



O USO DE JOGOS NO ENSINO E REFLEXOS SOBRE A APRENDIZAGEM GEOGRÁFICA

Autor(1): Jaqueline Malaquias Flor
Co-autor(1): Josandra Araújo Barreto de Melo
Co-autor(2): Giusepp Cassimiro da Silva

Bolsista do PIBID, Subprojeto Geografia, Universidade Estadual da Paraíba.

e-mail: jaquelineflorgeo@gmail.com; Coordenadora da Área de Geografia do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/ CAPES/Universidade Estadual da Paraíba – UEPB

e-mail: ajosandra@yahoo.com.br; Professor supervisor no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/ CAPES/Universidade Estadual da Paraíba – UEPB; e-mail: g.sepp@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo apresenta o projeto de intervenção desenvolvido no âmbito do Subprojeto Geografia/ PIBID/UEPB, na Escola Estadual São Sebastião, localizada na cidade de Campina Grande-PB, na turma do 1º A do Ensino Médio, a partir da utilização da atividade lúdica jogos, para aprimorar a compreensão do conteúdo de Cartografia. No primeiro momento foi utilizado o jogo a Batalha naval, que visava melhor assimilação das Coordenadas, propondo o entendimento em questões de latitude e longitude, que são essenciais para determinar as Coordenadas, já no segundo momento através de abordagens sobre a ciência cartográfica foi utilizado o quebra-cabeça de diferentes tipos de mapas do Brasil que frisava intermediar na assimilação de conteúdos, frisando os diferentes tipos de mapas, cálculos de escala Geográfica e associação do mapa trabalhado a assuntos abordados durante as aulas de Geografia. O uso de jogos como recurso didático é de extrema importância, pois contribui para o ensino-aprendizagem dos discentes. O objetivo geral deste projeto é propor através dos subsídios de jogos, como um recurso didático de mediação de conteúdos de Geografia dentro do ambiente escolar, levando em conta o desenvolvimento das competências e habilidades cognitivas na Geografia como a correlação de análise/localização. Utilizando como metodologia as pesquisas bibliográficas como subsídio que possibilitou no desenvolvimento das intervenções propostas. As atividades desenvolvidas surtiram resultados positivos diante das dificuldades observadas em assimilar tal conteúdo de forma somente expositiva, visto que a utilização do docente de outros recursos didáticos busca correlacionar o lúdico a função educativa, auxiliando no processo ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Ciência Geografia, Jogos, Mediação.

Introdução

A postura no qual a Geografia adotou ao longo do tempo e ainda nos dias de hoje, resultou numa crise na Geografia escolar enraizado em um método de Educação tradicional, fundamentada em uma base teórico-metodológica positivista preocupando-se simplesmente com a transmissão de conhecimento, reduzindo o saber geográfico a simples memorização de conteúdos, desconsiderando o papel sócio educacional. No entanto, o proposto é uma quebra de paradigma do ensino tradicional, onde o professor vai adotar uma postura de educador formador de cidadãos capazes de problematizar, dialogar, construir e desconstruir conceitos a partir da educação geográfica.



Na contemporaneidade são visíveis as diferentes linguagens de ensino, cabe a professor a função de utilizar desses mecanismos como complemento do livro didático, para instigar ao aluno uma percepção da realidade. A proposta através do lúdico é aprender didaticamente Geografia, levando em conta o conteúdo, os objetivos a serem atingidos e o público alvo, não sendo o jogo um recurso que vai garantir o aprendizado inteiramente, mas um elemento que despertará no discente interesse pela disciplina, permitindo através deste, o aluno ser o protagonista do conhecimento.

O jogo está presente na infância e permite os desenvolvimentos físico, cognitivo, afetivo e moral da criança de forma prazerosa e descontraída (PIAGET, 1978). Entretanto quando pensamos em trabalhar atividades lúdicas na educação é uma questão desafiadora, pois os jogos em ambiente escolar devem ser trabalhados com certa precaução, com finalidade de contribuir para o ensino aprendizagem do aluno, permitindo fazer uma mediação com conteúdo abordado em sala de aula. O lúdico estimula os alunos fazendo-os aprender através de novas experiências por meio de brincadeiras que exercitam não só a mente mais o corpo.

Em vista disso, o presente artigo fora elaborado a partir de práticas realizadas através do subprojeto de Geografia do PIBID/UEPB, em uma turma de 1º ano Médio, na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio São Sebastião, localizada em Campina Grande–PB. Com isso, este trabalho tem por objetivo apresentar atividades lúdicas propostas e realizadas com intuito de propor através destas, uma mediação de conteúdos geográficos com o lúdico, com intuito de promover o desenvolvimento e habilidades em conteúdos Geográficos.

Este trabalho foi desenvolvido em etapas, e tiveram como suporte teórico-bibliográfico, associando-se ao conteúdo do livro didático, aulas teórico-expositivas e dialogadas, com auxílio de recursos metodológicos como mapas, imagens, slides e jogos.

2. O USO DOS JOGOS NO ENSINO E NA GEOGRAFIA: BREVE CONTEXTO HISTÓRICO

Ao longo da história, ressaltamos que o jogo se fez presente em diversas classes sociais influenciando no desenvolvimento afetivo, físico, social e moral daqueles que jogam, sendo assim um importante fator de socialização entre povos. Surgindo inicialmente com Platão, a ideia de “aprender brincando”, pois através



das brincadeiras as crianças daquela época já aprendiam regras de convivência. Posteriormente, Aristóteles indica o uso de jogos para crianças, com intuito de imitar as atividades dos adultos, surge então à ideia de utilização dos jogos como uma preparação das crianças para a vida adulta. Somente mais tarde os humanistas começaram a enxergar os jogos como um recurso educativo, ou seja, com fins de educação escolar, inicialmente para a leitura e para o cálculo, e mais tarde como instrumento de aquisição de conhecimento para qualquer disciplina. Kishimoto (2002) apud Ferrarezi (2004) nos apresenta um breve resumo sobre a história dos jogos ao longo dos anos:

[...] embora seja apontado o século XVI como o contexto em que surge o jogo educativo, os primeiros estudos em torno do mesmo situam-se na Roma e Grécia antigas.

Quando se refere a Platão, comenta a importância do “aprender brincando”, em oposição à utilização da violência e da repressão. Da mesma forma, Aristóteles sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura. Mas, nessa época, ainda não se discute o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo.

A prática dos ideais humanistas do Renascimento no século XVII provoca a expansão contínua de jogos didáticos ou educativos, são multiplicados os jogos de leitura como também diversos jogos destinados às áreas de História, Geografia, Religião, Matemática, entre outras.

O movimento científico do século XVIII diversifica os jogos que passam a ser inovados, são criados jogos voltados ao ensino de ciências para a realeza e a aristocracia.

“Popularizam-se os jogos. Antes restritos à educação de príncipes e nobres, tornam-se posteriormente veículos de divulgação e crítica. Jogos de trilha contam glória dos reis, suas vidas e ações. Jogos de tabuleiro divulgam eventos históricos e servem como instrumento de doutrinação popular”.

Com o término da Revolução Francesa, início do século XIX temos o aparecimento de materiais pedagógicos para aquisição do conhecimento. Mas, desde tempos atrás, já podíamos observar a ligação entre jogo e aprendizagem. Embora, a ideia de jogo estivesse associada à recreação, que contrapõem ao trabalho escolar (Ibidem, p. 2).

Diante de todo esse contexto, faz refletir sobre a dicotomia que existe antigamente e atualmente no uso de jogos no ensino aprendizagem, quanto a sua função lúdica, ou seja, somente de diversão e prazer, e a função educativa, que propiciará a aquisição de conhecimentos e a complementação do saber do indivíduo que joga, neste caso, os alunos do 1º ano “A” da Escola Estadual São Sebastião. A bolsista procurou alcançar um equilíbrio entre as duas funções, sendo este elo entre as atividades de jogos propostas aos alunos, correlacionado aos conteúdos abordados, explorando as atividades com caráter educativo de formação do aluno.



Ademais a utilização de jogos didáticos associado a conteúdo de Geografia poderá despertar no aluno o desejo de aprender de forma diferente do convencional. Segundo Oliveira (2009), o ensino, não só o de Geografia, resumia-se em descrever o mundo, seus fenômenos, processos e caracterizar os métodos e técnicas de intervenção. No convencional o professor ensinava, e o aluno teria que aprender (decorar) e reproduzir igualmente como aprenderam. Ficando o jogo uma opção importante, alternativa e divertida para contribuir no ensino aprendizagem, como afirma Silva (2006):

O jogo confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca de coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar (Ibidem, p. 143).

Assim, o jogo exercera a função de construir e reconstruir conhecimentos, sendo ele um mediador no processo de ensino aprendizagem, fazendo com que o aluno aprenda a desenvolver suas funções cognitivas. E a escola será o espaço onde ocorrerá tal processo com intermédio de professor, como assegura Borges; Rubio (2013):

Ao considerarmos a escola como um espaço de aprendizagem, entendemos que o jogo utilizado como metodologia no ambiente escolar poderá, contribuir consideravelmente, no processo de aprendizagem da leitura e escrita, além de influenciar nas relações sociais (Ibidem, p. 2-3).

Visto que a utilização de outras linguagens pelo docente não se deve restringir apenas ao quadro ou ao livro didático, com o uso dos demais recursos, este irá propicia uma abordagem melhor dos conteúdos, fixação de conteúdos, levando em conta que a aprendizagem vai ocorrer “brincando”, ficando em evidencia. A este respeito, Santos, Costa; Kinn (2010), afirmam que:

A utilização de outras linguagens, que não apenas a verbal, escrita e não escrita, e/ou de outros recursos técnicos, diferentes do papel e do quadro-negro, é hoje inevitável e necessária na educação, porque a sociedade já está vivendo no meio técnico-científico-informacional desde os anos de 1970. (Ibidem, p. 44).

Partindo destes percalços, podemos verificar o quanto o uso de outros recursos didáticos (jogos) para o ensino aprendizagem de Geografia irá despertar nos discentes o interesse na disciplina e através desses elementos tornarem mais lúdicos os conteúdos

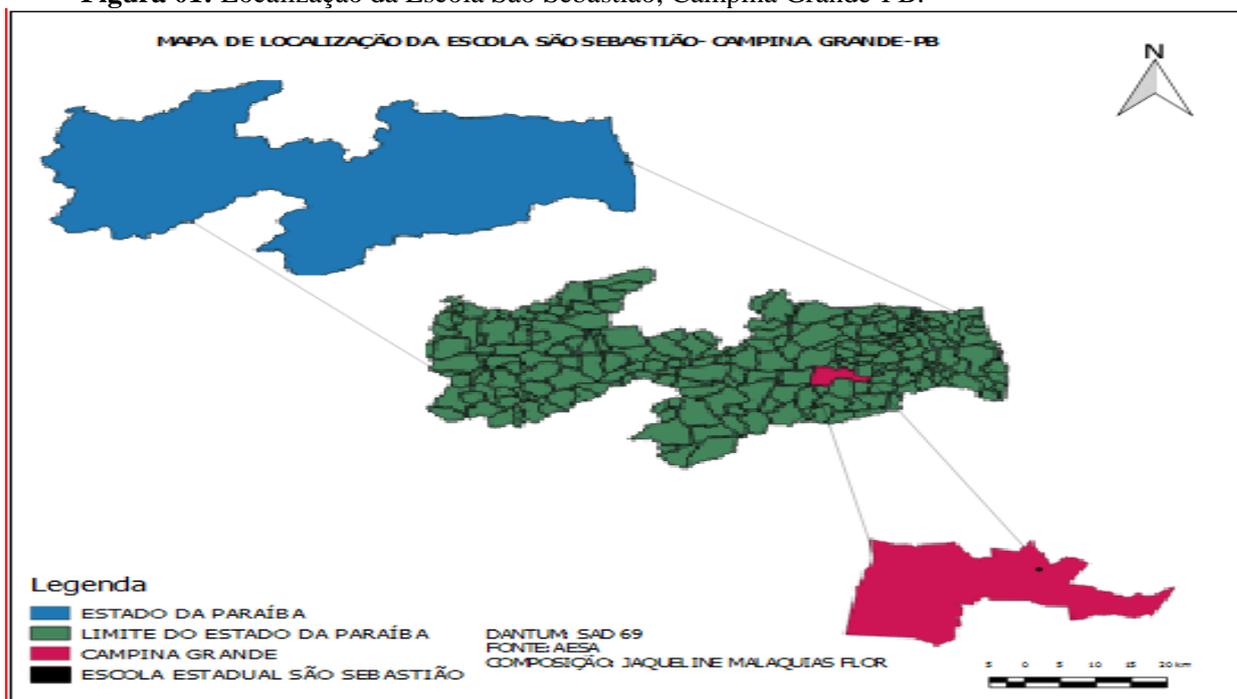


associado, ocorrendo uma melhor fixação das abordagens feitas em sala de aula.

3. METODOLOGIA

O subprojeto de Geografia, integrante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/CAPES/UEPB, atua na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio São Sebastião, localizada no Bairro Lauritzen, na cidade Campina Grande, PB.

Figura 01: Localização da Escola São Sebastião, Campina Grande-PB.



Fonte: AESA. Composição Jaqueline Malaquias Flor, 2017

O projeto foi implementado na turma do 1º ano médio “A”, do turno da tarde, com cerca de 30 alunos. Através da proposta apresentada, observou-se nos discentes a ação participativa até mais do que nas aulas teóricas. Este projeto foi embasado nas técnicas da pesquisa ação, materializadas através da execução de um projeto de intervenção pedagógica, que consistia na utilização de jogos para a dinamização do ensino e aprendizagem em Geografia.

Assim, partiu-se da pesquisa bibliográfica com base em autores que discutem as praticas educativas voltadas ao ensino da Geografia, que possibilitaram construir uma fundamentação teórica capaz de embasar as práticas desenvolvidas, que visaram dinamizar o ensino de Geografia para torná-lo interessante aos discentes.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES



O objetivo dos jogos é utilizá-los como recurso didático para a assimilação e fixação de conteúdos de Geografia, ministrados durante o segundo bimestre do ano letivo. As atividades foram divididas em duas partes e em conteúdos diferentes. O primeiro jogo associado às Coordenadas Geográficas, já o segundo associado à Cartografia.

1º Jogo: Coordenadas Geográficas (Batalha Naval): cujo objetivo era exercitar e testar conhecimentos adquiridos referentes ao próprio conteúdo focando principalmente em pontos como latitudes e longitudes, focando na questão da lateralidade visto que os pontos cardeais necessitam da noção correta sobre esta questão, diante disso os discentes determinavam no planisfério as coordenadas geográficas propostas em sorteio.

Etapas do Jogo:

1º etapa: Apresentação do jogo a turma do 1ºano A, que consistiu em um planisfério do mundo com latitudes e longitudes, exposto no quadro. Segue a Figura 2 abaixo:

Figura 2: Planisfério utilizado para marcar as Coordenadas Geográficas.



Fonte: Flor. J. M

2º etapa: Individualmente, todos os alunos levantavam-se e sorteavam uma Coordenada, e com auxílio de um lápis marcavam no planisfério o ponto ali sorteado.

Figura 3: Alunos preparando-se para jogar no planisfério.



Fonte: Flor. J. M



Buscamos analisar os resultados dos jogos enquanto instrumento de mediação e podemos observar no primeiro jogo a dificuldade dos alunos na questão da lateralidade que, a princípio, começa a se desenvolver na infância mais que requer um reforço no processo de formação, e o associando ao conteúdo de coordenadas Geográficas, este passa a ser um fator determinante dos pontos cardeais que subsequentemente determinam as latitudes e longitudes, podendo entender que é um ciclo, onde se ocorrer um déficit em uma das partes não terá um contorno, o déficit resultando em determinar onde fica o ponto sorteado. Passini (1994, p.72), aponta que “é importante trabalhar a lateralidade para que a criança consiga mais tarde orientar-se de forma consciente e segura”. A noção de lateralidade desenvolver no ser o domínio da habilidade cartográfica que se restringi a orientação e localização, componentes do conteúdo abordado. Mediante esse jogo podemos exercitar e propor a fixação de tal questão, observando que após esta abordagem os discentes melhor assimilaram tal assunto.

2º jogo: Cartografia (Quebra-cabeça dos mapas do Brasil): cujo objetivo era frisar os diferentes tipos de mapas, seus elementos formadores, cálculos de escala, e instigar nos discentes o uso criativo em associar o mapa montado a um conteúdo abordado em Geografia.

Etapas do Jogo:

1º etapa: Construção do bolsista do quebra-cabeça com uso de E.V.A, cola, tesoura e utilizando de moldes de diferentes tipos de mapas retirados da internet.

2º etapa: Divisão da turma em quatro grupos com 5 alunos em media e distribuição dos quebra-cabeça, no qual cada grupo ficou com um diferente tipo de mapa, fez sua montagem e em seguida foi questionado que tipo de mapa teria sido montado, além de seus elementos formadores. Segue a figura 04:

Figura 04: Quebra-cabeça de diferentes tipos de mapas montados pelos alunos.





Fonte: Flor. J.M

Entretanto no segundo jogo, o quebra-cabeça que tem como objetivo ligar diferentes peças para forma um todo, que no nosso caso esse todo é um mapa do Brasil de diferentes tipos políticos e físicos. Este jogo propôs diferentes abordagens além de trabalhar alfabetização geográfica, percebeu-se que não houve dificuldade por parte dos discentes na montagem desses quebra-cabeças, nem tal qual durante a classificação quanto sua tipologia.

3º etapa: Foram sorteadas diferentes questões de cálculos de escala geográficas entre os grupos, permitindo que a resolução fosse feitas no tempo de 5 minutos.

4º etapa: Foi proposto aos grupos que associassem o mapa ali montado a conteúdos vistos em Geografia e diante disto fossem apresentados aos demais grupos, o melhor receberia uma premiação.

Figura 05: Apresentação dos Grupos relacionando assuntos de Geografia aos mapas montados.





Fonte: FLOR. J .M

Neste último momento da intervenção foi proposto um sorteio de questões sobre cálculos de escalas dentre os quatro grupos apresentados somente um não conseguiu resolver tais questões, posteriormente instigou-se no aluno a trabalhar conteúdos geográficos associados aos mapas, com a proposta de apresentar aos outros grupos, esta etapa foi bastante satisfatória, visto que os alunos conseguiram passar e associar conteúdos geográficos como: conceitos de diferentes vegetações, problemas de violência na região Nordeste, Diferentes biomas e Movimentos migratórios, ademais o resultado foi satisfatório, a proposta do Quebra-cabeça foi bem recebida pelos alunos e os objetivos foram alcançados.

A princípio foram realizadas aulas expositivas, com slides e dialogadas para posteriormente serem realizadas as intervenções pedagógicas. Diante das ações que foram propostas e realizadas, observa-se que as atividades resultaram positivamente, pois a associação de atividades lúdicas a conteúdos promove o desenvolvimento cognitivo através do ato de interagir, pesquisar, socializar, imaginar e principalmente desenvolver o pensamento lógico que se torna base quando trabalhamos com jogos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de Geografia deve ser visto de forma de contextualizada com a realidade vivida, sendo necessário que o professor repense constantemente a sua prática, buscando inovar nas aulas, instigando o aluno na busca do conhecimento, visto que é um processo em que deve ser levado em conta o cotidiano dos discentes, conhecimentos prévios que o docente deve investigar para tentar suprir o déficit na adesão



de conhecimento, propondo conhecimento de causa e desenvolvimento no processo ensino e aprendizagem.

As atividades desenvolvidas resultaram em resultados positivos, visto que as deficiências foram supridas, potencializando durante as aulas o diálogo sobre tais conteúdos, fazendo-os participar ativamente. O uso dos jogos tornou a aula dinâmica e atrativa, tanto pelo fato da presença dos educandos como também pela vontade observada em resolver as questões propostas.

6. AGRADECIMENTOS

A equipe do Subprojeto Geografia/PIBID/UEPB agradece o apoio concedido mediante a concessão de bolsas pela CAPES, bem como a toda a comunidade escolar da Escola Estadual São Sebastião, pelas colaborações para o desenvolvimento desta pesquisa.

7. REFERÊNCIAS

BORGES, M. F. RUBIO, J. A. S. A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

FERRAREZI, Luciana Aparecida. A importância do jogo no resgate do ensino de geometria. Anais do VIII ENEM – UFPE, Recife, 2004.

OLIVEIRA, Wilton Silva. **Fundamentos e Didática da Geografia I**. Cidade da editora: Nupre, 2009. (Coleção Formando Educadores).

PASSINI, E. Y. **Alfabetização cartográfica e o livro didático: uma análise crítica**. Belo Horizonte: Lê, 1994. 94 p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho imagem e Representação**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978. 370p.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. **O Lúdico na aprendizagem: aprender a aprender**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

SANTOS, R. J. COSTA, C. L. da. KINN, M. G. Coleção explorando o ensino: Geografia. _____. **Ensino de Geografia e novas linguagens**. Brasília: MEC. Volume 22, 2010.

SILVA, L. G. Jogos e situações – problemas na construção das noções de lateralidade, referência e localização espacial. In: CASTELLAR, S. **Educação geográfica: teoria e práticas docentes**. São Paulo: Editor Contexto, 2006.