

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: O BINGO GEOAMBIENTAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA GEOGRAFIA

*LUDICITY IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS: THE GEOENVIRONMENTAL BINGO AS
A PEDAGOGICAL TOOL IN GEOGRAPHY*

*LUDICIDAD EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE Y APRENDIZAJE: EL BINGO GEOAMBIENTAL
COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN GEOGRAFÍA*

CLAUDIONETE CANDIA ARAUJO¹
SINDIANY SUELEN CADUDA DOS SANTOS²
MARIA DO SOCORRO FERREIRA DA SILVA³

¹ Professora de Geografia da Secretaria de Estado da Educação – SEED-SE. Rua. Gutemberg Chagas. Nº 169 – D.I.A. - CEP: 49040-780 - Aracaju (SE), Brasil, Tel.: (+55 79) 3194.3367, claudionetecandia@hotmail.com, <http://orcid.org/0000-0002-4487-6464>

² Professora Adjunta da Universidade Federal do Sul da Bahia. Instituto de Humanidades, Artes e Ciências - Campus Paulo Freire, e da Pós-Graduação da Universidade Federal de Sergipe (PROFCIAMB/UFS). Rodovia de Acesso para Itabuna, km 39 - Ferradas, Itabuna (BA) – CEP: 45613-204 – sindianyufsb@gmail.com, <http://orcid.org/0000-0003-1766-9440>

³ Professora Adjunta do Departamento de Geografia da Universidade Federal de Sergipe e da Pós-Graduação (PROFCIAMB e PRODEMA/UFS). Campus de São Cristóvão – Departamento de Geografia. Av. Marechal Rondon, S/N – Rosa Elze - CEP: 49100-000 - São Cristóvão (SE), Brasil, Tel.: (+55 79) 3194.6742, ms.ferreira.s@hotmail.com, <http://orcid.org/0000-0003-3656-5807>

Histórico do Artigo:

Recebido em 20 de Julho de 2019.

Aceito em 21 de Agosto de 2019.

RESUMO

Esse ensaio visa contribuir com o processo de ensino e aprendizagem, a partir da confecção do bingo geoambiental como ferramenta pedagógica, capaz de instigar a compreensão dos impactos socioambientais numa relação local/global. O trabalho foi realizado com alunos da 1ª série do ensino médio do Colégio Joaquim Vieira Sobral em Aracaju-SE. Nos procedimentos metodológicos priorizou-se a relação teoria e prática com base em: levantamento bibliográfico; aulas de campo no entorno do Rio Poxim e da escola; confecção de material didático com os alunos. Os resultados evidenciaram a relevância da ludicidade nas análises dos conteúdos geográficos e o despertar do olhar crítico e reflexivo dos discentes, a partir realidade socioambiental numa relação local/global. A confecção e uso do bingo geoambiental, estimulou a capacidade cognitiva e o protagonismo do aluno, instigando-o a compreender a relação sociedade e natureza, bem como buscar soluções para problemas locais.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem. Impactos socioambientais. Ludicidade.

ABSTRACT

The present article aims to contribute to the teaching and learning process, from the creation of geoenvironmental bingo as a pedagogical tool, capable of instigating the understanding of socio-environmental impacts in a local/global relationship. The study was carried out with high school students of the Joaquim Vieira Sobral High School in Aracaju-SE. In the methodological procedures, it was prioritized the relation theory and practice based on: bibliographic survey; field lessons around the Poxim River and school; preparation of didactic material with students. The results evidenced the relevance of playfulness in the analysis of geographic contents and the awakening of the critical and reflexive view of the students, from social and environmental reality in a local/global relationship. The creation and use of geo-environmental bingo stimulated the student's cognitive ability and the process of being the protagonist, by instigating them to understand the relationship between society and nature, as well as seeking solutions to solve the local problems.

Keywords: Teaching and Learning. Social and Environmental Impacts. Ludicity.

RESUMEN

El objetivo de este ensayo es contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje, desde la creación del bingo geoambiental como una herramienta pedagógica, capaz de instigar la comprensión de los impactos socioambientales en una relación local/global. El estudio se llevó a cabo con estudiantes de secundaria de la preparatoria Joaquim Vieira Sobral en Aracaju-SE. En los procedimientos metodológicos, se priorizó la relación teoría-práctica basada en: encuesta bibliográfica; clases de campo alrededor del río Poxim y la escuela; Elaboración de material didáctico con alumnos. Los resultados evidenciaron la relevancia de la alegría en el análisis de los contenidos geográficos y el despertar de la visión crítica y reflexiva de los estudiantes, desde la realidad social y ambiental en una relación local/global. La creación y el uso del bingo geoambiental estimularon la capacidad cognitiva y el protagonismo del estudiante, instigándolo a comprender la relación entre la sociedad y la naturaleza, así como a buscar soluciones a los problemas.

Palabras clave: Enseñanza y aprendizaje. Impactos sociales y ambientales. Ludicidad.

INTRODUÇÃO

As demandas tecnológicas do século XXI, tem levado crianças e adolescentes no âmbito escolar a reduzirem e/ou perderem o estímulo e prazer em frequentar as aulas regulares. Muito tem se discutido entre estudiosos da educação e da Geografia, sobre a necessidade de inovações na relação ensino e aprendizagem. Nesse sentido, é fundamental o uso de metodologias que tornem as aulas menos enfadonhas, possibilitando integrar o aluno, ao que está sendo debatido em sala de aula, considerando à sua realidade no espaço vivido. Nesse viés, é relevante instigar no processo de ensino e aprendizagem uma participação mais ativa, à luz da ludicidade, pode contribuir, assim, com a formação de sujeitos críticos e participativos na sociedade.

A proposta da pesquisa, surgiu a partir da observação dos docentes do Colégio Estadual Joaquim Vieira Sobral em Aracaju-SE, no tocante ao quantitativo reduzido de alunos dentro das salas de aulas, e ocupação excessiva nos corredores da escola. Diante da constatação, buscou-se desenvolver atividades que os motivasse.

Diante do desafio encontrado, buscou-se associar os conteúdos geográficos à realidade local do bairro Jabotiana, por tratar-se de um bairro que apresenta períodos de inundações e enchentes durante o ano, devido ao aumento das águas do Rio Poxim, que contorna o bairro e consequentemente afeta a comunidade escolar nesses períodos, reduzindo a frequência escolar. Ademais, além dos riscos de contrair doenças, essas enchentes também causam prejuízos e transtornos socioemocionais aos moradores, como por exemplo, a perda de móveis, eletroeletrônicos e pertences domésticos.

Como os alunos são moradores do bairro, o diálogo acerca das análises socioambientais, considerando o Rio Poxim, as observações e os relatos feitos por esses sujeitos sobre o local de morada, foi o principal motivo que, priorizou aproximar os conteúdos propostos nos livros didáticos, com a realidade local. Assim, a busca pela ludicidade permitiu que os laços entre teoria e prática, fossem estreitados. Para tanto, esse questionamento estimulou a pesquisa, a saber: a confecção do bingo geoambiental, como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, pode contribuir para estimular os alunos acerca dos impactos socioambientais no bairro Jabotiana, numa relação local/global? Nesse sentido, a pesquisa tem como objetivo contribuir com o processo de ensino e aprendizagem, a partir da confecção do bingo geoambiental como ferramenta pedagógica, capaz de instigar a compreensão dos impactos socioambientais numa relação local/global.

O ENSINO E APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA A PARTIR DE ATIVIDADES LÚDICAS

A utilização do livro didático, vem sendo na sociedade atual, complementada com outras ferramentas que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem, pois a relevância do uso de

ferramentas que possibilitam a ampliação dos conhecimentos, tornam esse processo mais prazeroso e instigante. Há uma abertura para a conexão entre a realidade do aluno e o está contido nos livros didáticos, permite uma valorização, e autonomia ao docente do novo século, pois instiga-o a criar propostas que integrem teoria e prática, possibilitando assim, que o aluno dialogue com a realidade dos conteúdos geográficos de forma mais dinâmica e participativa (PUNTEL, 2010). Castellar e Vilhena (2010), corroboram com essa assertiva quando afirmam que:

Tentar alcançar objetivos de integração dos saberes adquiridos deveria ser uma das principais preocupações do professor, pois utilizaria a sua autonomia e criatividade para ampliar as informações existentes nos livros. Quaisquer que sejam as concepções que os docentes tenham do processo de aprendizagem, deveriam levar em conta atividades que motivem o raciocínio e as capacidades cognitivas, relacionando os conteúdos propostos no livro com o cotidiano do aluno (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p. 139).

Para as autoras, respeitar a autonomia docente, permite que as informações aparentemente estáticas no livro didático, ganhem forma, cor, vida, quando são valorizadas com o cotidiano do aluno. É relevante destacar que o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos propostos, devem seguir um planejamento para que assim, os objetivos propostos sejam alcançados.

A diversidade de informações no século XXI, desafia o docente a buscar novas metodologias para tornar as aulas mais criativas e prazerosas. Entretanto, o docente enfrenta o dilema em ter em suas aulas de Geografia um público nem sempre interessado aos conteúdos apresentados e discutidos. Para Puntel (2010, p. 90), “são essas e outras preocupações que nos fazem buscar alguns experimentos, alguns sem sucesso e outros que deram certo, que objetivam melhor o ensinar o aprender”. A utilização de atividades lúdicas em sala de aula, como reforçam Silva e Silva (2013), permite que os alunos participem e descubram conhecimentos a partir de ferramentas pedagógicas que podem ser construídas e confeccionadas de forma coletiva, entre professores e alunos, o que torna a aprendizagem instigante e prazerosa. Rupel (2008; 2009), dialoga com Puntel (2010), quando afirma;

Quando utilizamos as atividades lúdicas no processo educacional formal, ou seja, em sala de aula, além dos objetivos cognitivos a serem alcançados, podemos enumerar outras contribuições que essas atividades podem proporcionar ao aluno: respeitar limites; socializa-se; desenvolver a criatividade; interagir (RUPEL, 2008-2009, p. 6-7).

Nesse sentido, fazer uso de atividades como: jogar, desenhar, construir “brinquedos” que auxiliem o aprendizado, proporciona à escola, que seus alunos desenvolvam a capacidade criativa de aprender, debater, conhecer, conteúdos geográficos de forma lúdica, identificando que os conteúdos presentes nos livros didáticos podem e estão presentes no dia a dia de cada cidadão, resultando assim, uma interação significativa tanto para o docente, quanto para o aluno, permitindo assim, que o processo de ensino e aprendizagem aconteça a partir da valorização e do protagonismo do aluno, especialmente quando se trata de conteúdos relacionados a Geografia Física.

Diante das demandas educacionais que tem levado docentes a buscarem metodologias que saiam do ensino tradicional, Kaercher (2013, p. 16), afirma que: “é tarefa do professor nutrir, alimentar, com seu conhecimento, mas sobretudo com sua prática”. As aulas tornam-se instigantes, quando é possível relacioná-las à realidade do aluno, conteúdos aparentemente complexos, quando ministrados de forma lúdica e com práticas pedagógicas criativas, despertam o interesse tanto do professor, quanto do aluno (CASTROGIOVANNI, 2011). Castellar (2011) reforça as análises de Castrogiovanni (2011), quando afirma:

A escola é um lugar privilegiado para se pensar sobre novas alternativas, para se incentivar os alunos a pensarem sua vida, o que desejam da escola e para que ela está servindo. Assim como os alunos, os professores precisam se sentir valorizados e estimulados para que possam olhar com outras perspectivas suas ações no campo do ensino e da aprendizagem (CASTELLAR, 2011, p. 81).

Para a autora, é relevante para o ensino (não apenas) da Geografia, que haja por parte de docentes e discentes uma motivação, para que estes sintam-se valorizados e, conseqüentemente ultrapassem obstáculos para que a relação ensino e aprendizagem ocorra de forma prazerosa.

MATERIAIS E MÉTODOS

Os sujeitos envolvidos na pesquisa foram 32 alunos da 1ª série do ensino médio, matriculados no ano de 2017, sendo esta turma composta por jovens e adolescentes que ingressaram na instituição desde as séries do ensino fundamental II. A escolha ocorreu, por serem alunos/moradores do bairro e convivem com os problemas socioambientais que interferem no seu dia a dia.

Assim, pesquisa¹, aprovada pelo Comitê de Ética da Universidade Federal de Sergipe, contemplou os seguintes caminhos metodológicos para a construção do conhecimento: a) levantamento bibliográfico sobre o ensino de Geografia, problemática socioambiental e ludicidade na sala de aula; b) aulas regulares, associando os conteúdos presentes nos livros didáticos, à realidade local do aluno; c) aula de campo no entorno da escola; d) diálogo interdisciplinar acerca das observações realizadas na aula de campo; e) oficina pedagógica e produção do bingo geoambiental; f) análise das informações adquiridas a partir da construção do conhecimento. No âmbito escolar, a partir da interdisciplinaridade, a pesquisa teve a participação dos professores das disciplinas de Geografia, Sociologia, História, Língua Portuguesa, Matemática, Filosofia, Educação Física e Língua Inglesa.

CAMINHOS PARA A CONSTRUÇÃO COLETIVA DO BINGO GEOAMBIENTAL

A pesquisa realizou-se a partir do debate em sala de aula sobre as bacias hidrográficas e os problemas socioambientais no bairro onde está localizada a escola, no que concerne os transtornos causados à população local, decorrentes das inundações anuais no bairro. Os alunos/moradores são acometidos de prejuízos econômicos, socioambientais e emocionais devido ao aumento das águas do Rio Poxim e os impactos causados à comunidade local. Para tanto, a pesquisa desenvolveu-se a partir das seguintes etapas:

Na primeira etapa, foi realizado levantamento bibliográfico sobre a problemática socioambiental do bairro Jabotiana. A pesquisa partiu da leitura de artigos científicos, dissertações, teses e livros acerca da temática, além da busca e análises de publicações e jornais, nos meios impressos e digitais, envolvendo os impactos causados ao bairro Jabotiana considerando os danos ao Rio Poxim e a construção de conjuntos habitacionais e, conseqüentemente, aumento populacional no local às margens desse corpo hídrico.

A segunda etapa foi baseada em aulas regulares em sala envolvendo a temática “bacias hidrográficas e os impactos ambientais provenientes da ação humana”, durante os momentos de debate e diálogo sobre a temática. Nessa etapa, os alunos apresentaram questionamentos sobre as transformações ocorridas no bairro nos últimos anos. O público escolar é morador do bairro e por transitarem pelas ruas e avenidas da localidade, são conhecedores das rápidas mudanças na Geografia do bairro. O avanço das habitações nas áreas próximas ao Rio Poxim,

¹ Resultado da dissertação de Mestrado, defendida em agosto de 2018, no Mestrado Profissional em Rede para o Ensino das Ciências Ambientais, na Universidade Federal de Sergipe (ARAUJO, 2018).

comprometem não apenas o ecossistema, o manguezal, mas afeta a comunidade ribeirinha (que faz uso da pesca artesanal), e as ruas adjacentes no bairro Jabotiana.

Partindo dos questionamentos apresentados pelos alunos, a terceira etapa ocorreu com uma aula *in loco* no entorno da escola e do Rio Poxim, para que os conteúdos ministrados em sala de aula sobre “bacias hidrográficas e os impactos socioambientais provenientes da ação humana”, pudessem ser observados na prática. Professores de diversas disciplinas (Geografia, Sociologia, História, Língua Portuguesa, Matemática, Filosofia, Educação Física e Língua Inglesa), que se somaram a pesquisa, a luz da interdisciplinaridade, direcionaram-se pelas ruas do bairro, para locais específicos, tais como: Parque Chico Mendes; margem esquerda do Rio Poxim (Conjunto J.K.); e, ponte sobre o mesmo rio.

A cada local visitado, os docentes faziam suas considerações de forma interdisciplinar sobre os impactos socioambientais no bairro Jabotiana. Foram observados e debatidos acerca do descarte de resíduos sólidos no Parque e margens do rio; o desmatamento na mata ciliar e manguezal; processos erosivos; o despejo de materiais plásticos pelos moradores provocando entupimento dos bueiros e calhas escavadas para escoamento das águas pluviais.

A quarta etapa ocorreu após o retorno a sala de aula e em turno contrário, a partir do que fora visto e debatido *in loco*, mediante planejamento e diálogo interdisciplinar, professores e alunos listaram os recursos didáticos que poderiam fazer parte da confecção de um jogo pedagógico. Após diálogo coletivo, de posse dos materiais, o bingo geoambiental foi escolhido como ferramenta pedagógica para representação de forma lúdica o conteúdo trabalhado em sala de aula e na aula de campo.

Diante da redução e ausência de recursos financeiros para dar seguimento à atividade, foi proposto que a criatividade fosse colocada em prática. Vale ressaltar que esse fato foi fundamental para que os alunos se empenhassem em superar o obstáculo encontrado. Seguindo a proposta Kaercher (2013), da Geografia a custo zero, caixas de papelão, garrafas plásticas, sobras de isopor, cartolinas e EVA (emborrachado), foram coletados no depósito e almoxarifado da escola. Esses materiais foram transformados em roleta giratória; bolas de sorteio; cartelas e recipiente para guardar o bingo geoambiental construído.

É importante destacar sobre a confecção e construção do bingo geoambiental. A criatividade do aluno foi instigada, e, estes, utilizando de conhecimentos prévios advindos das profissões de pais e familiares, demonstraram desenvoltura em transformar caixas de papelão e demais materiais em uma ferramenta pedagógica.

As perguntas e respostas integrantes do jogo didático, foram construídas de forma coletiva e interdisciplinar entre professores e alunos, as quais versam sobre a temática: “as bacias hidrográficas e os impactos socioambientais provenientes da ação humana” numa relação local/global. A quinta e última etapa consistiu-se na análise e interpretação das informações adquiridas durante a realização da pesquisa, cujas informações coletadas foram transformados em gráficos e tabelas, e apresentadas no momento da culminância com a explanação dos resultados para a comunidade escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Considerado um recurso didático que estimula o raciocínio e compreensão, o bingo foi escolhido em comum acordo entre professores e alunos, por ser considerado um jogo que poderia facilitar a compreensão de conteúdos por vezes considerados complexos. Seguindo a proposta de reaproveitamento de materiais para confecção dos recursos didáticos, foram utilizados materiais que já haviam sido descartados para o uso em outras atividades pedagógicas, estes, serviram para dar forma às peças que compõem o bingo. Os alunos com maior habilidade para a montagem das partes assumiam a iniciativa para conduzir e coordenar as tarefas dos demais colegas (Figura 1). Os docentes deram suporte quando identificavam

maior dificuldade na execução das atividades de confecção da estrutura do produto, oportunizando total liberdade de criação e participação dos alunos.

A confecção de cartelas seguiu o critério de construção, a partir de recursos didáticos pré-existent, embora tenha sido priorizada a inovação e criação de outras possibilidades de organização. Para tanto, foram confeccionadas 30 (trinta) cartelas contendo questões interdisciplinares (debatidas/criadas e selecionadas) pelos docentes e discentes, concretizando a construção coletiva e interdisciplinar do produto.

Figura 1 - Confeção e aplicação do Bingo Geoambiental



Fonte: Acervo pessoal do autor (2017).

O conteúdo desenvolvido, na atividade do bingo, envolveu a temática dos “múltiplos usos da água e as formas de abastecimento nas cidades” numa relação local/global, contemplando questões contextualizadas conforme propostas do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) distribuídas de forma aleatória entre as cartelas.

Após a confecção do bingo, alunos e professores (Língua Portuguesa, Matemática, Geografia e Biologia), responsáveis pelo acompanhamento da produção do recurso didático, reuniram-se para elucidar possíveis dúvidas antes da avaliação e aplicação com a turma escolhida para atividade.

Com a finalidade de instigar o raciocínio e colocar em prática os conteúdos trabalhados durante o Projeto de Intervenção, a atividade pedagógica foi apresentada para os alunos da 2ª série do ensino médio do turno matutino. A equipe responsável pelo jogo, fez a apresentação do seu produto explicando as etapas para a realização, desde as questões correspondentes às regras estabelecidas.

A dinâmica do jogo transcorreu de forma tranquila, respeitando a sequência didática estabelecida entre os discentes e docentes responsáveis. Cada bola sorteada era seguida de uma pergunta. Os alunos antes de marcarem a opção escolhida, dialogavam, demonstrando interesse e conhecimento sobre o que estava sendo questionado. Esse fato foi analisado como positivo, uma vez que a atividade ocorreu como uma ação pedagógica com os conteúdos que não são especificamente trabalhados com a 2ª série do ensino médio, indicando a relevância das sequências de conteúdos por séries, sendo a cada questionamento sorteado, motivo de diálogo e debates entre as duplas.

A troca de conhecimentos para que as cartelas fossem preenchidas rapidamente, diante dos primeiros acertos às respostas apresentadas, motivou a classe a buscar integração entre os colegas. Esse fato foi considerado positivo por proporcionar inserção entre os diferentes saberes, reforçando laços de amizade e companheirismo, essenciais para as relações sociais no

ambiente escolar. Para Rupel (2008-2009), a utilização de atividades lúdicas permite ao aluno a oportunidade de aprender “de uma maneira simples, brincando, muitas vezes sem perceber que está estudando, de uma forma dinâmica e atrativa”. Segundo a autora, o aprendizado através dessas atividades, torna-se mais prazeroso (p. 2-3), comprovado na prática.

Ao analisar a aplicação do recurso didático, foi possível constatar que o objetivo proposto foi atingido – compreender a dinâmica das bacias hidrográficas e os impactos socioambientais provenientes da ação humana a partir do bingo geoambiental como ferramenta pedagógica. Essa troca de saberes diante de conteúdos por vezes difícil e decorativo quando em aulas tradicionais, foi sendo elucidada de forma didática e prazerosa, não encontrando dificuldades para que as questões fossem respondidas.

Considerando a relação ensino e aprendizagem, associando teoria e prática com os conteúdos geográficos, percebeu-se que o envolvimento do aluno com as atividades foi motivado a partir da metodologia aplicada para dialogar sobre as informações contidas no livro didático. Para Castrogiovanni (2011) “o professor deve ter clareza de que a comunicação é fundamental no processo de trocas e de construção do conhecimento” (CASTROGIOVANNI, 2011).

Os caminhos propostos para elucidação da pesquisa e, conseqüentemente para o fazer geográfico através da ludicidade, permitiram que o aluno compreendesse de forma lúdica o conteúdo proposto. A interdisciplinaridade desenvolvida desde o planejamento até à confecção do bingo geoambiental permitiu que o aluno compreendesse a relação existente entre os conteúdos ministrados em sala numa relação local/global.

A confecção do bingo geoambiental, permitiu que o protagonismo do aluno fosse evidenciado a cada etapa da pesquisa. A busca por materiais para a confecção, permitiu que a criatividade e o olhar atento para a matéria-prima de utensílios que seriam descartados por serem considerados não utilizáveis, proporcionou que os alunos compreendessem na prática a importância do reaproveitamento/reciclagem, consumo excessivo e práticas sustentáveis.

Através da metodologia utilizada, os alunos puderam estreitar as relações com a comunidade no entorno da escola, pois ultrapassaram o olhar além dos muros da escola para identificarem e analisarem os problemas socioambientais na comunidade local. Segundo Costella (2013), “entender os fenômenos é conseguir, a partir deles, desenvolver a condição de mobilizar o pensamento e conseguir assim aproveitá-lo em diferentes situações”, a autora, complementa ainda, “são essas ações que permitem a construção do conhecimento” (COSTELLA, 2013, p. 65).

A pesquisa mostrou que, o uso de ferramentas pedagógicas como a confecção e uso do bingo geoambiental através da ludicidade, atraem a atenção do aluno, bem como, estimula-os a olharem para o que ocorre no entorno do local onde estudam e habitam, desenvolvendo assim, o olhar geográfico sobre a realidade local, ações essas defendidas pelos estudiosos da Geografia. Portanto, fazer usos de diferentes metodologias para o ensino da Geografia, permite motivar docentes para o exercício de sua prática. Bem como, auxilia na formação crítico cidadã dos alunos do século XXI.

CONCLUSÃO

O ensino da Geografia a partir da ludicidade, perpassa pelo desafio do docente em aplicar novas metodologias em sala de aula. A adoção de práticas pedagógicas que despertem o interesse dos alunos para os conteúdos geográficos, reforça a discussão da necessidade dos docentes em quebrarem paradigmas acerca da prática diária no processo ensino e aprendizagem. Na sociedade atual, não cabe mais, aulas decorativas e enfadonhas, que não motivem alunos e professores a permanecerem dentro das salas de aula.

A ludicidade na sala de aula, permitiu integração, trabalho coletivo, criatividade, diálogo, bem como, auxílio no rendimento escolar. É relevante destacar a contribuição social de ações pedagógicas como essa, pois, possibilitou a participação ativa de professores e alunos, contribuindo para a construção coletiva na formação cidadã.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Claudionete Candia. **Os (des)caminhos das águas do Rio Poxim no bairro Jabotiana em Aracaju**: o olhar geoambiental do discente. 185 f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Rede para Ensino das Ciências Ambientais. Universidade Federal de Sergipe, 2018.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Coleção Ideias em Ação. Cengage Learning, 2010.

_____. Mudanças na prática docente. In: REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André. (Org.) **Geografia. Práticas pedagógicas para o ensino médio**. Porto Alegre: Penso, 2011.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. Espaço Geográfico Escola e os seus Arredores – descobertas e aprendizagens. In: CALLAI, Helena Copetti. **Educação Geográfica: reflexões e práticas**. Ijuí – RS: Ed. Unijuí, Coleção Ciências Sociais, 2011.

COSTELLA, Roselane Zordan. Movimentos para (Não) dar aulas de Geografia e sim capacitar o aluno para diferentes leituras. In: CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; TONINI, Ivaine Maria; KAERCHER, Nestor André. (Org.). **Movimentos no ensinar Geografia**. Porto Alegre: Imprensa Livre: Compasso Lugar-Cultura, 2013.

KAERCHER, Nestor André. Os movimentos que meus mestres me ensinam: DDD'S, Signos, Alimentos, Escadas, Luzes, Grenais. In: CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. **Movimentos no ensinar Geografia**. Porto Alegre: Imprensa Livre: Compasso, 2013.

_____. A Geografia é o nosso dia-a-dia. In: CASTROGIOVANNI; Antonio Carlos. et. al. (Orgs.) **Geografia em sala de aula: práticas e reflexões**. Porto Alegre, UFRGS, 2013.

PUNTEL, Geovane Aparecida. Os mistérios de ensinar e aprender Geografia. In: REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André. (Orgs.). **Geografia: Práticas pedagógicas para o ensino médio**. Porto Alegre: Artemed, 2007.

RUPEL, Márcia Aparecida Pavelski. **Atividades lúdicas**: proposições metodológicas para o ensino da Geografia escolar. PDE/2008-2009/UFPR.

SANTOS, Sindiany Suelen Caduda. **Conservar o quê? Para quem? Áreas protegidas e protagonistas da conservação**. 1. Ed. Curitiba: Editora Appris, 2015. 177p.

SILVA, Maria do Socorro Ferreira da; SILVA, E. G. **Um olhar a partir da utilização de dinâmicas como ferramenta para o ensino escolar**. Caminhos de Geografia (UFU), v. 13, p. 128-139-139, 2012.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Rede para Ensino das Ciências Ambientais – PROFCIAMB. A CAPES e Agência Nacional de Águas (ANA) pelo apoio concebido. Ao Colégio Estadual Professor Joaquim Vieira Sobral, pela contribuição dos docentes e discentes durante o desenvolvimento da pesquisa.