O LÚDICO NO PROCESSO DE FORMAÇÃO INICIAL DO PROFESSOR DE GEOGRAFIA: A EXPERIÊNCIA DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – UFPE NA ESCOLA MUNICIPAL SÃO CRISTÓVÃO

Janiara Almeida Pinheiro Lima
Escola Municipal São Cristóvão - SEEL/PE;
Grupos de Pesquisa GEOCONCEITO/ GPECI/ LEGEP – UFPE)
E-mail: janiara8890@gmail.com

Resumo:
O presente trabalho foi desenvolvido com estudantes de Licenciatura em Geografia vinculados ao Programa de Residência Pedagógica, Subprojeto Geografia – UFPE. Tem por objetivo desvelar como o lúdico contribuiu para a formação inicial docente em Geografia de bolsistas e voluntários do Programa Residência Pedagógica – UFPE, lotados na Escola Municipal São Cristóvão em Recife/PE. Teve como base metodológica a pesquisa-ação e enquanto procedimentos adotaram-se: leitura orientada sobre o uso do lúdico como ferramenta didática; uso de ferramenta didática digital para a inserção do lúdico no ensino de Geografia durante as aulas remotas; uso de jogos e brincadeiras antigas para a inserção de conceitos geográficos a partir do lúdico, no contexto das aulas presenciais; aplicação de questionário com os residentes. Como resultados alcançados notou-se que os licenciandos puderam expandir seus horizontes sobre o ensino da Geografia na Educação Básica, interagir mais com os estudantes da escola, percebendo que o ambiente da sala de aula pode ser divertido e envolvente para o ensino de Geografia; que o lúdico pode funcionar como metodologia ativa sendo inserido no processo educativo de forma diversificada e adaptada às realidades escolares diversas e que o lúdico pode ser um elemento de fortalecimento do processo educativo.

Palavras-chave: Lúdico; Formação inicial docente; Residência Pedagógica; Geografia.

Introdução

O ensino de Geografia tem sido repensado e reinventado diante das pluralidades socioespaciais que têm se desenhado na educação básica nas últimas décadas. O contexto pandêmico desencadeou a necessidade de repensar o modo de ensinar, e, ensinar Geografia, a partir desse horizonte, levou a intensificar a reflexão sobre a ação docente e seus desafios cotidianos, o que impacta diretamente na formação inicial do professor.

O Programa Residência Pedagógica, Subprojeto Geografia – UFPE, esteve inserido nessa realidade desde o início da pandemia em 2020, o que levou tanto a professora preceptora

quanto os licenciandos residentes, a buscarem alternativas diante do caos pandêmico que se levantava também como desafio educacional, para não deixar cessar as atividades do programa, bem como, a educação escolar.

O dissabor e desmotivação eram presentes muitas das vezes, tanto para discentes quanto para docentes, o que provocou a reflexão sobre como poderia ser realizada a aula, de forma a acolher e ensinar ao mesmo tempo (os residentes e os estudantes da escola), o que fez, parecer o desafio de ensinar e aprender ainda maior do que antes.

O lúdico foi a resposta encontrada para tais inquietações. Foi a partir do lúdico, que as aulas remotas de Geografia foram possíveis de serem desenvolvidas, de forma a estimular o interesse e participação dos estudantes da escola, bem como, motivar os discentes do Residência Pedagógica a construírem sua práxis e superar tamanha intempérie.

Segundo Cerqueira e Francisco (2022), desde a concepção dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) que o uso de recursos lúdicos e demais metodologias inovadoras, que fujam do ensino tradicional, devem ser estimuladas a fazer parte do universo docente, pois, estimulam a curiosidade epistemológica discente e distanciam-se da mera memorização.

Foi em meio a esse entendimento, que na realidade de aulas remotas, seguidas de aulas híbridas e posteriormente, presenciais, inserir as dinâmicas do lúdico, pôde fazer acontecer o protagonismo, a criatividade, a motivação tanto dos estudantes da escola quanto dos professores em formação, reafirmando o compromisso na formação de docentes voltados a uma educação pautada na responsabilidade social, intrínseca à ciência geográfica e ao seu objeto, o espaço geográfico (SANTOS, 2012).

É neste espaço geográfico, mutável, transitório, inconstante que se mostra como "mundo real", que a educação geográfica passa a ser peça chave no entendimento deste mundo, do cotidiano e até de si mesmo, no que diz respeito aos estudantes da educação básica, ao professor em exercício de sua função, e principalmente, ao professor em formação. E, este professor iniciante, quando oxigenado pela perspectiva da criatividade e da consciência do ato educativo embasado teoricamente (CAVALCANTI, 2019), tem a possibilidade de proporcionar uma educação geográfica provocadora e emancipadora na escola em que vai atuar.

É possível verificar que, a relação entre quem ensina e quem aprende se fortalece quando da horizontalidade que o lúdico ajuda a estabelecer, fazendo com que a compreensão de conceitos, conteúdos e temas, específicos da Geografia, possam ser compreendidos a partir da singularidade e da complexidade circunscritas a ela. Assim, por meio de brincadeiras em que todos aprendem e se conectam numa rede de alegria e saberes, que estimulam o cérebro e aquecem o coração, o ensino de Geografia passa a acontecer.

Dessa forma, na Escola Municipal São Cristóvão, escola-campo de um grupo de 10 residentes, entre bolsistas e voluntários, o projeto desenvolvido por meio do Programa Residência Pedagógica - Subprojeto Geografia - UFPE, entre os anos de 2020 e 2022, pautou-se no estudo do lúdico como forma de estimular os licenciandos a pensarem um ensino em Geografia envolvente e ao mesmo tempo transformador, cheio de significados teórico-práticos e afetivos, a fim de que, todos aprendessem para a vida e com elementos da vida e da tão divertida infância, um pouco do que é ser professor de Geografia da Educação Básica.

Os residentes estiveram envolvidos em aulas e promovendo intervenções pedagógicas em turmas de 7º ano, 8º ano e 9º ano do ensino fundamental – anos finais, tanto no contexto remoto quanto presencial, utilizando de várias formas de organizar e pensar o ensino de Geografia e desenvolver o seu raciocínio geográfico docente, bem como dos estudantes da escola. Nesse sentido, o presente trabalho tem por objetivo desvelar como o lúdico contribuiu para a formação inicial docente em Geografia de bolsistas e voluntários do Programa Residência Pedagógica – UFPE, lotados na Escola Municipal São Cristóvão em Recife/PE.

Metodologia

A metodologia adotada pautou-se na pesquisa-ação conforme Gil (2010), pois, a interação constante e a participação direta no contexto educacional proposto, ora como orientadora, ora como professora, ora como aprendiz, e o mesmo para os residentes, nos proporcionou uma imersão na pesquisa de nossa práxis, de maneira integrada com os diferentes sujeitos e contextos que a mesma propôs.

No que tange aos procedimentos metodológicos aplicados para realização deste trabalho, foram realizados: leitura orientada sobre o uso do lúdico como ferramenta didática; uso de ferramenta digital *Wordwall* (RECURSOS, 2020) para a inserção do lúdico no ensino de Geografia, durante as aulas remotas; uso de jogos e brincadeiras antigas para inserção de conceitos geográficos a partir do lúdico, no contexto das aulas presenciais; aplicação de questionário com os residentes.

No contexto pandêmico inicial, no ano escolar 2020/21, os estudos sobre o lúdico versaram sobre: O que é o lúdico? Quais as maneiras em que o mesmo se desenha no contexto escolar? E, como fazer uso deste como embasamento didático-pedagógico no/para o ensino de Geografia escolar? (SANTOS, 2001; DUDZIC e GEMELLI, 2016; CERQUEIRA E FRANCISCO, 2020; LIMA, 2021). As primeiras leituras foram debatidas nas reuniões, que ocorreram de forma virtual, via *Google Meet*, com o grupo de residentes, de forma a criar um espaço dialogado de saberes e suscitar a criatividade dos licenciandos.

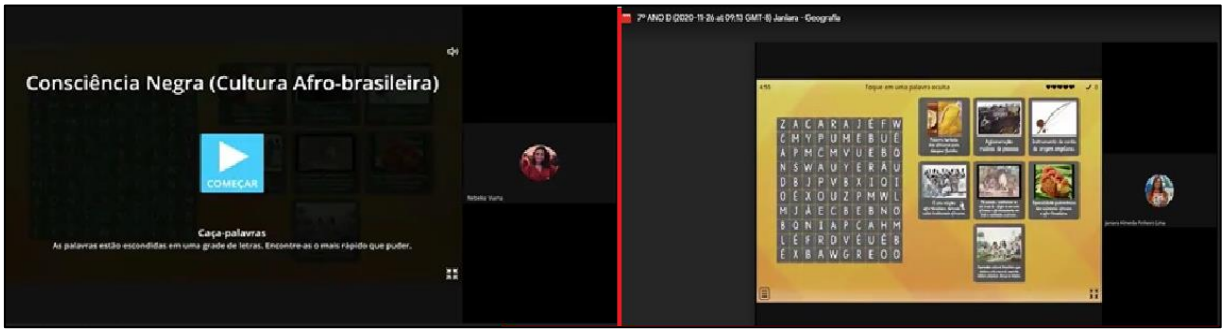
Nesse ínterim, tiveram início as aulas remotas, ofertadas pela rede municipal de ensino do Recife, também por meio do uso da plataforma *Google Meet*, onde, pode-se perceber que pequena parcela de estudantes da escola acessavam as aulas e a evasão era uma tendência preocupante. Para tanto, foi estudado junto com os residentes, a plataforma digital *Wordwall* (Figura 1) que proporciona criar jogos e atividades pautadas na gamificação e no lúdico (MORAES e CASTELLAR, 2018; PONTES, 2020). Assim, para atender as necessidades imputadas pela pandemia da Covid-19, foram pensadas intervenções com o uso deste recurso digital, onde, foram criados pelos licenciandos: jogos de forca, caça-palavras, quiz, palavras-cruzadas, aplicados às turmas de 7º e 8º ano do ensino fundamental - anos finais.

Figura 1 - Plataforma digital *Wordwall*

Fonte: *Wordwall*, 2020.

Para o primeiro momento do desenvolvimento do projeto, ficou acordado que, todas essas atividades a serem desenvolvidas como regência/intervenção envolveriam conteúdos voltados ao diálogo entre a Geografia e a transversalidade, pautando-se tanto nos temas referentes a multiculturalidade, conforme a BNCC (BRASIL, 2017), quanto na Política de Ensino da Rede Municipal do Recife (RECIFE(PE), 2021), considerando as relações étnico-raciais e o diálogo com os conceitos geográficos, onde, o lúdico seria inserido como parte do processo de ensino-aprendizagem e assim foi feito (Figura 2).

Figura 2 – Discussão sobre as relações étnico-raciais e conceitos geográficos a partir do jogo de caça-palavras construído pelos residentes com o *Wordwall* e aplicado ao 7º ano



Fonte: A Autora, 2021.

No contexto das aulas presenciais, já em 2022, o lúdico foi empregado como fundamento para agregar as brincadeiras antigas ao desenvolvimento de conceitos geográficos, já envolvendo uma segunda etapa do projeto que visou evidenciar tais conceitos, em consonância com cada série de atuação dos residentes. Neste caso, foram desenvolvidas brincadeiras de "barra-bandeira" com uma turma de 8º ano e uma de 9º ano, onde, neste também foi realizado o jogo de "passa ou repassa". Devido a ajustes no horário da escola e retorno das atividades acadêmicas dos bolsistas e voluntários, onde ocorreram choques de horários, não foi possível realizar atividades presenciais com as duas turmas de 7º ano. Todas as atividades foram desenvolvidas pelos residentes em grupo ou dupla, sob a orientação da preceptora.

Após a conclusão das atividades dos residentes foi requisitado aos mesmos responderem, via *Google Forms*, a um questionário sobre o lúdico na formação inicial docente por meio do Programa Residência Pedagógica, a fim de verificar o impacto que esta estratégia didática teve durante o período de realização do projeto. Foram feitas 6 perguntas que versaram sobre as contribuições e impactos do lúdico em sua formação inicial docente, sobre qual a relevância dessa temática na abordagem da Educação Geográfica para a Educação Básica, se o uso do lúdico como ferramenta didática pode ser entendido como metodologia ativa e por fim, o grau de importância que a orientação da preceptora teve na construção das ações com base no lúdico, para atuação na a sala de aula e na formação para o ensino de Geografia. Dos 10 residentes, 9 responderam ao questionário.

Resultados e Discussão

Considerando o contexto do lúdico nas aulas remotas, onde as primeiras intervenções/regências foram realizadas pelos residentes, pode-se notar que o mesmo contribuiu para maior participação e engajamento dos estudantes da escola nas aulas ministradas virtualmente, além da permanência nas aulas. Ou seja, o lúdico funcionou como espaço para construção de afetividade e aprendizado, minorando a evasão e ajudando na construção do raciocínio geográfico crítico da realidade apresentada por meio de abordagens

transdisciplinares, sobre as temáticas étnico-raciais, e também, para iniciar a compreensão dos conceitos basilares da Geografia como lugar, território, região, espaço e paisagem.

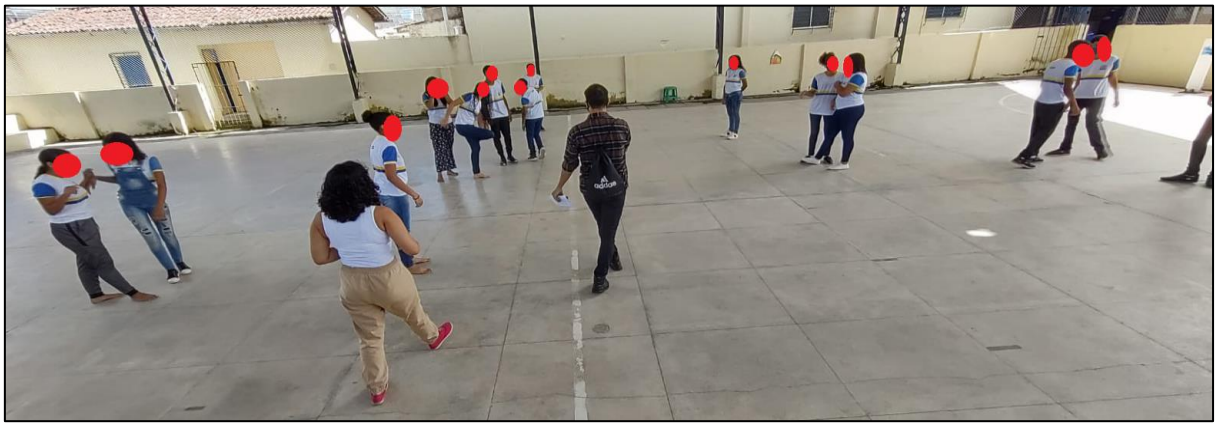
No que tange as aulas presenciais, pode ser notado que os estudantes do Residência Pedagógica, ao serem provocados a pensar brincadeiras antigas como queimado, barra-bandeira, amarelinha, adedonha, por exemplo, e como tais brincadeiras poderiam aprofundar as discussões sobre os conceitos da Geografia, puseram-se a planejar as aulas de forma a buscar espaços na escola para realização de dinâmicas que atendessem a essa provocação, analisando se era possível ou não fazer tais conexões geográficas.

O grupo que ficou responsável pelos 8ºs anos, e uma das duplas responsáveis pelo 9º ano, coincidentemente, decidiram por realizar a brincadeira de barra-bandeira, para ajudar na construção do conceito de território. Porém, apesar da coincidência, as abordagens foram completamente distintas, criativas e pertinentes às séries a que foram destinadas. Ambos usaram a quadra como território a ser compreendido/explorado. O grupo do 8º ano, realizou a intervenção considerando a escala local, onde dividiu a quadra em dois estados vizinhos, Pernambuco e Paraíba, explorando os conceitos referentes aos tipos de fronteira, hierarquia urbana, território, espaço geográfico e suas transformações (Figura 3). Já a dupla responsável pelo 9º ano, construiu sua dinâmica com base nos acontecimentos atuais referentes à Guerra da Rússia contra a Ucrânia, explorando os conceitos de território, nação, Estado, fronteiras, soberania, Geopolítica e diplomacia (Figura 4).

Figura 3 - Organização dos residentes para o Jogo barra-bandeira no 8º ano

Fonte: A Autora, 2022.

Figura 4 - Orientação dos residentes para o Jogo barra-bandeira no 9º ano



Fonte: A Autora, 2022.

A outra dupla responsável pelo 9º ano optou por realizar uma brincadeira diferente, bastante comum nos anos 90, chamada passa ou repassa (Figura 5). A brincadeira corresponde a um jogo de perguntas e respostas, com regras de passar ou repassar a vez de responder entre os grupos mediante acertos ou erros. A atividade foi realizada após a exposição dialogada sobre urbanização e hierarquia urbana e ocorreu no espaço da sala de aula com uso de recursos multimídia. A turma foi dividida em dois grandes grupos, cujos elegiam três representantes cada, para responder às questões enunciadas pelos residentes. Neste dia, apenas um residente conseguiu comparecer à escola, porém, a atividade foi realizada mediante suporte da preceptora, como também ocorreu nas demais intervenções.

Figuras 5 e 6 - Jogo de passa ou repassa realizado pelos residentes com o 9º ano

Fonte: A Autora, 2022.

Com essas atividades presenciais foi possível inferir que os licenciandos desenvolveram o raciocínio geográfico crítico, conseguiram compreender como inserir a Geografia em contextos diversos de aprendizagem a partir do lúdico e notaram que a afetividade desencadeada com o emprego do lúdico na aula de Geografia colabora significativamente para aprendizagem ativa e significativa dos escolares.

O que dialoga com suas respostas ao questionário aplicado sobre tais vivências. Quando perguntados "Você acredita que explorar o lúdico como ferramenta pedagógica durante a sua atuação no Programa Residência Pedagógica contribuiu?", para 89% dos residentes o lúdico contribuiu "para reflexão sobre uma prática docente inovadora" e "para aguçar sua criatividade docente". 78% acreditam que contribuiu "para uma prática afetiva na sala de aula", "para o entrosamento com os estudantes" e "para estimular a motivação docente e discente". Acreditam ainda, que o lúdico "contribuiu para inclusão social de estudantes", embora em menor proporção, onde 45% dos licenciandos tiveram esse entendimento. Nesta questão era possível assinalar mais de uma resposta a partir de sua experiência com o lúdico.

Uma segunda questão pediu que os mesmos analisassem "o grau de impacto que o lúdico teve na sua formação inicial docente como professor a partir da experiência com o Residência Pedagógica", onde era preciso responder utilizando uma escala de 1 a 5, onde 1 correspondeu a nenhum impacto e 5 a total impacto. Neste caso, 89% marcaram 5 e 11% marcaram 4. O que nos leva a concluir que o lúdico impactou muito a formação desses licenciandos.

Na terceira questão, foi solicitado que escrevessem sobre "como o estudo do lúdico impactou a sua visão da sala de aula e do ensino de Geografia", e dentre as respostas destacam-se: "*O estudo impactou basicamente sobre quais ferramentas utilizar e como, a fim de tornar a aula de Geografia mais dinâmica e cativante*" - Residente 1; "*Ao longo da graduação há poucas oportunidades de vivenciar o lúdico. Então a experiência no residência pedagógica foi uma "abertura de portas" para essa temática do ensino*" - Residente 2; "*Os estudos sobre o lúdico no ensino me possibilitou a pensar novas possibilidades para trabalhar os conteúdos em sala de aula, seja através de jogos online, com o auxílio das tecnologias, ou seja através de*

jogos mais tradicionais, como o barra-bandeira. A construção e estudos que fizemos ao desenvolver essas atividades também permitem reflexões sobre nosso papel em sala de aula, nos permite desenvolver a criatividade e estimular que os alunos também desenvolvam" - Residente 3.

Ao serem questionados sobre "Qual a relevância dessa temática na abordagem da Educação Geográfica para a Educação Básica?", na questão 4, os estudantes responderam que o lúdico possibilita uma reinvenção da Geografia e é uma alternativa ao ensino tradicional. Dentre seus relatos podemos destacar o do Residente 4 que diz que *"O ensino de Geografia durante muito tempo foi praticamente mnemônico, para os dias atuais essa Geografia decorativa não tem mais espaço. Então, visando uma educação geográfica plena é preciso reinventar as aulas de Geografia no sentido de participação dos estudantes nas aulas, e a ludicidade tem mostrado que é possível".* O Residente 5 menciona que *"A ludicidade, por mais que esteja voltada a brincadeiras e divertimento, consegue ser uma aliada na aprendizagem de conceitos geográficos ao mostrar como os alunos podem relacionar os conceitos da Geografia à sua realidade",* o que reforça a ideia de compreensão da importância de construir espaços de significados a partir do olhar e pensar pela Geografia (GOMES, 2017; CAVALCANTI, 2019).

Outra inferência importante percebida sobre o lúdico, na questão 5, foi que 89% dos residentes/voluntários quando questionados sobre "Você acredita que o uso do lúdico como ferramenta didática pode ser entendido como metodologia ativa? Se sim, por quê? Se não, por quê?" apontaram que *sim*, a partir da concepção de metodologias ativas que coloca o professor como mediador/tutor/facilitador da aprendizagem e o estudante no movimento de aprendizagem ativa e protagonista. Assim, o Residente 6 menciona que "*Sim. O lúdico estimula a criatividade do aluno além de o estimular a ser protagonista em seu aprendizado. No lúdico o professor deixa de ser o "detentor" do saber e passa apenas a auxiliar os alunos em suas descobertas e aprendizados".* O Residente 7 ressaltou que *"Sim, pois, o lúdico possibilita que o aluno seja o protagonista e nós educadores sermos o "suporte", a "ponte", ou seja, somos os mediadores no processo de ensino/aprendizagem".*

A última questão versou sobre a avaliação da precepção oferecida aos residentes, servindo também como um termômetro para uma autoavaliação do trabalho realizado junto aos licenciandos. Desse modo, foi pedido aos licenciandos "Aponte o grau de importância que a orientação da preceptora teve na construção das ações com base no lúdico para atuação na a sala de aula e na sua formação para o ensino de Geografia", onde numa escala de 1 (nenhuma importância) a 5 (total importância), 89% dos respondentes indicaram 5 e 11% indicaram 4. O que demonstrou que a orientação foi satisfatória, bem como, mostrou o tamanho da responsabilidade que assumimos ao nos candidatar a vaga para precepção do Programa Residência Pedagógica, pois, o professor da escola-campo precisa reafirmar seu compromisso com a formação de novos professores de Geografia, ao mesmo tempo em que, tal ação, ratifica o seu compromisso social com a profissão, principalmente por se tratar da formação de futuros docentes da Geografia.

Diante do exposto é possível notar que a inserção do lúdico na formação inicial docente em Geografia, por meio do Programa Residência Pedagógica, colaborou para que os residentes ampliassem seu repertório teórico-metodológico e fortalecessem seu olhar de amorosidade e compromisso social para com a Geografia escolar.

Constatou-se também, que os problemas e desafios educativos desencadeados pela pandemia e seus desdobramentos puderam ser superados, por meio do divertimento e da alegria proporcionada pelas atividades pautadas no lúdico, que foram primordiais para propulsão de emoções que alicerçaram aprendizagens significativas a todos os envolvidos.

Logo, percebe-se que o ato educativo onde o lúdico está presente desperta emoção, colaboração, engajamento e provoca sentimentos que nos levam, cada vez mais, a um ensino de Geografia escolar dinâmico, em que, a emoção e afetividade permeiam a construção dos saberes e do conhecimento, conduzindo ao desenvolvimento do raciocínio geográfico e do pensar pela e com a Geografia (CAVALCANTI, 2019): o cotidiano, a vida e o ser, sendo portanto, uma presença muito oportuna na/para formação inicial de professores.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Ministério da Educação. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base. Acesso em: 20 fev. 2019.

CAVALCANTI, L. S. **Pensar pela Geografia:** ensino e relevância social. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019.

CERQUEIRA E FRANCISCO, W. **O lúdico nas aulas de Geografia.** 2022. Disponível em: https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/o-ludico-nas-aulas-geografia.htm. Acesso em: 18 mar. 2022.

DUDZIC, E. S.W.; GEMELLI, D. D. A utilização de metodologias lúdicas no processo de ensino aprendizagem de Geografia. **Cadernos PDE**. v. 1. Governo do Estado do Paraná: Secretaria de Educação, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_geo_unespar-uniaodavitoria_elisandrasueliwionzekdudzic.pdf. Acesso em: 25 abr. 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, P. C. **Quadros Geográficos:** uma forma de ver, uma forma de pensar. 1 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2017.

LIMA, J. A. P. O jogo, a gamificação e o lúdico no ensino de Geografia durante a pandemia da Covid-19. **UÁQUIRI** - Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Acre, 3(1), p. 95-104, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufac.br/index.php/Uaquiri/article/view/5136. Acesso em: 20 mar. 2022.

MORAES, J. V.; CASTELLAR, S. M. V. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, 2018, v. 17, n. 2, 422-436. Disponível em: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC_17_2_07_ex1324.pdf. Acesso em: 12 fev. 2021.

PONTES, R. S. Jogos geográficos: uma proposta para um ensino mais significativo em Geografia. In: X Fórum Nacional NEPEG de Formação de Professores de Geografia, 2020, Goiânia/GO. **Anais [do] X Fórum Nacional NEPEG, 2020.** p.388-399. Disponível em: http://nepeg.com/newnepeg/wp-content/uploads/2017/02/1-2010130-Jogos-Geogr%C3%A1ficos-Uma-Proposta-Para-Um-Ensino-Mais-Significativo-Em-Geografia.pdf. Acesso em 15 abr. 2022.

RECIFE (PE). **Secretaria de Educação Política de ensino da rede municipal do Recife** / coordenação: Alexsandra Felix de Lima Sousa, Jacira L'Amour Barreto de Barros, Nyrluce Marília Alves da Silva. – 2. ed. rev. e atual. v. 6.– Recife: Secretaria de Educação, 2021.

SANTOS, S. M. P. A. **ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, M. **A Natureza do Espaço:** Técnica e Tempo, Razão e Emoção. 4. ed. 7 reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.