

PROCESSO DE IMPLEMENTAÇÃO DA LUDICIDADE NA ESCOLA

Ieda Maria da Silva*

Rosana Figueiredo Salvi **

Resumo¹

Este artigo descreve em linhas gerais o Plano de Trabalho da disciplina de Geografia, apresentado ao Núcleo Regional de Educação de Jacarezinho Pr, como requisito do PDE – Programa de Desenvolvimento Educacional, com seus objetivos, justificativa, descrição e análise de sua implementação na escola, com destaque para as atividades lúdicas e a informática educacional. A utilização de metodologias alternativas aplicadas ao ensino de Geografia visam proporcionar aulas mais instigantes, criativas e fecundas, inspiradas nos princípios que norteiam a prática do professor reflexivo e pesquisador e da Aprendizagem Significativa. Portanto, a ludicidade pode ser vista como um processo que possibilita a aprendizagem. O presente artigo facilita a compreensão acerca do lúdico e reflete a possibilidade da disciplina de Geografia intervir através da ludicidade e da informática educacional no processo educacional.

Palavras- chave : Ludicidade. Informática educacional. Aprendizagem

Abstract

This article describes the gist of the Work Plan of the discipline of Geography, presented to the Regional Education Center of Jacarezinho Pr, as a requirement of the EDP - Educational Development Program, with its objectives, rationale, description and analysis of its implementation in schools, with focus on recreational activities and educational informatics. The use of alternative methodologies applied to the teaching of geography classes aim to provide more instigating, creative and fruitful, inspired by the principles that guide the practice of teacher and researcher and reflective of meaningful learning. So the play can be seen as a process that enables learning.. This article facilitates understanding about the playful and reflects the possibility of discipline of geography intervene through recreational and educational computing in the educational process.

Key words: game. Information Technology educational. Learning

¹* Professora da Rede Pública do Estado do Paraná da disciplina de Geografia, integrante do PDE /2007.

** Professora Doutora da UEL, orientadora da Professora PDE e co-autora do presente artigo.

1. INTRODUÇÃO

É sabido por muitos professores da Rede Pública da Educação Básica que a qualidade dos processos de ensino desencadeados no interior da prática institucional escolar do Brasil deixa muito a desejar no que se refere à construção do conhecimento e à formação da cidadania dos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, em todos os níveis de escolaridade e disciplinas, inclusive no ensino da Geografia.

Infere-se a partir da realidade vivida nos Núcleos Regionais de Educação (NREs) onde muitos professores se mostram insatisfeitos com o trabalho que vêm desenvolvendo, principalmente em relação à sua prática pedagógica. Isto se reflete no tipo de atividades propostas em sala de aula, dando à disciplina um tratamento do tipo livresco, dogmático e superficial.

Assim, considera-se um desafio problematizar e investigar o próprio ato educacional a fim de enriquecê-lo a partir do planejamento da proposta de práticas pedagógicas e saberes para professores que estarão buscando estratégias de ensino em Geografia significativas para o educando.

Desta maneira, este trabalho parte de estudos e reflexões que têm por base as seguintes questões:

- Quais ações empreender para tornar os professores PDE, da disciplina de Geografia, juntamente com os professores do GTR (Grupo de Trabalho em Rede), uma comunidade reflexiva de suas práticas educacionais?

- Quais contribuições as metodologias e os materiais didáticos alternativos podem proporcionar à aprendizagem dos conteúdos estruturantes da disciplina de Geografia, contidos nas Diretrizes Curriculares da Rede Pública de Educação Básica do Estado do Paraná (PARANÁ, 2006)?

- Como proporcionar um ensino de Geografia significativo e prazeroso para o educando?

- Como o lúdico pode contribuir para um ensino de Geografia com qualidade? Com o jogo se ensina?

- De que forma o uso do computador em sala de aula pode ser fonte de produção do conhecimento e de diversão?

À necessidade de problematizar as práticas educacionais a fim de mostrar caminhos alternativos, somam-se as angústias do cotidiano como o

número elevado de educandos por turma, a heterogeneidade dos mesmos, as suas dificuldades de compreensão referente aos conteúdos geográficos, aula mais centrada no professor que no aprendiz, entre outras. Dada a tal realidade, não basta à escola adquirir recursos tecnológicos e materiais pedagógicos sofisticados e modernos. É preciso ter professores aptos a atuar e recriar ambientes de aprendizagem. Isto significa formar professores críticos, reflexivos, autônomos e criativos para buscar novas possibilidades, novas compreensões, visando contribuir para o processo de melhorias no sistema de ensino em Geografia.

Desta forma, a ludicidade pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem, promovendo uma educação mais estimuladora, ganhando destaque enquanto recurso pedagógico. As facilidades técnicas oferecidas pelos computadores também possibilitam a exploração de um leque ilimitado de ações pedagógicas, permitindo uma grande diversidade de atividades.

O professor de Geografia pode, então, conhecer formas lúdicas apropriadas e novas tecnologias a fim de tornar suas aulas mais instigantes, criando condições de aprendizagem por meio de alguns recursos tais como o aproveitamento de jogos elaborados por ele mesmo e pelos estudantes, bem como aplicativos de programas para produção de textos, planilhas, gráficos, jogos educativos, internet, entre outros. Isto significa que ele deve deixar de ser o repassador dos conhecimentos e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem facilitando o processo de desenvolvimento intelectual do aluno.

O Plano de Trabalho anteriormente elaborado para após fazer a implementação apoiou-se em dois eixos orientadores, a saber:

- a formação continuada em serviço, na qual se destaca a importância da pesquisa e da reflexão sobre a prática docente;
- a perspectiva de uma aprendizagem significativa com ênfase na ludicidade e na informática educativa, relacionada aos conteúdos estruturantes da disciplina de Geografia (SEED, 2006).

Na sequência, está descrita a fundamentação teórica que embasa a escolha desses dois eixos.

1.1. FORMAÇÃO CONTINUADA EM SERVIÇO

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), nº. 9.394/96, em seu Art. 67, Título VI, “a formação de profissionais da educação [...] terá como fundamentos: I) a associação entre teorias e práticas, inclusive mediante a capacitação em serviço” (BRASIL, 1996).

Atendendo ao disposto na LDB, a Secretaria de Estado de Educação do Paraná, nos últimos anos, tem implantado a formação continuada em serviço, com o objetivo de instituir uma dinâmica permanente de reflexão, discussão e construção do conhecimento, sustentada em premissas que colocam em relevo a escola como lugar de crescimento permanente e o professor como um profissional reflexivo, que constrói o conhecimento na interação com os outros, por meio do estudo da prática de seu trabalho e da teoria que a fundamenta, evidenciando, assim, a necessária superação da dicotomia teoria e prática na formação continuada dos professores da educação básica.

Por sua vez, o docente necessita estar consciente de que sua formação deve ser constante e integrada no seu dia-a-dia; deve reconhecer a necessidade de continuidade da construção do saber no processo de atuação profissional e assumir seu papel como agente que reflete sobre as ações que realiza cotidianamente.

Formação docente em serviço corresponde às práticas formativas que ocorrem justapostas às experiências do ofício e no próprio local de trabalho.

Na atualidade, a inserção de teorias educacionais críticas na realidade brasileira oferece novas perspectivas para a pesquisa na área, bem como outros referenciais teórico-metodológicos para a formação docente em serviço. Seguindo estas perspectivas, os projetos de formação docente em serviço, em vigor nos dias atuais, apontam a importância da experiência reflexiva do professor.

Larrosa (apud AQUINO e MUSSI, 2001, p. 18), afirma que “o que se pretende formar e transformar não é apenas o que o professor faz ou o que

sabe, mas, fundamentalmente, sua própria maneira de ser em relação ao seu trabalho [...]”.

Autores como Schön, Zeichner, Garcia e Gomes enfatizam a necessidade de uma formação docente apoiada no conceito da formação reflexiva, considerando-a como condição capaz tanto de transformar a prática pedagógica do professor, preparando-o para atender às exigências que se colocam para sua profissão, quanto de modificar sua pessoa.

Schön divide essa formação reflexiva em duas categorias: “reflexão-na-ação” e “reflexão-sobre-ação”. A primeira representa o fazer, baseado no conhecimento científico, intuitivo e artístico, que favorece a criação do professor. A segunda representa o compreender, quando o professor reconstrói sua prática a partir da observação, análise e explicitação dos fatos.

Pelas veredas da reflexão abertas por Schön, Anderson e Herr, em 1999 (apud LÜDKE, 2000), difundiram as idéias da pesquisa junto ao trabalho docente e do próprio professor como pesquisador. Para realizar pesquisas, o mesmo precisa conhecer os critérios que a validam, a saber:

- validade de resultado;
- validade de processo;
- validade democrática;
- validade catalisadora;
- validade dialógica.

É necessário que o professor seja sempre ativo e que desenvolva ações pedagógicas como orientar e sistematizar a busca de informações, recontextualizar as situações de aprendizagem, incentivar a experimentação e a explicitação, bem como o processo de refletir e de depurar idéias.

O processo de reflexão está radicalmente relacionado e fundamentado numa prática de pesquisa. Por isso, é preciso formar para e pela prática da pesquisa, a qual se constitui numa mediação para a aprendizagem, implicando em reelaboração e reconstrução do conhecimento. Desta forma, o professor pesquisador deixa de ser o protagonista dogmático de um processo de transmissão de conhecimentos, apoiado em teorias educacionais diversas, e assume seu trabalho como partícipe da construção conjunta.

A pesquisa-ação, uma categoria de pesquisa que envolve não só a investigação de um problema ou questão do âmbito da sala de aula, mas também a tomada de um conjunto de atitudes objetivas que visam à modificação de práticas pedagógicas, juntamente com a reflexão na e sobre a prática devem atuar simultaneamente, porque estão entrelaçadas. Munidos desses saberes elementares, os professores estarão aptos a construir um novo e, quem sabe, mais eficiente referencial pedagógico.

1.2 APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Além da questão da formação do professor pesquisador/reflexivo é preciso considerar os aspectos da aprendizagem. Para tanto, propõe-se estudar os pressupostos da aprendizagem significativa elaborados por Ausubel, Novak, Gowin e Moreira.

A teoria de Ausubel prioriza a aprendizagem cognitiva, que é a integração do conteúdo aprendido numa edificação mental ordenada - a estrutura cognitiva - a qual representa todo um conteúdo informacional armazenado por um indivíduo, organizado de uma certa forma em qualquer modalidade do conhecimento.

Os conhecimentos previamente apreendidos pelo educando, denominados por Ausubel de subsunçores, representam um forte influenciador do processo de aprendizagem. Novos dados serão assimilados e armazenados na razão direta da qualidade da estrutura cognitiva prévia do aprendiz.

Os conhecimentos anteriores resultarão num "ponto de ancoragem" onde as novas informações irão encontrar um modo de se integrar àquilo que o educando já conhece.

Essa experiência cognitiva, porém, não se influencia apenas unilateralmente. Apesar da estrutura prévia orientar o modo de assimilação de novos dados, estes também influenciam o conteúdo atributivo do conhecimento já armazenado, resultando numa interação evolutiva entre "novos" e "velhos" dados.

Tal processo de associação de informações inter-relacionadas, que se interagem e reconciliam, denomina-se *Aprendizagem Significativa*.

Uma grande questão levantada pela teoria de Ausubel diz respeito a origem dos subsunçores, que são estruturas específicas às quais uma nova informação pode se integrar ao cérebro humano, que é altamente organizado e detentor de uma hierarquia conceitual que armazena experiências prévias do aprendiz. Se eles não estiverem presentes para viabilizar a aprendizagem significativa, como é possível criá-los?

Uma das técnicas para alcançar a aprendizagem significativa é a utilização dos mapas conceituais, que são representações gráficas semelhantes a diagramas que indicam relações entre conceitos ligados por palavras. Representam uma estrutura que vai desde os conceitos mais abrangentes até os menos inclusivos. São utilizados para auxiliar a ordenação e a seqüência hierarquizada dos conteúdos de ensino.

Os mapas conceituais podem ser úteis para a elaboração de material didático, inclusive em hipermídia. Os recursos utilizáveis de texto, bem como os de som e imagem, podem agir como organizadores prévios que servirão como subsunçores para o educando (MOREIRA & BUCHWEITZ, 1993).

Outra técnica desenvolvida por Novak e Gowin (2002) é a do *V heurístico*, empregado como um recurso auxiliar para resolver um problema ou entender um processo. A construção do V ajuda os estudantes a entenderem a estrutura do conhecimento e os modos nos quais os humanos o produzem, envolvendo cinco questões e um esquema para esmiuçar o conhecimento em qualquer campo.

Conclui-se, então, que a aprendizagem significativa proposta por Ausubel valoriza a estrutura cognitiva do aprendiz, subordinando o método de ensino à capacidade do educando de assimilar a informação.

1.2.1 A Ludicidade Direcionada ao Processo de Aprendizagem

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus", que etimologicamente quer dizer jogo. No entanto, os termos jogo e jogo educativo possuem especificidades que os diferenciam.

A ludicidade quer seja na forma de jogo ou não, associa-se com algo alegre e prazeroso, que possibilita ao aprendiz desenvolver o

autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo outro, a flexibilidade, a vivência integrada entre colegas e professores, motivando-o a aprender.

Atualmente, a luta pela sobrevivência e a falta de tempo ocasionada por atividades modernas têm afastado o ser humano do convívio alegre e divertido, levando-o para um mundo individual e cheio de compromissos. Segundo Negrine (1998, p.2), “é necessário que o adulto re-aprenda a brincar independente da idade”.

Para tanto, propõem por meio da atividade lúdica (jogos, paródias, músicas entre outros) e da informática educativa, provocar aprendizagem significativa, estimulando a construção de um conhecimento que desperte o desenvolvimento de habilidades operatórias. Isso significa desenvolver determinadas aptidões ou capacidades cognitivas e apreciativas específicas que possibilitam a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajudem a construir diferentes tipos de conexões. (BELINE & SALVI,2006).

Pretende-se mostrar a contribuição que a ludicidade e a informática educativa podem trazer para uma aprendizagem mais eficaz. Considerando que a ludicidade, quer seja na forma de jogo ou não, associa-se com algo alegre e prazeroso, que possibilita ao aprendiz desenvolver o autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo outro, a flexibilidade, a vivência integrada entre colegas e professores, motivando-o a aprender.

A ludicidade pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem promovendo uma educação mais estimuladora, ganhando destaque como recurso pedagógico.

No entanto, a sua inserção nos ensinos fundamental e médio (modalidades em que atuam os professores envolvidos com este projeto) deve ser feita com o cuidado de adequá-la a faixa etária correspondente.

De acordo com as diretrizes do Conselho de Defesa dos Direitos de Brincar^{2[1]} (2004, p.2), as atividades lúdicas apresentam diferentes objetivos para cada modalidade de ensino. Para o ensino fundamental, elas visam desenvolver no aluno as suas potencialidades intelectuais, físicas e criativas,

^{2[1]}A Associação Internacional pelo Direito da Criança Brincar (IPA-Brasil), está associada ao *Centro Ludens*, que oferece formação, planejamento e consultoria na área de desenvolvimento de programas e projetos destinados a implementar a ludoeducação (Apud SALVI e CABRERA, 2006).

permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal. Já para o ensino médio, as atividades lúdicas visam a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno por si mesmo e pelo outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula.

1.2.2 A Informática Educativa no Ensino de Geografia

As novas tecnologias vêm modificando significativamente as relações do homem com o mundo, visto que em cada segmento social encontramos a presença de instrumentos tecnológicos. A escola não pode ficar excluída desta realidade, devendo apropriar-se dos avanços tecnológicos e incorporá-los à prática educativa.

Segundo Lévy (1996), a era atual das tecnologias da informação e comunicação estabelece uma nova forma de pensar sobre o mundo que vem substituindo princípios, valores, processos, produtos e instrumentos que mediam a ação do homem com o meio.

Na área de educação e ensino, a concepção de ciclo aproximada às formas de aprendizagem vinculadas ao uso do computador e das tecnologias informacionais, foi desenvolvida por Valente (2002) ao analisar as ações que o estudante realiza quando usa o programa do computador. O autor ressalta que tal concepção pode ser utilizada para se entender o papel dos *softwares* na construção do conhecimento tais como os processadores de textos, as planilhas eletrônicas, Internet e os *softwares* educacionais. Porém, ele acrescenta que “como mecanismo para explicar o que ocorre na mente do aprendiz na interação com o computador, a idéia de ciclo é limitada” (VALENTE, 2002, p. 27), sendo mais adequada a imagem de uma espiral (Figura 1) que cresce continuamente(apud BELINE, 2007).

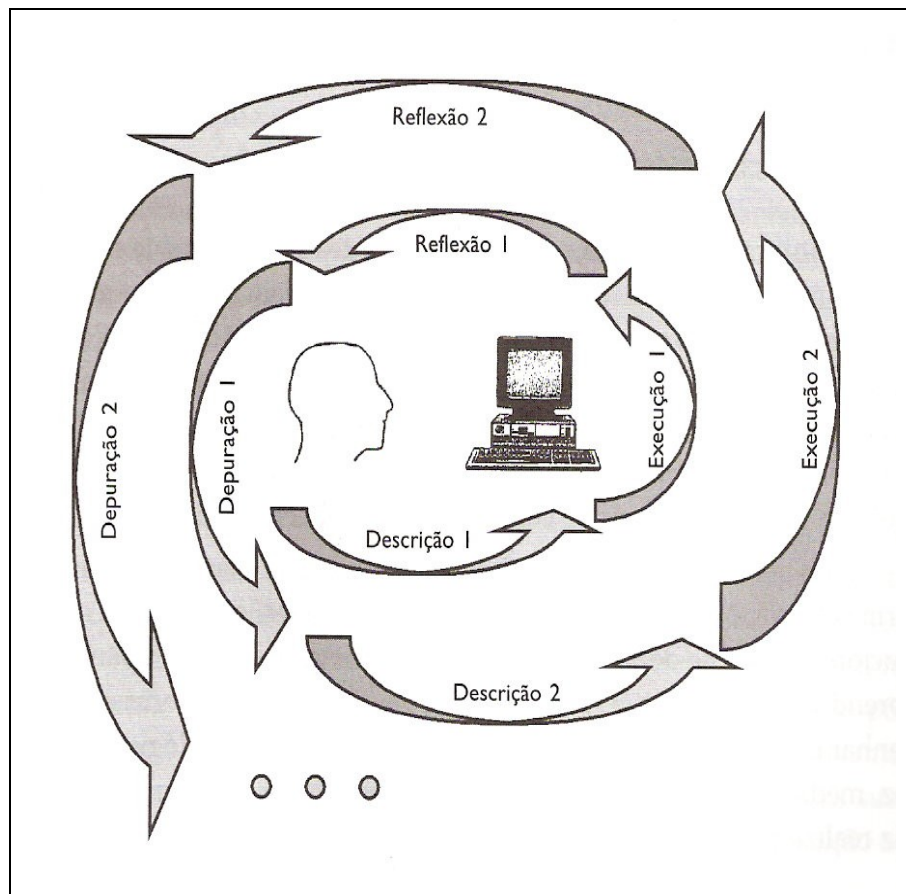


Figura 1 – Espiral de aprendizagem que ocorre na interação aprendiz-computador
 Fonte: Maltempi (2004 p. 271).

Embora se tenha a idéia de que a aprendizagem nestas circunstâncias acontece de maneira seqüencial e independente, na prática, as ações que ocorrem na *espiral* (Figura 1) podem ser simultâneas. Entretanto, a separação é feita para se compreender o papel de cada uma das ações no processo de construção do conhecimento (BELINE, 2007).

O ensino de Geografia por meio do uso do computador permite que os educandos se insiram cada vez mais nos seus ambientes interativos, dado que os inúmeros recursos tecnológicos podem tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras.

A dinâmica moderna exige do ensino de Geografia uma rápida adaptação às novas tendências pedagógicas e aos novos caminhos que a tecnologia apresenta. Não é preciso o abandono das estratégias de ensino comumente utilizadas, mas pode-se juntar novas técnicas às antigas. Entretanto, é necessário que o professor seja o mediador desse processo.

As exigências da sociedade frente aos avanços tecnológicos e as transformações econômicas e culturais impõem aos educadores que tenham uma postura crítica frente à realidade que se vive. Parece pertinente afirmar que a informática educacional pode contribuir para o processo de ensino e de aprendizagem de forma a otimizar o processo e a potencializar a motivação do estudante. O professor, utilizando diversas estratégias, estimuladoras da potencialidade de seus alunos, deve oferecer a eles a necessária sintonia com os desafios que a vida impõe.

A era da tecnologia está em evidência e a contribuição educacional que ela pode fornecer é inquestionável. Diante desta realidade, serão estabelecidas argumentações sobre os benefícios digitais, ancoradas em revisões bibliográficas de artigos e obras que versam sobre a informática na educação e as novas tecnologias no ensino da Geografia, visando a proposição de uma metodologia que focaliza a utilização dos recursos computacionais no Ensino Fundamental e Médio. O professor de Geografia deve conhecer novas tecnologias para tornar suas aulas mais atrativas.

2. OBJETIVOS GERAIS DO PLANO DE TRABALHO

- propor aos professores PDE da disciplina de Geografia e aos professores participantes do GTR, mudanças em seu referencial pedagógico, alicerçadas na pesquisa e na reflexão de suas práticas cotidianas;
- buscar alternativas metodológicas para o ensino de Geografia por meio do lúdico e da informática educativa, a fim de intervir na realidade das aulas;
- subsidiar os professores da rede com fundamentação teórico-prática e material didático a respeito da ludicidade e da informática educativa.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- pesquisar e disponibilizar aos professores PDE da disciplina de Geografia e aos professores do GTR, textos para estudo sobre as tendências pedagógicas, o professor reflexivo e pesquisador, a aprendizagem significativa, a ludicidade, a informática educativa;

- investigar jogos educativos aplicáveis ao ensino de Geografia;
- produzir jogos educativos para o ensino de Geografia;
- utilizar aplicativos computacionais na área de Geografia;

Descrito em linhas gerais o Plano de Trabalho, seus objetivos, justificativa, descrição e análise, encontra-se relacionados abaixo, os encaminhamentos das atividades de implementação na escola:

3 IMPLEMENTAÇÃO NA ESCOLA

O primeiro momento da Proposta de Implementação do PDE, ocorreu no 1º semestre de 2008 nos 1º e 2º anos do Ensino Médio matutino no Colégio Estadual Rui Barbosa EFM e P de Jacarezinho – Paraná.

A intervenção na escola ocorreu por meio das atividades lúdicas e aplicativos computacionais aplicadas conforme os conteúdos específicos e estruturantes da disciplina de Geografia, contidos nas Diretrizes Curriculares da Rede Pública da Educação Básica do Estado do Paraná (PARANÁ, 2006). E está de acordo com os objetivos e problematização presentes no Plano de Trabalho.

Inicialmente a proposta era para ser aplicada somente nos 2º anos do Ensino Médio, mas como teve boa aceitação e os 1º anos quiseram também esse tipo de aula, assim foi realizado

Nos 2º anos A e B, o conteúdo trabalhado no 1º bimestre foi sobre as regiões brasileiras. Iniciamos com a região nordeste e suas sub-regiões, onde primeiramente foi feito uma explanação do conteúdo e posteriormente foi trabalhado a ludicidade através da música. Após ter sido trabalhado sobre o sertão nordestino, na aula seguinte foi dado para os educandos uma folha

impressa com a música “Asa Branca” (Luiz Gonzaga), que foi cantada por toda a turma e acompanhada por um aluno que trouxe um violão, anteriormente solicitado pela professora. Logo após como forma avaliativa formal foi distribuída uma folha impressa individual com uma interpretação da letra da mesma. Finalizando a atividade, informalmente comentaram que deveríamos ter mais aulas assim, descontraídas e legais.

Num segundo momento, outra atividade realizada foi a elaboração e apresentação de paródias, na qual os educandos preferiram também montá-las relacionando-as com o sertão nordestino. Foi feita a divisão em grupos, montaram as paródias e marcamos as apresentações. A sala entrou em contato com alunos de outras séries (baixistas, vocalistas, bateristas, entre outros) e os talentos foram surgindo para essas apresentações. Elas foram realizadas na Semana Cultural do colégio, sendo selecionadas antecipadamente, pois não dava para apresentar todas. Aproveitando que nesta semana estávamos trabalhando sobre a questão da violência, a professora de Educação Artística aproveitou o espaço e a banda para também fazer algumas apresentações sobre a mesma. Sendo convidados para assistirem todos os 1º e 2º anos do Ensino Médio. Finalizando com um show após as apresentações das paródias. Foi uma festa, pena que nem todas as salas puderam participar do evento.

Uma terceira fase da implementação foi sobre a Informática Educativa, onde os educandos fizeram suas apresentações em power point. Nessa atividade os temas trabalhados anteriormente com os educandos dos 1º anos foram os processos de vulcanismo e tectonismo e com os 2º anos sobre a região Amazônia. As salas foram divididas em grupos e cada um montou uma apresentação, complementando assim o conteúdo. Esse processo durou duas semanas e cada sala apresentou o seu trabalho no salão do colégio, onde fica o computador o data show e toda aparelhagem necessária.

Os acervos dessas apresentações contribuirão muito para futuras aulas de Geografia em outras séries e colégios. Todas as atividades desenvolvidas foram registradas na forma de relatórios, fotografias, registros em livros de chamada, entre outros.

Encerrando essas apresentações foi realizado um debate sobre esses tipos de atividades, onde os educandos comentaram que gostaram

muito, pois só o fato de sair da sala de aula , não ter que escrever é muito bom e que dessa maneira também se aprende e com gosto.

No Ensino Médio, as atividades lúdicas visam a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno por si mesmo e pelo outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o prazer de aprender. Assim, a música, os jogos (computacionais ou não), a dança, as brincadeiras, a dramatização, a paródia, as adivinhações, as cruzadinhas, entre outras, são atividades lúdicas que podem ser utilizadas como recursos pedagógicos. Elas podem servir para despertar o interesse por um assunto, quando aplicadas como forma de introduzir um novo assunto; como recurso para desenvolver conhecimentos, quando proposta com o objetivo de buscar mais informações e ainda, como forma de avaliar, quando aplicada para diagnosticar os conhecimentos prévios ou para verificar a aprendizagem.

Através dessas atividades percebeu-se que é importante a utilização de metodologia alternativas, pois as aulas tornam-se mais instigantes, criativas e fecundas na complementação do conteúdo e sendo gratificante ver nos rostos dos educandos o gosto e o interesse para as aulas de Geografia.

Pontos positivos:

- Aulas mais dinâmicas
- Participação ativa dos educandos
- Complementação e ilustração do conteúdo
- Aparecimento dos talentos da escola, através da música, instrumentos e da informática, o que não seria possível surgir em aulas “normais”
- Interdisciplinaridade e socialização entre professores e alunos.

Pontos negativos:

- Número reduzido de 2 aula semanais
- Dificuldade de alguns educandos na utilização do computador

- Educandos que não tiveram condição e tempo para fazerem seus trabalhos no computador
- nº excessivo de alunos por sala de aula.

4.CONCLUSÃO

O ensino através do lúdico facilita a aprendizagem e por todo o exposto, a utilização do lúdico na escola é importante, revelando -se como aliado da prática pedagógica, visando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, moral e social do educando e a construção de uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Aplicando atividades lúdicas aos educandos, aumenta o seu interesse e participação nas aulas, tornando-a mais prazerosa.

Verificou-se que os alunos em sua maioria adoraram esse tipo de aula. E quanto à Informática Educativa, devemos utilizá-la também como um recurso, pois hoje temos que adaptar nossas aulas de Geografia às novas tecnologias apresentadas afim de torna-las mais atrativas. A escola não pode ficar excluída desta realidade, devendo apropriar-se dos avanços tecnológicos e incorpora-los à prática educativa.

Sendo assim, utilizando esses recursos de forma adequada se estará oportunizando ao educando a descoberta e a exploração.

Aos docentes de Geografia , fica aqui a sugestão para que reflitam e utilizem o lúdico e a informática educativa no processo ensino e aprendizagem, pois é fundamental o papel do professor como participante ativo dessas atividades, acompanhando e mediando o conhecimento e o desenvolvimento do educando.

9 REFERÊNCIAS

AQUINO, Júlio Groppa e MUSSI, Mônica Cristina. As vicissitudes da formação docente em serviço: a proposta reflexiva em debate. *Educação e Pesquisa*. São Paulo. V 27.n.2, p.211-227, jul./dez.2001.

BELINE, W. e SALVI, R. F. Informática na Educação no Paraná: uma proposta de encaminhamento para as capacitações, **ANAIS DO ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA/ENEM** – “Diálogos entre a pesquisa e a prática educativa”, Belo Horizonte, de 18 a 21 de julho de 2007.

BRASIL. Leis, Decretos, etc. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: lei n. 9394/96. Brasília: MEC, 1996.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LÜDKE, Menga. O Professor, seu saber e sua pesquisa. **Educação e Sociedade**. Campinas, vol. 22, nº. 74, abril/2001.

MOREIRA, M. A. & BUCHWEITZ, B. **Novas estratégias de ensino e aprendizagem**: os mapas conceituais e o Vê epistemológico. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 1993.

NEGRINE, Airton. **Terapias corporais: a formação pessoal do adulto**. Porto Alegre: Edita, 1998.

NOVAK, J. D. & GOWIN D. B. **Learning how to Learn**. Cambridge: Cambridge University Press, UK. 2002.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação/SEED. **Diretrizes Curriculares de Geografia para a Educação Básica**. Curitiba, PR, 2006.

SALVI, Rosana F. e CABRERA, Waldirléia B. **Ludicidade**: tentativa de sistematização da temática com vistas ao ensino de ciências. Anais do XIV Simpósio sul brasileiro de Ensino de Ciências. Blumenau set. 2006. ISBN 85 - 7114 - 030 - 8.

SILVEIRA, R. S. e BARONE, D. A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciência da Computação. Porto Alegre, 1998.

SCHÖN, Donald A. Formar professores como profissionais reflexivos. In: NÓVOA, Antonio (coord). **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Nova Enciclopédia, 1995.

VALENTE, J. A. (2002). **A Espiral de Aprendizagem e as Tecnologias da Informação e Comunicação**: Repensando Conceitos. In: JOLY, M. C. R. A. (org). *A Tecnologia no Ensino: implicações para a aprendizagem*. São Paulo, SP: Editora Casa do Psicólogo. pp. 15-37.

