



O JOGO COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NA CONSTRUÇÃO DE CONCEITOS GEOGRÁFICOS

Ana Karolina de Oliveira Sousa, Universidade Federal do Ceará,
karoldsousa@gmail.com.

Brenda Thaís Galdino da Rocha, Universidade Federal do Ceará,
brendatgaldinor@gmail.com.

Prof^ª: Msc. Alexsandra Maria Vieira Muniz, Universidade Federal do Ceará,
geoalexia@gmail.com

INTRODUÇÃO

O ato de ensinar sempre foi um desafio, principalmente quando leva-se em consideração a heterogeneidade dos aprendizes em torno do processo de ensino-aprendizagem. Hoje, com a ampla inserção das tecnologias no ambiente escolar, recursos como o quadro negro e o giz que até pouco tempo eram “sagrados” na sala de aula, passam a ficar em segundo plano, quando não são totalmente substituídos pelos recursos digitais.

Tal realidade conduz professores a reverem suas metodologias e criarem novas situações de ensino e aprendizagem que sejam capazes não só de dialogar com os novos recursos de ensino, mas também, de proporcionar um aprendizado significativo e contextualizado com a realidade dos alunos.

É diante dessas profundas transformações em torno do ensinar e aprender que Castellar e Vilhena (2010), ressaltam a importância do professor munir-se de outras linguagens em sala de aula (música, jogos, jornais, história em quadrinhos, imagens/fotografias), entretanto, as autoras reforçam a necessidade do docente em dominar e planejar o uso de tais recursos em suas aulas para que de fato ocorra a ampliação do conhecimento e da capacidade crítica dos alunos.

As necessidades sentidas dentro das salas de aula, de desenvolver novas metodologias que vão além dos tradicionais textos contidos nos livros didáticos, refletem as mudanças que vem ocorrendo na educação nas últimas décadas, não apenas com relação à larga difusão das tecnologias no ensino, mas principalmente mudanças relacionadas às concepções educacionais, tendo em vista que estas estão sempre buscando compreender e acompanhar o ritmo frenético da complexa sociedade atual, em que se insere professores e alunos.

No âmbito do ensino de geografia, muitas propostas metodológicas que ultrapassam a mera verbalização de conteúdos vêm sendo desenvolvidas. Aqui, vale ressaltar as contribuições do movimento de renovação da geografia que impulsionou nas reflexões e formulações de novas concepções de ensino e práticas docentes. Avanços ocorridos nas pesquisas de ensino e formação de professores, propostas curriculares e produções de materiais didáticos além de reivindicações para melhorias das condições do trabalho docente representam algumas das ações abordadas pelo movimento. (PONTUSCHKA, PAGANELLI, CACETE, 2007).

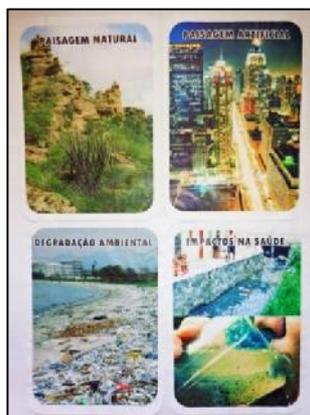
Hoje, a necessidade de dinamizar o ensino de geografia é respaldada no próprio documento que serve como norteador na construção dos currículos no país, como é o caso dos Parâmetros Curriculares Nacionais de Geografia (PCNs), que em seus objetivos para o ensino fundamental almejam que,

[...] os alunos sejam capazes de: utilizar as diferentes linguagens - verbal, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal - como meio para produzir, expressar e comunicar suas idéias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação; Saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos; (BRASIL, 1998, p. 7-8)

Nesse sentido, a Oficina Geográfica III do curso de geografia da Universidade Federal do Ceará constitui-se como uma disciplina que abre espaço para a leitura, discussão e produção de novas metodologias e utilização de recursos didáticos que possibilitem a dinamização e inovação do ensino de geografia.

Com esse propósito foi criado o jogo “Geografia: imagens e conceitos”, sendo este constituído de cartas (figuras 1 e 2), onde em cada verso encontra-se uma imagem com seu respectivo conceito e no anverso um layout padronizado.

Figura 1- Verso das cartas.



Fonte: SOUSA, 2014.

Figura 2- Anverso das cartas.



Fonte: SOUSA, 2014.



Em seu projeto piloto, contou com apenas quatro cartas, entretanto a proposta é que as mesmas variem em consonância com o número de conceitos trabalhados durante a(s) aula(s).

O recurso proporciona o desenvolvimento de inúmeras habilidades como capacidade de observação, análise, interpretação, agilidade, poder de generalização e síntese, além de trabalhar atitudes de sociabilidade, coletividade, cooperação e resolução de situações-problemas mediante o confronto de ideias geradas na construção de conceitos predefinidos pelo jogo.

O conjunto dessas habilidades contribui para o amadurecimento das estruturas cognitivas já presentes assim como no desenvolvimento de novos processos mentais dos alunos, aspectos estes que para Vigotsky caracterizam um bom ensino. (CAVALCANTE, 1998)

A proposta metodológica do jogo *Geografia: imagens e conceitos* têm como objetivo a construção de conceitos geográficos a partir de situações de ensino e aprendizagem coletivas capazes de estruturar o conhecimento para uma leitura crítica do espaço mediante a mobilização de instrumentos cognitivos como a observação, análise e interpretação de imagens.

METODOLOGIA

O recurso didático produzido foi aplicado como forma de experimento com a turma de licenciatura em geografia do 4º semestre, onde o propósito foi diagnosticar e avaliar as potencialidades pedagógicas criadas a partir de sua utilização.

Os procedimentos metodológicos utilizados para a aplicação do jogo iniciaram-se a partir do planejamento, sendo este compreendido como “[...] parte fundamental de toda a aula, pois é nele que estão contidos as ações, metas, tarefas e trabalhos a serem seguidos.” (SCANDELAI, 2007, p. 64). O mesmo girou em torno da simulação de uma aula de revisão para uma turma do 6º ano, tendo como base os PCNs e os assuntos abordados no livro didático (*Geografias do Mundo*, 2009) para este nível de ensino. Posteriormente delimitado o tema, intitulado *A paisagem e suas mudanças no decorrer do tempo e espaço*.



A revisão ocorreu dentro da perspectiva da aula dialogada, sendo esta articulada com base na elaboração e recepção de perguntas e respostas (CASTELLAR, VILHENA, 2010), onde se considerou as experiências dos alunos e seus respectivos conhecimentos prévios a cerca da temática abordada.

Após essa etapa, iniciou-se a atividade com o jogo, sendo este relacionado diretamente com os conceitos trabalhados no conteúdo revisado. Para a sua aplicabilidade foram definidos 12 passos detalhados a abaixo.

1- Apresentar as finalidades e regras do jogo; **2-** Dividir a turma em grupos de 3 a 5 integrantes; **3-** Distribuir folhas para o registro dos conceitos a serem elaborados; **4-** Iniciar o jogo com a escolha da primeira carta por um membro de uma das equipes; **5-** 1 minuto de exposição da carta escolhida; **6-** Estipular 4 minutos para elaboração dos conceitos; **7-** Leitura dos conceitos elaborados e análise do melhor conceito estruturado para atribuição da pontuação; **8-** Repetição dos processos que envolvem a aplicação do jogo; **9 -** Contabilização dos pontos e recolhimento das folhas; **10-** Instigar o *feedback* dos alunos a respeito do jogo; **11-** Premiação OPCIONAL - nessa etapa o professor terá total autonomia para definir se haverá e o que será a premiação. **12 –** Avaliação – a mesma se dará de forma informal por meio da observação, cujos critérios avaliativos serão a participação e a pontuação no jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a aplicação do jogo se obteve a elaboração dos conceitos, sendo estes construídos a partir das discursões e reflexões ocorridas entre os membros de cada grupo. Cada conceito foi lido, discutido e analisado pelos alunos e mediado pelo professor, com intuito de aprimorar a capacidade de generalização e sistematização dos conhecimentos observados, analisados e interpretados.

Por meio do *feedback*, os alunos fizeram suas considerações a respeito da eficácia do jogo para a construção dos conhecimentos, ressaltando a importância da ludicidade e do trabalho coletivo.

Tais situações de aprendizagem revelaram a importância da mediação docente em torno de todo o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que é o mesmo “[...] quem desencadeia a ação e quem tem a chance de verificar, na



dinâmica do processo, sua adequação e eficiência em função dos seus propósitos.” (CAVALCANTE, 1998, p. 144).

CONCLUSÃO

Pode-se concluir que o jogo contribuiu para a dinamização da aula e aprendizado do conteúdo levando ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, atingindo assim os objetivos propostos. Após todo processo de pesquisa, produção, experimento e reflexões a cerca desse recurso didático, estamos convictos de seu retorno como proposta de aplicação desta metodologia nas aulas de geografia, tendo como público alvo a educação básica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: geografia**. Brasília : MEC/SEF, 1998.156 p. Disponível em: <portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/geografia.pdf> Acesso em: 06 de mar.2014.

CASTELLAR, S; VILHENA, J. O uso de diferentes linguagens em sala de aula. *In*: CASTELLAR, S; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 65-98.

_____. O significado da construção de conceitos. *In*: CASTELLAR, S; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 99-118.

CAVALCANTI, L. S. Proposições metodológicas para a construção de conceitos geográficos no ensino escolar. *In*: CAVALCANTI, L. S. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. Campina, SP: Papyrus, 1998. p.137-174.

CARVALHO, M. B; PEREIRA, D. A. C. **Geografias do Mundo: Fundamentos**, 6º ano. 1ª Ed. Renovada – São Paulo: FTD, 2009.

PONTUSCHKA, N. N; PAGANELLI, T. I; CACETE, N. H. A disciplina escolar e os currículos de Geografia. *In*: PONTUSCHKA, N. N; PAGANELLI, T. I; CACETE, N. H. **Para ensinar e aprender Geografia**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2007.p. 59-86.

SCANDELAI, N. R. Planejamento. *In*: PASSINI, E. Y. PASSINI, R. MALYSZ, S.T. (Org.). **Prática de ensino de Geografia e estágio supervisionado**. São Paulo: Contexto, 2007.p. 58-64.
