

## **O ENSINO-APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA ATRAVÉS DO BINGO: um possível recurso didático na educação básica**

Islane da Silva Ribeiro <sup>1</sup>  
Rafael Azevedo Souza <sup>2</sup>  
Emanuel de Carvalho Rodrigues <sup>3</sup>  
Mônica Cardoso Farias Albuquerque <sup>4</sup>  
Luiz Arthur Pereira Saraiva <sup>5</sup>

### **INTRODUÇÃO**

Ao longo do tempo, a Geografia vem passando por mudanças diversas em suas concepções, ideias e novas visões de mundo: contemporaneamente, é procurada uma educação que estimule o aluno a pensar e sair daquele tradicionalismo e, para isso, muitos professores fazem uso de novos recursos didáticos como as atividades lúdicas, criando, assim, novas formas de aprendizagem que possam se adaptar à realidade daqueles alunos, para que os mesmos consigam entender as diversidades do espaço social.

Não tem sido fácil trilhar os caminhos da construção, da análise e da pesquisa em um sistema de ensino que historicamente tem trabalhado com a descrição dos fatos das paisagens. No entanto, a cada ano crescemos no processo de construção do conhecimento, criando alternativas de trabalho que considerem em nossa realidade e permitam ao aluno a compreensão da organização e produção do espaço social (MALYSZ, 2010, p. 17).

Foram nas aulas ministradas na Escola Municipal José Tomaz de Aquino, através do Programa Residência Pedagógica da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) em parceria com a Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, subprojeto de Geografia, Campus III, que se teve a experiência entre teoria e prática na atividade realizada na turma do 9º ano “A” do ensino fundamental II, no turno da manhã, constituída de 26 alunos.

Esse trabalho consistiu na indagação sobre as ferramentas de ensino lúdico como o jogo do Bingo Geográfico tentando entender se seria uma alternativa para deixar as aulas de Geografia mais atrativas na concepção dos alunos e mais fáceis de aprender o conteúdo abordado, tendo como objetivo geral analisar a parte significativa de se trabalhar com o lúdico

---

1 Graduanda em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba (DG/CH/UEPB), bolsista do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia – Campus III (UEPB/CAPES), [islaneribeiro23@gmail.com](mailto:islaneribeiro23@gmail.com);

2 Graduando em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba (DG/CH/UEPB), bolsista do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia – Campus III (UEPB/CAPES), [rafaelazevedo100@gmail.com](mailto:rafaelazevedo100@gmail.com);

3 Graduando em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba (DG/CH/UEPB), bolsista do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia – Campus III (UEPB/CAPES), [emanuelgba2011@hotmail.com](mailto:emanuelgba2011@hotmail.com);

4 Professora Preceptora do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia Campus III, [monica.prof2017@gmail.com](mailto:monica.prof2017@gmail.com);

5 Professor orientador do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia Campus III, Doutor em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco, [saraivaluizarthur@yahoo.com.br](mailto:saraivaluizarthur@yahoo.com.br).

em sala de aula. Em seguida, será discutida a compreensão dos alunos a respeito da aula ministrada e a verificação do conhecimento adquirido.

O trabalho tem por justificativa mostrar como o uso do lúdico pode melhorar uma aula que se tornou “repetitiva”, o que, por muitas vezes, tira a atenção dos jovens, já que a tecnologia vem cada vez mais tomando lugar em sala de aula e o professor precisa inovar suas aulas para que elas se tornem mais prazerosas e os alunos possam se sentir motivados a contribuir nos assuntos apresentados em sala para que só assim consigam um pensamento próprio em relação ao estudo abordado e não se tornem apenas repassadores de conhecimento.

Os autores e autoras mencionadas na pesquisa foram Passini (2010), Haydt (2011), Machado; Nunes (2015), Pinheiro et al (2013), Falkembach (2006), Barbosa (2017) e Lima et al (2017) por enfatizarem a importância do Lúdico não só nos anos iniciais do fundamental I, mas salientarem o valor de se trabalhar com o mesmo também no ensino fundamental II, ressaltando a participação dessas atividades para a melhor assimilação do conteúdo, fixação e também o aprender de forma mais atrativa e divertida, sem tirar a seriedade dos conteúdos.

Para Lima et al (2017), a adequação das práticas é importante para o ensino dos alunos, podendo se adaptar à realidade daquele grupo. O estudo contribuirá para discentes e docentes que buscam novas metodologias em sala de aula a respeito de como construir suas próprias ferramentas lúdicas e de ensino, assim como outros membros do ramo educacional que possuam interesse em mudar suas aulas “rotineiras” para uma atividade lúdica mais nova em favor de uma melhor concepção de visão sobre aquele determinado assunto.

Segundo Cavalcanti (2010), os professores não se sentem seguros para trabalhar com novos recursos, devido a grandes dificuldades que enfrentam no dia a dia, preferindo fazer uso da mesma forma de lecionar. Portanto, notou-se que a aplicação do Jogo do Bingo deixou os alunos com um conhecimento prévio sobre o conteúdo a ser ministrado no bimestre, havendo um esclarecimento sobre as dúvidas em relação ao aprender brincando e as dificuldades que precisam ser vencidas por todos para uma melhor aula.

## **METODOLOGIA**

As ferramentas didáticas utilizadas foram cartelas de bingo impressas com perguntas e respostas sobre a Ásia, lousa para colocar os números que foram chamados, lápis, chocolate, caixa de perfume vazia (apenas para colocar os bombons sem que os alunos percebessem), folhas A4, questionário, uma caixinha e um brinde para maior interesse dos alunos. A dinâmica foi aplicada para investigar os breves conhecimentos que os alunos apresentavam sobre o continente asiático e tornar uma aula mais interessante, participativa e criativa, onde todos pudessem participar e contribuir com o conteúdo abordado, já que as turmas do 9º ano são mais extensas e, muitas vezes, os alunos começam a parar de participar e só ouvir.

A turma é composta por 26 alunos, mas no momento estavam presentes apenas 19, devido ao atraso do ônibus escolar, que chegou um pouco mais tarde. A aula começou com a apresentação do tema a ser abordado que era sobre os “Os aspectos gerais da Ásia” e que os alunos tinham feito uma leitura em casa; seguidamente, foram distribuídas as cartelas de bingo com a explicação de como aconteceria a dinâmica e já se notava desde esse momento a curiosidade nos alunos ao saberem que iriam aprender brincando com uma aula envolvendo o Jogo do Bingo, estando apressados para que a dinâmica tivesse início.

Em seguida, foi falado que a professora residente estava com 14 perguntas sobre curiosidades dos aspectos gerais da Ásia que envolviam respostas que já foram abordadas em jornais, no próprio livro didático, entre outros meios de comunicação e que em cada cartela que eles tinham em mãos havia uma combinação diferente de 9 números, cada número com sua

respectiva resposta presente, as perguntas foram criadas em relação aos aspectos econômicos, físicos, naturais, sociais, regionais e políticos do continente.

Então, as perguntas começaram a ser sorteadas de uma caixinha e serem lidas. Os alunos prestavam atenção às perguntas e iam respondendo de acordo com seus conhecimentos prévios e, com as respostas que eles apresentavam na cartela, como se fosse uma base para que os mesmos conseguissem realmente se certificar que aquela resposta presente em seus pensamentos estava correta. Todos os números chamados eram anotados no quadro para que os alunos que chegassem em sala atrasados não ficassem sem participar da dinâmica, conseguindo marcar os números em sua cartela.

Quando o primeiro vencedor gritou que tinha batido, foi dito para que o jogo continuasse e que ele poderia continuar marcando e respondendo, mas que o prêmio já era seu. Com o passar de alguns minutos, outro aluno também preencheu os números, apenas quando foram respondidas as 14 questões o bingo foi de fato finalizado. Logo depois, o brinde que o ganhador iria receber era uma caixa de perfume vazia com 26 bombons dentro, mas, antes da caixa ser entregue foi pedido para que eles dessem sua opinião sobre o que tinha dentro da caixa e a maior parte das respostas era que o presente seria um livro.

Depois de entregue, foi lida uma mensagem para o vencedor constituída de “Ótimo, você venceu! Parabéns!”, onde falava que o próprio vencedor é generoso e por isso iria repartir com seus colegas presentes em sala, para que depois do momento de competição houvesse também o momento de reflexão sobre a questão que todos são vencedores. Então houve a repartição em sala e, no final da aula, foi revisado o conteúdo de forma oral, notando-se o interesse dos alunos em participarem atentamente das perguntas que estavam sendo feitas para que conseguissem responder com mais agilidade e, com isso, conseguiram obter uma melhor fixação do conteúdo abordado nesse dia, a seguir foi aplicado um questionário para saber a opinião da turma.

## **O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO/APRENDIZAGEM EM GEOGRAFIA**

Devido à grande necessidade de se trabalhar com novos recursos didáticos em uma sala de aula com a presença de alunos carentes e que, muitas vezes, se sentem desmotivados para aprender Geografia foi apresentado em sala uma atividade que contribuísse de maneira significativa, segundo os alunos, para uma aprendizagem divertida e com o uso de jogos adaptados para o conteúdo que seria abordado. Para Haydt (2011), o professor deve criar seus jogos para auxiliar na aprendizagem dos alunos e adequá-los para a realidade dos mesmos, de forma que se tenha vontade de aprender e que os conteúdos possam ser assimilados.

Segundo os autores Machado; Nunes (2015), trabalhar com o lúdico não é apenas algo necessário para as crianças das séries iniciais, mas é útil para qualquer idade, tendo em vista que a aula não pode ser levada apenas como uma simples diversão, mas sim como algo que colabore para o processo de socialização e desenvolvimento social e cultural de um determinado grupo. Foi notado que as aulas de Geografia podem ser diferentes com uso de simples metodologias que chamassem a atenção dos alunos ocasionando, assim, um maior interesse por aulas diferentes e que contribuíssem para sua aprendizagem.

Para Pinheiro; Santos; Ribeiro Filho (2013), a Geografia tem mais domínio na aplicação de jogos justamente por poder fazer a ligação entre os conteúdos escolares e o espaço de convívio dos alunos, podendo abordar os aspectos gerais como os econômicos, físicos, dentre outros. Devido a isso, para que fosse possível a utilização do Jogo do Bingo na aula de Geografia, houve uma adaptação do conteúdo abordado para que os alunos conhecessem os

aspectos gerais daquele continente, sendo capaz de identificar um pouco dos aspectos econômicos, sociais e físicos daquele lugar.

Falkembach (2006) fala que as atenções dos alunos em um jogo são mantidas, o que deixa a assimilação daquele conteúdo mais fácil e, devido a isso, as atividades lúdicas tornam-se facilitadoras de conhecimento. As aulas envolvendo o lúdico são aplicadas para que os alunos saiam do tradicionalismo e possam despertar uma maior curiosidade em relação a aprendizagem/assimilação daquele conteúdo proposto, tendo potencial para serem mais participativos e observadores para que as aulas de Geografia possam ser apresentadas de forma divertida e com a participação coletiva de todos presentes em sala.

Os jogos e as brincadeiras tão presentes no ensino infantil tornam-se elementos poucos explorados no ensino fundamental. É necessário consideramos que estes deixaram de ser um simples ato de brincar, mas uma ferramenta didática que possibilita trabalhar diversas competências, sendo elementos importantes para o ensino fundamental, especificadamente para os anos iniciais (BARBOSA, 2017, p. 2).

Portanto, o uso do lúdico é uma importante ferramenta para o ensino de Geografia que, muitas vezes, se torna inexplorado por vários fatores como a intensa carga horária de professores de escola públicas, a falta de recursos didáticos, mas que podem se tornar uma dinâmica de fundamental importância tanto nas séries iniciais (fundamental I), onde a presença de material lúdico é mais visto e favorável como no ensino do fundamental II, que quando as dificuldades são vencidas, começa a existir bastante relevância e aproveitamento tanto do docente como também dos próprios discentes.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

No final da realização do Bingo, os alunos foram alertados de que seria aplicado um questionário com 3 perguntas fechadas e 1 aberta. Foi explicado que o questionário era uma análise feita após a aplicação da atividade lúdica e que eles precisavam responder sobre o que acharam da dinâmica. Quando foram questionados sobre a utilização de novos recursos didáticos por diferentes professores em sala de aula, 15 alunos responderam que foram utilizados novos recursos como o uso de vídeos, músicas e datashow, o que mostra um avanço por parte dos professores que tem a carga horária alta mas que, mesmo diante das dificuldades expostas, ainda conseguem mudar a rotina de suas aulas para que se possa ter um maior aproveitamento e interesse por parte dos discentes.

Na segunda pergunta, questionou-se sobre o bingo aplicado em sala, se eles gostaram, e todos responderam que sim. Em seguida, a próxima pergunta foi sobre as aulas de Geografia com uso de recurso didático como o Bingo, se eram mais fáceis de aprender. Todos os alunos marcaram a opção sim, ou seja, na própria concepção dos discentes, as aulas de Geografia ficam mais fáceis quando é utilizado algum recurso que facilite a aprendizagem sobre determinado tema.

Na última pergunta do questionário, que era aberta, foi perguntado por que se é mais fácil de aprender com o jogo do bingo: entre as respostas de 13 alunos estava, que é mais divertido de se aprender, os demais falaram que a aula fica mais dinâmica e a atividade consegue envolver a todos, algo que, em uma aula “normal”, os alunos não se sentem motivados a participar, apenas querem que o professor fale e deixam seus pensamentos, dúvidas e incertezas, escondidas, muitas vezes, por estarem acostumados com o sistema de apenas o professor falar.

Com a aplicação desse bingo, para a introdução da aula sobre os Aspectos Gerais da Ásia, notou-se uma aula mais participativa, animada, prazerosa e atrativa em que os alunos se

mostraram bastante interessados: até mesmo no momento de término da dinâmica, mencionaram que a brincadeira terminou rápido. Com o uso dessa atividade lúdica, foi possível abordar as curiosidades da Ásia, um assunto que, por não se referir ao Brasil, acaba deixando, muitas vezes, os alunos de 9º ano “perdidos” em relação ao conteúdo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a atividade lúdica é importante no ensino/aprendizagem dos alunos como algo que incentiva o buscar pelo saber, o que muitos alunos de escolas carentes acabam deixando de fazer, o conhecimento prévio é aumentado de forma divertida e a curiosidade sobre aquele conteúdo é ampliado. O uso do Jogo do Bingo, como recurso didático, é uma ferramenta simples e que pode ser confeccionada em casa, trazendo mais emoções para as aulas de Geografia.

Essa pesquisa pode contribuir de forma significativa para a comunidade científica que busca por novas metodologias e inovações em sala de aula, para uma mudança nas aulas tradicionais, podendo mudar uma realidade que, muitas vezes, se torna tradicional, cansativa e tediosa. Os docentes precisam estar atentos para novos recursos e procurar usá-los em aula, para que possa acompanhar as mudanças e chamar atenção dos alunos para um novo estilo de aula que busca pela maior participação dos mesmos.

Por fim, agradecemos à CAPES, ao Programa Residência Pedagógica e à Universidade Estadual da Paraíba pelas experiências acadêmicas e de vida adquiridas; à Escola Municipal José Tomaz de Aquino pela sua recepção e acolhimento, e à Preceptora da Escola Mônica Cardoso Farias Albuquerque, por sempre se fazer presente em sala de aula e, além dela, tirando nossas dúvidas e repassando seu conhecimento.

**Palavras-chave:** lúdico, bingo geográfico, aulas.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Vânia Kaline da Silva. **Jogos e brincadeiras:** A importância do brincar e do jogar nos anos iniciais do ensino fundamental. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2017. Disponível em: <<https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/5983/3/JogosBrinclmportMonografia2017.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2019.

CAPES. **Programa de Residência Pedagógica.** Disponível em: [http://www.capes.gov.br/imagens/stories/download/legislação/28022018Portaria\\_n\\_38Institui\\_RP.pdf](http://www.capes.gov.br/imagens/stories/download/legislação/28022018Portaria_n_38Institui_RP.pdf) dia 18/06. Acesso em: 29 ago. 2019.

CAVALCANTI, Lana de Souza. A Geografia e a realidade escolar contemporânea: Avanços, caminhos, alternativas. **Anais do 1 Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais**, Belo Horizonte, 2010.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O Lúdico e os jogos educacionais.** Mídias na educação. CINTED, UFRGS. 2006. Disponível em: <[http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf)>. Acesso em: 19 ago. 2019.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral.** São Paulo: Ática, 2011.

LIMA, Gustavo da Silva; VIEIRA JUNIOR, Julio Cesar Alves; MACEDO, Luciana Leal L. da Silva. O lúdico no ensino de geografia, para o melhor aprendizado dos alunos surdos. **Anais da 1ª Jornada Científica e Tecnológica Brasileira de Sinais**: Produzindo conhecimentos e integrando saberes. UFF. ISBN 978-85-923216-1-1. 2017.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **245 jogos lúdicos**: para brincar como nossos pais brincavam. 2.ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015.

MALYSZ, Sandra Terezinha. Estágio em parceria universidade-educação. In: \_\_\_\_\_; PASSINI, Elza Yasuko; PASSINI, Romão (Org.). **Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino aprendizagem. **Revista Equador (UFPI)**, vol. 2, n.2, 2013.