

JOGOS DIDÁTICOS COMO POTENCIALIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA COM ESTUDANTES DO SEXTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Arthur Aires Rodrigues¹
Évini Gabrielli Vicari²
Profa. Denise Wildner Theves³
Profa. Élide Pasini Tonetto⁴

O presente trabalho apresenta um relato reflexivo sobre a mediação de uma sequência didática realizada por estudantes do curso de Licenciatura em Geografia, no desenvolvimento do Estágio Supervisionado em Geografia I, entre o período de março a fevereiro de 2023, na qual trabalhou-se com jogos didáticos com uma turma de sexto ano do Ensino Fundamental, no componente curricular Geografia, em uma escola da rede pública estadual em Porto Alegre (RS).

Destaca-se inicialmente, a relevância de se desenvolverem propostas em que sejam valorizados jogos didáticos e a gamificação do ensino para buscar aproximar os estudantes do conteúdo trabalhado, além de buscar envolvê-los em propostas de ensino. Vale salientar que a turma com a qual se realizou as atividades correspondia a uma turma de sexto ano do Ensino Fundamental, ou seja, estavam em um período de transição tanto escolar (saindo das séries iniciais, transitando para os anos finais do Ensino Fundamental) quanto pessoal (saindo da infância e entrando na adolescência). Tais ideias e suposições surgem, pois compreendemos que

para se alcançar excelência como professor há de haver uma combinação entre aspectos pessoais e ambientais, dentre os quais o domínio do conteúdo, o compreender o outro e a proposição de novas estratégias didáticas visando a construção da aprendizagem. (FREITAS, 2022, p.24).

Com essa perspectiva, teve-se o intuito de desenvolver tal sequência didática utilizando jogos, para que pudessem ser criadas oportunidades para construir, no decorrer de sua jornada de ensino, o raciocínio geográfico ou pensamento espacial. Ou seja, a forma de pensar sobre

¹ Graduando do Curso de geografia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), arthuraires2707@gmail.com;

² Graduanda do Curso de geografia na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), evinigabrielliv@gmail.com;

³ Professora do Curso de Licenciatura em Geografia, na Faculdade de Educação (FACED), UFRGS, denisetheves@gmail.com;

⁴ Professora do Curso de Licenciatura em Geografia, na Faculdade de Educação (FACED), UFRGS, elidapasinitonetto@gmail.com.

o espaço e todos os objetos e seres que nele estão presentes, a partir do estabelecimento de relações que contribuam para a compreensão da complexidade dos fenômenos.

Para Breda (2018), alinhar jogos a uma sequência didática oferece não somente para os estudantes um melhor aproveitamento das atividades e para nós professores possibilidades de aguçar a curiosidade e desenvolver propostas que façam sentido para os estudantes e para nossa docência. Dessa forma, o objetivo primordial compreendeu propiciar um ambiente para a construção de conhecimento e conceitos, buscando superar um ensino geográfico enciclopédico, no qual o conhecimento é depositado na mente destes alunos e a memorização se torna o *modus operandi*. Com essa realidade, a utilização de jogos apresenta-se como um recurso que oportuniza a construção de conhecimentos de forma significativa e lúdica, afinal, a maioria dos alunos que estão no sexto ano, têm pela primeira vez, contato com vários componentes curriculares e diversos professores.

Logo, selecionou-se uma sequência de três jogos para serem desenvolvidos ao longo de quatro encontros, como recursos que possuem potencialidades na construção de conhecimentos e com eles, o desenvolvimento de propostas metodológicas que fossem significativas. Diante dessa proposta, os estudantes foram estimulados a agir e participarem ativamente do seu processo de aprendizagem, além de desenvolverem atividades coletivas em grupo com seus colegas, o que permitiu ampliar a noção de coletividade e cooperação.

Para isso, selecionou-se três jogos didáticos voltados a cada conteúdo a ser trabalhado, sendo eles: um jogo da memória, um caça ao tesouro utilizando uma imagem de satélite da escola como mapa e um quiz online. Salienta-se que todos os jogos utilizados surgiram a partir de nossa criação e produção, sendo eles analógicos e digitais. A ideia de utilizar os jogos partiu do pressuposto de tornar mais palpáveis conceitos e temas voltados à Geografia que requerem um nível de abstração do espaço geográfico mais elevado, além de aproximar, através da ludicidade, alunos que estão deixando a infância e adentrando em um nível escolar mais complexo.

Dessa maneira, o jogo de memória (Figura 1) buscou relacionar os conceitos elementares e mobilizadores do ensino de Geografia - como território, espaço, paisagem, lugar, etc - com alguma imagem que o representasse, sendo que algumas imagens não necessariamente representavam só um conceito. Essa proposta seguiu a linha de tornar evidente como os conceitos estão relacionados uns com os outros e como o espaço geográfico e suas relações podem ser compreendidas de diversas maneiras. De acordo com Cavalcanti,

a formação de conceitos é um processo complexo de internalização de construções culturais, que supõe atividades de abstrações do sujeito, de análise e síntese, de generalizações. Nesse processo, é importante o encontro e o confronto de conceitos já elaborados pelos alunos, ao longo de seu processo de desenvolvimento, com aqueles conceitos formulados historicamente pela ciência, como a Geografia (CAVALCANTI, 2019, p. 170).

É válido ressaltar, que as imagens utilizadas foram escolhidas de forma a aproximar os alunos de situações vivenciadas no cotidiano, ou seja, foram priorizadas imagens do município de Porto Alegre, com destaque para o bairro Partenon e de áreas do entorno da escola. Ademais, a partir de situações que eles já conhecem, instiga o sentimento de identificação e pertencimento, a partir do entendimento de que eles fazem parte e são atuantes no espaço, o que ficou evidente nas falas feitas por eles durante o jogo, quando identificavam algum local conhecido.

Ao trabalharmos com a caça ao tesouro (Figura 2), utilizamos uma imagem de satélite da escola para produzirmos um mapa esquemático do espaço no qual eles deveriam realizar a procura de pistas e o tesouro final. Tal jogo foi desenvolvido em uma aula na qual o estudo cartográfico era o tema. Sendo assim, primeiramente apresentamos alguns conceitos essenciais para a realização do jogo - como orientação e coordenadas geográficas - para que os alunos compreendessem a atividade. O objetivo deste jogo era que os estudantes desenvolvessem o letramento cartográfico, compreendendo a leitura de um mapa, orientar-se sobre o espaço através de instrumentos de orientação como rosa dos ventos e bússola, além de construir relações entre localização, objeto e espaço.

Ao terem em mãos o mapa, os estudantes demonstraram uma grande euforia ao perceber que estavam manuseando um mapa da escola, inclusive solicitando uma cópia para eles. Assim, durante a realização do jogo, entre inúmeras mudanças de sentido do mapa, deslocamentos pela escola, leituras equivocadas do espaço analisado e caminhos traçados erroneamente, foi se percebendo o pensamento espacial e reconhecimento do espaço geográfico pela turma. Logo, assim como Breda, percebemos que o jogo

desperta a atenção das crianças; mas, quando aliado a imagens do lugar de vivência, seu potencial para despertar e evocar a imaginação pode intensificar-se. [...] O entusiasmo deles, para terminarem a partida por meio de “erros” e “acertos”, contribuiu também para seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional. O aluno precisa aprender a controlar suas emoções, bem como respeitar e interagir com o colega (BREDA, 2018, p. 131).

Para finalizar a sequência de jogos, foi desenvolvido um jogo online, através do

aplicativo Word Wall⁵. A atividade teve a intencionalidade, como das outras aulas, de aprenderde forma lúdica, além de englobar o uso da tecnologia, o que percebemos ser de apreço da turma. Esse jogo visou fazer uma revisão dos conteúdos abordados durante o estágio, com questões que reuniam textos e imagens.

Torna-se evidente, portanto, que obtivemos resultados significativos, nos quais surgiram muitas perguntas feitas pelos estudantes em que propusemos explicações com as quais os grupos eram estimulados a elaborar suas ideias, refletindo juntos sobre seus conhecimentos. Salientamos o quanto a autonomia, a participação da turma e a nossa mediação foram importantes. Os estudantes mostraram envolvimento e apreço pelas propostas didáticas, que se mostraram exitosas no que se refere à construção de conhecimentos com os temas que envolvemo pensamento geográfico. Assim como Breda (2018) não esperávamos que ao concluirmos os jogos os alunos conquistassem todas as relações espaciais, mas esperávamos que os materiais ampliassem a coordenação do espaço percebido e espaço representado figurativamente e, da mesma forma que dialogassem com a espacialidade dos estudantes.

Reafirmou-se que os estudantes em um período em transição de nível escolar e transição de faixa etária, relacionaram-se afetivamente e cognitivamente com as propostas, valorizando tanto as brincadeiras quanto o envolvimento com os processos de aprendizagem. Para nós, ficou evidente que as propostas didáticas que envolvem jogos e a ludicidade são recursos importantesna mediação nas aulas de Geografia tanto pela perspectiva dos conhecimentos, espacialidade ecolaboração dos estudantes.

Palavras-chave: Jogos didáticos; ensino de geografia, raciocínio geográfico, pensamento espacial.

REFERÊNCIAS

BREDA, Thiara Vichiato. Jogos geográficos na sala de aula / Thiara Vichiato Breda. – 1. ed. Curitiba: **Appris**, 2018. 153 p. ;23 cm (Educação, Tecnologias e Transdisciplinaridade).

CAVALCANTI, Lana de Souza. Conceitos elementares do pensamento geográfico e reflexões sobre o seu tratamento metodológico. **Pensar pela Geografia: ensino e relevânciasocial**. Goiânia: C&A Alfa Comunicação, 2019. p 168 - 179.

FREITAS, Maria Isabel Castreghini. Ser professor de geografia: divagações, ações e reflexões

⁵ Word Wall corresponde a uma plataforma online de gamificação. Nessa plataforma desenvolveu-se a atividade, a qual permite ao usuário criar jogos de acordo com as suas finalidades, inclusive, para educação. A plataforma pode ser acessada pelo link a seguir: <https://wordwall.net/pt>.

GEOPAUTA, vol. 3, núm. Esp.4, pp. 19-38, 2019. Disponível em:
<https://periodicos2.uesb.br/index.php/geo/article/view/5955>. Acesso em: 23 ago. 2023.

