

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Warlen Lindorico Guerra Freitas

**O LÚDICO NA APREENDIZAGEM DA HISTÓRIA: O
PATRIMÔNIO DA BASÍLICA DO SENHOR BOM JESUS DE
CONGONHAS EM SALA DE AULA**

Congonhas
2012

Warlen Lindorico Guerra Freitas

**O LÚDICO NA APREENDIZAGEM DA HISTÓRIA: O
PATRIMÔNIO DA BASÍLICA DO SENHOR BOM JESUS DE
CONGONHAS EM SALA DE AULA**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Ambiental e Patrimonial.

Orientador (a): Profa. Dra. Soraia Freitas Dutra

Belo Horizonte
2012

Warlen Lindorico Guerra Freitas

**O LÚDICO NA APREENDIZAGEM DA HISTÓRIA: O
PATRIMÔNIO DA BASÍLICA DO SENHOR BOM JESUS DE
CONGONHAS EM SALA DE AULA**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Educação Ambiental e Patrimonial.

Aprovado em 26 de julho de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Soraia Freitas Dutra – Faculdade de Educação da UFMG

Monica Meyer – Faculdade de Educação da UFMG

RESUMO

O presente estudo visa contribuir com algumas reflexões sobre o ensino da História na perspectiva da Educação Patrimonial, tendo o elemento lúdico concebido como fio condutor na retomada da sensibilidade tão necessária diante da correria da vida moderna. Tomamos um importante conjunto arquitetônico de Congonhas como tema inspirador na elaboração de um jogo de tabuleiro que suscite o interesse dos alunos pelo o Patrimônio local. A introdução de situações lúdicas seguidas de relaxamento, alegria e reflexão, onde a criança começa a se libertar de suas amarras sociais, podem contribuir para a alteração do estado de animo, inter-relacionando sentimentos, emoções e intuições aguçando a criatividade, espontaneidade e imaginação dos estudantes.

Palavras-Chave: Lúdico, Patrimônio, Brincadeira, Aprendizagem, Basílica do Senhor Bom Jesus de Congonhas.

SUMÁRIO

1. MEMORIAL DE PERCURSO.....	06
2. PROJETO DE TRABALHO.....	15
2.1. Apresentação do tema.....	15
2.2. Problemas de pesquisa.....	15
2.3. Objetivos.....	16
2.4. Justificativa.....	17
2.5. Descrição do produto pedagógico.....	20
3. O Produto Pedagógico.....	21
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E DOCUMENTAIS.....	24
5 – ANEXOS	25

1. MEMORIAL DE PERCURSO

O presente memorial tem o objetivo de registrar o processo de minha vida educacional, acadêmica e profissional captando assim fases de grandes e significativas mudanças, angústias, medos e desafios que sempre foram enfrentados com enorme perseverança.

O contexto da minha trajetória escolar inicia-se no mês de fevereiro de 1988 na então Escola Estadual Engenheiro Oscar Weinschenk, com meus pequenos seis anos de idade. O primeiro dia de aula foi inesquecível, aliás, não foi nada perfeito, pois o mesmo teve uma característica um tanto quanto peculiar e avessa ao que chamaríamos de “O Meu Primeiro Dia Escolar”. Meu choque foi tão grande com vários coleguinhas vestidos com short’s “adidas” e camisas vermelhas que ao despedir de minha mãe na porta do colégio quis logo voltar aos seus braços e apoiar-me em seu colo para dali nunca mais sair.

Permaneci durante umas duas horas naquela minúscula sala de ar comprimido arquitetando como poderia ultrapassar as paredes e fugir daquele ambiente até então hostil. De fato, realmente não me ambientei e ao menor descuido da senhora que cuidava do portão, avancei para rua de tal maneira que só pensava em chegar logo a casa de minha avó a poucos metros dali onde era o único lugar que sabia ir e o único que achava seguro, que ninguém, na minha doce inocência, poderia me encontrar. Só pensava em chorar e não queria nunca mais voltar, pois para mim aquilo tudo gerou um preconceito onde era horrível frequentar um ambiente escolar. Tolices da minha infância.

Ao final da minha pequena frustração consegui frequentar todo o ensino fundamental (na época denominado de primeira a quarta série) na mesma escola já citada dando início, em 1994, a minha saudosa quinta série na Escola Estadual Feliciano Mendes. Tempos também um tanto quanto conturbados, pois nunca fui um aluno nota dez. Sempre fui mediano, e com muita dificuldade em exatas. Entretanto foi neste período que descobri ter alguma vocação ou coisa que me valha. Certo dia, vendo um filme dos anos oitenta, chamado Uma História Sem Fim, onde um garoto ao adquirir um livro criou uma imaginação

vasta, fiquei com uma enorme vontade de fazer o mesmo e comecei a ler com uma sagacidade incontrolável. Lia de tudo um pouco. Comecei por coisas mínimas como gibis da turma da Mônica e quando dei por mim já era frequentador assíduo da biblioteca pública Djalma Andrade na Cidade de Congonhas onde crescia um hábito até então totalmente desconhecido em mim. Passava horas e horas naquele lugar, deitado em um monte de almofadas coloridas, lendo sem parar livros da coleção vaga-lume. Minha cabeça criava um mundo, onde passei a me sentir como o jovem Bastian de Uma História Sem Fim ao adentrar em misteriosos assassinatos de pessoas ruivas no obra O Escaravelho do Diabo, ao comover-me com o drama de Éramos Seis (até então um pouco complexo para mim naquela época) e assim fui consumindo minhas horas, meus anos até sair da oitava série e entrar no Ensino Médio.

Meu Ensino Médio não pode continuar na Escola Estadual Feliciano Mendes, pois a mesma nos altos de mil novecentos e noventa e seis ainda não havia realizado tal extensão de ensino. Fui matriculado então na única escola de ensino médio gratuito da minha cidade: Escola Estadual Lamartine de Freitas. O ano era mil novecentos e noventa e sete e toda felicidade alcançada nos Ensino Fundamental parecia cair por terra. Era como se eu estivesse voltando na época do meu primeiro dia escolar. Pessoas desconhecidas, novos rostos, amigos separados em outras turmas etc. A meu ver, não foi um ano fácil. A dificuldade que tinha em exatas não diminuiu, pelo contrário, tornou-se enorme e já na primeira série do ensino médio fui reprovado em matemática sendo necessária minha permanência na escola no turno da noite para cumprir dependência. Já meu terceiro e último ano tinha para ser totalmente uma mesmice. Estava desmotivado, cansado, enfim, não aparecia algo que me atraísse, pensava com meus botões: “concluir o ensino médio e depois? Fim da linha? Em que, com o que, e como irei trabalhar”? Vários colegas já no início do ano comentavam sobre vestibular, faculdades, cursos, vestibulares seriados e eu me sentia no vácuo.

Sei que, modéstia parte, tinha certa facilidade na área de humanas, mas em que atuar? Foi então que, logo depois das três primeiras semanas de aula uma professora me cativou, despertou algo em mim que estava adormecido. Ficava boquiaberto com as aulas de História. Nunca vi uma professora tão

dinâmica, com palavras fortes, despertando nossa indignação com o mundo, nosso dever com questões de cidadania, aquilo tudo provocou uma forte vontade em mim de fazer vestibular para tal disciplina.

No começo, logo depois que concluí o ensino médio, dei uma pausa de um ano onde me dediquei a um curso de pré vestibular e lá, com um rápido teste vocacional descobri o que já era óbvio. Tinha vocação mesmo era para área de humanas e sem pestanejar, no ano de dois mil e um comecei a fazer minha tão sonhada faculdade de História. Eram tempos difíceis e prazerosos. Viajava cotidianamente mais de uma hora e meia por dia. Lia textos que jamais pensei que fossem tão complexos. Cheguei a pensar em jogar tudo para o alto e quase admiti que fosse uma grande utopia da minha parte dar continuidade àquilo, mas enfim, fui persistente, formando-me no ano de dois e cinco onde logo em seguida fiz uma especialização em História Oral. Passei por alguns concursos públicos e sempre gostei de poder ensinar e aprender com meus alunos. Minhas primeiras aulas foram, com certeza, inexperientes e sempre fui taxado como um profissional novo demais para exercer tal função, onde não teria controle algum na sala de aula. Aos poucos fui vencendo este infausto estigma e sempre fui me especializando, participando de cursos, palestras que pudessem aperfeiçoar minha profissão tornando-me cada vez mais capaz para exercê-la com bastante dinamismo.

Memorial Reflexivo: repaginando-me

Logo após ingressar na faculdade de História, na cidade de Barbacena, adentrei para o universo da educação de modo bastante rápido e, com toda razão, inexperiente. Sem ainda estar formado, já comecei a ministrar aulas de geografia, sociologia e história voltadas para o ensino médio. Uma experiência ótima a princípio.

A receptividade naquele ambiente jovem foi totalmente agradável. Lembro-me que na época, frequentava os mesmos lugares, as mesmas festas que muitos alunos, além de conhecer parentes de alguns ou até mesmo ter amizades com irmãos de outros. Praticamente todos gostavam de mim e, conseqüentemente, das minhas aulas, era o que eu pensava.

O tempo foi passando e em uma manhã, ao aplicar um exercício de outro professor em uma de minhas turmas, fui comunicado por uma funcionária da escola que estava sendo chamado à sala de direção. Todos me olharam assustados como se eu fosse um aluno que cometera algo ilícito no horário do recreio. Sem saber o porquê do chamado, caminhei até a sala de direção sentindo-me acusado de algo, me transformado então, naquele mesmo aluno de cabeça raspada, jogador da seleção de vôlei da escola e titular da seleção de Congonhas, pertencente ao terceiro ano “C” de mil novecentos e noventa e nove da mesma escola em que agora lecionava. Descendo aquelas mesmas escadas, sendo chamado à direção e pasmem, pela mesma diretora, por ser denunciado por cortar a fiação, além de poluir a caixa d’água com cinco quilos de pó de suco artificial resultando no fechamento da escola por três dias.

Ao chegar naquela sala, onde não só a disposição do ambiente como também a diretora permaneciam idênticos como naquele tempo, fui convidado a sentar-me e somente sua voz não foi idêntica a daquele ano: esbravejante e rouca. Pelo contrário, ao conversar comigo, foi logo parabenizando-me por ser um ex aluno daquela instituição e poder voltar à mesma como professor. Até o presente momento tudo bem. O pior ainda estaria por vir.

Delicadamente, aquela mulher alta de medidas extravagantes, logo foi ponderando alguns “erros” em minhas aulas. Segundo ela, suas

argumentações estavam sendo baseadas em alguns questionamentos de outros professores que não conseguiam trabalhar pelo fato de que as turmas em que eu ministrava minhas aulas eram dotadas de um comportamento um tanto quanto exaltado, ou seja, falavam demais e que a partir daquele dia, ao voltar para minha sala, deveria repensar meus métodos. Na verdade, o “repensar meus métodos” que ela se referia era nada mais do nada menos que adotar uma mudança aos moldes do que ela considerava adequado.

A diretora também era formada em História e gostaria ou impunha de maneira cordial, que eu desse continuidade ao tradicionalismo que fora instituído ali por anos e que a mesma orgulhava-se tanto ao dizer: “Esta é uma escola referência e não podemos perder este título”. Como se seguisse uma receita de bolo, eu deveria limitar minhas aulas a algo mais factual que foi amplamente difundido por uma vertente onde o ensino pautava-se apenas na transmissão de conhecimentos do professor para o aluno, ou seja, não deveria haver existência de críticas sobre determinado fato e assimilação factual deveria sobrepor-se gerando assim um processo educativo mecanizado.

Após aquela conversa, fui recuando. Com medo de perder um dos meus primeiros empregos formais, acabei com o que aos poucos, sem perceber, vinha sendo construindo entre eu aqueles alunos - uma aula mais prática, que de certa forma era sim barulhenta, mas que prendia a atenção dos alunos, pois os mesmos opinavam em qualquer fato. Assim tomava contato com a força da tradição da escola que influenciava profundamente o ensino da História escolar.

Os dias passaram-se e em meus horários vagos decidi observar o “método correto” de dar aula de alguns profissionais que estariam agradando a direção. Afinal de contas não era mais um *adolescentzinho* e precisava agir como um “verdadeiro professor”.

Foi assim que com o passar dos dias, minhas aulas tiveram a mesma característica das frias noites da cidade de Barbacena onde viajava diariamente com o intuito de concluir minha tão sonhada graduação. O convite da diretora significava um verdadeiro retraimento de um entusiasmo juvenil.

As aulas em círculos, onde eu explicava o conteúdo no meio da turma, com inspirações no programa sem censura com Leda Nagle foram rapidamente sendo substituídas pelas velhas cinco fileiras, todas muito bem organizadas

onde meu lugar era a frente de todos sujando-me com o pó de giz passando textos de outros livros e, logo em seguida, exercícios referentes aos mesmos.

O forte envolvimento com os alunos foi sendo substituído por um único foco: todos estavam ali para posteriormente atuarem em um curso de graduação e minha única obrigação, apesar de pensar que não fazia o ridículo papel de mero transmissor de conhecimentos, era fazer com que boa parte se saísse bem em seus exames buscando assim maior “conhecimento”. Nossos momentos de reflexão como, por exemplo, de nos colocarmos dentro da Ditadura Militar, da Segunda Guerra, do Nazi-Facismo, da Guerra Fria, foram também substituídos por questões e mais questões de vestibulares. Era tudo muito técnico. Lembro-me das noites em que preparava minhas aulas todas pautadas em exercícios como estes para resolvê-los com meus alunos. Uma grande ilusão! E assim seguia a minha carreira. Só enxergando para frente, sem sequer piscar ou olhar para os lados. Mantendo o foco e pensando no meu emprego. Era a realidade dos fatos: eu era um professor substituto que estava de passagem e em um curto período de seis meses. Já não configuraria no hall dos efetivos, sendo assim, de nada adiantaria sair dos padrões estabelecidos naquele recinto escolar. Deveria então me adaptar para quem sabe em uma próxima designação ser cada vez mais aceito pelos meus colegas de trabalho e pela diretora por não fugir daquele caminho traçado

Como era de se esperar, as aulas foram ficando engessadas, sem participação dos alunos. Comecei a observar que estava ficando inseguro ao explicar determinado fato histórico. Em frente a mais de trinta adolescentes ficava com a saliva seca e grudada, as mãos e roupa todas sujas de giz e, como resposta de todo este esforço que institucionalizei, sempre escutava um bocejo do fundo da sala ou então, no final daquela exaustiva explicação, ao olhar para seus rostos e fazer a derradeira pergunta: “entenderam?” todos, mecanicamente feito uma ola nos estádios de futebol, faziam um movimento com a cabeça correspondendo a um sim, entretanto, este mesmo “sim” era expresso em suas faces por um vazio, algo como se nada das explicações tivesse sido filtradas e a frustração sempre vinha semanas depois quando eram testados para obterem nota.

A inquietude começou a incomodar-me profundamente e, nas minhas noites de descanso, fazia sempre a mesma pergunta: como passar uma

explicação mais abrangente sobre determinado fato histórico visando uma maior atenção e entendimento dos alunos no seu processo de ensino aprendizagem?

Meu contrato naquela escola de ensino médio expirou-se e eu não havia encontrado respostas para aquela angústia. Fiquei um bom tempo sem ministrar aulas e neste período transitei entre dois empregos distintos: funcionário de uma biblioteca pública e posteriormente de um departamento de fiscalização fazendária.

Chegando ao ano de dois mil e oito, fui aprovado em um processo seletivo da cidade de Congonhas para ministrar aulas para o ensino fundamental do sexto ao nono ano. Não queria de forma alguma em minha vida trabalhar com ensino fundamental. Era desprezível ter que ensinar crianças de sexto ano por exemplo. Achava-os muito infantis e coloquei em meus pensamentos que tal fato nunca ocorreria. Foi então que no primeiro dia letivo de aula, no momento de saber quais seriam minhas turmas, fiquei menos insatisfeito quando descobri que ficaria com as séries finais, ou seja, oitavos e nonos anos. O estágio de felicidade foi passageiro e, ao perceber que meu cargo estava incompleto, mais uma vez foi solicitada minha presença na sala de direção para ser informado que também trabalharia com algumas turmas de sexto e sétimos anos. Minha frustração aumentou naquele mesmo instante deixando-me inseguro, despreparado para trabalhar com crianças daquela idade.

Ao aceitar aquelas turmas mais jovens não fiz o mínimo esforço para mudar. Com medo de novamente ser chamado atenção pelo mesmo motivo de alguns anos atrás, ministrei minhas aulas como se estivesse em uma sala de ensino médio com exceção das questões de vestibular. E o efeito fora o mesmo. Porém desta vez sendo convidado a participar de reuniões com pais que contestavam aquele método para aquelas crianças. Agora eram os pais que pressionavam outra postura como professor.

Definitivamente o problema era meu e eu deveria buscar algo mais prático, que ensinasse sem tantos padrões formais, ou que pelo menos fizesse uma amálgama dos dois. Eu deveria agora, mesmo que correndo risco do fracasso ou das críticas, seguir outra trilha.

Sabia que meu aluno deveria ser desafiado a pensar sobre as

informações apresentadas em sala de aula criando assim um elo de compreensão de relações em determinados fatos históricos. Sabia também que deveria levar em consideração o conhecimento prévio a fim de exercer uma troca de conhecimentos entre ambas as partes gerando na sala de aula um ambiente de produção do conhecimento histórico. Com colocar isso em prática sem causar constrangimento aos meus superiores?

Em uma de minhas aulas para um sétimo ano, sobre o período da Idade Média, percebi que minha linguagem era complexa para aquelas crianças e acabei adquirindo uma imagem de um professor de cursinho, lançando conteúdos e mais conteúdos, acelerando sem que estas crianças pudessem me acompanhar. Era exigido terminar o livro didático em tempo hábil fechando meus trabalhos. Quanta ambição!

Mais uma vez refleti muito sobre como poderia fazer algo satisfatório para aqueles garotos. Pensei nas conversas com alguns pais e foi quando em um desses finais de semana estendidos com feriado de dois a três dias, em um dos meus vários momentos de nostalgia, aluguei uma série de DVDs do desenho animado He-man.

Vendo aqueles episódios lembrei da minha infância sentando ao sofá, vidrado naquelas batalhas entre o “bem” e o “mau”, os freqüentes ataques do esqueleto a fim de invadir de vez o castelo de Grayskull. Foi assim que vendo o castelo, os rei e rainhas e as vestimentas dos heróis e vilões que pude perceber certas características da Idade Média e, passando alguns episódios poderia criar algumas atividades para que os alunos pudessem identificar as semelhanças no desenho com o conteúdo em questão. Realmente foi algo que deu certo e que prendeu atenção de todos.

Logo depois, dada a atividade, em uma conversa informal, com as carteiras novamente em círculos, os alunos, por conta própria, começaram a identificar os personagens do desenho separando os “bons” e os “maus” e com uma visão verticalizada, assim como na minha infância, entenderam que o bem era representado por He-man e seus amigos e o “mau” era conseqüentemente o bruxo esqueleto.

Todos concordaram exceto uma garota que ao comparar o desenho com a Idade Média via He-man como um cavaleiro que fazia parte da ordem nobre da escala feudal prestando serviços aos reis de Eternia. Achei brilhante sua

percepção e vi que ela não iria parar por ali ao me dizer também que o esqueleto não era tão “mau” assim. Para ela, o bruxo azul com capuz era representado por uma caveira que significava a morte, a fome de muitos da idade média devido às pestes e falta de higiene daquela época. Morava em um lugar escuro (montanha da serpente), representando o local das trevas imposto pela igreja e foi assim que pude perceber que por meio de intervenções diferenciadas que poderiam abrir caminho para o conhecimento dos alunos de forma menos entediante do que simplesmente falar e escrever. Observei também que o uso repetido desse tipo de intervenção tornaria as aulas sem sentido ou repetitivas. Estava pronto o desafio de trabalhar de modo diversificado o conteúdo de História e tentar apresentá-lo de modo dialogado com as questões do presente daqueles alunos seja por meio de mídias ou até mesmo na busca da interdisciplinaridade.

Graças a esta aula, com alunos de ensino fundamental, venho desenvolvendo jogos que servem de apoio para disciplina de história, tentando atualmente, também por meio de jogos lúdicos, apresentar aos mesmos uma maior valorização do patrimônio cultural da cidade de Congonhas.

Sendo assim, pretendo desenvolver um jogo sobre o patrimônio artístico cultural da cidade de Congonhas que sirva para alunos do 6º ao 9º ano refletirem sobre a importância patrimonial da cidade de Congonhas, muitas vezes pouco discutida em livros didáticos que, na maioria das vezes, se limitam a um breve comentário sobre o entorno das obras do mestre Aleijadinho. Busca-se a ludicidade como forma de aprendizagem da disciplina de História e será baseado no jogo criado pela Grow denominado Perfil, onde são dadas dicas em várias cartas sobre uma pessoa, um objeto e um lugar.

Este jogo terá como temática o entorno da Basílica do Senhor Bom Jesus juntamente com os museus da Imagem e Memória e Mineralogia e será voltado para alunos do Ensino Fundamental.

2. PROJETO DE TRABALHO

2.1. Apresentação do tema

A presente pesquisa surgiu de uma vontade em possibilitar aos alunos uma aula de História mais prazerosa. Tradicionalmente, de maneira geral, os alunos entendem esta disciplina como algo decorativo, passageiro, sem grande importância para seu futuro, preocupando-se mais com os conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática. Sendo assim, como meio de fomentar a importância do nosso patrimônio histórico de Congonhas o lúdico apareceu como uma estratégia capaz de promover o desenvolvimento do conhecimento nos alunos. Por meio de um jogo os alunos estarão não simplesmente brincando com seus colegas de classe como também aprendendo mais sobre sua própria história local e reconhecendo o que a cidade de Congonhas tem e que é deixado de lado pelos seus moradores.

Esse estudo abordou a utilização do lúdico como estratégia de aprendizagem da História no Ensino Fundamental II, abordando o patrimônio da Basílica do Senhor do Bom Jesus de Congonhas no ensino da História, na Escola Municipal “Michael Pereira de Souza”.

2.2. Problemas de pesquisa

Considerando a necessidade de se abordar a temática do Patrimônio de Congonhas em sala de aula, colocava-se o seguinte desafio: como inserir a temática do patrimônio local no currículo do Ensino Fundamental de modo mais significativo e instigante para as crianças?

2.3. Objetivos

2.3.1. Objetivo Geral

Desenvolver a sensibilização dos alunos da Escola Municipal “Michael Pereira de Souza” para o patrimônio da cidade de Congonhas, por meio de um jogo do lúdico sobre a Basílica, onde os alunos conhecerão um pouco mais sobre a história de sua cidade - muitas vezes ausente dos programas curriculares da escola básica.

2.3.2. Objetivos Específicos

- Estimular o processo de imaginação e criatividade dos alunos;
- Auxiliar no processo de ensino-aprendizagem;
- Desenvolver habilidades de pensamento como a interpretação e a tomada de decisão;
- Possibilitar um maior acesso a Educação Patrimonial no município de Congonhas.
- Elaborar um jogo de tabuleiro tomando o conjunto arquitetônico da Basílica como fonte de inspiração.

2.4. Justificativa

Em nosso estudo pretendemos abordar a questão patrimonial na sala de aula através da estratégica do lúdico na aprendizagem.

Sabemos que o elemento lúdico é constitutivo do universo infanto-juvenil e pode ocorrer não somente na escola como também fora dela.

O mundo da fantasia, da imaginação, do jogo, do brinquedo e da brincadeira, além de prazeroso também é um mundo onde a criança está em exercício constante, não apenas nos aspectos físicos ou emocionais, mas, sobretudo no aspecto intelectual.

Infelizmente ao se tratar do lúdico e do brincar neste processo de formação intelectual do educando, podemos observar que ambos estão mais ligados à educação infantil do que no Ensino Fundamental II. Neste último, a sala de aula torna-se algo extremamente sério repleta de silêncio suprimindo o divertimento e dando maior espaço para a disciplina, o rigor, fazendo com que o divertimento seja algo inconcebível para estes alunos.

O brincar passa a estar restrito à ouvir algumas músicas e quiçá algumas histórias, enquanto o momento de recreação e a hora da saída da sala de aula configuram-se em momentos de repleta “salvação” onde a criança pode se ver livre desta infausta responsabilidade dando-se o direito de brincar e realmente ser uma criança.

Neste mesmo ambiente, nós, professores, surgimos como máquinas de transmissão altamente preocupados com o conteúdo, silêncio e organização em sala de aula. Alguns profissionais não reconhecem a importância do jogo, acreditando que o mesmo não passa de um mero passatempo para distrair os alunos, desconhecendo sua extrema importância na educação escolar ao estimular crescimento e o desenvolvimento da própria coordenação e das faculdades intelectuais.

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

Segundo Santos (2000) educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e ou jogos que são necessários para as

crianças, sabendo que elas trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e ou jogar com seus próprios ritmos; para autocontrolar suas atividades, que muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada a tentar novamente, se da primeira alternativa na obteve o resultado esperado.

Tanto os educadores quanto os pais devem estar cientes de que o brincar só traz benefícios possibilitando na criança não só seu desenvolvimento como também um amadurecimento. O brincar ajuda a criança a se sentir livre para aprimorar seu processo de criação e recriação ao seu modo.

Como já foi dito, essa abordagem no ensino é mais bem vista nas séries iniciais da educação infantil onde os alunos trabalham com massinha de modelar, pintura, rodas e cantigas entre outro. Na maioria das vezes, a aplicação de jogos educativos como quebra cabeças, jogos matemáticos (banco imobiliário, jogo da vida), jogos de memorização, é interrompido bruscamente nas séries do Ensino Fundamental. Como já foi dito, o lúdico configura-se simplesmente como brinquedo para crianças de educação infantil e não como facilitador de aprendizagem nos anos subsequentes.

Na verdade, trabalhar com o lúdico exige de nós, professores, mais tempo para elaboração de aulas e recriação de jogos necessitando conseqüentemente de mais envolvimento e dedicação. Ocorre que muitos se recusam a sair das posições cômodas das quais ocupam dando preferência ao conteúdo formatado nos livros didáticos. Acreditamos que tudo está pronto, acabado, que dominamos todo o conteúdo proposto para uma aula de sucesso sem percebermos que o foco não é somente o conteúdo e sim o educando. Nessa perspectiva, o aluno tradicionalmente é bombardeado por respostas prontas que não geram problematização do conteúdo, prescindindo de reflexões com os colegas e até mesmo o próprio professor.

FREIRE (1975) ao tratar dessa educação dominadora expõe que: o educador é o que educa, os educandos os que são educados, o educador é o que sabe, os educandos os que não sabem, o educador é o que pensa, os educandos os pensados, o educador é o que diz a palavra, os educandos, os que escutam a palavra docilmente, o educador é o que disciplina, os educandos, os disciplinados, o educador é o que opta e prescreve sua opção,

os educandos os que seguem a prescrição, o educador é o que atua, os educandos os que têm a ilusão de que atuam, o educador o que escolhe o conteúdo programático, os educandos se acomodam a ele, o educador identifica a autoridade do saber com sua autoridade funcional, que propõe antagonicamente à liberdade dos educandos, estes devem adaptar-se às determinações daquele, o educador, finalmente é o sujeito do processo, os educandos, meros objetos.

Nessa perspectiva criticada por Freire (1975), observa-se então que os professores são profissionais conformados em um sistema que lhe garante seus interesses e objetivos. No caso específico da dimensão lúdica, que apesar de conhecermos a sua importância como recurso metodológico acabamos por deixá-la um pouco esquecida.

Sendo assim, com este “esquecimento”, a ludicidade passa a não permear o espaço escolar. Dessa forma ele deixa de ser um espaço local de descobertas, de criatividade, de imaginação, onde os alunos sintam mais vontade no ato de aprender.

Cabe a nós educadores propor estas atividades a fim de promover esta motivação dos alunos visando uma aprendizagem que possa servir como mais uma ferramenta de suporte para os professores. .

Segundo FEIJÓ (1992), o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

Para que esta prática seja aperfeiçoada o professor precisa redescobrir e trabalhar o lúdico resgatando os próprios momentos de ludicidade em sua trajetória de vida. A ludicidade precisa ser vista como algo imprescindível na socialização, comunicação e expressão do conhecimento.

Desse modo, o jogo, pode ser um tipo de facilitador da aprendizagem além de agente na aproximação entre pais e filhos - tão separados pela agitação do dia a dia.

2.5. Descrição do produto pedagógico

O produto pedagógico apresenta-se como um jogo de tabuleiro, aplicado a princípio em uma turma de nono ano, composto por cartas com dicas sobre o entorno da Basílica do Senhor Bom Jesus de Congonhas juntamente com o Museu da Imagem e Memória, Mineralogia e a Romaria. Nele os alunos estarão interagindo-se em um processo de dicas e respostas abrangendo um pouco mais sobre a questão da história da cidade de Congonhas através de um método mais dinâmico visando algum aprendizado por meio de aulas não convencionais.

O produto pedagógico, baseado em um jogo de tabuleiro para alunos do Ensino Fundamental II, visa não somente o aprendizado de uma maneira mais lúdica, como também outros benefícios ao aluno como, por exemplo, a concentração - para os que sofrem com transtornos de déficit de atenção combinados com hiperatividade - na intenção de tentar provocar uma aprendizagem significativa estimulando a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais ajudando-o a construir as conexões necessárias com a disciplina de História.

Por meio das visitas guiadas ao entorno da Basílica do Senhor Bom Jesus de Congonhas os alunos passaram a criar cartelas baseadas no jogo PERFIL voltadas para a sua referentes a explicação dada.

2.5.1 - A elaboração do jogo: notas sobre a metodologia utilizada

A proposta de elaboração de um jogo para o nono ano ocorreu a partir da percepção de uma fala de interesse dos alunos em relação ao conteúdo de história na sala de aula. Boa parte dos alunos via, e alguns ainda veem, a disciplina como algo distante de sua realidade, um conteúdo que precisa ser decorado da primeira a última linha de cada parágrafo para que se sobressaia nas avaliações e demais testes encarando a disciplina como algo desnecessário para seu futuro crescimento educacional.

Outro fator considerável para a opção por uma abordagem lúdica no ensino da história se deve ao fato de alguns alunos portadores de transtornos de déficit de atenção (TDA) não conseguirem manter um foco em determinado tema proposto durante cinquenta minutos .

Sendo assim, para que houvesse uma maior interação dos alunos com o conteúdo da história optamos por uma intervenção didática que tivesse como tema a sua própria cidade e que buscasse ir além das aulas com giz e quadro negro, que estimulasse a participação do aluno. Para Nunan, a pesquisa ação surge quando os profissionais passam a se preocupar com o desenvolvimento de determinado conteúdo na prática. Por isso, optamos pela realização de uma pesquisa-ação onde o conhecimento dos alunos sobre a história da sua cidade esteve aliado a prática do jogo como método de ensino aprendizagem, ou seja, o aluno passou a interagir-se mais do conteúdo em questão, aumentando assim sua compreensão sobre o tema estudado.

A pesquisa ação mesma surgiu para tentar preencher o espaço entre a teoria e a prática sendo recomendada na realização de um projeto final de pesquisa.

Por meio da pesquisa-ação os professores buscaram respostas na que os auxiliem em seus problemas de em sala de aula, desenvolvendo-se também como professor.

Para a elaboração do jogo foram realizadas visitas aos museus da Imagem e Memória de Congonhas, Mineralogia, Romaria e Basílica do Senhor Bom Jesus de Congonhas onde os alunos tiveram uma aula com um guia turístico sobre a história de sua cidade.

Após a visita, os alunos retornaram a escola e durante alguns dias

passaram a se reunir em grupos trabalhando na criação de cartas como no jogo PERFIL com dicas e respostas sobre o Patrimônio da Basílica do Senhor Bom Jesus.

O conteúdo relacionado à história da cidade a qual fazem parte, agregado ao lúdico, serviu como um impulso à aprendizagem da história. O aluno demonstra um maior entusiasmo ao se “deslocar” da sala de aula despertando sua curiosidade através do jogo transformando em uma atrativa atividade que estimula o crescimento de cada um para a recreação, aprendizagem cognitiva e socialização.

3 - O produto Pedagógico: Jogo de tabuleiro

O produto pedagógico configura-se na adaptação de um jogo de tabuleiro da empresa GROW denominado PERFIL onde são estabelecidas em torno de vinte características sobre determinado lugar, objeto, pessoa ou data. No jogo voltado para uma parte do Patrimônio Cultural da cidade de Congonhas foram pré-estabelecidas em torno de cinco a dez características podendo sofrer algum acréscimo futuro.

As regras são bem simples:

Etapa 01- Inicialmente os jogadores decidem quem começará o jogo, que passará a ser o mediador. Depois de escolhido, o mediador deve pegar a primeira cartela ou carta da pilha e dizer aos jogadores qual a sua categoria (lugar, objeto, pessoa ou data) para este jogo na cidade de Congonhas a data foi descartada como categoria mantendo somente as três primeiras do jogo original.

Etapa 02: Coloca-se uma ficha amarela sobre a característica específica e o jogador sentado à esquerda do mediador escolhe um número de 01 a 20 e, em seguida, coloca uma ficha vermelha sobre a casa do tabuleiro de mesmo número.

Etapa 03: O mediador lê em voz alta a dica com o número escolhido pelo jogador. Por exemplo: suponhamos que a dica seja “diga aos jogadores que sou uma pessoa”

Etapa 04: Após a leitura da dica, o jogador que escolheu o número tem direito a dar um palpite sobre a identidade da cartela, dizendo em voz alta quem ou o quê ele pensa estar retratado nela. Caso o jogador não queira dar o seu palpite, ele simplesmente passa a vez ao jogador da sua esquerda.

Se o jogador acertar o palpite, o mediador devolve a cartela ao fim da pilha, avança os peões e retira as fichas vermelhas que estiverem sobre o tabuleiro. O jogador a esquerda, então passa a ser o mediador.

Se o jogador errar o palpite, passa-se a vez para o próximo jogador à esquerda, que fará o mesmo que o anterior: escolherá um número de 01 a 20 (dentro os que ainda não foram escolhidos), ocupará a respectiva casa numerada com outra ficha vermelha, receberá a dica, dará um palpite, e assim por diante. Não há penalidade para o jogador que erra o palpite estimulando assim suas consecutivas tentativas em acertar a resposta da cartela não se

intimidando com seus erros.

Cada cartela vale de 05 a 10 pontos, que são divididos entre o mediador e o primeiro jogador a acertar o palpite. O mediador recebe um ponto para cada dica revelada (basta contar as fichas vermelhas que estiverem sobre os números nas respectivas casas do tabuleiro).

O jogador que acertar o item da cartela com seu palpite receberá um ponto para cada dica não revelada (o que será igual ao número de fichas fora do tabuleiro). Tanto o mediador quanto o jogador que acertar o palpite registram seus pontos avançando seus peões um número de espaços iguais ao número de pontos recebidos. Exemplo: se um jogador acertar a identidade da cartela após a sétima dica ele avançará com seu peão apenas três espaços ou dois (as cartelas variam de 05 a 10 dicas como dito anteriormente) enquanto o mediador avançará o número de chances tentadas pelo jogador, ou seja, 07 (sete).

Depois de reveladas as 05 ou 10 dicas (dependendo das características) quaisquer da cartelas sem que o palpite certo seja dado, o próximo jogador deverá por a última ficha vermelha sobre o número restante e ouvir a última dica. Neste momento, já não importa se esse jogador acertará ou não seu palpite: o mediador já terá marcado sozinho os pontos com cinco ou dez dicas reveladas. Porém será preciso ler a última dica de qualquer modo, pois ela poderá ser uma instrução.

Às vezes, ao escolher um número, o jogador pode receber uma instrução em vez de uma dica. As principais instruções são:

- **Perca sua vez:** o jogador perde o direito de dar um palpite, e a jogada passa para o próximo;

- **Avance (ou volte) “X” espaço(s):** o peão do jogador avança (ou recua) o número de espaços mencionados, mas não perde o direito de dar um palpite naquela jogada.

- **Um palpite a qualquer hora:** o jogador recebe uma ficha azul, que lhe permite dar um palpite imediatamente antes da jogada de qualquer outro participante ao longo de todo o jogo (isto é, antes que o adversário escolha uma nova dica). Isso, no entanto, não lhe tira o direito de dar um palpite na sua jogada. Após usar uma ficha azul imediatamente antes de sua própria jogada, não perderá o direito de dar seu palpite normal na mesma jogada.

•**Escolha um jogador para avançar ou voltar “X” espaço(s):** a escolha é livre, e não é permitido escolher a si próprio.

As casas do tabuleiro marcadas com o símbolo “?” dão a quem cair nelas o direito de tentar adivinhar o conteúdo de uma cartela bônus, isto é, o mediador retira uma nova cartela da pilha e jogador poderá escolher uma dica de cada vez dela até acertar. Ele vai solicitando as dicas, uma por vez, pelo os números, e só tem o direito de dar um único palpite durante as dicas, no momento em que achar mais conveniente. Se o palpite for correto, seu peão avançara de acordo com o número de dicas solicitadas.

Vence o jogo o primeiro a chegar com seu peão ao espaço marcado “FIM”.

O jogo também pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada uma participa com um só peão como se fosse um só jogador. Cada equipe tem um líder, que se encarregará de ler as dicas quando sua equipe estiver atuando como mediadora. Os membros da equipe podem trocar ideias entre si, mas, para evitar confusões, devem deixar que seu líder falasse por eles. A seguir são apresentados alguns exemplos de cartas do jogo criado pelos alunos.

Diga aos jogadores que sou um objeto	Diga aos jogadores que sou um lugar	Diga aos jogadores que sou uma pessoa
Eu sou a bandeira de Congonhas	Eu sou o Beco dos Canudos	Eu sou Dom Silvério
Sou considerada como um símbolo;	Sou visitado por vários turistas;	Nasci em Congonhas do Campo;
Fui oficializada pela lei 975;	Meu ambiente é rústico;	Fiz parte da Academia Brasileira de Letras;
Estou desenhada em um retângulo branco;	Fico atrás das capelas;	Meus pais chamavam-se Antônio Alves Pimenta e Porcina Gomes de Araújo;
Cidades, estados e países têm uma;	Vendo muitos artesanatos;	Trabalhei como caixeiro para ajudar minha mãe;
Tenho uma cor amarela;	Faço parte do comércio;	Estudei no colégio de padres em Congonhas;
No meu brasão encontram-se duas datas;	Possuo muitos artefatos em pedra e sabão;	Aos dezesseis anos fui professor de latim;
O profeta Daniel está no meu centro;	Estou em um beco;	Durante doze anos fui professor de Filosofia e História;
Possuo cor azul, verde e amarelo;	Colchas e redes de tear são encontradas nas minhas lojas;	Em 1890 fui nomeado bispo de
Meu fundo é branco;	Meu nome é sinônimo de um doce;	
Na minha parte superior encontra-se o número romano 1691.	Sou parecido com residências domiciliares.	

		<p>Mariana;</p> <p>Fiz várias viagens a Europa;</p> <p>Fui padre;</p> <p>Gomes Pimenta é meu sobrenome.</p>
--	--	---

<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou Zé Arigó</p> <p>Fiz parte da família Freitas;</p> <p>Curei milhares de pessoas;</p> <p>Fui um fenômeno mediúnico no país;</p> <p>Vários acreditavam na minha força paranormal;</p> <p>Incorporei o espírito de um médico alemão;</p> <p>Nasci em 12 de outubro de 1922;</p> <p>Minha esposa chama-se Arlete;</p> <p>Meu verdadeiro nome é José Pedro de Freitas;</p> <p>Pessoas do mundo inteiro me procuravam;</p> <p>Fui um dos casos paranormais mais extraordinários do mundo.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Congonhas</p> <p>Nasci em 13 de Outubro de 1767;</p> <p>Fui morar em Portugal ainda muito jovem;</p> <p>Tive um título de Barão;</p> <p>Um aeroporto de São Paulo leva meu segundo nome;</p> <p>Tive várias nomeações entre elas a de Deputado das Minas Gerais;</p> <p>O governo imperial português confiou muito em meu serviço;</p> <p>Estudei na universidade de Coimbra;</p> <p>Fui escolhido Senador da Província de São Paulo;</p> <p>Criei o seminário da Glória destinado a meninas pobres;</p> <p>Fundei uma biblioteca pública em 1825.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Paraopeba</p> <p>Meu nome oficial era Romualdo José Monteiro de Barros;</p> <p>Grande parte de minha vida foi dedicada a mineração;</p> <p>Meu pai chamava-se Manoel Monteiro de Barros;</p> <p>Fui proprietário de uma lavra de ouro em Congonhas;</p> <p>Particpei da Camara dos deputados de Minas;</p> <p>Francisca Constança era o nome de minha esposa;</p> <p>Fui coronel e cavaleiro da ordem de Cristo;</p> <p>Alguns diziam que eu era envolvido com a maçonaria;</p> <p>Minha religião era o catolicismo.</p> <p>Existe uma escola em Congonhas em minha homenagem.</p>
--	---	---

<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou Zé Arigó</p> <p>Fiz parte da família Freitas;</p> <p>Curei milhares de pessoas;</p> <p>Fui um fenômeno mediúnico no país;</p> <p>Vários acreditavam na minha força paranormal;</p> <p>Incorporei o espírito de um médico alemão;</p> <p>Nasci em 12 de outubro de 1922;</p> <p>Minha esposa chama-se Arlete;</p> <p>Meu verdadeiro nome é José Pedro de Freitas;</p> <p>Pessoas do mundo inteiro me procuravam;</p> <p>Fui um dos casos paranormais mais extraordinários do mundo.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Congonhas</p> <p>Nasci em 13 de Outubro de 1767;</p> <p>Fui morar em Portugal ainda muito jovem;</p> <p>Tive um título de Barão;</p> <p>Um aeroporto de São Paulo leva meu segundo nome;</p> <p>Tive varias nomeações entre elas a de Deputado das Minas Gerais;</p> <p>O governo imperial português confiou muito em meu serviço;</p> <p>Estudei na universidade de Coimbra;</p> <p>Fui escolhido Senador da Província de São Paulo;</p> <p>Criei o seminário da Glória destinado a meninas pobres;</p> <p>Fundei uma biblioteca pública em 1825.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Paraopeba</p> <p>Meu nome oficial era Romualdo José Monteiro de Barros;</p> <p>Grande parte de minha vida foi dedicada a mineração;</p> <p>Meu pai chamava-se Manoel Monteiro de Barros;</p> <p>Fui proprietário de uma lavra de ouro em Congonhas;</p> <p>Particpei da Camara dos deputados de Minas;</p> <p>Francisca Constança era o nome de minha esposa;</p> <p>Fui coronel e cavaleiro da ordem de Cristo;</p> <p>Alguns diziam que eu era envolvido com a maçonaria;</p> <p>Minha religião era o catolicismo.</p> <p>Existe uma escola em Congonhas em minha homenagem.</p>
--	---	---

<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou Zé Arigó</p> <p>Fiz parte da família Freitas;</p> <p>Curei milhares de pessoas;</p> <p>Fui um fenômeno mediúnico no país;</p> <p>Vários acreditavam na minha força paranormal;</p> <p>Incorporei o espírito de um médico alemão;</p> <p>Nasci em 12 de outubro de 1922;</p> <p>Minha esposa chama-se Arlete;</p> <p>Meu verdadeiro nome é José Pedro de Freitas;</p> <p>Pessoas do mundo inteiro me procuravam;</p> <p>Fui um dos casos paranormais mais extraordinários do mundo.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Congonhas</p> <p>Nasci em 13 de Outubro de 1767;</p> <p>Fui morar em Portugal ainda muito jovem;</p> <p>Tive um título de Barão;</p> <p>Um aeroporto de São Paulo leva meu segundo nome;</p> <p>Tive varias nomeações entre elas a de Deputado das Minas Gerais;</p> <p>O governo imperial português confiou muito em meu serviço;</p> <p>Estudei na universidade de Coimbra;</p> <p>Fui escolhido Senador da Província de São Paulo;</p> <p>Criei o seminário da Glória destinado a meninas pobres;</p> <p>Fundei uma biblioteca pública em 1825.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Paraopeba</p> <p>Meu nome oficial era Romualdo José Monteiro de Barros;</p> <p>Grande parte de minha vida foi dedicada a mineração;</p> <p>Meu pai chamava-se Manoel Monteiro de Barros;</p> <p>Fui proprietário de uma lavra de ouro em Congonhas;</p> <p>Participei da Camara dos deputados de Minas;</p> <p>Francisca Constança era o nome de minha esposa;</p> <p>Fui coronel e cavaleiro da ordem de Cristo;</p> <p>Alguns diziam que eu era envolvido com a maçonaria;</p> <p>Minha religião era o catolicismo.</p> <p>Existe uma escola em Congonhas em minha homenagem.</p>
--	---	--

<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou Zé Arigó</p> <p>Fiz parte da família Freitas;</p> <p>Curei milhares de pessoas;</p> <p>Fui um fenômeno mediúnico no país;</p> <p>Vários acreditavam na minha força paranormal;</p> <p>Incorporei o espírito de um médico alemão;</p> <p>Nasci em 12 de outubro de 1922;</p> <p>Minha esposa chama-se Arlete;</p> <p>Meu verdadeiro nome é José Pedro de Freitas;</p> <p>Pessoas do mundo inteiro me procuravam;</p> <p>Fui um dos casos paranormais mais extraordinários do mundo.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Congonhas</p> <p>Nasci em 13 de Outubro de 1767;</p> <p>Fui morar em Portugal ainda muito jovem;</p> <p>Tive um título de Barão;</p> <p>Um aeroporto de São Paulo leva meu segundo nome;</p> <p>Tive varias nomeações entre elas a de Deputado das Minas Gerais;</p> <p>O governo imperial português confiou muito em meu serviço;</p> <p>Estudei na universidade de Coimbra;</p> <p>Fui escolhido Senador da Província de São Paulo;</p> <p>Criei o seminário da Glória destinado a meninas pobres;</p> <p>Fundei uma biblioteca pública em 1825.</p>	<p>Diga aos jogadores que sou uma pessoa Eu sou o Barão de Paraopeba</p> <p>Meu nome oficial era Romualdo José Monteiro de Barros;</p> <p>Grande parte de minha vida foi dedicada a mineração;</p> <p>Meu pai chamava-se Manoel Monteiro de Barros;</p> <p>Fui proprietário de uma lavra de ouro em Congonhas;</p> <p>Particpei da Camara dos deputados de Minas;</p> <p>Francisca Constança era o nome de minha esposa;</p> <p>Fui coronel e cavaleiro da ordem de Cristo;</p> <p>Alguns diziam que eu era envolvido com a maçonaria;</p> <p>Minha religião era o catolicismo.</p> <p>Existe uma escola em Congonhas em minha homenagem.</p>
--	---	---

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E DOCUMENTAIS

FEIJÓ, O.G. **Corpo e movimento: uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1975. Pag. 63 – 87.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org), **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos.asp?entrID=621>. Acesso no dia 11 de março de 2012 às 14h45min.

5 - ANEXOS



Imagens 01 & 02: Aula peripatética com alunos do nono da E.M. Michael Perereira de Souza sobre o patrimônio da cidade de Congonhas

Fonte: FREITAS, 2012. Arquivo Pessoal.



Imagens 03 & 04: Alunos divididos em grupos formulando dicas para as cartas do jogo aplicado ao Patrimônio Histórico da Cidade de Congonhas.

Fonte: FREITAS, 2012. Arquivo Pessoal.



Imagens 05, 06 & 07: Aplicabilidade do jogo para alunos de nono ano turma 901 tendo como mediador o aluno Alisson Anderson Faria.

Fonte: Freitas, 2012. Arquivo Pessoal.



Imagem 08: alunos tentando decifrar as dicas do jogo.

Fonte: FREITAS, 2012. Arquivo pessoal.



Imagem 09: Tabuleiro e peões do jogo PERFIL sendo utilizados como protótipo para aplicação do jogo em sala de aula
Fonte: FREITAS, 2012. Arquivo Pessoal.

