

CONSIDERAÇÕES A CERCA DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA¹

Laura Bruno de Oliveira Pereira²
Bernardo Miranda Lima de Paula³
Gilmar Vianella⁴

INTRODUÇÃO

A geografia escolar enfrenta uma série de problemáticas relacionadas a dificuldade dos educandos em se interessarem pelos conteúdos, participarem ativamente das aulas e considerarem a disciplina como tendo um importante papel para sua vida futura, uma vez que através da geografia o indivíduo se reconhece enquanto sujeito de sua própria realidade, desenvolve a capacidade de compreendê-la e de refletir criticamente sobre a mesma.

Nesse sentido, o uso de jogos no ensino de geografia pode ser uma ferramenta útil para que, rompendo com as lógicas tradicionais de ensino, seja estimulado o raciocínio lógico, a participação ativa, a reflexão crítica, a curiosidade para com o conteúdo e diversos outros aspectos educacionais. A utilização de jogos pedagógicos permite ainda que os alunos interajam entre si e aprendam juntos, estimulando a cooperação entre eles e favorecendo a formação cidadã dos discentes. (Sawczuk, 2012, p.6)

O presente trabalho buscará refletir e argumentar sobre a importância da utilização de jogos pedagógicos como uma possibilidade para incrementar o ensino de geografia, estimulando a curiosidade e participação dos alunos, discorrendo sobre uma experiência realizada com uma turma do 8º ano da Escola Municipal União da Betânia, localizada no município de Juiz de Fora, em Minas Gerais. A experiência consistiu na aplicação de um jogo de verdadeiro ou falso, tendo sido desenvolvidas 35 questões com conteúdos relacionados a globalização, sistemas econômicos, Estados Unidos e China, conteúdos que foram trabalhados no mês anterior à aplicação da atividade.

Acreditamos que essa atividade atingiu o objetivo de manter a atenção dos estudantes para a aula, propiciar a interação entre eles, revisar os conteúdos que foram trabalhados e, além disso, se mostrou útil para a realização de uma avaliação diagnóstica das principais dificuldades dos estudantes, para que sejam abordadas em aulas posteriores. No decorrer deste trabalho

¹ Trabalho realizado durante prática dos bolsistas do PIBID, com financiamento da CAPES.

² Graduanda pelo Curso de Geografia da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, laura.bruno@estudante.ufjf.br;

³ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF, bmlpb@outlook.com;

⁴ Professor Supervisor do PIBID da Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, gilvianella@gmail.com.

descreveremos com mais detalhes como se deu o jogo, os objetivos e resultados que foram alcançados.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Em um primeiro momento, para a aplicação do jogo, foi realizada uma coleta de dados acerca dos conteúdos estudados pelos educandos, sendo identificados os temas globalização, sistemas econômicos e aspectos econômicos de China e EUA. Em consequente, através de uma consulta aos materiais aplicados em sala, foram desenvolvidas 35 questões de verdadeiro ou falso acerca das temáticas supracitadas.

Anteriormente à aplicação da dinâmica, foi realizada em sala de aula uma revisão expositiva sobre os conteúdos que seriam abordados, deixando claro para os estudantes que esta revisão faria parte do jogo. Dessa forma, pudemos alcançar o objetivo de manter a concentração dos estudantes, de estimulá-los a fazer perguntas e tirar dúvidas que poderiam vir a ser alvo da dinâmica.

Para a realização da atividade foram desenhados dois círculos no chão, representando verdadeiro e falso, e a turma foi dividida em dois grupos de 9 alunos, organizados em filas paralelas, onde os primeiros de cada fila respondiam as questões se posicionando nos círculos. A resposta correta equivalia a 1 ponto para cada grupo, sendo que os alunos tinham a opção de explicar o porquê de sua resposta para ganhar 1 ponto extra e um prêmio, que foram balas de morango.

Tanto nos casos em que os alunos se recusaram a explicar sua resposta, não sabiam explicar ou o faziam de maneira incorreta, o professor Gilmar e nós, participantes do PIBID, atuamos como mediadores, efetuando, complementando ou corrigindo as explicações, de forma a passá-los corretamente os conceitos. Acreditamos que esse modo de agir na aplicação da atividade incentivou que eles participassem, estimulou sua curiosidade e desenvolveu o senso de trabalho em grupo e o pensamento crítico na medida em que os estudantes se ajudavam e debatiam as possíveis explicações.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino com jogos pedagógicos pode ser positivo, na medida em que ensina de forma prazerosa e faz com que o aluno realmente foque sua atenção nesse exercício, assim como, se interessar mais pela disciplina ao realizar uma atividade diferente do que geralmente pratica nas

aulas. Breda e Picanço (2013, p. 6) vão dizer, nesse sentido, que o jogo é uma opção lúdica, espontânea e divertida de aprendizado para os alunos, despertando neles o interesse, o que facilita o processo ensino-aprendizagem.

Entretanto, baseado em Luckesi (2014, p. 16 apud Ito e Azevedo, 2022, p. 7), o que irá definir se a atividade é lúdica será o próprio sujeito que a vivencia, assim como a circunstância em que o jogo foi apresentado e realizado. Dessa maneira, não se deve obrigar o aluno a participar do jogo ou da atividade, pois assim ele perde seu caráter de ludicidade e diversão, logo, o aluno jamais deve se sentir forçado ou obrigado a participar.

Outro ponto a se destacar é o fato de o jogo possibilitar uma maior interação com os colegas, estimulando os alunos a compararem suas respostas com a dos outros amigos e, conseqüentemente, incentivando o pensamento crítico. Os autores Sawczuk e Moura (2012, p. 9 e 11) destacam, ainda, que os jogos podem ser de grande utilidade para a inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem.

De acordo com Oliveira e Lopes (2019, p. 72), os jogos pedagógicos são uma forma importante de didatização dos conteúdos geográficos, porque articulam a teoria e a prática, assim como ajudam no desenvolvimento do raciocínio do aluno. Uma análise feita pelos autores argumenta que os jogos são bastante utilizados para encerrar um tema, ou no final do semestre, sendo essa metodologia uma ótima forma de aprendizagem quando utilizada para a revisão de um conteúdo. (Oliveira e Lopes, 2019, p. 75 e 78)

Apesar do jogo ser uma boa estratégia didática e metodologia ativa para inovação das aulas, não são todos os professores que têm o tempo para pensar, preparar e aplicar o jogo em suas aulas. Portanto, a realização desses jogos depende das condições que os docentes trabalham (Oliveira e Lopes, 2020, p. 351).

Por fim, Moreira (2018, p. 8 apud Lunarti e Felício, 2023, p. 8), diz que é preciso que existam três condições para que ocorra o aprendizado significativo: o conhecimento prévio, material instrucional potencialmente significativo e a motivação para aprender. Conseqüentemente, é importante observar as atitudes dos alunos de forma individual e em grupo, para melhor integrá-los em uma outra atividade, ou tornar a experiência e aprendizagem deles melhor, buscando atender suas demandas e necessidades. (Lunarti e Felício, 2023, p. 17).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com o que foi discutido acima, a proposta de desenvolvimento do jogo veio a partir de uma reunião com o professor supervisor do Programa Institucional de Bolsas de

Iniciação à Docência (PIBID), para que fosse realizada uma atividade diferente com os alunos, uma vez que seria a última semana de aula, a fim de revisar o conteúdo trabalhado nos últimos meses. Portanto, foi também uma solução encontrada para que os alunos mantivessem o foco e relembassem o conteúdo ensinado, visto que na última semana de aula poderiam estar menos motivados.

Quando foi realizada a revisão no primeiro tempo de aula, houve a participação dos alunos respondendo perguntas e até mesmo tirando algumas dúvidas sobre a disciplina e outras curiosidades de atualidades, que puderam ser relacionadas aos conteúdos da atividade, que foram os modos de produção capitalista e socialista, características de China e EUA, e globalização.

Por ser uma turma geralmente participativa, eles ficaram empolgados com a ideia de fazer uma atividade fora de sala de aula, assim como por ter uma aula diferente, que foi preparada por nós, bolsistas do PIBID, mostrando como eles foram despertados pelo interesse e motivação de uma novidade. Apesar da atividade contemplar uma grande gama de conteúdos previamente estudados, a revisão realizada anteriormente com os estudantes permitiu que eles conseguissem responder as perguntas e participar ativamente, retirando dúvidas quando não acertavam a questão.

As balas utilizadas como prêmio para quem explicasse a resposta certa foi mais uma tática para que os alunos pudessem explanar com suas palavras o que entenderam do conteúdo. Pudemos notar que esta motivação foi de grande valia para o sucesso da atividade, uma vez que diversos alunos que possuem dificuldades em responder questões escritas obtiveram sucesso nas respostas orais, demonstrando que eles possuíam conhecimento do conteúdo, porém possuem dificuldades em transcrever seus conhecimentos para papel.

Algumas alunas ficaram de fora da fila porque não queriam participar do jogo, afirmando que não eram obrigadas a participar. Isso mostra como o jogo para elas não parecia divertido e, de acordo com a experiência delas, perdeu o caráter lúdico, não sendo visto como algo descontraído. Dialogando com o que foi discutido anteriormente, pelo fato de elas terem se sentido intimidadas pelo jogo, este perdeu a diversão e o lúdico, portanto, não configura um jogo para elas. Isso também nos faz observar que seria preciso, em uma outra prática, criar alguma estratégia para que elas se sentissem motivadas a participar do jogo.

Mesmo assim, para a maioria dos alunos a atividade funcionou, pois ficaram entretidos com as questões e principalmente com a possibilidade de ganhar um prêmio (as balas), logrando êxito nas respostas. Enquanto esperavam pela sua vez de responder, já olhavam quais eram as próximas perguntas e começavam a pensar e raciocinar, algumas vezes até perguntando aos

bolsistas do PIBID se seu raciocínio estava certo. Da mesma forma, trocaram ideias com os outros colegas, tendo contato assim com os pensamentos dos outros alunos. Dessa maneira, o jogo foi capaz de propiciar a socialização da turma entre si e com nós bolsistas do PIBID, além de favorecer o pensamento crítico, uma vez que os grupos discutiam entre si as possibilidades de resposta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi explanado anteriormente no presente relato de experiência, é possível constatar a importância da utilização de jogos pedagógicos como uma ferramenta para melhorar o processo ensino aprendizagem, visto o sucesso de nossa experiência em diferentes aspectos. Como percebido, os jogos no ambiente escolar propiciam um maior foco dos alunos para com os conteúdos, visto que em nossa experiência diversos alunos com baixa participação em sala estiveram confortáveis para interagir, questionar e responder as questões. Também, quando voltado para esse fim, os jogos pedagógicos podem ser de grande utilidade como ferramenta de avaliação diagnóstica e revisão de conhecimentos, uma vez que podem abranger diversos conteúdos previamente estudados. Outro ponto positivo constatado a partir deste relato, é o desenvolvimento do pensamento crítico, pois, sendo uma atividade em equipes e com a supervisão do professor, os alunos puderam discutir entre si e debater suas respostas, para chegar no que consideravam mais correto.

É importante destacar a necessidade de que a aplicação de jogos pedagógicos seja, para além de um caminho de aprendizado, algo divertido e saudável, permitindo que os alunos se sintam confortáveis para responder e explicar suas respostas, interajam entre si e com o(s) professor(es), darem suas opiniões e retirem dúvidas além do conteúdo da atividade, ampliando as chances de sucesso da mesma e tornando o ambiente escolar democrático e interessante para quem mais precisa, o educando.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos; Lúdico, Processo ensino-aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Nossos sinceros agradecimentos à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) por todo apoio financeiro durante a realização do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), sem o qual essa atividade não seria possível.

REFERÊNCIAS

BREDA, T. V. Jogando com a Geografia: possibilidades para um ensino divertido. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 55-63, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342991929_Jogando_com_a_Geografia_possibilidades_para_um_ensino_divertido. Acesso em: 09 ago. 2023.

BREDA, T. V; PICANÇO, J. L. O Uso de Jogos no Processo de Ensino Aprendizagem na Geografia Escolar. Campinas, 2013. DOI: 10.47749/T/UNICAMP.2013.913638. Disponível em: https://www.academia.edu/34389163/O_uso_de_jogos_no_processo_de_ensino_aprendizagem_na_Geografia?auto=citations&from=cover_page. Acesso em: 10 ago. 2023.

ITO, I. S.; AZEVEDO, D. A. de. Jogos Geográficos Escolares: ferramentas lúdicas de ensino. **Revista Educação Geográfica em Foco**, [S.I.], v. 6, n. 12, nov. 2022. ISSN 2526-6276. Disponível em: <http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaeducacaogeograficaemfoco/article/view/1828>. Acesso em: 09 ago. 2023.

OLIVEIRA, T. P. de.; LOPES, C. S. **Uma reflexão sobre os jogos geográficos**. In: Fórum Nacional NEPEG de Formação de Professores de Geografia, nº 10, 2020, online. Resumos. [S.I.]: [S.I.], 2020, p. 343 – 351. Disponível em: <http://nepeg.com/newnepeg/wp-content/uploads/2017/02/1-2010116-Uma-Reflex%C3%A3o-Sobre-Os-Jogos-Geogr%C3%A1ficos.pdf>. Acesso em: 09 ago. 2023

OLIVEIRA, T. P. de; LOPES, C. S. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico**, Goiânia, v. 13, n. 3, p. 66–83, 2019. DOI: 10.5216/ag.v13i3.55143. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ateliê/article/view/55143>. Acesso em: 9 ago. 2023.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. Jogos Pedagógicos Para o Ensino da Geografia. **O Professor PDE e os Desafios da Escola Pública Paranaense**, Paraná, v. 1, 2012. Disponível em: https://diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2012. Acesso em: 10 ago. 2023.