

**O LÚDICO EM SALA DE AULA: O USO DO XADREZ PELO PROJETO
“RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA” – GEOGRAFIA, NA ESCOLA ESTADUAL PROF.
ANTÔNIO ALADIM DE ARAÚJO, EM CAICÓ/RN**

THE LUDIC IN CLASSROOM: THE USE OF THE CHESS FOR THE PROJECT
"RESIDENCIA PEDAGÓGICA" - GEOGRAPHY, IN THE STATE SCHOOL PROF.
ANTONIO ALADIM DE ARAÚJO, IN CAICÓ /RN

Iapony Rodrigues Galvão¹

RESUMO

Em boa parte da trajetória relativa à Geografia lecionada em sala de aula, a mesma possuiu um caráter descritivo, não gerando uma reflexão crítica sobre o espaço, objeto de estudo da Geografia. Assim, o professor deve utilizar recursos didáticos lúdicos que estimulassem esta reflexão, o uso de recursos lúdicos, como o xadrez, facilita o processo de ensino-aprendizagem, auxiliando os discentes na compreensão dos conceitos de Espaço e Território. Desta forma, a presente pesquisa, realizada pelo Programa “Residência Pedagógica”, na Escola Estadual Prof. Antônio Aladim de Araújo, em Caicó/RN, demonstrou que o uso coerente deste elemento lúdico auxiliou consideravelmente não somente no ensino de Geografia, mas em várias disciplinas existentes na grade curricular, pois ampliou as possibilidades de concentração dos alunos nas aulas ministradas nas demais disciplinas, gerando avanços no desempenho e na aprendizagem dos mesmos.

Palavras-chave: Ensino; Geografia; Xadrez.

ABSTRACT

In much of the trajectory related to Geography taught in the classroom, it has a descriptive character, not generating a critical reflection on the space, object of Geography study. Thus, the teacher must use playful teaching resources that stimulate this reflection, the use of play resources, such as chess, facilitates the teaching-learning process, helping students to understand the concepts of Space and Territory. In this way, the present research, realized by the Program "Pedagogical Residence", in the State School Prof. Antônio Aladim de Araújo, in Caicó / RN, showed that the coherent use of this element of play helped considerably not only in the teaching of Geography, but in several disciplines in the curriculum, since it increased the possibilities of concentration of the students in the classes taught in the other disciplines, generating advances in their performance and learning.

Keywords: Teaching; Geography; Chess.

INTRODUÇÃO

A ciência geográfica e a sua proposta de ensino possuíram, em boa parte de sua trajetória, um caráter descritivo e alienante (CAVALCANTI, 1998). Nesta perspectiva de ensino, em geral intitulada como “tradicional”, se buscava muito mais abordar um número

¹ Coordenador da Licenciatura em Geografia. Docente permanente do GEOCERES – Mestrado Acadêmico em Geografia, Departamento de Geografia - DGCCentro de Ensino Superior do Seridó – CERES, Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN.

excessivo de informações, não gerando, portanto, uma reflexão crítica sobre objetos de estudo da Geografia, como o espaço e o território.

Para a efetivação dessa reflexão, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o professor, ao utilizar recursos didáticos que estimulem os alunos, como aulas práticas, utilização de maquetes, fotografias aéreas, imagens de satélite, recursos lúdicos, entre outros, evitando utilizar apenas os recursos “tradicionais” (quadro e giz), leva ao estímulo de uma compreensão mais ampla do mundo, construindo um pensamento crítico e reflexivo, a partir de aulas mais dinâmicas e estimulantes, as quais despertam a criatividade.

Desta maneira, os recursos didáticos acima citados, quando bem planejados e adaptados à realidade podem estimular nos alunos esse desejo de compreender o mundo, especificamente, o contexto em que vivem. Estimulada, a prática de ensino e aprendizagem da Geografia, se torna prazerosa, tanto para o próprio professor como para o aluno, consolidando o interesse dos discentes em compreender o mundo. Isso é importante, inclusive, para o próprio desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Assim, a presente pesquisa, realizada na licenciatura em Geografia do Centro de Ensino Superior do Seridó, vinculada a Universidade Federal do Rio Grande do Norte, a partir das intervenções pedagógicas do programa “Residência Pedagógica” na Escola Estadual Professor Antônio Aladim de Araújo, em Caicó/RN.

E nestas intervenções há destaque para o xadrez, o qual teve a relevante função de, a partir de seus atributos e regras para o seu funcionamento, auxiliar os discentes na compreensão dos objetos de estudo da geografia, como o Espaço e Território, em conteúdos ligados a Geografia Política.

Logo, a utilização do lúdico a partir do incentivo a prática do xadrez, incentiva à melhoria de formação de professores para a educação básica e a elevação da qualidade da escola pública, auxiliando não somente no ensino de Geografia, mas em outras disciplinas existentes na grade curricular, ampliando as possibilidades de concentração dos alunos nas aulas ministradas nas demais disciplinas, gerando avanços no desempenho e na aprendizagem dos mesmos.

A UTILIZAÇÃO DAS TÉCNICAS LÚDICAS NA GEOGRAFIA: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Ao se discutir sobre metodologias para o ensino de Geografia, como o uso de técnicas lúdicas, cabe destacar, inicialmente, que o modelo baseado nas aulas tradicionais, a partir



apenas na explanação do professor e na memorização do conteúdo pelo aluno, é extremamente desestimulante para os estudantes. Nesse sentido, faz-se necessária a utilização de metodologias inovadoras e criativas que auxiliem no processo de ensino e de aprendizagem.

E a prática de ensino é um passo relevante para que o futuro docente possa apontar possíveis contribuições para debater mais profundamente sobre tais problemáticas. É o debate que pode apontar caminhos para a resolução dos problemas existentes no processo educacional, e isso se torna possível através da utilização de recursos pedagógicos inovadores, como é o caso das atividades baseadas em técnicas lúdicas.

É evidente que o professor não deve ser apenas um mero “transmissor” de conhecimento, mas também deve saber observar e apreender com as experiências vivenciadas pelos estudantes. Não adianta ensinar um conteúdo complexo, vangloriando-se de ter tal conhecimento se ninguém acompanha ou se o contexto de sua sala é limitado. Ele deve participar ativamente da construção social do aluno, possibilitando-o estar apto às contínuas mudanças de nosso dia a dia.

As técnicas lúdicas são recursos complementares e relevantes para o ensino em sala de aula. Porém, para que tais ferramentas manifestem um bom resultado, torna-se necessário relacionar estas com os conceitos geográficos, afim de que o discente se sinta motivado a aprofundar seu conhecimento científico.

A técnica, por si só, é um meio. É a partir do fenômeno técnico, que se entende “a produção e a transformação de um meio geográfico, assim como, por outro lado, as condições de organização social e geográfica, necessárias à introdução de uma nova técnica. (...) o objeto técnico define ao mesmo tempo os atores e espaço”, como afirma Santos (1996, p.33).

Desta forma, a técnica, deve ser definida como “um conjunto de meios instrumentais e sociais, com os quais o homem realiza sua vida, produz e, ao mesmo tempo, cria espaço” (SANTOS, 1996, p.23).

No atual período histórico em que vivemos, percebe-se uma grande simultaneidade, onde cada momento “é compreendido em todos os lugares, eventos que são independentes, incluídos em um mesmo sistema de relações. Os progressos técnicos permitem a fotografia do planeta, permitem-nos uma visão empírica da totalidade dos objetos instalados na Terra” (SANTOS, 2008, p.117).

E ainda como afirma Santos (2008, p.117), é necessário criar a consciência de uma época, tendo como fator decisivo para tanto, “a interdependência da ciência e da técnica em



todos os aspectos da vida social, situação que se verifica em todas as partes do mundo e em todos os países”.

Completando tal afirmação, percebe-se, segundo o mesmo autor, que o próprio espaço geográfico pode ser chamado de “meio técnico-científico, onde o espaço geográfico, agora mundializado, redefine-se pela combinação desses signos. O período atual é marcado por uma unicidade técnica” (SANTOS, 2008, p.117).

Dentro deste contexto de uma unicidade técnica, percebe-se que a mesma é essencial para explicitar a transformação ocorrida na atualidade, gerando, assim, a produção de um “meio técnico-científico-informacional, num mundo dominado pela técnica, pela ciência e pela informação,” (SANTOS, 1996, p.190).

Complementando tais ideias, Lévy (1996, p.43) afirma que 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.

Logo, percebe-se que estas novas técnicas, influenciam enormemente na atual configuração da sociedade global, muito embora nem toda esta possua plenamente à sua disposição de tais recursos, pois, boa parte destes estão nas mãos de uma pequena parcela da humanidade, no âmbito do perverso processo globalizante.

Contudo, os profissionais da educação devem utilizar plenamente as técnicas que estiverem ao seu alcance, a fim de tornar o ensino mais dinâmico, não se esquecendo, contudo, possibilitar aos alunos uma consciência crítica e um discurso que demonstrem, claramente, as fábulas e perversidades existentes no período atual (SANTOS, 2000).

E no ensino de Geografia, o uso das técnicas, especialmente as ligadas a um caráter mais lúdico, tornam-se cada vez mais recorrentes em sala de aula, pois fica cada vez mais evidente que as mesmas podem contribuir consideravelmente para a melhoria do ensino, como atesta Banhara (2008, p.15):

Através da aplicação da intervenção e pela análise da participação dos alunos e resultados obtidos na aprendizagem dos mesmos, conclui-se que a utilização da tecnologia apoiada por várias mídias sendo um recurso que os jovens convivem diariamente e que gostam muito, produzindo grandes resultados na educação, acompanhado as mudanças que ocorrem na sociedade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) tornam evidente a utilização destas técnicas, pois os discentes devem “saber utilizar diferentes fontes de informações e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos” (PCNs MEC/SEF, 1998).



É importante enfatizar, contudo, que nesta utilização de técnicas lúdicas, seria importante que o docente possuísse domínio ou orientação técnica necessária para inovação das aulas, contudo, sabemos que muitos professores encontram-se a margem do uso da tecnologia.

Daí a importância da atuação direta do curso de graduação em Geografia – Licenciatura, a partir dos Estágios supervisionados e de programas de formação docente, como a “Residência Pedagógica” nas escolas, os quais proporcionam um aprofundamento metodológico enriquecedor nos conteúdos da ciência geográfica, ampliando a fundamentação teórica, apresentando materiais e recursos disponíveis, a partir de exemplos e práticas docentes, como o uso das técnicas lúdicas na educação básica e apresentando algumas sugestões de atividades dentro do conteúdo programático, de forma a ajudar os professores para o uso da ferramenta como recurso didático.

Apesar de algumas reservas a esta prática de ensino, particularmente por parte de pedagogos mais ligados às práticas tradicionais, o uso de técnicas lúdicas se tornam algo cada vez mais presente no dia-a-dia das escolas de ensino fundamental e médio brasileiras, sejam elas públicas ou privadas, uma vez que a agravante situação atualmente existente no contexto educacional brasileiro obriga os docentes e a gestão escolar a buscarem alternativas urgentes, a fim de ampliar, cada vez mais, o conhecimento dos alunos sobre os valores para a compreensão e interpretação do mundo e seus fenômenos.

E a Geografia, através da compreensão do espaço como um sistema de objetos e ações (SANTOS, 1996), tem nas técnicas um relevante elemento contribuinte deste sistema, incentivando o professor de Geografia, a partir desta compreensão, a direcionar as práticas educativas, como o uso das técnicas educacionais, de uma forma a auxiliar o discente na sua compreensão e reflexão do mundo.

Desta forma, pode-se afirmar que “as técnicas lúdicas são ferramentas educacionais importantes para a compreensão do aluno sobre o mundo em que o mesmo vive” (CAVALCANTI, 1998, p.43), como ocorreu no uso do Xadrez para o ensino de conteúdos da Geografia, na Escola Estadual Professor Antônio Aladim de Araújo, em Caicó – RN, como será mais detalhado a seguir.

O LÚDICO EM SALA DE AULA: O USO DO XADREZ NA ESCOLA ESTADUAL PROF. ANTÔNIO ALADIM DE ARAÚJO, EM CAICÓ/RN

Inicialmente, torna-se necessário contextualizar o espaço Escolar onde ocorreram as atividades da Residência Pedagógica - Geografia/UFRN, a Escola Estadual Prof. Antônio



Aladim de Araújo, localizado em Caicó - RN, possui mais de 500 alunos dos ensinos fundamental II e médio, com a presença de uma clientela com grandes limitações socioeconômicas e um nível de aprendizado que reflete a triste situação vivida na atualidade pela educação brasileira, na qual os alunos chegam ao final da Educação básica com acentuadas carências na leitura, escrita e compreensão dos assuntos abordados. Assim, havia necessidade de realização de atividades que pudessem enfrentar este quadro adverso.

Dessa forma, foi colocada em pauta a proposta de utilização das técnicas lúdicas, compreendida como os “procedimentos tecnológicos utilizados didaticamente para ampliar o aprendizado dos discentes” (CAVALCANTI, 1998, p.42).

Assim, havia necessidade de realização de atividades que pudessem enfrentar este quadro adverso, sendo colocada, em pauta, a proposta de utilização das técnicas lúdicas, compreendida como os “procedimentos tecnológicos utilizados didaticamente para ampliar o aprendizado dos discentes” (CAVALCANTI, 1998, p.42).

Tal proposta foi ainda mais justificada pelo fato dos discentes da referida instituição de ensino possuir um nível de aprendizado que reflete a triste situação vivida na atualidade pela educação brasileira, na qual os alunos chegam às séries finais do ensino fundamental e do ensino médio com acentuadas carências na leitura, escrita e compreensão dos assuntos abordados, fruto de dificuldades ocorridas desde o início de sua vida escolar.

Assim, dentro desses desafios, tornava-se evidente que havia a grande necessidade de realização de atividades que buscassem despertar nos alunos um senso crítico maior sobre o seu mundo, e também gerasse maior interação com os docentes, mesmo com este quadro complexo.

Dessa forma, foi colocada em pauta a proposta de utilização das técnicas lúdicas, compreendida como os “procedimentos tecnológicos utilizados didaticamente para ampliar o aprendizado dos discentes” (CAVALCANTI, 1998, p.42), surgindo, então, como relevante alternativa para ampliar o interesse dos alunos pelas aulas de Geografia.

Para consolidar a proposta, foi exemplificado o uso do Xadrez como auxílio para o aprendizado de conteúdos ligados ao Espaço e Território, o qual poderia ser amplamente empregado nas abordagens dos assuntos ligados a Geografia Política.

Entretanto, houve uma inicial resistência dos docentes que já trabalhavam na escola a tais atividades, pois para estes as atividades propostas comprometeriam o calendário escolar e o cumprimento de obrigações com o livro didático.

Porém, durante a exposição e implantação da proposta, ficou claro que tais atividades só ajudavam o docente a encontrar formas ainda melhores para o aprendizado, através da



“realização de atividades que realmente chamem a atenção do aluno para as grandes questões a serem discutidas pelo docente e pela sua disciplina” (CAVALCANTI, 1998, p.49).

Assim, mesmo com tal dificuldade inicial colocada, as atividades ligadas às técnicas lúdicas nas aulas de Geografia foram sendo realizadas na periodicidade de uma aula por semana, a fim de reduzir maiores conflitos com a gestão escolar e de mais docentes que não era favoráveis a metodologia lúdica, além de só ocorrerem em uma única turma, a fim de avaliar como seria o possível desempenho dos discentes após as atividades propostas.

Desta forma, a aplicabilidade do lúdico nas aulas de Geografia ocorreu em conteúdos ligados a Geografia Política, em duas turmas do 1º ano do ensino médio, as quais estavam discutindo sobre “O mundo pós- 2º Guerra: a Guerra Fria”. A estratégia utilizada, então, foi a de dividir a sala em dois grupos, onde um deles representava possíveis países alinhados ao capitalismo e o outro grupo representava países alinhados ao socialismo. Através de um jogo de perguntas e respostas, os alunos eram estimulados a discutirem sobre a Guerra Fria, principal fato do pós-guerra, além da modernização econômica e até mesmo a globalização.

Após a aplicação da atividade supracitada, ficou evidente a melhoria da aprendizagem dos alunos após a atividade proposta, além da melhoria do desempenho deles. Contudo, pudemos perceber que tal atividade, mesmo sendo utilizadas as mesmas metodologias em ambas as turmas, possuiu resultados distintos, pois a primeira turma não obteve um interesse significativo pela citada atividade, diferentemente da segunda que obteve mais sucesso em sua execução. Mas houve um maior interesse pelos estudos e compreensões geográficas em ambas as turmas, tornando relevante a utilização do lúdico no ensino de Geográfica Física.

Nesta perspectiva de aplicabilidade de metodologias lúdicas, num segundo momento foi proposto o uso de um jogo de tabuleiro composto por “casas”, onde os alunos também respondiam perguntas sobre diversos temas ligados à constituição espacial e territorial mundial e brasileira. Tal atividade também era dividida em grupos temáticos em sala de aula, contando com a participação dos alunos do 1º ano do ensino médio, sendo igualmente proveitosa e estimulante para estes.

O resultado foi tão positivo, que esta técnica lúdica deverá ser direcionada para outras turmas havendo uma adequação do conteúdo proposto, o qual deverá sofrer modificações de acordo com o assunto ministrado pelo professor e a faixa etária dos alunos.

Para complementar tal quadro, é importante frisar que tal atividade também serviu como importante auxílio no trabalho do livro didático, estimulando ainda mais os alunos ao



um aprendizado condizente e eficaz, quebrando os paradigmas impostos pelo ensino tradicional de Geografia e colocando as técnicas lúdicas num patamar adequado.

E, finalmente, num terceiro momento, consolidando a utilização de jogo de tabuleiro como ferramenta lúdica para o ensino da Geografia política, foi introduzido pelos discentes da Residência Pedagógica o jogo de xadrez para discutir, no caso da Guerra Fria, o papel dos Estados Unidos e da União Soviética para a composição territorial e espacial em diferentes partes do mundo. Assim, os movimentos e as peças que compõem o milenar jogo foram utilizados, metodologicamente, como analogia aos diferentes movimentos e ações territoriais e espaciais norte-americanas e soviéticas ocorridos durante a Guerra Fria.

Sobre as regras básicas do xadrez, cabe destacar que, durante uma partida, cada enxadrista controla dezesseis peças que podem ser de cor clara ou escura (normalmente brancas e negras), sendo que as brancas devem sempre fazer o primeiro lance. É necessário um tabuleiro com oito fileiras e oito colunas composto por sessenta e quatro casas. Inicialmente as regras podem parecer complicadas, contudo, ao iniciar o entendimento da partida, o aluno sente-se instigado a aprimorar o jogo e buscar novas estratégias de jogadas, e esta busca exige raciocínio e conseqüentemente concentração.

Ao se fazer uma análise das regras do xadrez, pode-se observar que há uma relação com os conceitos da Geografia, uma vez que há o aprofundamento da análise de um determinado espaço para melhor atuar sobre ele, e há também a relação das peças com o território (as casas), pois cada peça tem o seu território delimitado (movimentos das peças), surgindo, assim, relações de poder que tanto se estuda nas disciplinas de Geografia política e geopolítica.

Conforme discutido na ciência Geográfica, os diferentes espaços possuindo normas, regras e formas distintas, que fazem diferentes sentidos para as pessoas, com essas peculiaridades nos espaços sendo exercidas de acordo com as relações de poder existentes em diferentes grupos sociais. Assim, esse domínio exercido por pessoas ou grupo de pessoas sobre um determinado espaço, denomina-se Território (RAFFESTIN, 1993), sendo caracterizado, portanto, como espaços definidos e delimitados por/e a partir de relações de poder.

Desta forma, nasce nas discussões das relações de domínio e poder da Guerra Fria, correlações dos estudos da Geografia política na educação básica com o xadrez, auxiliando que as relações de espaço, território e poder possam ser mais bem compreendida pelos alunos, pois o referido jogo faz os discentes pensarem, refletirem e correlacionarem a prática do jogo com os conceitos geográficos a serem discutidos na abordagem do conteúdo relativo à Guerra Fria.



Assim, as escolas possuem no lúdico, em especial no jogo de xadrez, como uma ferramenta poderosa para desenvolver as potencialidades das crianças e adolescentes, tais como concentração, memória, lógica, abstração, determinação, disciplina e capacidade de análise.

Além disso, o xadrez não depende de materiais caros para a realização da atividade, uma vez que há a necessidade apenas de um pequeno tabuleiro, 32 peças e o respectivo ensinamento de um dos jogos mais antigos da humanidade. É uma atividade que não precisa de uma infraestrutura ampla, uma vez que o jogo é adaptável a qualquer ambiente que estivermos, possuindo facilidades também no deslocamento e transporte do jogo, proporcionando ao aluno, portanto, uma melhor condição de raciocínio e conseqüentemente concentração, gerando, com isso, um avanço no nível escolar e apreensão dos temas escolares.

Consolidando este uso do xadrez como metodologia lúdica capaz de demonstrar os diferentes movimentos espaciais e territoriais relativos às ações de Estados Unidos e União Soviética na Guerra Fria, também merece destaque a utilização de mapas como relevante ferramenta metodológica de compreensão espacial.

Através de mapas impressos em papel e mapas virtuais, existentes em larga escala na rede mundial de computadores (há uma notável quantidade de materiais didáticos sobre a temática), os alunos consolidaram a compreensão territorial da Guerra Fria, refletindo e com isso tendo uma compreensão mais aprofundada sobre esse assunto.

E para consolidar ainda mais as atividades e técnicas lúdicas, foram utilizados recursos mais aproximados aos atuais avanços técnicos, como a rede mundial de computadores (internet) e programas voltados ao geoprocessamento, utilizando, para tanto, os microcomputadores existentes no laboratório de informática da escola, onde foram demonstrados páginas da internet voltadas para a Guerra Fria e vídeos disponibilizados na rede mundial de computadores sobre a temática.

Assim, este recurso didático, essencial para o trabalho docente, tornou-se fundamental, juntamente com o xadrez, para que os alunos pudessem visualizar as diversas estratégias e mudanças territoriais no mundo durante o período compreendido entre os anos de 1945, com o fim da II Guerra Mundial e o início da Guerra Fria até o final dos anos 1980, com o progressivo processo de esfacelamento do bloco socialista e da própria União Soviética.

Portanto, a aplicação do xadrez como metodologia lúdica no ensino de Geografia, além de incentivar e aprofundar o processo de ensino-aprendizagem amplia o nível de cognição, percepção, raciocínio e paciência em pensar, uma vez que o referido jogo



proporciona toda essa gama de vantagens para os discentes, a partir do uso de elementos metodológicos lúdicos em sala de aula, levando a conclusão que o xadrez é uma ferramenta poderosa para o professor, bem como para a melhoria na qualidade de ensino de Geografia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O compromisso com a aprendizagem de todos os alunos só se efetiva com uma escola que ensina e, que oportuniza e potencializa espaços de formação condizentes com as necessidades de todos os sujeitos aprendizes. Na escola não só o aluno tem o que aprender, mas o professor, também precisa aprender a ensinar a cada um de seus alunos, ou seja, deve-se refletir sobre a construção dos saberes profissionais necessários aos educadores, os quais devem ser comprometidos com a aprendizagem de todos os alunos. Só aprende a ensinar aqueles que aprendem a aprender.

Assim, a utilização do lúdico no ensino de Geografia, particularmente a partir da utilização do xadrez como metodologia de ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia Política, estimulam os alunos a desejar compreender o mundo, especificamente, o contexto em que vivem. Estimulada, a prática de ensino e aprendizagem da Geografia, se torna prazerosa, tanto para o aluno como para o próprio professor, consolidando o interesse dos discentes em compreender o mundo, havendo, com isso, um importante desenvolvimento cognitivo dos mesmos.

Este estímulo do desenvolvimento, do raciocínio e da aprendizagem, só é possível a partir da adequação dos recursos didáticos de uma melhor forma possível. E esta utilização totalizante e coerente do lúdico no ensino de Geografia Política torna-se fundamental num período acelerado e alienante como o de hoje, onde um trabalho reflexivo por parte do docente poderá auxiliar, de uma maneira coerente, na melhoria da educação de nossa gente e de nosso país.

Diante dos fatos acima mencionados, afirma-se que o trabalho desenvolvido pelo programa “Residência Pedagógica”, a partir da Licenciatura em Geografia do CERES/UFRN, na Escola Estadual Professor Antônio Aladim de Araújo, em Caicó – RN foi imensamente proveitoso, mesmo com momentos de dificuldades encontrados pela falta de equipamentos na escola e pela incompreensão inicial das metodologias ligadas ao lúdico por parte dos docentes e gestores realizando. Tal experiência demonstrou aos futuros licenciandos, na prática, atividades inerentes ao trabalho docente, a partir destas experiências obtidas em sala de aula.

Para finalizar, cabe destacar uma afirmação do grande Geógrafo brasileiro Milton Santos (2008, p.115), onde o mesmo diz que “é necessário partir da consciência da época em que vivemos, sabendo o que o mundo é e como ele se define e funciona. É somente assim que se podem formar cidadãos conscientes e capazes de atuar no presente, ajudando a construir o futuro”. Portanto, sobre os processos de ensino-aprendizagem na Geografia, em especial no que se refere ao uso do lúdico, deve-se sempre ter, como ponto de partida, o hoje, pois a Geografia é a “ciência do presente” (SOUZA, 2003).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANHARA, Geraldo Donizete. **A utilização de Novas tecnologias no ensino de Geografia**. In: Dia a Dia Educação: Portal Educacional do Estado do Paraná, Curitiba, 2009. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2125-8.pdf>. Acesso em: 04 de Setembro de 2012.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Paramêtros Curriculares Nacionais para o ensino Fundamental e ensino Médio**. Brasília. 1998.

CANDAU, V. M. (org.). **Reinventar a escola**. Petrópolis: Vozes. Brasília: 2000.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. Papirus: Campinas. 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1996.

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

RAFFESTIN, Claude. **Por uma Geografia do Poder**. São Paulo, Ática, 1993.

REGO, T. C. **Vygotsky: um perspectivo histórico – cultural da educação**. Editora Vozes: Petrópolis, 2000.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. São Paulo: HUCITEC. 1996.

SANTOS, Milton. **Espaço e Método**. São Paulo: Nobel, 1985.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado**. Paulo: Hucitec, 1988.

SANTOS, Milton. **O Espaço do Cidadão**. São Paulo: Nobel, 1987.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record, 2000b.

SANTOS, Milton. **Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico - científico informacional**. São Paulo: EDUSP, 2008.



SANTOS, Milton; SILVEIRA, Maria Laura. **O Brasil**: território e sociedade no início do século XXI. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SOUZA, Maria Adélia Aparecida de. **Território Brasileiro**: usos e abusos. Campinas. Territorial, 2003.

Trabalho enviado em: 29/05/2019

Trabalho aceito em: 17/08/2019