

A partir das afirmações dos professores, percebemos que existe um aprofundamento acerca do conceito de ludicidade, o que é comum por boa parte dos professores, uma vez que suas práticas são mais exemplificadas nas ações

do que um “conceito” por parte destes agentes da educação. Lopes (2004) observa que a polissemia do termo lúdico, além da questão da própria linguagem, reflete também a diversidade de perspectivas e teorias de conceituação da própria ludicidade. Ou seja: é um reflexo das diferentes formas de compreensão sobre o significado do lúdico.

Por conseguinte, indagamos acerca do que seria uma “ação lúdica”, partindo do princípio que os professores detinham um olhar sob a ludicidade enquanto praxis. Obtemos respostas como na utilização do teatro, pintura, desenhos, jogos, música (...), ou como citado por Maria (2023) “*algo que fuja do tradicional*” uma vez que a ludicidade apresenta multiplataformas para se trabalhar uma determinada temática a partir de vários olhares, como a exemplo do que é citado por José (2023) “*abordar temas como questões ambientais através da poesia ou da música*”. Em Luckesi (2002) encontramos a ideia do lúdico relacionada com a experiência interna do indivíduo. O autor denomina de lúdico o estado interno do sujeito e de ludicidade a característica de quem está em estado lúdico.

Na terceira seção do questionário, direcionamos para a compreensão da ludicidade e sua interface com o ensino de geografia, pois era preciso entender como o lúdico estava inserido nas práticas pedagógicas dos educadores.

Assim, ao saber que os três professores acreditam no poder didático que a ludicidade consegue trazer para a Geografia, questionamentos sobre os recursos ou quais estratégias estes utilizam que podem ser classificados ou inseridos dentro da ludicidade, para isto, construímos um Brainstorming (tempestade de ideias) a fim de organizar as informações citadas pelos educadores.

De acordo com o site Neilpatel (2022), um brainstorming é uma técnica utilizada para propor soluções a um problema específico. Consiste em uma reunião também chamada de tempestade de ideias, na qual os participantes devem ter liberdade de expor suas sugestões.

Desta forma, utilizamos tal estratégia para organizar e expor as principais afirmações acerca da ludicidade enquanto um recurso para o ensino de Geografia como pode ser visto na figura 1.

Figura 1 - Brainstorming da Ludicidade e Ensino de Geografia.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Assim, percebemos que os educadores têm uma percepção da ludicidade a partir das linguagens que estas podem mobilizar na utilização enquanto uma estratégia para o ensino da geografia, onde a ludicidade enquanto uso e ação não é destinada apenas a um único objeto, mas na mobilização de vários elementos, o lúdico como um elo de comunicação. Na de Luckesi, a ludicidade está relacionada ao mundo interior do sujeito e as atividades propostas pelos educadores serão lúdicas na medida em que estimularem o estado lúdico do indivíduo: é o que o autor denomina como vivência lúdica.

Em continuação, buscamos compreender por parte dos educadores exemplificações de práticas onde foi possível utilizar a ludicidade, neste caso, o professor de geografia deveria descrever algumas estratégias onde o lúdico se fez presente, podemos observar no quadro abaixo algumas destas ações.

Quadro 1 – Estratégias lúdicas utilizadas pelos professores de Geografia

PROFESSORES DE GEOGRAFIA	ESTRATÉGIA LÚDICA	DESCRIÇÃO
MARIA	Regionalização através da música	A estratégia tem por objetivo de trabalhar o conteúdo de regionalização através de ritmos músicas regionais, buscando trazer sensações, percepções e emoções.
ANA	O Show do Bis	É uma dinâmica que utiliza como pano de fundo do jogo “Show do Milhão”, todavia, voltado aos conteúdo da geografia, onde os educandos duelam em grupo durante revisões para testes/avaliações.
JOSÉ	O Geozine: Uma Metalinguagem didática	Tendo como base os “Fanzines” e trazendo para a geografia e denominando de “Geozine”, onde é uma estratégia que consegue mobilizar diversas linguagens em um único objeto didático, dentre elas: músicas, figuras, poemas, cordel e dentre outros.

Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa, 2023.

Percebemos que os educadores conseguem enxergar na prática a ludicidade, onde podemos observar nas estratégias descritas pelos professores de Geografia. O lúdico está envolvido em todo o processo quando o educador narra as diversas linguagens que um objeto didático consegue mobilizar (falas do professor José).

Diante disto, passamos para um questionamento central acerca do planejamento, ou seja, como se dá o ato do planejar ao olhar a ludicidade como um elo didático. Na visão dos educadores não existe diferença na hora de construir um planejamento, para eles a ludicidade é englobada durante a construção das aulas vivenciadas, embora sejam colocadas as ações, é somente da práxis didáticas que a ludicidade é vista e aplicada. Ainda assim, o *“lúdico, é levado em consideração o conteúdo ministrado no qual tornasse um subsídio para o ensino aprendizagem”* (MARIA, 2022). Já José (2022), afirma que ao fixar o conteúdo a ser mediado, deve procurar *“desenvolver o tema através a ludicidade, considerando que essa estratégia lúdica possibilita uma análise crítica do espaço”*.

Por fim, como último questionamento, buscamos entender quais seriam as principais barreiras na aplicação do lúdico no fazer pedagógico dos professores de Geografia, entendemos que a ludicidade dá diversas possibilidades didáticas, mas nem sempre o local é propício, ou a infraestrutura didática e pedagógica contribui para tais ações, e foram exatamente essas aflições colocadas pelos pro-

fessores. Dentre as afirmações, elencamos do professor José (2022) afirmando que além da falta de recurso, existe uma barreira em relação a não aceitação da maioria do professorado que não reconhece a “ludicidade” como estratégia de ensino. Sabendo disso, percebemos que ainda existe A percepção em colocar o lúdico apenas como um ato que se trabalha na perspectiva infantil por falta do desconhecimento conceitual do termo e das suas múltiplas possibilidades de trabalho.

Em suma, observamos que os professores de Geografia que participaram desta pesquisa apresentam percepções importantes sobre o lúdico, não tanto em relação a etimologia da palavra, mas das práticas que podem ser classificadas como lúdico e isto é observado ao longo das afirmações dos educadores, especialmente nas descrições de suas estratégias didáticas voltados ao ensino da geografia.

CONCLUSÃO

A pesquisa aqui empreendida teve por intuito de discutir a ludicidade dentro do ensino de geografia a partir dos principais atores sociais do ensino que é o professor. Buscando entender como o lúdico torna-se uma práxis no fazer pedagógico do educador e como ele se comporta na ação didática, entre o planejamento e o transpor para a vivência pedagógica.

Observamos que ao longo deste artigo que a ludicidade é um conceito multipolar em seus termos etimológicos, pois suas concepções e afirmações são transitivas conforme colocamos o lúdico dentro das diversas ciências escolares, sociais e psicológicas. Além disso, elencar que a ludicidade é por vezes classificada unicamente como jogo, outrora como práticas para o público infantil, muito por conta dos estudos difundido por Piaget e seus contemporâneos, mas que ficou claro a grandeza que é o lúdico em uma visão ampliada e amplificada didaticamente.

Nos horizontes propostos pelos professores de Geografia que participaram deste trabalho, vimos um olhar corriqueiro quando se trata do lúdico, algo que já vem da base formativa dos cursos de formação de professores, mas que ao entender da ludicidade e suas múltiplas ações, passam a perceber que sua vivência prática é colocada diariamente e que sim, a ludicidade é um elo comunicativo.

Em suma, é preciso trazer o lúdico à tona no fazer pedagógico do professor, pois é uma ferramenta comunicativa que consegue promover novos horizontes na compreensão, materialização e aprendizagem dos diferentes conteúdos escolares. Já no ensino da geografia, o lúdico surge para somar na compreensão dos espaços de vivências, dos lugares, paisagens em um mundo cada vez mais globalizado e que causa estranhamento quando tentamos entender um todo complexo que é o mundo do conhecimento.

REFERÊNCIAS

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

ANDRADE, E. G. C. Família, escola e a dificuldade de aprendizagem: intervindo sistematicamente. **Psicologia Escolar e Educacional**, Campinas V. 7. N. 2 p.171-178, dez 2003.

APAZ, M. F; [et al]. **A relação entre o aprender e o brincar**: uma perspectiva psicopedagógica. 2012. Disponível em: <https://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/aRela%C3%A7%C3%A3o-Entre-o-Aprender-e/43724152.html>. Acesso em: 21 out. 2023.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimento**. Campinas: Papiros, 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Ensino de Geografia e Diversidade**: construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. São Paulo: Contexto, 2006.

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O Brincar na Educação Infantil**: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: 02 de junho de 2023.

FORTUNA, Tânia Ramos. A formação lúdica docente e a universidade: contribuições da ludicidade e da hermenêutica filosófica. 2011. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

FREITAS, Eliana Sermidi; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. Portal Educacional

do Estado do Paraná. 2007. <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

KAERCHER, Nestor André. **O gato comeu a Geografia Crítica? Alguns obstáculos a superar no ensino-aprendizagem de Geografia**. In: PONTUSCHKA, Nídia N. e OLIVEIRA, Ariovaldo U. (orgs.). Geografia em Perspectiva: ensino e pesquisa. São Paulo: Contexto, 2009.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. 9ª reimpressão. São Paulo: Cortez, 1994. MELO, Alessandro de; URBANETZ. S. Terezinha. **Fundamentos de didática**. Curitiba: Ibepex, 2008.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Chiste. Os Jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artimed, 2005.

SACRAMENTO, Ana. Claudia. Ramos. Didática e educação geográfica: algumas notas. UNI Pluri/Versidad, vol. 10, n. 3, 2010.

SANTOS, Milton. Território, globalização e fragmentação. São Paulo: Hucitec/ANPUR, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos, 15ª ed. Petrópolis: Vozes, 2011.