



PRÁTICAS LÚDICAS COMO FERRAMENTAS NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA

Gabriel Carvalho dos Santos/ gabrielcarvalhocontato35@gmail.com

Bolsista PIBID-Geografia/UFBA

Washington Souza Nascimento/washingtonsouza0515@gmail.com

Bolsista PIBID-Geografia/UFBA

Pedro Henrique de Souza Santos/Pedrohenriq41@gmail.com

Bolsista PIBID-Geografia/UFBA

Alice de Melo Avelino Santos/meloalice29@gmail.com

Bolsista PIBID-Geografia/UFBA

Celma Pereira Passos / cpassosgeografia@gmail.com - Supervisora PIBID Geografia

Colégio Estadual Governador Lomanto Júnior

Noeli Pertile / npertile@ufba.br - Coordenadora PIBID/Geografia/UFBA

Universidade Federal da Bahia (UFBA) / agência financiadora: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

LUDIC PRACTICES AS TOOLS IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF GEOGRAPHY

RESUMO

O artigo resulta a análise da contribuição do lúdico em forma de jogos e projetos; o processo de ensino e aprendizagem da disciplina Geografia que foi aplicado nas turmas de ensino Fundamental II do Colégio Estadual Governador Lomanto Júnior na cidade de Salvador/Bahia. O Programa de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade Federal da Bahia mostrou-se primordial porque incentiva educadores a se apropriarem de práticas de ensino que despertem nos estudantes o gosto pela aprendizagem. A finalidade desse trabalho é dissertar a respeito da importância do lúdico no processo de ensino da Geografia a partir de observações e atividades empíricas, estabelecendo uma relação de análise inter-escalar que vai além das paredes da escola, haja vista que é necessário considerar as individualidades dos sujeitos (estudantes) a partir da realidade social na qual estão inseridos. Nessa perspectiva, as práticas consistiram em elaboração de painéis, maquetes, jogos, poemas, apresentações corporais, dinâmicas, que foram produzidas durante o último módulo/unidade do colégio, sendo sempre relativas aos assuntos de cada aula, buscando incentivar o senso crítico dos alunos que, ao final, se mostraram fundamental no processo, uma vez que, além de contribuir em diminuir o déficit de materiais didáticos do colégio, colaboram de maneira satisfatória com o rendimento dos estudantes. Por conseguinte, houve uma nova significação ao processo de ensino e aprendizagem da Geografia no Colégio.



Palavras-chave: Lúdico, Ensino da Geografia, Materiais Didáticos.

RESUME

This article results the analysis of the contribution of the ludic into games and projects; the teaching and learning process of Geography applied in classes of elementary school II at the Colégio Estadual Governador Lomanto Júnior in Salvador-Bahia. The Teaching Initiation Program (PIBID), from the Federal University of Bahia proved to be primordial because encourages educators to appropriate teaching practices that provoke on students the taste of learning. This work aims to lecture on the significance of the ludic in the teaching process of Geography from observations and empirical activities, establishing an inter-scalar analysis relationship that goes beyond the walls of the school, considering the individuality of each subject (student) from the social reality in which they are inserted. In this perspective, the practices consisted of panel development, mockups, games, poems, body presentations, group dynamics, produced during the last module/unit of school, referring to the subject of each class, trying to stimulate the critical sense of the students, in the end, they proved to be fundamental in the process, once, in addition to contribute in reducing the deficit of didactic materials of the school, collaborate satisfactorily with the students' efficiency. Therefore, there was kind of a new significance to the teaching and learning process of Geography at the School.

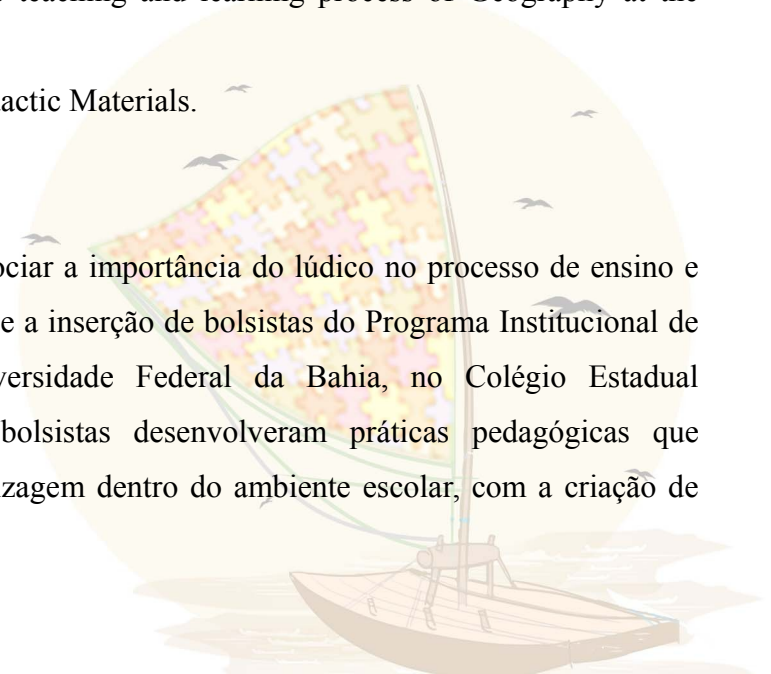
Key words: Ludic, Geography Teaching, Didactic Materials.

OBJETIVO GERAL

O objetivo principal é dissertar e associar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da Geografia. Tendo como base a inserção de bolsistas do Programa Institucional de Iniciação a Docência (PIBID), pela Universidade Federal da Bahia, no Colégio Estadual Governador Lomanto Júnior, Bahia. Os bolsistas desenvolveram práticas pedagógicas que aprimoraram o processo de ensino e aprendizagem dentro do ambiente escolar, com a criação de painéis expositivos e jogos.

METODOLOGIA

A base metodológica utilizada foi a apreensão empírica da realidade escolar através da percepção e documentação de informações a respeito da realidade na qual o colégio estava inserido.





VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

A construção de um diagnóstico escolar e a conjuntura em que se encontra o sistema educacional e o meio a qual os estudantes estão mergulhados proporcionou entender de que forma poderíamos melhorar a metodologia de ensino da Geografia no colégio para cativar o estudante a estar ensinando e aprendendo.

Ademais, utilizamos as práticas lúdicas como ferramenta para atender de forma equivalente o conteúdo escolar que deve ser dado, como também despertar o prazer pelo estudo nos estudantes.

Dessa forma, o trabalho empírico em conjunto com a fundamentação teórica foram as bases para o desenvolvimento das atividades dentro do ambiente escolar.

INTRODUÇÃO

A escola, além de ser um espaço de ensino e aprendizagem, também é um lugar dotado de relações sociais, onde o estudante desenvolve conexões não apenas no âmbito formal, mas também através de projetos praticadas, pelo mesmo, nas mais diversas áreas da escola. É nesse sentido que o professor deve se apoderar, nos mecanismos lúdicos como forma de melhor apreender a atenção dos estudantes sobre determinado conteúdo.

Partindo desse pressuposto, o Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal da Bahia, financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), proporciona a inserção de graduandos em Geografia, que são os autores e bolsistas do PIBID-Geografia, no espaço educacional de forma que os seus desenvolvimentos nas atividades pedagógicas conduzam a visualização das qualidades e precariedades do ensino da ciência geográfica em sala de aula.

A realização do diagnóstico escolar, ações diretas na classe, participação e contribuição nos projetos da escola, bem como a produção de materiais didáticos serviu como ferramentas didáticas e metodológicas, a fim de que os conteúdos da disciplina sejam transmitidos de forma clara e objetiva com a apropriação de práticas pedagógicas de caráter lúdico e que desperte o interesse do estudante para o ensino da Geografia.

É necessário salientar que a nossa formação profissional terá um fortalecimento no processo de formação docente através da oportunidade que o PIBID-Geografia proporcionou e, além disso, as práticas lúdicas tornaram-se um utensílio educacional na escola e um legado para os estudantes.

A abordagem metodológica dentro do ambiente escolar é feita de forma dinâmica, respeitando as particularidades em que a escola está inserida. Sendo assim, não é relevante ter um método pré-estabelecido para tal lugar, mas sim compreender o contexto social em que todos



participantes estão incluídos. Nesse sentido, ela mostrou-se a partir de práticas lúdicas extremamente eficazes porque proporciona entusiasmo pelo estudo.

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica que demanda espaço, tempo e dedicação e à medida que este instrumento é associado ao ensino da Geografia estabelece uma relação de ensino e aprendizagem entre o estudante e o professor, tendo em vista que potencializa as relações sociais o ambiente escolar produtivo.

Dessa forma, o principal objetivo é demonstrar como a abordagem lúdica pode ser construída e se tornar produtiva dentro do âmbito escolar, buscando formas de ensino e aprendizagem nas quais os estudantes se sintam confortáveis, mas que também enfatizem o estudo e a compreensão da Geografia respeitando as particularidades de cada escola. Além do mais, mostrará como as atividades que desenvolvemos com os professores e estudantes das turmas de ensino Fundamental II do Colégio Estadual Governador Lomanto Júnior na cidade de Salvador/Bahia tornaram o espaço educacional mais rentável para todos.

Assim, melhorou o rendimento dos estudantes e suas habilidades foram potencializadas, pois, os próprios desenvolviam de maneira prática os materiais didáticos mais variados. Isso se tornou uma ferramenta fundamental dentro do ambiente escolar que vão além do desenvolvimento de materiais, mas também para o desenvolvimento crítico de aprendizado da realidade social.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA

A ludicidade é uma ferramenta fundamental em todas as fases da vida humana, haja vista que é a forma simples e agradável de aprender porque não envolvem práticas metódicas de ensino que “fadigam” os estudantes. É dessa maneira que para Santana, Cruz e Bomfim (2014).

A ludicidade é de grande relevância para a vida humana, em todas as fases evolutivas, a criança, por exemplo, vivencia essa prática alegre e descontraída até chegar na fase adulta porque brincar faz parte da natureza humana, colabora para uma boa saúde mental, facilita a socialização e desperta o indivíduo para outras oportunidades como liderança, autonomia. (CRUZ e BOMFIM. 2014, p. 3).

Ademais, as práticas lúdicas são fundamentais dentro do espaço educacional, em virtude de que a periodicidade e o pragmatismo aplicados no estudo do conteúdo contribui para que o estudante não adquira prazer pelo ensino e não compreenda a importância da aprendizagem para sua vida social e estudantil. Segundo Aguiar (1999):

A atividade lúdica, portanto, deve ter um papel de destaque no desenvolvimento dos processos de aprendizagem. Entretanto, as atividades escolares concedem pouca importância aos jogos no contexto do ensino/aprendizagem de Geografia. Se queremos



elaborar propostas de ensino que possibilitem, por parte do aluno, interferências críticas, conscientes e propositivas em seu mundo, haveremos que inovar nossas ações como professores [...].

(AGUIAR. 199. P. 7).

0

Apropriar-se dessas ações no ensino da Geografia é fundamental, uma vez que a ciência geográfica possibilita o conhecimento do estudo do meio e das relações sociais do Brasil e, conseqüentemente, a construção do pensamento crítico dos alunos enquanto cidadão; a metodologia tradicional utilizada na sala de aula desencadeia uma série de implicações, como também a educação perde o seu valor, sendo que ela é detentora e ferramenta primordial na formação do indivíduo.

Nessa perspectiva, professores tem se interessado em desenvolver uma metodologia que cativa aos alunos de forma a tornar o ambiente escolar um lugar dotado de relações saudáveis e que sejam produtivas para ambas as partes envolvidas no processo; o lúdico é um dispositivo fundamental para quebrar métodos tradicionais e trazer uma nova significação ao processo de ensino e aprendizagem da Geografia, a fim de que reavive a essência dos valores que a educação possui porque é através dela que as mudanças no espaço público acontecem.

A ludicidade proporciona uma interação com o conhecimento científico que é passado em sala e o conhecimento vivido, do cotidiano de cada estudante, de acordo com o lugar onde vive. Para Santana, Cruz e Bomfim (2014, p. 5), “A interação entre o mundo vivido (cotidiano) e o conhecimento geográfico (científico) se dará através das atividades lúdicas.”

É imprescindível a apropriação e criação de variados materiais como ferramentas tendo o intuito de melhor apreensão dos estudantes. Outrossim, ocasiona a ressignificação não só ao processo de ensino, mas também aos conceitos geográficos trabalhados em sala, em virtude de que os estudantes terão uma nova percepção sobre os conteúdos, porque através das práticas, a nova percepção será muito mais crítica e sempre relacionada à sua realidade. Silva e Bertazzo (2013, p. 4) afirmam que “A educação voltada para a formação de sujeitos mais críticos e participativos na sociedade em que estão inseridos, é influenciada por diversos fatores, principalmente, pelos socioculturais, políticos e econômicos.”

Dessa maneira, o desenvolvimento de práticas lúdicas como recurso didático traz resultados positivos e importantes no processo de ensino e aprendizagem para que os estudantes tenham melhor apreensão não somente do conteúdo programático, mas também da apreensão crítica acerca da realidade na qual está inserido.



DA APREENSÃO DA REALIDADE ESCOLAR AO DESENVOLVIMENTO DAS PRÁTICAS LÚDICAS

Possibilitamos a aplicação de práticas lúdicas como ferramentas no processo de ensino e aprendizagem de Geografia nas turmas de ensino fundamental II no Colégio Estadual Governador Lomanto Júnior sob a supervisão da professora de Geografia Celma Passos e Coordenação de Noeli Pertile.

Por conseguinte, a produção de material didático ocorreu em conformidade a contemplar tanto o conteúdo científico quanto as múltiplas realidades presentes na escola, dessa forma, se fez necessário um diagnóstico escolar a partir de observações e atividades empíricas que permitisse visualizar não apenas os dados numéricos dessa unidade de ensino, mas o significado desses números e a permanência, aumento ou diminuição de alunos com o passar do tempo.

Tivemos um diálogo com o professor Antônio Carlos Santos da Silva formado em Letras com especialização em educação básica e atualmente mestrando na Universidade do Estado da Bahia em educação e contemporaneidade, pesquisador sobre a memória da educação no bairro de Itapuã que falou sobre a localidade a qual se encontra o colégio, o estudo do meio, a realidade e a historicidade que os alunos estão envolvidos no bairro de Itapuã, onde se localiza o colégio.

O colégio possui uma estrutura que apresenta a possibilidade de exploração e apropriação por parte dos estudantes e por incentivo dos professores, secretária e diretoria, pois, possui um teatro que se encontra em condição de pouco uso. Poderiam ser realizadas atividades dinâmicas e projetos em grande escala que envolvam a comunidade, assim como existe uma grande área ao ar livre que poderia contribuir para o desenvolvimento de atividades multidisciplinares, onde os estudantes poderiam aprender sobre solo, vegetação, clima, entre outros.

É vital salientar que essa apropriação incompleta não resulta imediatamente dos professores e funcionários da escola, antes é uma falha que reside na estrutura curricular do atual modelo de educação que supervaloriza aulas expositivas em detrimento da realização de atividades lúdicas, as quais são mais interessantes por dialogar com as realidades conhecidas por cada estudante.

O reflexo da insistência da aplicação do tradicional modelo de educação no Colégio Estadual Governador Lomanto Júnior pode ser visto no registro oficial, isto é, o Projeto Político Pedagógico relata a distorção série/idade dos estudantes, as múltiplas repetências e abandono escolar, o que explica o número de estudantes decrescer à medida que avança o ano escolar. Neste sentido, esse mesmo documento ao qual tivemos acesso, afirma o quão interessado os estudantes ficam ao serem convidados a desenvolver uma atividade dinâmica com o assunto científico



abordado em sala. Os reflexos foram verificados também no cotidiano, a falta de interesse dos estudantes causa desestímulo aos professores e falta de atenção durante as aulas.

Em dado momento durante nosso próprio processo de aprendizagem já nos questionamos como o que ali nos era ensinado seria aplicável ao mundo em que vivemos, agora como professores teremos que lidar com esse questionamento vindo dos alunos e responde-lo pode não ser tão complicado com o uso de utensílios corretos nesse processo.

A palavra-chave aqui é associação, demonstrar de forma prática o conteúdo que é ensinado em sala para que o aluno passe a enxergar no mundo o conteúdo aprendido. Nestes casos, as ferramentas lúdicas tem um papel importante na fixação dos conceitos e na diminuição do peso que uma aula convencional possui, principalmente para as séries iniciais, quando há instrumentos inseridos no processo de ensino que os fazem sair do seu papel receptivo habitual em que eles só ouvem ou escrevem o que lhes é passado, para participar ativa e criativamente do que ali está sendo proposto. Tornando, segundo Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013, p. 7). “O uso do lúdico de uma forma organizada, como instrumento metodológico durante as aulas, possibilita um maior desenvolvimento das múltiplas capacidades/habilidades dos alunos.”

Na nossa experiência, a execução de atividades constituídas de entretenimento e aprendizagem obtiveram ótimos resultados com os alunos, podemos afirmar que há uma grande carência de tais práticas no ensino e isso é algo a se observar. Os jogos didáticos geram um grande interesse nos alunos que não estão habituados com tais tarefas, trazer o lúdico para o ambiente escolar é introduzir o conhecimento de forma divertida e prazerosa para que o aluno experiencie em sala de aula a mesma satisfação que uma brincadeira o proporcionaria, para que assim o estudo não se torne algo a ser encarado como uma mera obrigação social onde o aprendizado e a diversão não podem cooperar. Para Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013):

Acredita-se que inserindo os jogos e as brincadeiras em situações-problemas, haverá a possibilidade de que as aulas de Geografia sejam regadas com motivação, concentração e participação dos alunos para a construção de novos conhecimentos.

(PINHEIRO, SANTOS E RIBEIRO FILHO. 2013. p. 7).

Trabalhamos com produções de jogos didáticos, maquetes, poesias, cartilhas e murais utilizando de temas da Geografia como o clima, regiões do Brasil, hidrografia e da cultura local para trazer nos formatos mencionados novas formas de trabalhar o conhecimento. Com os murais nós trouxemos assuntos pertinentes ao Rio São Francisco e sua importância e com o objetivo de introduzir mais da cultura local e da hidrografia, através de murais e maquetes (**Figura 1**).



Demonstramos as mudanças em um importante ponto turístico de Itapuã em Salvador/Bahia, a Lagoa do Abaeté, que vem sofrendo mudanças em seus arredores e até em seu próprio nível pelo tempo e ação do homem, explicando e demonstrando na realização das atividades os motivos pelos quais poços artesianos, a poluição e o desmatamento tem prejudicado a lagoa. Outrossim, mostramos o papel importante do Rio São Francisco, abordando temas relacionados como a transposição de suas águas, bem como mapeando a lagoa do Abaeté buscando exaltar a cultura local, pois, para Huizinga (1980, p. 1), “O jogo é o fato mais antigo da cultura, e abordando a hidrografia do Brasil de forma dinâmica e divertida, trazendo outra face do aprendizado sem perdermos o caráter educativo das atividades”.

Figura 1 – Construção de maquetes relacionadas com a hidrografia.



Fonte: Celma Passos, 2018.



Elaboramos painéis e murais relativos aos temas discutidos em sala. Esta prática foi sugerida pelos próprios estudantes, visto que demonstravam habilidades de desenho e pintura. A **Figura 2** demonstra claramente como ocorreu à elaboração de painéis relacionados com a Região Norte,



contendo temas como Território, cultura e clima. Esta atividade torna-se uma síntese de ensinamento de vários conteúdos, pois, além de influenciar a cartografia escolar, mostra aos estudantes uma nova perspectiva de análise sobre a região, devido às discussões construtivas no ato da elaboração.

Figura 2 – Elaboração de Painéis relativos à Região Norte.



Fonte: Alice de Melo, 2018.

O interesse pelas atividades fica explícito, para as crianças, as brincadeiras são momentos em que se afastam das obrigações que a sala de aula às incumbe, descansando de suas obrigações diárias e para se divertir, o caráter lúdico dos jogos e da produção de outros materiais didáticos trabalha nessa fronteira entre brincadeira e ensino para modificar o pensamento de que o aprendizado não pode ser divertido ou prazeroso.

CONCLUSÃO

Assim, torna-se claro a importância do desenvolvimento de práticas lúdicas dentro do ambiente escolar. Conhecer a realidade da escola e dos estudantes antes do desenvolvimento de qualquer atividade é de suma importância, pois o profissional potencializa as habilidades dos alunos e ao mesmo tempo proporciona de maneira prazerosa o processo de ensino e aprendizagem da Geografia.

Diante da grande deficiência em que o sistema educacional brasileiro está, programas institucionais que potencialize e forme profissionais mais capacitados há mudar um pouco essa realidade é primordial; acreditamos numa real mudança no processo de ensino e aprendizagem na rede pública de ensino. Estas mudanças iniciam-se com o desenvolvimento de práticas educativas



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18

FORTALEZA - CE

que sejam satisfatórias e eficazes aos alunos, respeitando suas escolhas, pois, além de tornar o ambiente escolar mais saudável e produtivo, proporcionará aos estudantes e profissionais uma grande troca de ensinamentos, porque o processo de ensino e aprendizagem não deve ser apenas de forma unilateral.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Valéria Trevizani de. Jogos de simulação no ensino de geografia. Ensino em revista. 1999.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: A brincadeira como elemento da cultura. Trad, de. João Paulo Monteiro, 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; FILHO Francisco Gomes Ribeiro. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/Pedro%20Henrique/Downloads/1451-6004-1-PB.pdf>. Acesso em: 21 set. 2018.

SANTANA, Valdir Rocha; CRUZ, Hebert Caló José; SANTOS, Mariana Bomfim Coelho Dos Santos. A importância de aprender brincando: uma proposta pedagógica no ensino da Geografia. 2014. Disponível: <http://www.uesc.br/eventos/xvencontrogeografia/arquivos/artigo8-valdirrs.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2018.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. O Lúdico, a Geografia e a Mediação Didática. 2013. Disponível: <file:///C:/Users/Pedro%20Henrique/Downloads/Dialnet-OLudicoAGeografiaEAMediacaoDidatica-4521652.pdf>. Acesso em: 21 set. 2018.

