



# IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

## **APRENDENDO BRINCANDO: O PIBID ED. CAMPO CHS NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA E HISTÓRIA**

Lucinalva Ferreira da Mota Rodrigues (UFCG); Auricelia de Melo Araujo (UFCG);  
Fabiano Custódio de Oliveira<sup>1</sup> (UFCG); Andréa Augusta Moraes Ramos (UFCG);  
Aurinete de Melo Araujo (UFCG); Edivaldo Caetano do Nascimento (UFCG); Kelli  
Vanessa Maciel (UFCG); Maria José Barros da Silva (UFCG); José Luciano de Queiroz  
Aires (UFCG).

### **INTRODUÇÃO**

Este artigo apresenta relatos de experiência vivenciada no PIBID referente à produção de materiais didático-pedagógicos confeccionados pela equipe do Subprojeto CHS<sup>2</sup>, nas duas escolas conveniadas ao Subprojeto CHS, a Escola Agrotécnica de Ensino Fundamental Dep. Evaldo Gonçalves de Queiroz, no município de Sumé – PB e a Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental e Médio Ildelfonso Anselmo da Silva, no município de Amparo - PB. Tendo como principal objetivo produzir materiais pedagógicos inovadores que pudesse trazer contribuições relevantes para o processo de ensino-aprendizagem, por meio da utilização das novas linguagens em sala de aula no ensino de História e Geografia.

Pois, a relação entre o material pedagógico e o processo de ensino-aprendizagem deve estar em permanente harmonia, porque é a partir dos recursos didáticos que o professor se aproximar ainda mais do seu objetivo proposto, que é facilitar a aprendizagem dos seus alunos.

Partindo desse pressuposto é fundamental que o professor utilize metodologias que tornem instigantes as aulas, e que desperte nos alunos o interessante de aprender. Porém, esses métodos devem articular os conteúdos com as vivências dos alunos, de forma que torne atrativo o processo de aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Professor Mestre em Geografia e Coordenador do Subprojeto – Ciências Humanas e Sociais – CDSA/UFCG.

<sup>2</sup> Subprojeto de Licenciatura em Educação do Campo – Área de Ciências Humanas e Sociais



# **IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG**

**Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG**

Percebendo a importância da produção de material pedagógico que possa auxiliar os alunos a se apropriarem de determinados conteúdos trabalhados na sala de aula, maximizando o tempo de estudo na escola. Foi planejada a construção de jogos educativos, por ser considerado um material pedagógico que pode facilitar a assimilação dos conteúdos disciplinares, como também proporcionar a inclusão de atividades lúdicas na construção do conhecimento.

A produção dos jogos educativos foi realizada especificamente nas disciplinas de Geografia e História de acordo com os conteúdos trabalhados em sala de aula, com o intuito de servir de experiência como instrumento no processo ensino-aprendizagem.

Esta ação foi desenvolvida com intuito de criar jogos atraentes, através da utilização de materiais de baixo custo, mas com imensa criatividade, buscando desenvolver a aprendizagem dos alunos através dos jogos educativos, com base nos conteúdos de Geografia e História, e assim proporcionar uma nova forma de aprender com muita interatividade entre professores e alunos.

## **O JOGO EDUCATIVO E SUAS POSSIBILIDADES NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO**

Quando se fala em jogo deduz-se logo estar se falando em concentração/diversão, e não, em aprendizado de conteúdo. A primeira, ao que se parece, é a pretensão do sistema de ensino em algumas escolas, já que acabam utilizando o jogo apenas para a diversão ou para passar o tempo. Porém, o jogo pode auxiliar o processo de aprendizado de conteúdos, mas para que ele seja considerado um recurso didático é necessário incluí-lo como parte do processo de ensino-aprendizagem.

Desde os povos mais antigos seja no âmbito cultural das relações sociais, ou numa perspectiva de adquirir conhecimentos, compreendidos aqui como educacionais, os jogos vêm sofrendo retaliações, dado o tempo histórico, uma hipótese, para tanto,



# IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

se dar pelo caráter divertido, pois foi abominado pelas ordens religiosas durante um longo período na Idade Média. No entanto, com o Renascimento o jogo educativo começou a ser visto com uma nova visão. De acordo com Almeida (2003) foi a partir do século XVI, que os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. A partir daí outros teóricos, - a saber: Montaigne, Comênio, Jean Jacques Rosseau, Pestalozzi, Froebel, Jean Piaget, entre outros, comungam a importância da pedagogia mediada pelo estímulo lúdico.

Nessa concepção, é importante reconhecer o caráter pedagógico do jogo como sendo um meio em que se aprende um conteúdo proposto, e que, poderá ser apontada como uma possibilidade real de contribuição para a construção do conhecimento.

Neste caso, a estratégia do jogo torna-se um meio de envolver todos os alunos no processo de construção de conhecimento, despertando neles o interesse em aprender, através de um novo viés pelo qual a aprendizagem pode ocorrer. Segundo Jussara Hoffman (2001, p.85),

Para o aluno ser protagonista do seu processo de aprender, ele deverá mobilizar-se. Para que isto aconteça, as condições criadas deverão ser significativas para ele. Por tanto, embora a mobilização dependa do próprio aprendiz, as condições criadas pelos educadores poderão favorecê-la [...]

Criar novas estratégias de ensino, que envolvam os sujeitos ludicamente, contribui para suprir lacunas que porventura tenham permanecido durante o processo de ensino/aprendizagem, nesse sentido,

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor a compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno – fundamental, também, para atingir a responsabilidade e a maturidade. É mais uma forma de levar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de maneira envolvente. (VERRI e ENDLICH, 2009, p.02).



# IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

O uso de novas práticas educativas em sala de aula, como o jogo educativo, possibilita a motivação, o desenvolvimento de potencialidades e novas habilidades, seja do corpo docente e discente, fazendo com que estes se sintam estimulados para os estudos.

Tendo em vista, sobretudo, porque os alunos da contemporaneidade participam de experiência na sociedade da informação e vivem cercados pelo mundo imagético que chega às suas casas cotidianamente, através da mídia. O aluno do século XXI convive com os textos digitais e aparelhos dinâmicos e o professor precisa acompanhar a dinâmica das transformações da sociedade trazendo materiais atrativos para sala de aula, mas compreendendo-os e direcionando-os para uma perspectiva crítica.

Quando os jogos são inseridos na metodologia escolar, com finalidades pedagógicas contribuem de forma positiva e inovador, no sentido de atrair a atenção dos alunos, e assim, promover situações de ensino-aprendizagem, possibilitando o aluno aumentar seus conhecimentos. Como diz Klimek (2011, p.120) “A utilização de jogos pode facilitar o trabalho do professor na avaliação dos alunos, criando situações para diagnosticar os avanços conquistados”.

Desse modo, o professor ao introduzir nas suas aulas, atividades prazerosas, estará proporcionando ao aluno o desenvolvimento e a capacidade de raciocínio, criatividade, trabalho em equipe e diversão. O jogo usado dessa maneira torna-se uma ferramenta inovadora e motivadora para construção do conhecimento dos alunos e professores.

De acordo com Fialho (2007, p. 16):

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado.



# IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

Os jogos educativos vêm se evidenciando como um elemento didático de muita importância no processo de ensino, capaz de elevar significativamente a aprendizagem, por criar certas expectativas e entusiasmo, nos alunos, como uma nova forma de estímulo para melhor compreensão dos conteúdos, propiciando o desenvolvimento intelectual e a sociabilidade entre os alunos.

## **A CONFEÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NA CONSTRUÇÃO DO SABER NO ENSINO DE GEOGRAFIA E A HISTÓRIA**

A produção de materiais pedagógicos e lúdicos foi realizada por meio da confecção de exemplares de jogo educativos nas escolas: Agrotécnica de Sumé e Ildefonso em Amparo, onde em cada turma acompanha pelo Subprojeto – PIBID - CHS foram confeccionados dois jogos, sendo um direcionado ao ensino de Geografia e o outro ao ensino de História.

Foram confeccionados 16 jogos, sendo 09 direcionados aos conteúdos da disciplina de Geografia e 07 aos conteúdos da disciplina de História. Como mostra os quadros abaixo:

**Quadro 1- jogos direcionados para o ensino de Geografia**

JOGOS DE GEOGRAFIA	CONTEÚDO UTILIZADO
Caminho urbano	Urbanização brasileira
Quiz: jogando com o processo de urbanização brasileira	O processo de urbanização
Jogando argola com as coordenadas geográficas	Espaço geográfico: localização
Conhecendo a America Andina e as Guianas através do boliche ecológico	America Andina e Guianas.
Caminhos do Cariri	Agricultura e pecuária do Cariri Ocidental paraibano
Dado das paisagens: conhecendo as paisagens de forma lúdica e contextualizadas.	Paisagem natural e paisagem geográfica



# IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

Caracol na geografia	O espaço urbano e o espaço rural dificuldades e potencialidades
Estudando o clima através do jogo da velha	Tipos de Clima do Brasil
Geografiando com a Região Nordeste	Região Nordeste

## Quadro 2 - jogos direcionados para o ensino de História

JOGOS DE HISTÓRIA	CONTEÚDO UTILIZADO
Jogo do dado das revoltas e conflitos na colônia portuguesa Sec. XVIII	As revoltas e conflitos na colônia portuguesa no século XVIII
Brincando com o uso das imagens afro brasileiras nas aulas de História	Os africanos e sua contribuição para a cultura brasileira
Revisando e aprendendo com a História	Revisão de conteúdos diversos de História
Conhecendo Luiz Gonzaga através dos enredos de suas músicas	O centenário de Luiz Gonzaga
Jogando com a Reforma Protestante e a Contra Reforma Católica	As novas Igrejas cristãs: a Reforma Protestante e a Contra Reforma Católica
o jogo das letras no ensino de História	O Povoamento da América
Tiro ao alvo: percepções pedagógicas na construção do saber e ludicidade no ensino de história	Reforma e contra Reforma

Os jogos educativos foram elaborados e aplicados no ensino fundamental II, inicialmente nas turmas acompanhadas pelo Subprojeto CHS, e depois sociabilizados com a comunidade escolar das duas escolas. Este foi um momento em que se pode perceber a relevância da produção dos jogos para dinamizar o cotidiano escolar tanto na Agrotécnica como na Ildefonso.

Os jogos produzidos, de um modo geral, foram trabalhados em sala de aula a partir dos conteúdos evidenciados pelos professores, inicialmente os alunos foram estimulados a apresentarem os seus conhecimentos prévios sobre o referido conteúdo,



# **IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG**

**Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG**

para depois serem trabalhados os conceitos científicos, e só então utilizar os jogos como uma ferramenta de verificação para aprimorar a aprendizagem. Nesse momento pode-se perceber que os alunos mostram mais interesses na construção do seu saber.

Vale salientar que, um aspecto fundamental na utilização dos jogos é o fato de que o jogo não deverá assumir o papel do professor no que diz respeito a ensinar o conteúdo. É importante entender que o jogo tem a função de auxiliar o professor, no processo de ensino-aprendizagem como um instrumento de produção e socialização dos conteúdos passados pelo professor, tornando-se, dessa forma, imprescindível à presença e a orientação do professor na sala de aula.

Assim, ficou notável durante as aplicações dos jogos, que este recurso didático é uma forma que aproxima ainda mais os conteúdos aos alunos, motivando-os a estudar de forma mais atrativa. Por meio destes, os alunos aprenderam brincando a vivenciar as noções básicas da Geografia e da História, e ainda exercitarem o companheirismo, através da interação dos membros que formavam cada grupo, a competição saudável entre os grupos, convívio social e o respeito aos regulamentos estabelecidos em cada jogo.

Observou-se que durante a utilização dos jogos, que professores e alunos ficaram extremamente envolvidos, o que demonstrou que esta é uma estratégia que envolve a maioria dos sujeitos e serve como fio facilitador para a apreensão dos conteúdos no ensino de Geografia e História.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

De acordo com os resultados obtidos na produção dos jogos é possível concluir que esta foi uma ação desempenhada com êxito, pois valorizou a participação ativa dos estudantes e professores. Foi possível verificar que as oficinas de confecção dos jogos, foram metodologias que favorecem o processo de ensino aprendizagem, visto que elas



# IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

são motivadoras, atraíram o interesse dos estudantes, criaram ambientes menos formais de ensino e permitiram que os estudantes participassem ativamente da construção do próprio conhecimento.

A proposta de produção de materiais pedagógicos e lúdicos como um recurso didático vai ao encontro da tendência atual no ensino de Geografia e História, que é contemplar o uso de uma metodologia diferenciada e que valoriza a participação ativa dos estudantes, deixando de lado as aulas ditas “tradicionais” atreladas a uma metodologia que pensa em uma concepção de aluno passivo, cujo conhecimento é considerado pertencente à autoridade do professor, que usa exclusivamente o livro didático. Educação esta que Paulo Freire chama de educação bancária.

O professor deixou de ser apenas um comunicador de conhecimento para se tornar incentivador e mediador na construção do saber. Interferindo na dinâmica do jogo quando necessário, apresentando novas situações e reflexões para que o aluno tenha condições de caminhar sozinho.

Acreditamos que os jogos educativos foram ferramentas fundamentais no processo de ensino-aprendizagem, pois dinamizaram as aulas de Geografia e História, proporcionando aos alunos de início a competência em lidar com os obstáculos e limites do cotidiano.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica técnicas e jogos pedagógicos**. 110 ed; 2003. Edição Totola, São Paulo, Brasil, 1974. Acesso books.google.com em 11 de 11 de 2012.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no ensino de química e biologia**. Curitiba, IBTEX, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

HOFFMAN, Jussara. **Avaliar para Promover: as setas do caminho**. Avaliação e



# IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

mediação. Porto Alegre: Editora Mediação, 2001.

KLIMEK, Rafael Luís Cecato. **Como aprender Geografia com a utilização de jogos e situações-problema.** In: PASSINI, Elza Yasuko, PASSINI, Romão e MALYSZ, Sandra T. (Orgs.) 2 ed. São Paulo: Contexto, 2011, p. 117- 123.

VERRI, Juliana Bertolino e ENDLICH, Ângela Maria. **A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia.** Maringá; Revista Percurso – NEMO, 2009 v. 1, n. 1, p. 65-83.