



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS GEOGRÁFICAS

LUCAS JAMESSON MOURA DE PAULA

**USO DO BARRA-BANDEIRA NO ENSINO DE CONCEITOS GEOGRÁFICOS NO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Recife

2022

LUCAS JAMESSON MOURA DE PAULA

**USO DO BARRA-BANDEIRA NO ENSINO DE CONCEITOS GEOGRÁFICOS NO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do Curso de Geografia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Orientador (a): Priscylla Karoline de Menezes

Recife  
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Paula, Lucas Jamesson Moura de.  
USO DO BARRA-BANDEIRA NO ENSINO DE CONCEITOS  
GEOGRAFICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL. / Lucas Jamesson Moura  
de Paula. - Recife, 2023.  
39 : il.

Orientador(a): Priscylla Karoline de Menezes  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Geografia -  
Licenciatura, 2023.

1. Atividades Lúdicas. 2. Barra-bandeira. 3. Ensino de Geografia. 4.  
Metodologias Ativas. I. Menezes, Priscylla Karoline de. (Orientação). II. Título.

370 CDD (22.ed.)

LUCAS JAMESSON MOURA DE PAULA

**Uso do barra-bandeira no ensino de conceitos geográficos no Ensino Fundamental**

Dissertação apresentada ao Departamento de Ciências Geográficas da Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Geografia.

Aprovado em: 9 de Novembro de 2022.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Priscylla Karoline de Menezes (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

---

Prof. Dr. Lucas de Souza Cavalcanti (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

---

Prof. Dr. Bruno Magnum Pereira (Examinador Externo)  
Instituto Federal do Mato Grosso - IFMT

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus familiares, em especial à minha mãe, dona Marileide, à minha tia Marluce, à minha avó, dona Cecília e à minha madrinha Micheline por me presentear com educação, saúde durante toda minha vida e oportunidade de conseguir o que jamais nenhum Moura havia conseguido: formar-se em uma Universidade Federal.

À minha namorada, Dayane, que apesar de apenas ter adentrado na minha vida no último período da minha graduação, esteve nos momentos bons e ruins ao meu lado e foi de suma importância para a conclusão desse trajeto.

A todos meus amigos e colegas do “vacine bem gostosinho” Alessandro, Filipe, Matheus, Luiz, Victor, Letícia, Amaurayany, André e Leilane que sem dúvida foram meus colegas de trabalho, risadas e sofrimentos no decorrer da graduação. Também a Orlando, Ruan e Thiego, fazer trabalho com vocês era sofrido, mas sempre dava resultado.

A Pablo e Isabela, por desde o início sempre acreditarem em mim e me incentivarem a continuar mesmo quando desistir parecia a opção mais fácil.

Aos meus amigos e amigas do “DOTOFUN”, Ivanna, Júlia, Elizandra, Rafaela, Rebeca, Sara, Thyago, Igor e Elisa que foram pessoas que me resgataram alegria em momentos que estava me sentindo sozinho e desamparado na universidade, sem dúvida cada um de vocês é um pedaço do meu antidepressivo.

Aos meus amigos e amiga do Ginásio Pernambucano, Taynan, William, Jefferson e Vinicius que fizeram parte da minha adolescência e me ajudaram a construir e moldar meu caráter, além de Renata, que está na Inglaterra.

Aos meus amigos/família de Jardim Brasil 2, Matheus, Vinicius, em especial a Felipe Barros e sua mãe Ana Paula, sem eles me dando suporte não seria possível nem a aprovação no vestibular. Também a toda família Ramos: Gisely, Grazielly, Gabriel, em especial a Fernando, Edilene e Bruna que me auxiliaram em vários momentos não só durante a formação. Igualmente a meu amigo Guilherme Cavalcanti pelo suporte e por sempre acreditar em minha pessoa. Por último, mas não menos importante à Alice, Thiago e Carla por me acolherem em vários momentos difíceis que passei na minha vida. A favela venceu.

A Escola Municipal São Cristovão juntamente a professora Janiara Lima que supervisionou a atividade lúdica descrita nesse trabalho.

A minha Orientadora Profa. Dra. Priscylla Karoline de Menezes que me cedeu a oportunidade de entrar para o projeto de Residência Pedagógica, por todo conhecimento cedido nas disciplinas de Estágio 3 e 4, por aceitar a missão de orientar esse trabalho mesmo com todas as dificuldades.

Ao Prof. Dr. Lucas Costa de Souza Cavalcanti, que, apesar de não ter tido o prazer de tê-lo como professor, aceitou o convite para participar da banca.

Ao Prof. Dr. Bruno Magnum Pereira que aceitou fazer parte da banca, mesmo não havendo contato comigo.

## RESUMO

Esta pesquisa consiste na aplicação de uma brincadeira popular, denominada por barra-bandeira, como recurso didático na disciplina de Geografia em alunos do 8º ano do ensino fundamental, realizada na Escola Municipal São Cristóvão. O acompanhamento dessa escola foi feito por meio do programa de estágios supervisionados de Residência Pedagógica da Universidade Federal de Pernambuco, supervisionado pela Professora de Geografia Janiara Lima. O objetivo principal desta pesquisa foi utilizar brincadeiras populares para auxiliar no ensino das Ciências Geográficas, unindo a atividade lúdica ao ensino tradicional a fim de obter mais qualidade de aprendizado. A pesquisa/atividade foi feita em dois períodos: o primeiro momento em uma aula teórica dentro de sala de aula explicando conceitos geográficos, espaço, território, divisa, fronteira e limite, com auxílio de recursos audiovisuais como televisão e slide para melhor compreensão das teorias expostas naquele período. No segundo momento, a turma foi dividida em dois times, denominados Pernambuco e Paraíba. As linhas de lateral e fundo foram utilizadas para auxiliar nas marcações das teorias expostas em sala de aula, de forma que, no Barra-bandeira, o objetivo de cada time era infiltrar-se no território adversário, roubar a bandeira e voltar para seu território. A atividade correu de forma coerente, dessa forma conseguindo aliar o ensino tradicional expositivo às metodologias ativas com uma atividade lúdica obtendo dessa forma uma aprendizagem significativa.

**Palavras-Chaves:** Atividades Lúdicas; Barra-bandeira; Ensino de Geografia; Metodologias Ativas.

## ABSTRACT

This research consists of the application of a popular game, known as Capture the flag, as a didactic resource in the Geografy discipline for students of the 8th year of elementary school, held at the Municipal School São Cristóvão. School monitoring was carried out through the supervised internship program of the Pedagogical Residence at the Federal University of Pernambuco, supervised by Professor of Geography Janiara Lima. The main objective of this research was to use popular games to help in the teaching of Geographical Sciences, joining the ludic activity to the traditional teaching to obtain more quality of learning. The research/activity was carried out in two periods: the first moment in a theoretical class inside the classroom explaining geographic concepts, like space, territory, landmark, borderland, and geographical boundary in addition of audiovisual resources such as television and slide for a better understanding of the theories exhibited during that period. In the second moment, the class was divided into two teams, named Pernambuco and Paraíba. The lateral and background lines were used to help mark the theories exposed in the classroom, so that, in Capture the flag, the goal of each team was to infiltrate the opponent's territory, steal the flag and return to their territory. The activity took place in a coherent way, thus managing to combine expository teaching plus active methodologies with a playful activity, thus obtaining a significant learning experience.

**Keywords:** Ludic activites; Capture the flag; Geography teaching; Active Methodologies.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Sala de aula	23
Figura 2 –	Quadra poliesportiva	24
Figura 3 –	Esquema ilustrativo da área de jogo	26
Figura 4 –	Exposição teórica	26
Figura 5 –	Explicação do Barra-bandeira	26
Figura 6 –	Marcação dos estados	27
Figura 7 –	Marcação dos limites	27
Figura 8 –	Marcação da divisa	28
Figura 9 –	Divisão dos times	28
Figura 10 –	Realização da dinâmica	29
Figura 11 –	Fachada da escola	30
Figura 12 –	Cartaz do Mês da Consciência Negra	30
Figura 13 –	Interação professor-estudantes	32
Figura 14 –	Foto com os alunos após a finalização da dinâmica	33
Figura 15 –	Carta de um aluno	35

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
Covid-19	Coronavirus Disease 2019
PCN	Parâmetros Curriculares Nacional
RMR	Região Metropolitana do Recife

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
1.1	OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA	12
1.1.1	<b>Objetivo geral</b>	<b>14</b>
1.1.2	<b>Objetivos específicos</b>	<b>14</b>
1.2	PROBLEMA	14
1.3	HIPÓTESE	16
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>18</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>23</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DOS RESULTADOS</b>	<b>31</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>34</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>36</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Dentro do espectro educativo, é necessário buscar métodos que facilitem o ensino a partir da aproximação dos conceitos e conteúdos, com a vida e vivência dos alunos. No processo de criação das metodologias e produções, é de suma importância considerar o conhecimento do aluno, seja ele prévio ou sequente, dentro ou fora da sala de aula.

A idealização da atividade barra bandeira deu-se durante um momento de socialização em prol de estabelecer o planejamento onde constariam quais os procedimentos iriam ser desenvolvidos, com objetivo principal de utilizar brincadeiras populares para auxiliar no ensino da disciplina Geografia no ensino fundamental. O hábito de preparar planejamentos de ensino e de aula foi um dos que empregamos em nossa prática em prol de guiar as ações a serem trabalhadas, de modo que mesmo que nem tudo saia de acordo com o planejado, ainda assim os objetivos serão atingidos. Nele podemos refinar as ideias até atingir um nível de sofisticação desejável, onde serão previstos possíveis empecilhos durante a execução e pensadas soluções para eles, com objetivo de empregar brincadeiras populares para contribuir no ensino da disciplina Geografia no ensino fundamental.

Fundamentados na premissa de que o ensino de Geografia, na perspectiva da transversalidade, dialoga intimamente com as metodologias ativas no sentido de provocar a interação estudantil e a mediação docente no processo de ensino-aprendizagem, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais quando afirma que:

[...] é possível trabalhar com esse campo do conhecimento de forma mais dinâmica e instigante para os alunos, por meio de situações que problematizam os diferentes espaços geográficos materializados em paisagens, lugares, regiões e territórios; que disparem relações entre o presente e o passado, o específico e o geral, as ações individuais e as coletivas; e que promovam o domínio de procedimentos que permitam aos alunos “ler” e explicar as paisagens e os lugares (BRASIL, 1998, p. 135).

O barra-bandeira buscou desde o início um método que pudesse envolver todos os estudantes e tirá-lo do lugar comum da sala de aula, mas ainda assim fazendo dela um recurso para garantir o aprendizado. Para isso, escolhemos a gamificação como atividade prática do que seria previamente explicado aos estudantes. Para Alves (2015, p. 30):

*Gamification* não é transformação de qualquer atividade em um game. *Gamification* é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora.

Com essa conceituação básica do processo e do entendimento da “gamificação”, o seguinte projeto tem como objetivo analisar, a partir da produção e aplicação de um jogo na Educação Básica, o modo em que o espaço e o território são determinados dentro do viés da relação de poder encontradas nas pautas da geopolítica, mostrando aos alunos por exemplo como os limites e fronteiras devem ser respeitados para melhor convívio social e político.

Para Cavalcanti *et. al* (2013), os jogos podem ser aplicados como uma estratégia de ensino, com intuito de facilitar o desenvolvimento de algumas habilidades como observação, organização, reflexão, tomada de decisões e competências como linguagem científica, nomenclaturas, discussão e argumentação dos temas relacionados aos conteúdos explanados nos jogos.

Ainda sobre o uso de jogos, de acordo Moran (2018, p.1), a aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos em que trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las.

A pesquisa/atividade exposta neste estudo foi desenvolvida na Escola Municipal São Cristóvão e foi acompanhada por meio do projeto de Residência Pedagógica Geografia, que tem como objetivo de aperfeiçoar a formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica a partir da segunda metade de seu curso.

## 1.1 OBJETIVOS E JUSTIFICATIVA

As aulas convencionais, fundamentadas apenas na explicação do professor e na memorização ou decoração do conteúdo, são excessivamente desestimulantes para os alunos. Dessa forma, faz-se indispensável a aplicação de metodologias inovadoras e criativas que contribuam no processo de ensino e de aprendizagem.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o professor deve escapar apenas das aulas tradicionais, utilizando recursos didáticos que entusiasmam

os alunos (aulas práticas, utilização de maquetes, fotografias aéreas, imagens de satélite, recursos lúdicos, entre outros). O uso de metodologias somente teóricas nas aulas de Geografia causa o desinteresse em relação à disciplina. Conseqüentemente, uma ótima proposta para que as aulas se tornem mais atraentes e estimulantes, além de aguçar a imaginação, é utilizar a educação lúdica como recurso metodológico ativo.

Quando avaliamos o ensino da disciplina Geografia, não se trata apenas de olhar a disciplina escolar, refere-se a importância da ciência geográfica para a sociedade e seus impactos na compreensão da realidade de cada ser humano. O professor comprometido com educação significativa na vivência de seus alunos, pode encontrar mecanismos no Lúdico, uma ferramenta de suma importância para a mediação do ensino entre o aluno e a Geografia.

Segundo Ribeiro (2013, p.1), “o lúdico é parte formadora do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande relevância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância”. A prática lúdica no ensino da Geografia possibilita a satisfação e divertimento no decorrer das aulas, ao mesmo tempo que auxilia o aprimoramento no aluno de capacidades cognitivas e motoras; concentração e compreensão; capacidade de reflexão; entre outras capacidades de extrema importância para a evolução do ser humano.

Aliando a ideia do lúdico às brincadeiras populares, pode-se ir além na evolução do aluno, já que usando as recreações culturais no auxílio do ensino geográfico é possível trazer para a aula o sentimento de pertencimento e inclusão. Por brincadeiras populares, nesta pesquisa, entende-se como jogos de rua ou tradicionais, são jogos que nasceram da cultura popular, por que fazem parte dos costumes culturais e são passadas de geração em geração ao longo do tempo. Isso impacta muito mais no aprendizado dos alunos, pois já há o costume de brincar dessas brincadeiras no seu tempo livre.

Mais especificamente quanto ao uso do Barra-Bandeira para o ensino da geografia, a ideia de trazer conceitos básicos da geografia como espaço e território. O objetivo da barra bandeira é capturar a bandeira do time adversário e trazer para o seu lado. Durante todo o desenvolvimento da partida, é possível realizar diversas alusões aos métodos, termos e conceitos da geografia em si, e da geopolítica de modo mais específico.

### **1.1.1 Objetivo geral**

- Utilizar brincadeiras populares para auxiliar no ensino da disciplina Geografia no ensino fundamental.

### **1.1.2 Objetivos específicos**

- Exemplificar os conceitos geográficos de espaço e território com a turma dentro da sala de aula, a partir de uma atividade didática;
- Utilizar o Barra-bandeira como uma perspectiva lúdica aplicada aos conceitos teóricos abordados anteriormente.

## **1.2 PROBLEMA**

Uma das grandes adversidades encontradas na metodologia tradicional de ensino é a falta de interatividade entre sujeito e objeto de ensino (aluno e conteúdo), além disso a falta de diálogo entre o professor e o aluno, visto que grande parte das vezes o conteúdo exposto não faz relação com a realidade vivida por cada aluno presente, causando assim um distanciamento entre a docência do professor e o aprendizado do estudante. A realidade diária e corriqueira de cada aluno não é levada em conta, a localização em que a escola está inserida também não é levada em consideração, na hora de planejar como será feito o ensino.

De acordo com Coll (1995), os contínuos fracassos nas aprendizagens tradicionais escolares seriam as causas das alterações nas relações sociais das crianças com dificuldades na aprendizagem, já que acaba provocando atitudes de rejeição em relação à escola e tudo o que ela representa, bem como o convencimento de que sua própria incapacidade é a causa de suas dificuldades de aprendizagem, levando muitas vezes à evasão.

Cada ser humano possui seu ritmo e suas particularidades durante seu desenvolvimento, seja ele, cognitivo, social, cultural, físico ou emocional. No procedimento de ensino e aprendizagem essa situação acaba se tornando notória, pois se utilizam muitos desses aspectos. Dessa forma, é possível entender por que alguns aprendem com mais facilidade, outros apresentam algumas adversidades; uns necessitam de uma maior mediação do docente, o que, talvez, não seja necessário

para outros.

Para Vygotsky (1989), o aprendizado sempre vai envolver interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos significados. No entanto, existem diversos fatores, psicológicos ou sociais, que podem impedir que essa caminhada aconteça com naturalidade ou facilidade, fazendo com que a criança sinta dificuldades e levando-a até mesmo ao fracasso durante a vida escolar.

Para além disso, nesta pesquisa é possível ter análise tanto do ponto de vista do aluno e todas as adversidades enfrentadas, mas também do professor e como diversos fatores influenciam em sua atuação, já que o autor teve oportunidade de realizar os dois olhares. Dessa forma, não há dúvidas que um dos principais obstáculos da educação no Brasil são os professores desmotivados. Em suma, isso afeta mais do que a infraestrutura e organização escolar ou as indagações curriculares. Professores desmotivados dificilmente conseguem dar boas aulas, acabam oferecendo o que podem e grande parte das vezes isso pode ser o mínimo.

Majoritariamente, mesmo admiráveis profissionais podem ser enfraquecidos pela falta de motivação. Fica cada vez mais evidente que essa desmotivação docente é diretamente afetada pelo salário. Em resumo, muito é cobrado deste grupo frequentemente, o trabalho se desdobra para além da sala de aula e esse é possivelmente é a maior dificuldade enfrentada pelos professores e professoras. Um educador mal remunerado, com o passar tempo, se torna um profissional desmotivado. E esse fato se estende tanto na rede pública quanto na rede privada. Na rede particular, mesmo que os professores sejam mais bem remunerados, eles ainda não assentam com todas as funções docente. Muito próximo do que diz a Silva (2012, p. 41):

Os fatores que mais se destacam na desmotivação do professor são os baixos salários, seguido da falta de acompanhamento familiar, onde os pais deixam de cobrar dos filhos o compromisso com a educação e dar continuidade com a realização das atividades escolares. Isto ocorre porque os pais, em muitos casos precisam trabalhar, passando a maior parte do tempo fora de casa, ou são em alguns casos omissos, achando que é obrigação da escola educar as crianças e adolescentes.

Outro problema que assola educação brasileira, é a sobrecarga. Isso porque, quanto mais esclarecidos os alunos, mais trabalho os professores têm para exercer a

docência. Por exemplo o professor é formado em geografia, mas também da aula de outras disciplinas na área de humanas, com História, Sociologia e Filosofia.

Além disso, outro aspecto baseado na experiência do autor que dificulta ainda mais a vida profissional docente é formação dos professores que não é preparada para a realidade de grande parte das escolas no Brasil. Muitos professores universitários em formação acabam não tendo contato com a profissão tempo o bastante para criar experiência com sua futura profissão, não sabendo o que realmente vão encarar, o que impacta de diversas formas.

Um exemplo comum em relação ao parágrafo anterior diz respeito à quando os professores recém-formados não sabem com qual estrutura escolar vão se deparar, já que existem diferenças estruturais significativas de uma instituição para a outra. Escolas muito mais bem estruturadas do que outras. Além disso, o convívio com alunos de diversas realidades familiares, sociais e econômicas que já apresentam comportamento de desinteresse pode também se tornar um fator desmotivante a este profissional em desenvolvimento.

Tal como fala Silva (2012), é preciso envolver urgentemente toda a sociedade e a comunidade escolar, para que os problemas de aprendizagem sejam sanados, junto a isto é importante que o governo comece a investir desde a educação infantil, trabalhando em conjunto com a família, estimulando o cérebro das crianças desde a infância.

A exaustão de trabalho significa que, grande parte das vezes, os professores trabalham além do tempo que realmente deveriam. Conseqüentemente, eles querem sempre acelerar o que precisam fazer, sem pausas, gerando assim profissionais que não descansam devidamente com muitos problemas psicológicos e físicos por estar sempre sobrecarregados com trabalho, o que dificulta ainda mais o processo de criar diferentes estratégias didáticas, como a atividade lúdica proposta nesta pesquisa.

### 1.3 HIPÓTESE

A realidade rotineira dos alunos deve ser levada em conta, o local em que a escola está inserida também. É de suma importância que os professores compreendam o que estamos dizendo e como isso vai ser ou não compreendido pelos estudantes. É significativo trazerem metodologias interessantes, dinâmicas inovadoras e o uso de atividades lúdicas que tirem os alunos do seu conforto mental.

Dinello (1984, p.36) acredita que "se tivessem dado às crianças o tempo suficiente para jogar e brincar, teríamos menos problemas de linguagem mais tarde, porque a linguagem se forma pela necessidade de expressar, de comunicar alguma coisa". Por isso, é significativo que a educação considere não só os aspectos teóricos, mas também as questões práticas.

O uso de Práticas Lúdicas nas escolas de ensino infantil, fundamental e médio, colabora com o desenvolvimento cognitivo, maior autonomia e interação com os colegas. Um dos principais autores a falar sobre o uso de atividades lúdicas foi Piaget.

De acordo com Friedmann (1982), Piaget dá ênfase no interacionismo, expondo o papel ativo do sujeito, focando-se em como a criança percebe o mundo, como ela se apropria dos conhecimentos e como ela interage com eles. Dessa forma, Piaget acredita que a brincadeira é essencial para o desenvolvimento de uma criança. A escola é preparação para viver em sociedade, onde a noção de responsabilidade e as cooperações são suficientes para educar as crianças e o jogo aliado à educação é um fator definitivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

Diversas vezes o que sustenta a profissão do docente é o amor e o carinho pela profissão, assim como diz Silva (2012) muitos professores ainda acreditam na educação, devido ao amor que nutrem pelo magistério e por acreditar nos seus poucos alunos que ainda vão para as escolas e porque querem realmente aprender a mudar o seu futuro. Muito é exigido dos docentes, inovação, organização e aprimoração para se adaptarem às alterações e dificuldades, sendo de suma importância dar condições de trabalhos melhores para que o docente possa exercer sua função com mais qualidade e animo, e começar a valorizar os profissionais que formam todos os outros profissionais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

A origem da palavra lúdico vem do latim *ludus* e tem significado de brincar. Neste sentido, brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é referente também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo possibilita a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo (SANTOS, 1997). Possibilitando tanto o aluno quanto o professor de explorar novas nuances do ensino e aprendizagem.

Piaget (1975) declara que as brincadeiras e as atividades lúdicas tornam-se importantes à medida que a criança se desenvolve, com a livre controle de materiais variados, ela passa a reconstruir e reinventar as coisas, que já exige uma adequação mais completa. Essa adequação só é viável a partir do momento em que ela própria se desenvolve internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato. Dessa forma, permitindo a criança reescrever e renovar seus conhecimentos com o auxílio dessas atividades lúdicas.

Antunes (2006) exprimia que na Geografia, os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem as inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceberem a ação do homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social. Ademais, o uso de jogos é um grande colaborador para que haja um ensino marcante, onde os alunos jamais esquecerão o que foi aprendido.

De acordo com Mendonça (2001, p. 16), “a geografia tem um caráter particularmente heterogêneo; se por um lado ela se alinha entre as ciências da natureza, por outro, situa-se entre as ciências do homem”. Dessa forma, podemos dizer que há várias formas de lidar com a geografia e a partir disso desenvolver novas formas e dinâmicas de ensinamento.

Jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, reproduz recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter complexo (...) sendo adequadas ao processo de ensino-aprendizagem. (JIMÉNEZ E GAITE, 1995, p. 83)

Partindo desta hipótese, os discentes conseguiram constituir interrelações, entre o conteúdo da geografia e de outras disciplinas, mudando sua compreensão de

mundo.

Segundo Almeida (1998, p. 123), “o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”. Apropriando-se deste conceito como base, pode-se dizer que uma aula com auxílio do lúdico depende da disposição do docente para planejar e conduzir.

Os jogos podem ser adaptados para explicação de conceitos trabalhados, como reforço ou como avaliação (PASSINI, 2007), assim como foi exposto nesta pesquisa, combinar a aula tradicional teórica em sala, com uma aula lúdica com brincadeira fora de sala para reforçar de que já havia sido dito dentro de sala.

O vídeo é um recurso importante para fixar melhor o conteúdo durante a aprendizagem dos alunos, dessa forma usando os recursos audiovisuais antes da brincadeira é possível, conseguir melhores resultados. As imagens ou cenas apresentadas através do vídeo são importantes, principalmente para a visualização tanto rural como urbana. O professor precisa explorar as imagens e suas sequências, articular tempo e espaço e extrair informações para se valer das propriedades específicas de um vídeo: som, imagem e movimento (PASSINI, 2007). Assim sendo, mostra-se a importância de fazer uso de recursos audiovisuais nas aulas, já que reforça o entendimento da aula para com o conteúdo exibido.

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideais e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem, se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que denominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura (MACHADO, 2003). Portanto é necessário dar o devido valor às brincadeiras no crescimento e desenvolvimento de uma criança.

O brincar infantil é um exercício da cultura permeado por valores, características e conhecimentos sociais construídos e reinventados por um grupo de crianças (NIIDE, 2018), reforçando aquilo que relata Demo (2000), deve-se superar a ideia do aluno como sendo uma folha em branco ou uma “tábula rasa”.

Nota-se a relevância do professor participar ativamente do processo lúdico com os alunos, para que a aproximação entre professor e aluno aconteça de forma valorosa. Por isso, Salgado (2008, p. 105) relata que:

Fazer do lúdico um espaço dialógico entre crianças e adultos abre a possibilidade de participarmos da vida da criança e de sua cultura como um outro que traz experiências, histórias, visões e valores distintos e, por ocupar

um outro lugar social e olhar para a vida sob outras perspectivas, apresenta modos diversos de interpretar e lidar com a cultura contemporânea.

Whiting e Edwards (1988) apontam que os fatores ecológicos, assim como as questões sociais, econômicas e a rotina da sociedade a que a criança está inserida, interferem e direcionam as brincadeiras. Ao brincar, a criança reproduz, mesmo que de forma indireta, as relações vivenciadas no seu ciclo social. Essa fala reforça que o uso de brincadeiras como auxílio educativo contribuem para lidar e conhecer melhor a criança e o jovem.

Observando as orientações de Didonet (2002), é plausível salientar que o espaço escolar deve ser criado e organizado como um local receptivo e confortável para o aluno, gerando nele uma sensação de acolhimento, de forma que proporcione o surgimento de outros sentimentos, como segurança e felicidade, que são essenciais para a formação.

Uline (2008) evidencia como as várias características da infraestrutura podem interferir o estudo dos alunos, desde as situações biológicas (como conforto térmico, iluminação e barulho) a sociais (nível de manutenção e pintura da escola), atuando não apenas na qualidade da infraestrutura como também no ambiente escolar em que o aluno está inserido. Enfatizando o que foi brevemente mencionado nesta obra sobre a importância de uma escola moderna com recursos para que o professor possa trabalhar e o aluno aprender todos da melhor forma possível.

O prestígio e valor de ser um professor sempre inovando e se adaptando as dificuldades do processo de ensino e aprendizagem, como diz Meirieu (2006, p. 123):

Tornar-se professor é, de fato, investir no futuro. Pois significa trabalhar, cotidianamente, as aprendizagens. Seria realmente um grande equívoco perder as esperanças no futuro quando na verdade todo o trabalho docente consiste em convencer cada aluno de que, contra qualquer fatalidade, existe a possibilidade de um futuro diferente para ele. Um futuro no qual, desde que tenha êxito na aprendizagem, ele poderá compreender-se melhor e compreender o mundo: assumir, prolongar e assim subverter a própria história.

É importante relatar sobre as dificuldades impostas a um professor de ensino público, como fala Silva (2012, p. 20):

A desmotivação dos professores vem desde os baixos salários, o desinteresse dos alunos, a falta de estrutura, até a falta de interesse dos pais dos alunos e a sociedade que transferiram algumas de suas

responsabilidades para a escola. Existem ainda muita agressividade e violência no ambiente escolar, de alunos que não respeitam os professores, não obedecem às suas ordens, desafiando sua autoridade, entre outros. A todo momento dando ênfase às dificuldades impostas a um professor de ensino público.

Jesus (2004, p. 44), “aponta que é relevante se pensar em novos paradigmas educacionais onde se reestude o modelo escolar atual e se leve em conta as limitações e o bem-estar tanto do professor quanto do aluno”. Afirmando a obrigação de se garantir um espaço escolar de qualidade para quem ensina e para quem aprende.

Segundo Freire (2015, p. 29):

Percebe-se, assim, a importância do papel do educador, o mérito da paz com que viva a certeza de que faz parte de sua tarefa docente não apenas ensinar os conteúdos, mas também ensinar a pensar certo. Daí a impossibilidade de vir a tornar-se um professor crítico se, mecanicamente memorizador, é muito mais um repetidor de frases e de ideias inertes do que um desafiador.

Dessa forma, significa dizer que lecionar a refletir não é transferir ou transmitir aos alunos que recebem de forma passiva e apática, mas o inverso, desencadear, instigar ou ainda proporcionar as condições de erguer, pensar, entender, modificar, sem interferir na autonomia e dignidade do aluno.

No trecho a seguir, Paulo Freire (2000) apresenta a importância de ensinar as crianças a pensarem de forma crítica, para formar futuros cidadãos completamente lúcidos:

As crianças precisam crescer no exercício desta capacidade de pensar, de indagar-se e de indagar, de duvidar, de experimentar hipóteses de ação, de programar e de não apenas seguir os programas a elas, mais do que propostos, impostos. As crianças precisam ter assegurado o direito de aprender a decidir, o que se faz decidindo. Se as liberdades não se constituem entregues a si mesmas, mas na assunção ética de necessários limites, a assunção ética desses limites não se faz sem riscos a serem corridos por elas e pela autoridade ou autoridades com que dialeticamente se relacionam (p. 25).

Para Diesel, Baldez e Martins (2017) é de suma importância preparar o aluno para realizar uma leitura crítica da realidade, o aluno irá entender que aquilo que é visto, noticiado, ou apresentado como uma verdade única pode ser apenas uma forma particular de olhar para determinado aspecto. Contudo, o sujeito que não tiver sido preparado para tal, passa a receber a informação como verdade absoluta,

conformando-se naturalmente. Partindo dessa fala ressalta a importância de não tratar o aluno como ser passivo no processo de ensino.

A sala de aula deve ser propícia a realização do aprendizado, e dar local de voz para o estudante ser escutado. Segundo Oliveira (2010, p. 29), o professor que adota essa concepção de aprendizagem passa a ser corresponsável pelo aprendizado do aluno, que é o principal responsável por esse processo. A adoção da visão interacionista implica que o professor entende a aula como um espaço no qual a voz do aluno deve ser ouvida para que ele possa constituir-se como sujeito da sua aprendizagem. Isso conduz o aluno à formação de uma consciência crítica, que o professor precisa fomentar.

### 3 METODOLOGIA

A atividade lúdica barra-bandeira desenvolveu-se de forma que a primeira aula foi usada para uma aula expositiva, dialogada e teórica sobre território e espaço, quando foram empregados os recursos tecnológicos disponíveis na sala de aula da escola como televisão e computador (Figura 1). As outras duas ocorreram na quadra poliesportiva da escola (Figura 2).

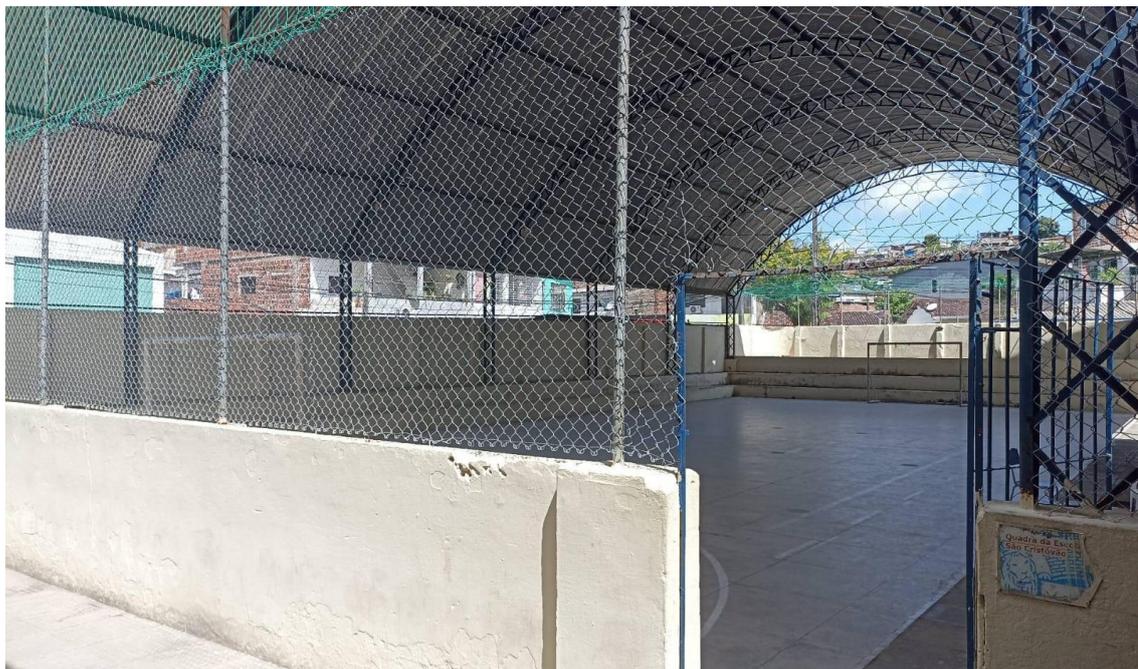
Brincar é uma forma de aprender, porém é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, a respeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Acaba envolvendo a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 115).

Figura 1 - Sala de aula



Fonte: Autor (2022).

Figura 2 - Quadra poliesportiva



Fonte: Autor, 2022.

Os procedimentos metodológicos desta pesquisa, inicialmente, tiveram início no primeiro horário para descrever o tema da aula e com o auxílio de uma apresentação de slides o assunto foi explanado com breves momentos em que os estudantes podem esclarecer suas dúvidas. O tempo foi organizado da seguinte forma:

- 40 minutos de explicação dos conceitos gerais;
- 10 minutos de organização;
- 50 minutos de jogo na quadra (explicação e dinâmica).

Após o ensaio, a atividade didática foi explicada já com todos os estudantes da turma na quadra de esportes da escola, onde ocorreu a dinâmica. O jogo proposto chama-se “Barra Bandeira”, um jogo muito comum no ambiente escolar. Nele, tínhamos dois times em lados opostos do espaço onde cada time era responsável por seu “território”, ao qual deveria defender enquanto igualmente tentaria invadir o território do adversário. Para ambos, o objetivo principal é trazer ao seu território a bandeira do outro time sem ser tocado por algum dos jogadores adversários.

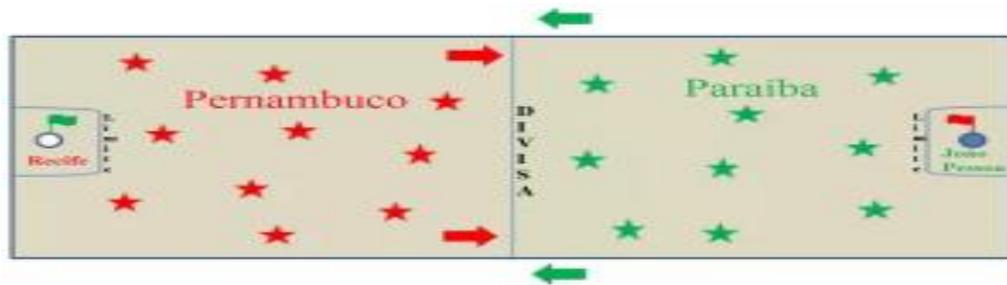
Nesta atividade, a turma foi dividida em um time denominado “Pernambuco” e um time chamado “Paraíba”, em prol de associar os territórios dos Estados. Dentro de cada área as bandeiras estavam dentro das capitais dos estados, Recife e João Pessoa. Os jogadores do time inimigo que conseguissem chegar até estas áreas menores - as capitais - sem serem pegos, poderiam circular com a bandeira e montar estratégias para atravessar a barreira formada pelos adversários que possuíam uma população equivalente, separada de acordo com o total de alunos da turma.

Pré-brincadeira: as regras foram explicadas aos estudantes mesclando com os termos e conceitos vistos em sala de aula. Por exemplo, pela organização e da defesa política do seu território, nenhum país ou estado vai apenas observar o outro se apossar de um objeto seu. Dessa forma, na brincadeira a forma de um grupo exercer seu poder político e militar em seu território dava-se através do toque nos adversários que invadiam seu território. Quem invadisse o território de outrem a fim de pegar a bandeira deveria ficar ciente que naquele território haveria alguém exercendo o poder sobre aquele espaço e vice-versa.

A divisão entre os territórios dos times (Estados) tinha o nome de “Divisa”, enquanto a divisão entre a capital com o restante do território do estado era chamada de “Limite”. Estes termos referem-se a divisão de países, ou fronteira, a divisão de estados, ou divisa e a divisão entre municípios, ou limite na Figura 3 ilustra a brincadeira e seu sistema da área do jogo.

A Figura 4 mostra a aula teórica dos conceitos sendo aplicada em sala de aula. A Figura 5 exhibe a explicação da aula lúdica em quadra. A Figura 6 exemplifica como as linhas da quadra foram importantes para as marcações da dinâmica. A Figura 7 evidencia as marcações já realizadas e como a “bandeira” do barra-bandeira foi adaptada para uma garrafa de água. A Figura 8 expõe como foi feita a marcação da divisa. A Figura 9 mostra os times divididos em quadra, e a Figura 10 a brincadeira sendo realizada.

Figura 3 - Esquema ilustrativo da área de jogo



Fonte: Autor (2022).

Figura 4 - Exposição teórica



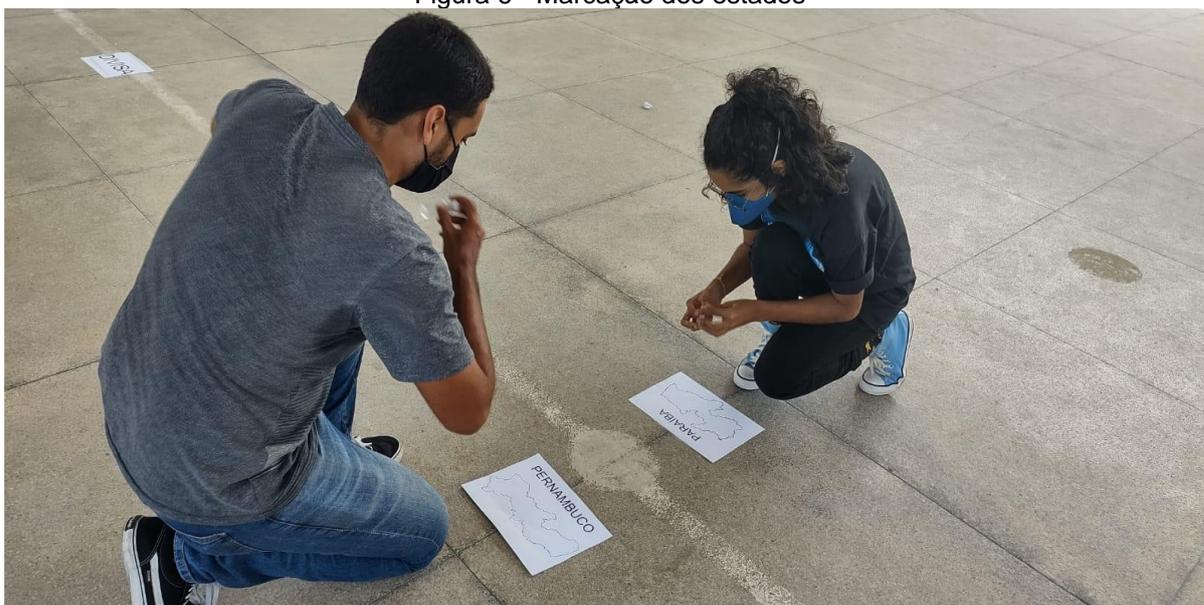
Fonte: Autor (2022).

Figura 5 - Explicação do Barra-bandeira



Fonte: Autor (2022).

Figura 6 - Marcação dos estados



Fonte: Autor (2022).

Figura 7 - Marcação dos limites



Fonte: Autor (2022).

Figura 8 - Marcação da divisa



Fonte: Autor (2022).

Figura 9 – Divisão dos times



Fonte: Autor (2022).

Figura 10 - Realização da dinâmica



Fonte: Autor (2022).

Recursos didáticos utilizados:

- Projetor;
- Apresentação de slides;
- Espaço aberto amplo;
- Etiquetas para identificação das equipes.

### 3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE PESQUISA

A escola Municipal São Cristóvão está localizada no bairro Brejo da Guabiraba em Recife, na Rua Cassiterita 396, por estar localizada na RMR (Região Metropolitana do Recife), acaba atendendo alunos de toda a proximidade de bairros como Dois Unidos, Macaxeira, Córrego do Jenipapo, entre outros. A (Figura 11) demonstra a fachada da escola, trabalhada na arte do grafite, ressaltando e valorizando a periferia nesta arte. A estrutura da escola é muito boa, os alunos têm acesso a quadra poliesportiva, cantina onde é servida a merenda, bebedouros apenas com copos ou garrafas mantendo as normas de proteção contra a Covid-19. Além disso, o mais importante são as salas de aula, que são climatizadas e com televisões para maior conforto e qualidade das aulas.

Figura 11 - Fachada da escola



Fonte: Google Street View (2022).

A Escola Municipal São Cristovão tem uma estrutura sublime, muito distante da maioria dos outros colégios públicos do Estado de Pernambuco, grande parte dos alunos moradores de bairros periféricos na Região Metropolitana do Recife. Assim como, mostra a (Figura 12) um dos vários cartazes espalhados pela escola valorizando a população negra e a luta contra o racismo, creio que a modernidade e politização da escola facilitaram o processo de pesquisa realizado.

Figura 12 - Cartaz do Mês da Consciência Negra



Fonte: Autor (2022).

## 4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A utilização do jogo, enquanto um agente lúdico, é de suma importância para facilitação nesse processo de reflexão acerca da temática vivenciada. O conjunto exposição, diálogo, atividade e didática mostra-se um marcante diferencial para a participação e instigação de curiosidade e interesse nos estudantes. Adicionado a isso, vê-se que as metodologias ativas surgem e empregam-se de modo a facilitar e desenvolver ainda mais a relação ensino-aprendizagem. Segundo Moran (2018, p.1):

As metodologias ativas são caminhos para avançar mais no conhecimento profundo, nas competências socioemocionais e em novas práticas. [...] A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos em que trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las.

Outrossim, a validar a opinião do docente quanto ao processamento e reflexão dos estudantes perante os assuntos abordados em aula. É de suma importância para nossa experiência, enquanto ainda na graduação, ter momentos de troca e aprendizado com práticas simples aos quais damos novos significados e incluímos na vida dos estudantes. Este trabalho de conclusão de curso permite pensar em situações que provoquem o aprendizado coletivo partindo de um ponto comum, é fruto da criatividade do docente que busca inovar a maneira com a qual determinados assuntos são explorados.

A tarefa executada possibilitou aos estudantes o princípio da elevação dos conceitos de território e espaço. Conceitos estes que vão estar sempre presente na vida desses alunos independente de qual área sigam no futuro através do espaço geográfico – todas as relações sociais, econômicas, afetivas. Sendo, de extrema importância que os alunos desde o ensino fundamental estejam introduzidos.

É apropriado ressaltar, com base nas palavras de Paulo Freire (1996), que ensinar não é transferir conhecimento e que os alunos possuem uma atuação fundamental no processo de ensino-aprendizagem, e que a mediação do conhecimento pelo professor conta como ponto essencial o diálogo, as relações sociais que são estabelecidas no ambiente escolar, em uma sala de aula.

A finalização da brincadeira se deu em quadra. Ao retornarmos para a sala de aula, foi questionado aos estudantes se eles haviam aprovado a dinâmica da aula e a

aprovação foi de 100%, eles nunca haviam experienciado uma aula dessa forma. A Figura 13 mostra a interação dos estudantes com o professor durante a atividade.

Figura 13 - Interação professor-estudantes



Fonte: Autor (2022).

Ademais, pude notar dificuldades quanto à localização da escola, por se tratar de um bairro da periferia da Cidade do Recife distante do centro, foi necessário selecionar muito bem como seria aplicada a aula teórica para que conseguisse alcançar todos os alunos presentes e que o entendimento fosse completo. A Figura 12 expõe o retorno para sala de aula pós-dinâmica.

Além disso, foi notado que os alunos que ficaram no time denominado "Paraíba" ficaram entristecidos, já que todos são pernambucanos. Dessa forma notando um sentimento bairrista de todos os presentes em representar seu estado até mesmo em uma brincadeira.

Figura 14 - Foto com os alunos após a finalização da dinâmica



Fonte: Autor (2022).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ultimamente, inúmeros pesquisadores e cientistas brasileiros vêm aplicando a investigação do brincar como método de ensino, observando e pesquisando brinquedos e brincadeiras que refletem e ilustram como o uso desses métodos lúdicos podem ser aliados ao ensino tradicional e como isso beneficia tanto o trabalho docente como o aprendizado discente, indicando uma grande relevância de se conhecer, estudar, preservar e incentivar o brincar.

Dentre a brincadeira observada e desenvolvida nesta pesquisa, faz parte da cultura de várias gerações e vem resistindo ao tempo e continua a ser uma das brincadeiras preferidas das gerações passadas, sendo ela uma brincadeira tradicional, que apresenta algumas variações de local para local. Com a prática e uso desta brincadeira cultural, as crianças aprendem, desenvolvem e integram sistemas simbólicos essenciais para sua introdução na sociedade.

Na época presente, percebe-se uma ausência das crianças nestas brincadeiras, especialmente de cidades grandes e de grande poder aquisitivo. O acontecido pode estar relacionado ao distanciamento dessas crianças e adultos ao seu redor sendo eles submersos no mundo globalizado lotado de tecnologias.

Além do mais, a falta de espaços livres para brincar também é um motivo que pode induzir o modo como as crianças brincam e se relacionam com o espaço. Toda a questão de insegurança pública atualmente nessas grandes cidades não permite que as crianças tenham a mesma liberdade que há alguns anos, tornando isso uma ótima oportunidade de unir o espaço escolar que é um local seguro e de aprendizado para nossas crianças a uso de atividades lúdicas dentro e fora de sala de aula.

O espaço de brincar também influencia como as brincadeiras se caracterizam entre si. No que se refere ao meio em que se brinca, os componentes da paisagem suggestionam-se em conjunto e no uso de materiais nas brincadeiras. Ainda, o espaço físico que se brinca, influi no jeito em que essa criança pode se movimentar e se ocupar dele, constituem também na variedade e no tipo de brincadeiras infantis.

Dentre outras condições que podem interferir nas brincadeiras infantis, encontra-se também o aspecto socioeconômico, analisando, desse modo, os reflexos do seu contexto social e condição econômica, quando falamos de crianças mais beneficiadas economicamente, há maior acesso a brinquedos articulados e de custo mais elevado, se contraposto às crianças com menos condições econômicas que têm

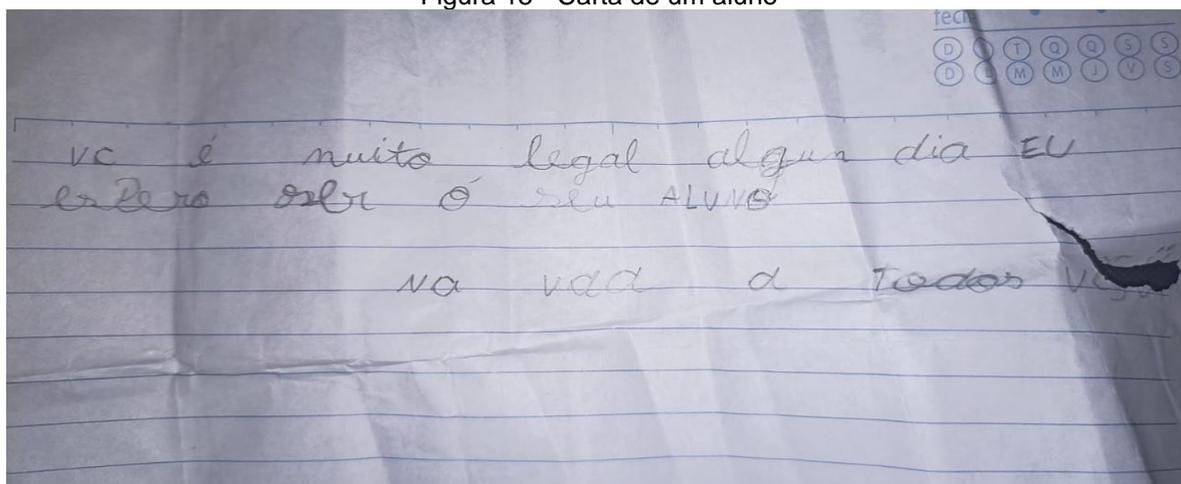
acesso a brinquedos bem menos sofisticados.

Assim como esta pesquisa foi realizada em um Bairro periférico da Região Metropolitana do Recife em uma escola municipal, a escola disponibiliza quadra poliesportiva, televisão entre outros recursos e boas condições para serem realizadas diversas aulas lúdicas dentro e fora de sala, infelizmente não é a realidade da maioria das escolas municipais e públicas da cidade, desse modo dificultando a realização do processo de ludicidade para o Professor disposto a realizá-lo.

A compreensão e reconhecimento do uso do lúdico como promotor de conhecimento, conquista nossa atenção para o brincar infantil, dando a ele seu devido valor. A consciência da relevância do ensino lúdico não só para o desenvolvimento infantil, mas como formador de conhecimento, nos proporciona olhar para ele como atividade ampla, tornando mais claro que da mesma forma que as crianças mudam de geração para geração, o ensino tem que mudar e se atualizar e se adaptar.

Ter a validação quase que instantânea dessa dinâmica logo após ela ser aplicada foi muito gratificante, conseguimos ver que estamos seguindo no caminho certo, para aperfeiçoar nossa metodologia de ensino com o uso de metodologias ativas de forma que os alunos sintam vontade de estar presentes em todas as aulas. (Figura 15) Mostra uma carta recebida logo após aplicação de atividade lúdica e me encoraja em saber que estou na estrada correta.

Figura 15 - Carta de um aluno



Fonte: Autor (2022).

A expectativa é conseguir melhorar e adaptar cada vez mais diversas brincadeiras/atividades lúdicas para que o conhecimento chegue aos alunos de uma forma mais leve e coerente.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.
- ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS editora, 2015. p. 30.
- ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução**, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Geografia. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **Ensinar Geografia para a autonomia do pensamento: o desafio de superar dualismos pelo pensamento teórico crítico**. Revista da ANPEGE, v. 7, n. I especial, p. 193-203, out. 2011.
- COLL, César. **Desenvolvimento psicológico e educação: Necessidades**
- DEMO, Pedro. **Pesquisa e Construção de Conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas**. 4. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- DIDONET, Vital, 2002, **texto programa Salto para o Futuro, Escola do sonho á realidade, Padrões mínimos de qualidade do ambiente escolar**.  
in:<http://cdnbi.tvescola.org.br/resources/VMSResources/contents/document/publicationsSeries/122307Aescolaqueremos.pdf>. acesso em: 23 mar. 2018.
- DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica**. Revista Thema, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.
- DINELLO, D.R. 1984. **A expressão lúdica na educação da infância**. 2ª Ed. Rio Grande do Sul: APESC.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. 51ªed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2015.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.
- FRIEDMANN, A. 1982. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. 1ª Ed. São Paulo: Moderna.
- FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

GOTTMANN, Jean. **A evolução do conceito de território.** *Boletim campineiro de Geografia*, v. 2, n. 3, p. 523-545, 2012.

JESUS, Saul Nunes de. **Desmotivação e crise de identidade na profissão docente.** *KATÁLYSIS*, v. 7, n. 2, 2004.

JIMENEZ, António; GAITE, Maria de Jesus, **Enseñar Geografía: de la teoría a la práctica.** Colección Espacios y Sociedades, n. 3, Madri: Editorial Síntesis, S.A., 1995.

MACHADO, Marina M. **O brinquedo-sucata e a criança.** Edições Loyola, 1994. MAPA DO BRINCAR. Folha de São Paulo.

MEIRIEU, Philippe; tradução Fátima Murad. **Carta a um jovem professor.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

MENDONÇA, Francisco: **Geografia física: ciência humana. Coleção Repensando a Geografia.** São Paulo: Contexto, 200

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. v.1, p. 01.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Coisas que todo professor de português precisa saber: a teoria na prática.** São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

PASSINI, Elza Yasuko. **Prática de ensino de Geografia e estágio supervisionado.** São Paulo: Contexto, 2007.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso em 22 de março de 2017.

SALGADO, Raquel G. **Entre a ficção e a realidade: as facetas do poder infantil na cultura contemporânea.** In: OSWALD, M. L. & RIBES, R. (orgs.). *Infância e Juventude – Narrativas contemporâneas.* Faperj, 2008

SANTOS, Carlos. **Território e territorialidade.** *Revista zona de impacto*, v. 13, p. 1-8, 1982.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica, Razão e Emoção.** 3ª Edição. São Paulo: Edusp (Editora da USP), 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

SILVA, Daniella Neves da. **A desmotivação do professor em sala de aula, nas escolas públicas do município de São José dos Campos-SP.** 2012.

ULINE, Cynthia; TSCHANNEN-MORAN, Megan. **The walls speak: The interplay of quality facilities, school climate, and student achievement.** Journal of educational administration, v. 46, n. 1, p. 55-73, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WHITING, Beatrice B. e EDWARDS, Carolyn P. **Children of different worlds: The formation of social behavior.** Cambridge: Harvard University Press. 1988.