



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO



ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

ALESSANDRA ALVES

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2018

ALESSANDRA ALVES



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – *Campus* Medianeira.

Orientador(a): Prof.Dr. Jaime da Costa Cedran

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2018



TERMO DE APROVAÇÃO

Titulo da Monografia

Por

Alessandra Alves

Esta monografia foi apresentada às 18h do dia **01 de Junho de 2018** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, *Campus* Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof.º Dr. **Jaime da Costa Cedran**
UTFPR – *Campus* Medianeira
(orientador)

Prof.ª Ivone Teresinha Carletto de Lima
UTFPR – *Campus* Medianeira

Prof.º Nelson dos Santos
UTFPR – *Campus* Medianeira

Dedico a toda minha família que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Á Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Ao meu esposo, meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador professor Dr. Jaime da Costa Cedran, que me orientou, pela sua disponibilidade, interesse e receptividade com que me recebeu e pela prestabilidade com que me ajudou.

Agradeço ao Colégio Estadual Adélia Rossi Arnaldi que me recebeu e teve disponibilidade para aplicar minha atividade.

Agradeço ao professor do Colégio, Paulo Rodrigues Soares que cedeu algumas de suas aulas para aplicar a atividade com os alunos.

Agradeço aos pesquisadores e professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, *Campus Medianeira*.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia. Àqueles que acreditaram em mim, muito obrigada!

“Se todos fizéssemos o que somos capazes,
ficaríamos espantados com nós mesmos”.

(THOMAS EDISON)

RESUMO

ALVES, Alessandra. A importância dos jogos na disciplina de geografia. 2018. 46 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, ano.

Este trabalho apresenta o relato de uma experiência sobre o uso das atividades lúdicas no ensino da Geografia com os alunos do 7º ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Adélia Rossi Arnaldi, em Paranavaí-PR, tendo como objetivo, destacar a importância de se trabalhar em sala de aula com outros recursos didáticos pedagógicos no ensino aprendizagem, a fim de despertar o interesse e facilitar o aprendizado dos alunos. Para a realização dessa pesquisa foi utilizada a técnica da pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso. O lúdico pode ser usado como uma forma de provocar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, estimulando o conhecimento, e assim, o desenvolvimento da criança. Durante a aplicação dos jogos, sendo eles, jogo de memória de Estados e capitais e quebra-cabeça de mapas brasileiros, houve erros e acertos, porém o aluno pode reverter esse resultado, fazendo de novo, onde tiveram que praticar o raciocínio lógico para o desenvolvimento dessa atividade.

Palavras-chave: Jogos, ensino-aprendizagem, geografia.

ABSTRACT

ALVES, Alessandra. The importance of games in the discipline of geography. 2018. 46 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

This work presents the report of an experience on the use of play activities in Geography teaching with the students of the 7th grade of the Adélia Rossi Arnaldi State College in Paranavaí-PR, aiming to highlight the importance of working in classroom with other educational didactic resources in teaching learning, in order to arouse interest and facilitate student learning. For the accomplishment of this research was used the technique of the qualitative research, of the type study of case. The playful can be used as a way to bring about a more pleasant and meaningful learning, stimulating the knowledge, and thus, the development of the child. During the application of the games, being a memory game of States and capitals and puzzle of Brazilian maps, there were errors and correctness, but the student can reverse this result, doing again, where they had to practice the logical reasoning for the development of this activity.

Keywords: Games, teaching-learning, geography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Localização do município de Paranaíba no Mapa do Paraná	20
Figura 02–Dados sobre a população de Paranaíba, censo 2010.....	21
Figura 03 – Fachada do Colégio	23
Figura 04 – Mapas impressos e colados no E.V.A	23
Figura 05 – Jogos sendo finalizados	24
Figura 06 – Aplicação dos jogos	27

LISTA DE GRÁFICO

Gráfico 01 – Quantidade de alunos por faixa etária da série 7ºB.....	28
Gráfico 02 -Relação de quem já teve alguma experiência com os jogos em sala de aula	28
Gráfico 03 – Quantidade de alunos que jogou cada tipo de jogo	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 AS PRÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO APRENDIZAGEM	15
2.1.1 O Lúdico na Geografia	17
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	20
3.1 LOCAL DA PESQUISA OU LOCAL DE ESTUDO	20
3.2 TIPO DE PESQUISA E TÉCNICAS DA PESQUISA	22
3.3 COLETA DOS DADOS	22
3.4 ANÁLISE DOS DADOS	24
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	32
APÊNDICE(S)	34
ANEXO (S)	39

1 INTRODUÇÃO

“Entendemos o espaço de vida dos homens como produto histórico, produzido pela sociedade, aumentando a importância do ensino da Geografia no fato de que todos os acontecimentos do mundo têm uma dimensão espacial, onde o espaço é a materialização dos tempos da vida social” (PCP, 2012, p. 66).

A importância de estudar geografia está relacionada à necessidade de se conhecer o espaço geográfico. Este pode ser entendido como o lugar onde ocorrem as relações humanas, o espaço produzido e apropriado pela sociedade, transformando-se em novos espaços ao longo do tempo.

A geografia tem a função de preparar o aluno para uma leitura crítica da produção social do espaço, ou seja, o espaço modificado, ajudando-o a entender a realidade do mundo que ele vive. O conhecimento deve partir da realidade do aluno, do local para o global, para uma melhor compreensão. O espaço vivido do aluno será a maneira pela qual ele desenvolverá a percepção do espaço, para mais tarde, perceber não só o aspecto de totalidade do espaço, mas principalmente seu pertencimento a ele.

O professor de geografia deve instigar o seu aluno, estimular a discussão dos temas, fazer debates, levando-o a pensar e agir sobre o que ele está estudando. Os mesmos devem ser instigados para que possam ter motivação para se interessar pelo estudo da disciplina.

Ensinar Geografia requer uma postura nova, ousada. A Geografia deve despertar nos alunos a consciência de mundo, a curiosidade, a imaginação, para isso o professor precisa lançar mão de todos os recursos possíveis a fim de alcançar esses objetivos (GUIMARÃES, 2014).

Esta pesquisa tem como objetivo destacar a importância de se trabalhar em sala de aula com outros recursos didáticos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem, usando atividades lúdicas, tais como, os jogos de memória e quebra-cabeças, a fim de despertar o interesse e facilitar o aprendizado dos educandos, proporcionando ao aluno uma assimilação de forma divertida.

Quanto à metodologia utilizada, foi feito um levantamento bibliográfico sobre o ensino de geografia e sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Além de consultas nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) e demais trabalhos que

exploram a temática. E para a coleta de dados foram confeccionados os jogos, e posterior, aplicou-se os mesmos com os alunos e analisou se esse jogo auxilia no aprendizado dessa turma, e por fim aplicou-se um questionário para obter essas respostas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As escolas brasileiras, praticamente a maioria, praticam o modo tradicional de ensino, ou seja, aulas expositivas, tanto em escolas públicas como em escolas particulares.

O método consiste em turmas divididas por faixa etária, de acordo com suas idades, um professor é responsável por cada disciplina, sendo o mediador do conhecimento, usando o quadro negro, giz e o livro didático.

Esse método de ensino consiste em aulas que mantêm como exclusiva a transmissão verbal do saber, onde o professor é a autoridade em sala de aula, o tomador de decisões. Essa técnica começou a ser usada desde os jesuítas, e é empregada em sala de aula, até os dias de hoje, como a principal metodologia. Muitos professores continuam usando como único método, muitas vezes tornando as aulas muito maçantes, principalmente na disciplina de geografia, onde requer esforços e inovações para superar o quadro que a disciplina se encontra, buscando diferentes alternativas. E ainda, muitas vezes, os livros didáticos, são utilizados por vários anos nas escolas públicas, tornando assim, aulas com conteúdos defasados, pois a Geografia ela é uma disciplina muito dinâmica porque estuda os fenômenos da natureza e os sociais.

“A situação de crise pelo qual o Ensino de Geografia passa, requerem esforços e inovações para superar o delicado quadro que envolve os aspectos didático-pedagógicos dessa disciplina escolar. [...] o quadro educacional brasileiro vem apresentando baixa evolução dos índices que medem sua qualidade” (PINHEIRO, 2013, p.4). Desta forma, os professores estão tendo dificuldades em fazer um aprendizado significativo, ou seja, conseguir prender a atenção dos alunos, pois os recursos utilizados em sala de aula estão ficando distante do mundo em que os alunos vivem, rodeados de tecnologia, promovendo o desinteresse dos alunos em relação à disciplina.

Dentre os vários métodos que pode-se utilizar na geografia, além de usar o livro didático que é a principal ferramenta de aprendizagem, é o norteador das nossas ações, pode-se utilizar mapas, fazendo com que o aluno consiga se situar onde está cada Estado, cada região, cada país, cada continente, e assim por diante, sempre trabalhando o local para o global. Existem vários recursos didáticos para que

a aula fique mais dinâmica, podemos utilizar a música, fotos, vídeos, utilizar maquetes, imagens de satélite, charges, histórias em quadrinhos, entre outros recursos. Sabemos que nem todos esses recursos estão disponíveis em muitas escolas do nosso país, muitas vezes os professores têm que levar de casa muitos recursos para que o aluno possa ter uma aula mais dinâmica. Um método que está dando bastante resultado é as atividades lúdicas, uma forma de aprender brincando, despertando o interesse dos alunos.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança. Esse ato é uma das principais características da infância, trazendo inúmeras vantagens para o desenvolvimento da criança. Ela brinca pelo prazer. E o brincar relaciona-se com a aprendizagem, pois brincar é aprender.

As crianças utilizam o brinquedo para externar suas emoções, construindo um mundo a seu modo e, dessa forma, questionam o universo dos adultos. Elas já nascem em um meio pautado por regras sociais e o seu eu deve adaptar-se a essas normas. Na brincadeira, ocorre o processo contrário: são as normas que se encaixam em seu mundo. Não é uma tentativa de fuga da realidade, mas, sim, uma busca por conhecê-la cada vez mais. No brincar, a criança constrói e recria um mundo onde seu espaço esteja garantido. As pressões sofridas no cotidiano de uma criança são compensadas por sua capacidade de imaginar; assim, fantasias de super-heróis, por exemplo, são construídas. (MELO e VALLE, 2005 apud ROLIM; GUERRA e TASSIGNY, 2008).

As crianças satisfazem certas necessidades nos brinquedos, mas com o seu desenvolvimento essas necessidades vão evoluindo, ampliando suas formas de brincar, aprendendo as regras, assim, desenvolvem suas capacidades de raciocinar, de argumentar e de respeitar as opiniões.

Segundo Vigotsky:

Ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento, sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (VIGOTSKY, 1998, p. 139 apud BIAZOTTO, 2014, p.16).

A criança ao observar outras pessoas em seu cotidiano, suas ações começam a ser guiadas pela forma como essas outras pessoas agem ou como lhe disseram. E à medida que ela cresce, ela utiliza essas brincadeiras do faz-de-conta. Assim, o brincar é um processo muito importante para o desenvolvimento infantil. De acordo com Vigotsky:

Um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade. (Vigotsky, 1998, p. 91 apud BIAZOTTO, 2014, p.17).

O ato de brincar faz com que a criança seja capaz de socializar-se e integrar-se a sociedade, buscando novas relações de aprendizagens. A sala de aula fica mais enriquecida de desenvolvimento motor, intelectual e principalmente criativo ao usar atividades lúdicas.

2.1 AS PRÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO APRENDIZAGEM

Quando fala-seem práticas lúdicas no ensino aprendizagem, logo pensa-se em tudo aquilo que entusiasma, que diverte, tornando a aula mais divertida.

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

Nota-se que ao longo dos tempos a educação tem apresentado a necessidade de implantar uma nova pedagogia, já que são muitas as dificuldades que as escolas têm em realizar um trabalho de qualidade e são inúmeros os desafios que os educadores enfrentam para desempenharem suas atividades escolares e tornarem-se formadores de opiniões (SANTOS; COSTA; MARTINS, 2015).

O lúdico é uma brincadeira, onde é trabalhado em sala de aula através de jogos para desenvolver uma melhor aprendizagem nos alunos. E essa ideia de

associação do estudo com o prazer vem desde os estudos da educação greco-romana. A esse respeito é preciso considerar que:

Platão (427-348), na Grécia Antiga, primava para que a educação, nos primeiros anos da criança, se baseasse em jogos educativos praticados em comum por ambos os sexos. Dava ênfase ao esporte por sua colaboração na formação do caráter e da personalidade, bem como introduzia a prática da matemática lúdica, aplicando exercícios com cálculos ligados a problemas concretos extraídos da vida e dos negócios (Santos, 2010, p.11).

O vínculo da associação dos jogos com a aprendizagem não é algo novo, está atrelado à antiguidade. De acordo com os PCN's (1988), o professor deve buscar a utilização de recursos didáticos práticos que prendam a atenção dos alunos, visando à obtenção de maior eficácia no processo de ensino-aprendizagem. A educação no Brasil teve um grande avanço quando trouxe novas reformulações, e foi promulgada uma nova lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) 1996, a lei que rege a educação brasileira, trazendo o brincar como um dos processos da dimensão de cuidar e educar, ou seja, tornando grandes avanços para a nossa educação.

Quando o professor trabalha com os jogos, independente da disciplina, ele deve levar em conta, o nível de conhecimentos do aluno, sobre o conteúdo trabalhado, a dinâmica de funcionamento, ou seja, as regras do jogo, e o grau de utilidade que esse jogo irá proporcionar aos alunos, a sua assimilação com o conteúdo. Segundo Friedmann:

Pensar em utilizar o brincar como meio educacional é um avanço para a educação, porque tomamos consciência da importância de trazê-lo de volta para dentro da escola e de utilizá-lo como instrumento curricular, descobrindo nele uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem (FRIEDMANN, 2006, p.126).

O lúdico é um importante recurso didático, ele desencadeia prazeres, contribuindo para que as aulas se tornem mais dinâmicas e mais participativas, sendo mais motivadoras e prazerosas. E ainda, ele está presente no dia a dia dos alunos do ensino fundamental, através de outros tipos de jogos, de aprendizagem ou apenas de divertimento. Os jogos são uma forma de tornar as aulas mais estimulantes e criativas, trazendo a atenção dos alunos.

“A escola deve ser um ambiente de mediação pedagógica, que promove a igualdade de acesso aos diferentes meios de comunicação, estimula e prepara os

alunos criticamente para viver em sociedade. Os professores devem estar preparados para criar e realizar atividades diferentes, criativas com seus alunos” (GUIMARÃES, 2014, p.4). Assim, os professores devem possuir novas posturas em relação a grande quantidade e diversidade de recursos pedagógicos que podem trabalhar em sala de aula, tornando o ensino aprendizagem, como algo interessante, prazeroso e significativo.

2.1.1 O LÚDICO NA GEOGRAFIA

A geografia é a ciência que estuda o espaço geográfico, o espaço onde ocorrem as relações humanas, por isso é uma disciplina bem dinâmica, está em constante transformação. Estudando ela, podemos compreender a atuação do homem em sociedade, sua relação com a natureza, transformando assim o espaço, gerando novas paisagens. O ensino de Geografia contribui para o reconhecimento do aluno como agente ativo no espaço em que estuda, no qual será necessário considerar aspectos físicos, humanos, econômicos, culturais e ambientais. (CAVALCANTI, 2002).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais:

A Geografia tem por objetivo estudar as relações entre o processo histórico na formação das sociedades humanas e o funcionamento da natureza por meio da leitura do lugar, do território, a partir de sua paisagem. Na busca dessa abordagem relacional, trabalha com diferentes noções espaciais e temporais, bem como com os fenômenos sociais, culturais e naturais característicos de cada paisagem, para permitir uma compreensão processual e dinâmica de sua constituição, para identificar e relacionar aquilo que na paisagem representa as heranças das sucessivas relações no tempo entre a sociedade e a natureza em sua interação (BRASIL, 1998, p.26).

A geografia é uma disciplina de enorme relevância, ela faz com que o aluno compreenda o espaço que esta ao seu redor. Devido as grandes transformações que o ensino vem passando, o professor deve definir por meios de seus objetivos, os métodos e as suas estratégias para trabalhar com os alunos. Apesar de sua grande importância, muitos alunos não apreciam a disciplina, muitas vezes a aversão se deve ao modo como é conduzida aos educandos, os métodos que são trabalhados.

O uso do lúdico não é apenas brincar por brincar, tem que haver objetivos, mostrar que através da brincadeira, pode-se aprender, tanto na forma individual como em grupo. O aluno estuda sem perceber, tornando-se uma aprendizagem prazerosa, e o brincar está inserido no próprio ambiente desses alunos. Assim:

Por meio dos jogos pode ser feita uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares, superando suas dificuldades, construindo seus conhecimentos. Através das atividades lúdicas (confeção de mapas para o quebra-cabeça) é possível o aluno expressar, assimilar, construir a realidade, relacionando com situações do seu dia a dia, podendo ser local ou global (SAWCZUK; MOURA, 2012, p.4).

O professor pode pegar conteúdos de difícil assimilação e desenvolver alguns jogos e aplicar aos alunos, mudando a rotina em sala de aula. Com isso, irá despertar a atenção deles, pois é algo diferente do que é praticado em sala de aula. Os jogos proporcionam também, uma aproximação entre professor e aluno, aluno x aluno, e do aluno com o mundo, ocorrendo a socialização. Em sala de aula, temos diversos tipos de personalidades, e com os jogos, uns podem ajudar aos outros, sempre tem aqueles alunos envergonhados, desmotivados, também tem aqueles com mais habilidades, onde este pode acabar ajudando os colegas, mas sempre o professor fazendo a mediação.

É preciso que o professor diga aos alunos que o objetivo desse tipo de jogos praticados em sala de aula, não é para ganhar e nem perder, e sim, o de competir e poder repetir a ação, para facilitar seus estudos por meio dessa dinâmica. E quando se aplica qualquer jogo com os alunos, o professor deve ter em mente, todo o passo a passo, as regras, onde o jogo irá acontecer, se dentro da sala ou fora, os materiais necessários para a aplicação, fazer todo um planejamento antes. Sabe-se que a educação pública, nem sempre possui os materiais necessários na escola para elaborar algo, como as diferentes atividades, por isso o professor deve sempre planejar antes.

O jogo tem apenas o papel de auxiliar o professor em sala de aula, ajudando na construção do saber, jamais ele ocupa o lugar do professor, este além de ser o educador é o transmissor do conhecimento. Para o uso desse tipo de atividade são necessários:

Em qualquer atividade escolar seja ela jogos ou outras, deve haver uma sequência lógica: objetivos, público – alvo, materiais, adaptações, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade a conteúdos, avaliação da proposta e continuidade. Colocando em prática esses fatores o

professor possibilitará ao aluno a associação de habilidades para a construção do raciocínio lógico (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p.47).

O professor deve trabalhar os conceitos sempre buscando mostrar exemplos da realidade do aluno, com isso, o aluno consegue fazer uma ponte, e assimilar melhor aquele conteúdo.

A produção de jogos didáticos pelos alunos e sua aplicação em sala de aula e fora dela, é uma ferramenta eficaz, que tornará as aulas de Geografia mais próximas do conhecimento dos alunos. Com a utilização de jogos rompem-se com as práticas utilizadas por alguns professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a ele a oportunidade de aprimorar sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo” (SAWCZUK; MOURA, 2012, p. 12).

A geografia é muito dinâmica. Apesar de toda a tecnologia que temos hoje, as pessoas devem ter as noções sobre a cartografia para poder se localizar, por isso, não conseguimos imaginar uma aula de geografia sem o uso de mapas, este traz informações sobre a realidade de forma e tamanho reduzidos, sem o uso de fotografias, sem o livro didático, sem um bom planejamento, tudo isso é necessário para que as pessoas consigam fazer interpretações das informações.

3PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

3.1 LOCAL DA PESQUISA OU LOCAL DO ESTUDO

Paranavaí é um município localizado no Noroeste do estado do Paraná, principal centro da microrregião de Paranavaí, e também é a cidade polo da Associação dos Municípios do Noroeste do Paraná (AMUNPAR). A Figura 1 destaca no mapa do estado do Paraná a localização do Município de Paranavaí.



Figura 01: Localização do Município de Paranavaí no Mapa do Paraná.
Fonte: Iparades, 2018.

O município foi fundado em 14 de dezembro de [1951](#), tem uma altitude de 470 metros, possui uma área territorial de 1202,4 km², onde vivem 81.590 habitantes de acordo com o censo de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas (IBGE), o que dá uma densidade demográfica de 67,86 hab/km², e hoje, no ano de 2018, esta estimada que contem 87.850 habitantes. A figura 02 destaca essas características.

População

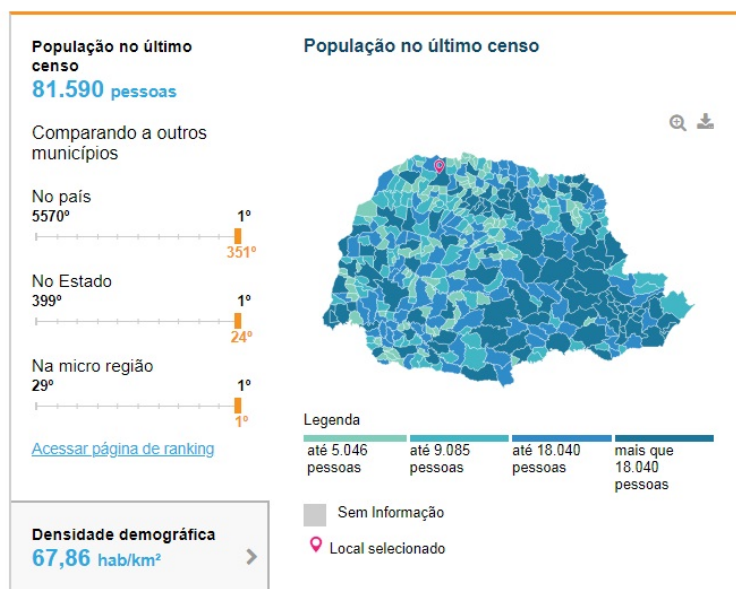


Figura 02: Dados sobre a população de Paranavaí, censo 2010.

Fonte: IBGE, 2018.

Entre as mais jovens regiões do estado do Paraná a serem povoadas e colonizadas, como decorrência do ciclo do café, está a imensa zona situada a noroeste, nas bacias dos rios Ivaí e Paranapanema, nos limites do Paraná com o Mato Grosso do Sul.

O município de Paranavaí, segundo Fernandes (1992), está inserido no Terceiro Planalto, na Formação Rio Paraná do Grupo Caiuá, constituindo a unidade basal de uma bacia de sedimentação denominada de Bacia Bauru, que tem relevo suave e baixa declividade. A cobertura vegetal nativa do Noroeste é constituída por florestas tropicais, na região de Paranavaí mais especificamente por Floresta Estacional Semidecidual.

A formação Arenito Caiuá associado ao clima tem características frágeis, com restrições agrícolas, pela suscetibilidade à erosão hídrica e baixa fertilidade, a este tipo de solo está amplamente relacionado com processos de degradação, principalmente na região noroeste do Paraná (FONSECA; CZUY, 2005).

O Estado do Paraná há predominância do clima subtropical, porém, numa pequena faixa no extremo norte do estado, ocorre a presença do clima tropical.

A economia do município gira em torno do agronegócio, tais como a citricultura, cana-de-açúcar, fécula e amido de mandioca e a pecuária. Também conta o setor de serviços das indústrias e o comércio da cidade.

3.2 TIPO DE PESQUISA OUTÉCNICAS DE PESQUISA

Para a realização desta pesquisa foi utilizada a técnica da pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso. Aplicou-se em sala de aula, o uso dos jogos, tais como, o jogo de memória e o quebra-cabeça, sobre o conteúdo da Atual Configuração do território brasileiro.

Durante a aplicação dos jogos houve a observação, uma das técnicas utilizadas nesse estudo, enquanto os alunos realizavam as atividades e por fim, aplicou-se um questionário aos alunos, buscando respostas se houve ou não melhoras no aprendizado dos alunos, e por fim, foi feita uma entrevista com professor da turma. Conforme o método empregado na coleta de dados na pesquisa utilizou-se a pesquisa bibliográfica sobre o tema, documental e de campo.

3.3 COLETA DOS DADOS

Para elaboração deste trabalho foram realizadas pesquisas em livros e páginas da internet que tratam do assunto das práticas lúdicas no ensino aprendizagem. As informações bibliográficas foram coletadas em obras que tratam do assunto sobre educação e em artigos, reportagens e conteúdos da internet que versam sobre o assunto abordado no presente trabalho.

Realizou-se uma visita ao Colégio Estadual Adélia Rossi Arnaldi E.F.M., (figura 03), localizada no distrito do Sumaré, pertencente ao município de Paranavaí. Foi feito um pedido para a coordenadora do colégio para poder conversar com o professor da turma para pedir autorização para realizar o trabalho, e entre as partes foi aceito o pedido, e posterior a isso, foram aplicados os jogos com a turma do 7ºB,

turma do período vespertino, total de alunos 28, e também foi feito uma entrevista com o professor da turma.



Figura 03: Fachada do Colégio

Fonte: Autora, 2018.

Os jogos foram confeccionados colando os mapas impressos e o jogo de memória em EVA (Figuras 04 e 05).



Figura 04: Mapas impressos e colados no e.v.a

Fonte: Autora, 2018.



Figura 05: Jogos sendo finalizados

Fonte: Autora, 2018.

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados são apresentados através de uma análise descritiva, através de observações realizadas em sala de aula, e posterior depoimento dos alunos através de um questionário.

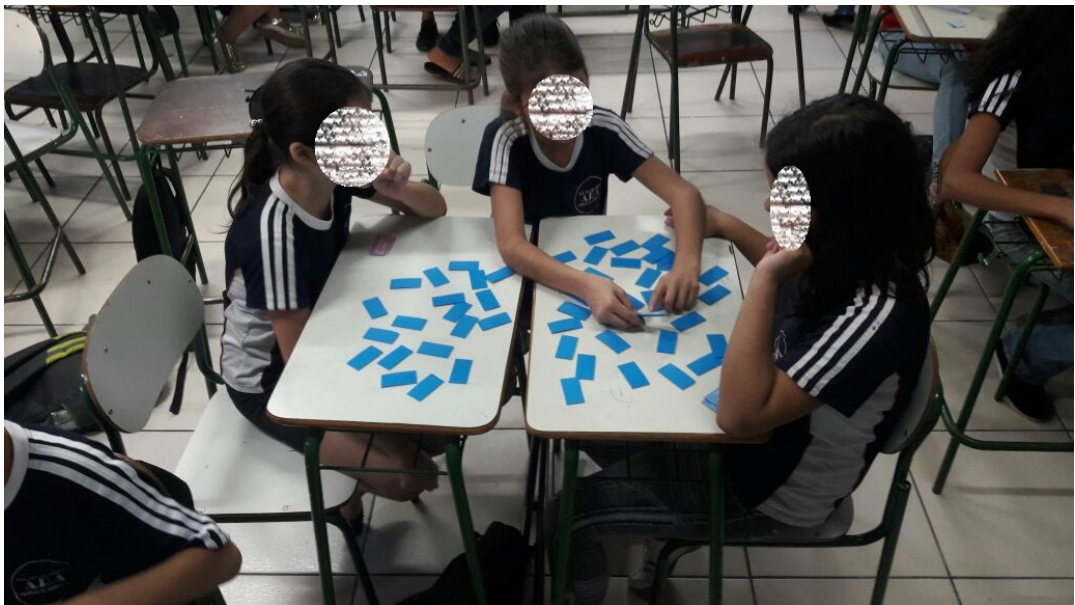
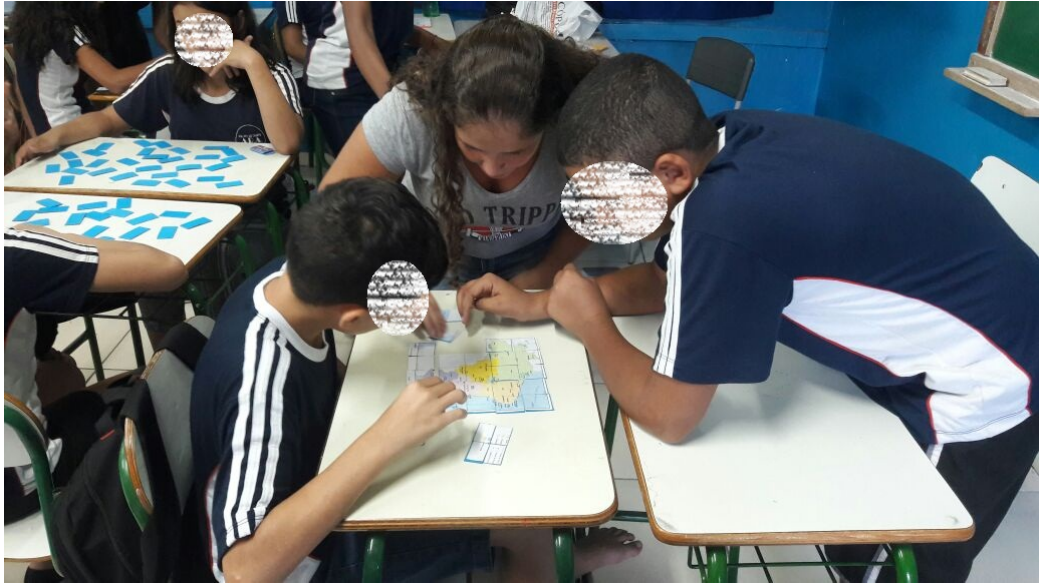
Os dados levantados foram tratados e os resultados foram apresentados em textos, figuras e gráficos, possibilitando assim uma melhor visualização dos resultados alcançados.

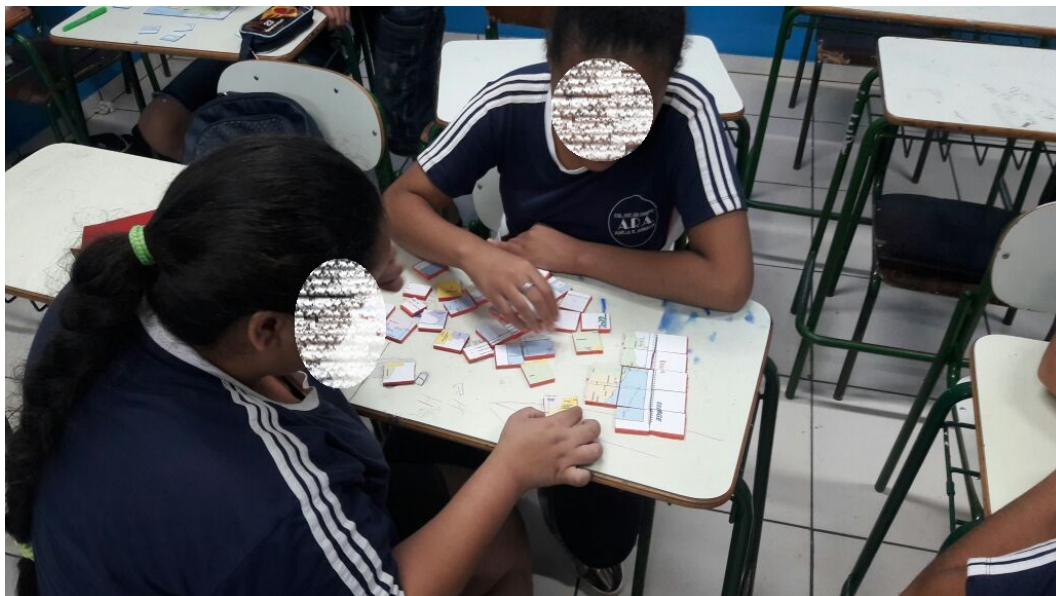
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o professor da turma ter trabalhado o conteúdo das Regiões brasileiras com os alunos, para a construção do conhecimento, foram aplicados os jogos com os mesmos. Esse conteúdo tem bastantes reclamações por parte dos alunos, por ser um conteúdo de difícil assimilação. Para aplicar esses jogos e obter respostas no questionário foram utilizadas 02 aulas, no início foi feito um breve relato do conteúdo, explorando o conhecimento prévio que os alunos possuíam sobre o assunto, e para isso foram utilizados dois mapas que haviam na escola, um mapa do Brasil político e outro do estado do Paraná, para ficar mais fácil a aprendizagem, e depois disso, houve a implementação dos jogos em sala de aula. Quando foi falado que iria aplicar os jogos, os alunos ficaram eufóricos com a notícia, todos alegres com a dinâmica diferente.

Num segundo momento, depois de explicar as regras dos jogos, foi pedido para se juntar em duplas para jogar o quebra-cabeça dos mapas, e juntar em trios para o jogo da memória, e logo após, foi feita a distribuição dos jogos como podemos ver nas figuras 06. Esta atividade foi aplicada com o auxílio dos mapas expostos em sala, e durante a montagem dos jogos, o professor da turma ajudou a orientar os alunos, tirando as dúvidas que surgiram durante o processo.







Figuras 06: Aplicação dos jogos

Fonte: Autora, 2018.

Durante os jogos, alguns alunos foram mais rápidos que outros, e quando estes terminavam, foi entregue outro mapa diferente para estes poderem jogar enquanto os outros iam terminando. Teve duplas de alunos que chegaram a jogar 3 jogos de quebra-cabeça, enquanto outros jogaram 2 jogos e outros 1. O jogo da memória foi o mais demorado, por ter mais peças, e também por ter que usar o raciocínio e a memória.

No dia da aplicação da aula, estavam presentes, 24 alunos, sendo 11 do sexo feminino e 13 do sexo masculino. Pode-se observar no gráfico 01, a faixa etária dos alunos.

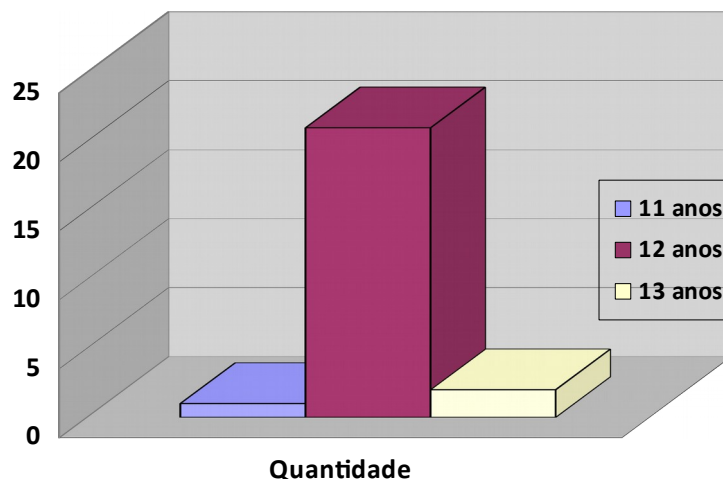


Gráfico 01: Quantidade de alunos por faixa etária da série 7ºB

Fonte: Autora, 2018.

Os alunos que compõem a sétima série B são bastante heterogêneos, ou seja, com alunos mais quietos, outros são bem agitados, difícil de conseguir prender a atenção, são bem falantes. O gráfico 02, mostra que muito pouco desses alunos tinham tido alguma experiência como essa em sala de aula, os únicos foram dois alunos que disseram que já teve na disciplina de matemática. Já no gráfico 03, podemos ver a quantidade de alunos que jogou cada tipo dos jogos durante o período da atividade, tais como, quebra-cabeça do mapa do Brasil, quebra-cabeça do mapa do Paraná, quebra-cabeça da região Sul e jogo da memória sobre estados e capitais do Brasil.

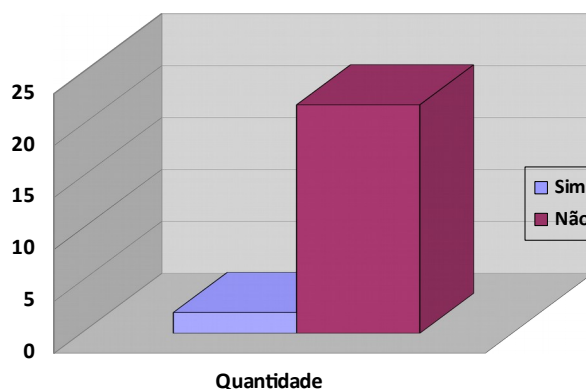


Gráfico 02: Relação de quem já teve alguma experiência com os jogos em sala de aula

Fonte: autora, 2018.

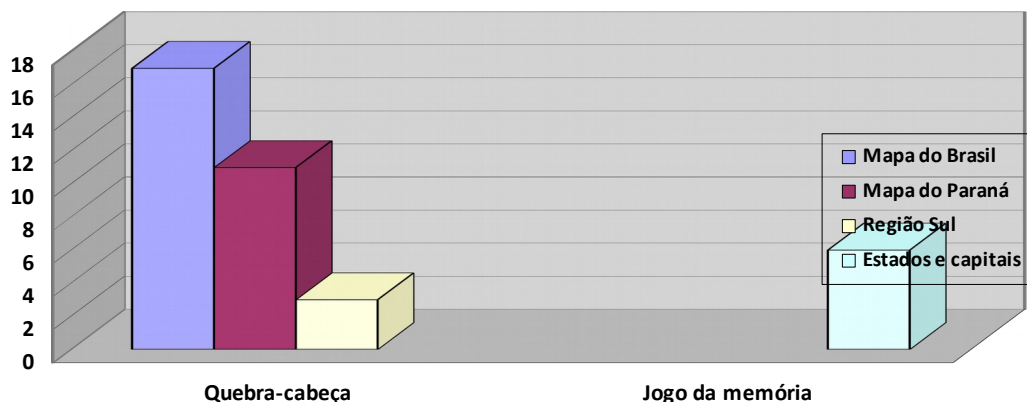


Gráfico 03: quantidade de alunos que jogou cada tipo de jogo

Fonte: autora, 2018.

No decorrer do desenvolvimento da atividade, constatou-se que os alunos, de forma geral, tiveram um ótimo desempenho, um ajudando o outro na montagem dos jogos, no total, todos gostaram da atividade. Eles também foram questionados se houve alguma dificuldade de realizar esse tipo de jogos, 23 disseram que não e apenas um disse que teve dificuldade em realizar o jogo do quebra-cabeça.

E no final, eles responderam a seguinte pergunta no questionário: “A utilização dos jogos aplicados no ensino de Geografia ajudou no processo ensino-aprendizado, ajudando a melhorar a compreensão do conteúdo? Sim ou Não? Por quê?”.

De forma geral, a avaliação foi muito positiva com o resultado, sendo que apenas um aluno disse que não gostou dos jogos, o restante todos gostaram. Abaixo seguem alguns dos comentários dos alunos:

- “Sim, ajudou a descobrir os estados e as capitais. A geografia fala muito sobre mapa e isso ajudou a descobrir todas as capitais dos estados”.
- “Sim, porque pra mim Geografia é uma matéria muito difícil e me ajudou a entender melhor e localizar cada estado e a sua capital”.
- “Sim, porque você memoriza brincando”.
- “Sim, ajudou na parte de conhecer as siglas das capitais e estados, e nos ajudou, a saber, qual era a capital de tal estado”.
- “Sim, porque os jogos, por exemplo: o quebra-cabeça e o jogo da memória exerce sua mente e você tem que lembrar das coisas, e é bom porque a aula fica muito mais legal e compreensiva”.

- “Não”.
- “Ajudou-me para localizar as regiões do mapa mais facilmente.”
- “Sim. Ajuda a localizar um estado para o outro e ajudou os nomes dos estados que a gente não sabia”.

Ao ser entrevistado, o professor da turma disse que achou muito interessante essa proposta de praticar os jogos com os alunos, disse-me ainda que nunca realizou nenhuma atividade desse gênero, mas adorou a ideia, e vai preparar alguns jogos para poder começar a usar com seus alunos.

Enfim, observamos que o uso das atividades lúdicas ainda está bem longe da rotina dos professores em sala de aula. Esse tipo de jogos foi bem recebido por parte dos alunos, ficaram bem animados com essa metodologia nova, houve um ótimo aproveitamento dessa atividade, pois todos os alunos conseguiram realizar a atividade, fazendo a junção da aprendizagem com o que mais gostam de fazer, o ato de brincar, assim, gerando novas experiências para os alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, podemos ver que as atividades lúdicas e os jogos na disciplina de Geografia intervêm de maneira positiva no aprendizado dos alunos em sala de aula, e estes, quando o professor traz uma atividade diferente ao que é proposto basicamente todos os dias, ficam muito motivados a realizar tais atividades.

Foi possível perceber através de observações durante a aula, e depois, através das respostas dos questionários, que os alunos gostaram da atividade, em quase toda a sua totalidade, que a mesma ajudou sobre esse conteúdo, segundo o relato dos alunos, conseguiram compreender melhor a localização de cada estado, sua sigla, sua capital, quando faziam a montagem dos mapas.

Aprender na prática fica mais fácil do que somente na teoria. Mas para que isso aconteça, é necessário que os alunos colaborem com o professor, que tenham vontade de aprender os conteúdos.

Sendo assim, podemos ver como o uso das atividades lúdicas é necessário no ambiente escolar, transformando a escola em um lugar onde possa animar, despertar e alegrar os alunos, fazendo-os que fiquem motivados, trazendo novas mudanças para o modo de ensinar.

Contudo, o resultado do trabalho foi além do esperado. É muito importante realizarem o uso de atividades lúdicas em sala de aula, na qual os alunos se envolveram com o jogo, sendo uma forma de manter eles motivados, transformando em uma tarefa divertida e descomplicada, ou seja, o aluno vai aprender brincando. O ambiente criado pelo jogo proporciona prazer, motivação, conhecimento, entre outros. A inovação pode ser sempre bem vinda à educação, e o jogo é uma importante ferramenta nesse campo do conhecimento.

O intuito deste trabalho foi apresentar uma proposta diferente aos professores, na qual os alunos aprendem brincando sobre o conteúdo proposto em sala de aula. Tanto os jogos de quebra-cabeça e o jogo da memória, entre vários outros tipos de jogos, podem ser adaptados para cada conteúdo, onde o professor deve usar sua imaginação e elaborar os jogos, tornando a aula mais dinâmica e prazerosa, contribuindo para um melhor ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BLAZOTTO, L. **A brincadeira e o desenvolvimento da criança na educação infantil**. Medianeira: 2004. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4396/1/MD_EDUMTE_2014_2_51.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2018.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental - Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1998. p.26. Disponível em: <<http://Portal.Mec.Gov.Br/Seb/Arquivos/Pdf/Geografia.Pdf>>. Acesso em: 06 abr. 2018.

CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia e práticas de ensino**. Alternativa, 2002.

FERRAZ, T. **Conheça os métodos de ensino mais comuns nas escolas brasileiras**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/noticias/conheca-os-metodos-de-ensino-mais-comuns-nas-escolas-brasileiras/>>. Acesso em: 13 mar. 2018.

FONSECA, F. P.; CZUY, D. C. **Formação Arenito Caiuá: Uso, ocupação do solo e problemas ambientais na região noroeste do Paraná**. In: III Simpósio Nacional de Geografia Agrária, 2005. Presidente Prudente: 2005.

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

GUIMARÃES, R. C. **Ensinando geografia de forma lúdica através do mapa em quebra cabeça**. Caminhos de Geografia Uberlândia v. 15, n. 49 Mar/2014 p. 70–79.

IBGE – **Brasil: Paraná: Paranavaí**. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pr/paranavai/panorama>>. Acesso em: 06 abr. 2018.

IPARDES. **Caderno estatístico município de Paranavaí**. Disponível em: <<http://www.ipardes.gov.br/cadernos/MontaCadPdf1.php?Municipio=87700>>. Acesso em: 06 abr. 2018.

LACANALLO, L.F. et al. **Métodos de ensino e de aprendizagem: uma análise histórica e educacional do trabalho didático**. Disponível em: <<http://www.histedbr>>.

fe.unicamp.br/acer_histedbr/jornada/jornada7/_gt4%20pdf/m%c9todos%20de%20ensino%20e%20de%20aprendizagem%20uma%20an%c1lise%20hist%20d3rica.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2018.

PINHEIRO, I. **Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Revista Equador (UFPI), Vol.2, Nº 2, p. 25-41 (Julho/Dezembro, 2013).

Proposta pedagógica curricular - Colégio Estadual Adélia Rossi Arnaldi E.F.M. Paranavaí: Paraná, 2012. Disponível em: <http://www.pvaadeliarossi.seed.pr.gov.br/redeescola/escolas/22/1860/943/arquivos/File/PROPOSTA_PEDAGOGICA_CURRICULAR_2012.pdf>. Acesso em: 06 abr. 2018.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SANTOS, C.C.S.; COSTA, L.F.; MARTINS, E. **A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil.** 2015. Disponível em: <<http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf>>. Acesso em: 27 mar. 2018.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, S. C. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** Santa Maria. 2010. p. 12. Disponível em: <file:///D:/Bkp%20C/Docs/Documents/P%C3%B3s/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2018.

SAWCZUK, M.I.L.; MOURA, J.D.P. **Jogos pedagógicos para o ensino da geografia.** 2012. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uel_geo_artigo_marcia_ines_lorenzet_sawczuk.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2018.

VERRI, J.B.; ENDLICH, Â.M. **A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia.** Revista Percurso - NEMO Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A - Questionário aplicado aos alunos do ano 7ºB.



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO



ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

ALESSANDRA ALVES
A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA
 MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Colégio Estadual Adélia Rossi Arnaldi – E.F.M.

ALUNO (a): _____

Data: ___/___/____. Série: _____ Idade: _____ anos

1 – Qual dos jogos foi jogado por você? Assinale quantas alternativas forem necessárias.

- a- () Quebra-cabeça do mapa do Brasil.
- b- () Quebra-cabeça do mapa do Paraná.
- c- () Quebra-cabeça da região Sul.
- d- () Jogo da memória sobre Estados e capitais do Brasil.

2 – Alguém já tinha tido uma experiência em sala de aula com esse tipo de jogos? Se **SIM**, conte como foi essa experiência, qual foi o jogo?

3 – Você gostou deste tipo de atividade?

- () SIM
- () NÃO

4 – Você teve alguma dificuldade em realizar esse tipo de jogo?

- () Não

() Sim. Qual? _____

5 – A utilização dos jogos aplicados no ensino de Geografia ajudou no processo de ensino-aprendizado, ajudando a melhorar a compreensão do conteúdo? Sim ou Não? Por quê?
