

TABULEIRO DAS REGIÕES: UMA FERRAMENTA LÚDICA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Thaynar de Almeida Silva

Universidade Estadual de Alagoas-UNEAL/thaynar_almeida@live.com

RESUMO

A Geografia é uma ciência que possui como objeto de estudo o espaço geográfico e suas dinâmicas transformações a partir da ação do homem. Através dos conhecimentos geográficos os alunos tem a possibilidade de compreender quais as motivações que faz o homem interferir na natureza e as consequências dessa interferência humana na natureza. Além disso, por se tratar de uma ciência que traz uma reflexão acerca do papel que os indivíduos devem exercer na sociedade, a Geografia contribui para a formação cidadã dos alunos. Sabe-se que a falta de interesse de muitos alunos em estudar é um grande problema enfrentado pelos professores e essa situação exige cada vez mais desses profissionais a busca por metodologias de ensino que desperte o interesse ativo dos educandos, proporcionando-lhes uma aprendizagem mais significativa. O presente trabalho objetiva apresentar o jogo como metodologia lúdica que os professores de Geografia podem utilizar para enriquecer o ensino-aprendizagem. Os procedimentos metodológicos desta pesquisa consistem, primeiramente, em um levantamento bibliográfico em livros e artigos científicos que abordam a temática em estudo. Em seguida, foi aplicado o jogo “Tabuleiro das Regiões” com alunos de uma escola pública estadual do município de Arapiraca-AL que é parceira do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência-PIBID, no intuito, de constatar se essa metodologia lúdica realmente contribui para o ensino-aprendizagem de Geografia. Desse modo, para que o ensino-aprendizagem ocorra de forma mais significativa é necessário que os professores desenvolvam um trabalho pedagógico que desperte nos alunos o interesse e o prazer em aprender, pois se constitui em um bom caminho para a construção de uma educação de qualidade.

Palavras-Chave: Ensino-aprendizagem, Geografia, Lúdico.

INTRODUÇÃO

Um grande problema enfrentado pelos professores na contemporaneidade é a falta de atenção e desinteresse das crianças e dos adolescentes em estudar. Diante disso, os docentes cada vez mais se sentem desestimulados, pois reverter essa situação não é tarefa fácil. E um fator que contribui bastante para a falta de atenção e desinteresse dos alunos é a monotonia. Por isso, é necessário que os professores busquem formas de dinamizar a aula a fim de que os discentes prenam o máximo de atenção possível no que está sendo proposto.

Desta forma, para conquistar a atenção dos alunos e garantir um ensino-aprendizagem mais significativo é essencial que o professor não fique preso somente ao conteúdo pronto e acabado do livro didático e busque trabalhar também com outras metodologias, pois os conhecimentos ensinados na escola são indispensáveis para a formação cidadã dos educandos, e a Geografia assume um papel importantíssimo por possibilitá-los compreender o espaço geográfico e suas dinâmicas transformações a partir da ação humana.

A presente pesquisa parte da seguinte problemática: como os professores de Geografia podem contribuir de forma significativa para o ensino-aprendizagem através de metodologias lúdicas como o jogo?

Assim, este trabalho objetiva apresentar o jogo como metodologia lúdica que os professores de Geografia podem utilizar para enriquecer o ensino-aprendizagem.

Desse modo, a presente pesquisa se mostra relevante por buscar contribuir para o ensino da Geografia, alertando os docentes sobre a importância de desenvolver atividades lúdicas como o jogo em sala de aula para conquistar a atenção dos alunos e garantir um ensino-aprendizagem mais significativo.

METODOLOGIA

Para a realização desta pesquisa de caráter qualitativo, primeiramente, foi realizado um levantamento bibliográfico em livros e artigos científicos que abordam a temática em estudo. Esta pesquisa se referenda nas concepções de Kaercher (2003), Fialho (2007), Antunes (2003), Murcia (2005), entre outros.

A pesquisa qualitativa tem o objetivo de enfatizar como as pessoas interpretam e dão sentido às suas experiências e ao mundo em que elas vivem. Através das abordagens qualitativas, os pesquisadores exploram o comportamento, as perspectivas e as experiências das pessoas que eles estudam, ou seja, se centra no modo como as pessoas interpretam e atribuem sentido à sua realidade subjetiva (ANJOS, 200?).

Em seguida, a partir do subprojeto “Alfabetização Cartográfica: um olhar a partir do espaço alagoano no ensino de Geografia do Ensino Fundamental e Médio” do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, inserido na Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, foi estabelecido um contato direto com escolas públicas estaduais da cidade de Arapiraca-AL. E através desse contato foi possível aplicar um jogo pedagógico com uma turma de alunos do segundo ano do ensino médio.

O jogo escolhido para ser confeccionado e aplicado com os alunos foi o Tabuleiro, pois se constitui num jogo bastante conhecido, interessante, divertido e fácil de jogar. Por meio dele foi trabalhado o conteúdo de “Regiões Geográficas do Brasil”. As perguntas referentes ao jogo foram elaboradas pelos bolsistas do subprojeto juntamente com o professor supervisor. O jogo foi aplicado com os alunos no pátio da escola por ser um ambiente mais agradável.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Geografia é uma ciência que possibilita aos indivíduos compreenderem a realidade do mundo, em particular, a realidade do lugar em que vivem. Sendo assim, uma disciplina indispensável para o processo educativo.

De acordo com Kaercher (2003, p.11):

O cerne desta ciência, contraditoriamente à própria gênese da palavra, não é, no nosso ponto de vista, nem a Terra (= geo) nem tampouco a descrição (= grafia), mas sim o “espaço geográfico” entendido como aquele espaço fruto do trabalho humano na necessária e perpétua luta dos seres humanos pela sobrevivência. Nessa luta, o homem usa, destrói/constrói/modifica a si e a natureza. “O homem faz geografia à medida que se faz humano, ser social”.

O ser humano sempre explorou a natureza para satisfazer suas necessidades. Inicialmente, essa exploração praticada pelo homem ocorria com uma menor intensidade, devido, ao domínio bastante limitado da técnica. Mas, ao longo do tempo ocorreram progressos na ciência que possibilitou ao homem explorar os recursos naturais com uma maior facilidade e de forma mais intensa. Os avanços tecnológicos ocorreram principalmente a partir da Revolução Industrial, em meados do século XVIII.

Por muito tempo, acreditou-se, que a natureza compreendia somente aspectos físicos. Mas, a partir do momento em que o homem interfere na natureza esta se torna humanizada. Sendo assim, o meio ambiente compreende não só aspectos físicos, mas também aspectos sociais, culturais, políticos, econômicos, etc. E a Geografia é uma ciência que aborda todos eles.

Do seu surgimento até meados do século XX, a Geografia era uma ciência que resumia-se ao estudo descritivo das paisagens naturais e humanizadas. Não havia nesta ciência a preocupação em compreender a relação homem/natureza. No âmbito escolar, a Geografia era uma disciplina decorativa no qual os professores transmitiam os conteúdos do livro didático e os alunos teriam simplesmente que decorá-los. O docente não tinha a preocupação em contribuir para a formação cidadã dos seus alunos. Esse método tradicional, infelizmente, continua sendo utilizado nos dias atuais.

Com o passar do tempo a Geografia tornou-se uma ciência crítica, passando a estudar as relações de apropriação da natureza pelo homem, evidenciando as motivações para tais apropriações e suas consequências. No âmbito escolar, a Geografia passou a ser uma disciplina reflexiva, no qual os alunos são conduzidos a compreender o seu papel na sociedade.

Nos livros didáticos, os conhecimentos geográficos são divididos em duas áreas, Geografia humana e Geografia física, ou seja, a relação sociedade/natureza está sendo estudada como algo dissociado. Mas, para compreender como e por que a sociedade modifica o espaço é necessário que ambas sejam estudadas de forma integrada. Conforme Kaercher (2003, p.11):

[...] A forma como trabalhamos e construímos o conhecimento com os alunos é o cerne de uma educação mais democrática e comprometida na luta contra a repetência e a exclusão social. O programa é feito por nós professores juntamente com a comunidade escolar. Não pelo livro didático. Ele é somente um auxiliar. Mais importante do que listar muitos conteúdos é

entender o fio condutor que constrói as paisagens: os homens na sua luta pela sobrevivência.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais a Geografia é entendida como uma área do conhecimento que oferece os instrumentos essenciais para que os indivíduos possam compreender a realidade social e intervir na mesma. Esse documento acrescenta ainda que por meio da Geografia compreendemos como as sociedades se relacionam com a natureza no processo de construção do seu espaço, bem como as particularidades do lugar em que vivemos, suas diferenças e semelhanças com outros lugares e as diversas relações existentes entre ambos (BRASIL, 1997).

Saber pensar o espaço é a condição essencial para viver em sociedade participando dos seus processos, das tomadas de decisões e agindo democraticamente num contexto social repleto de injustiça, desigualdade e ilegalidades contra o próprio cidadão. Todas as pessoas necessitam conhecer a organização político-administrativa que interfere diretamente no seu cotidiano, tendo a atitude de cobrar do poder público os direitos que não lhes forem assegurados de forma apropriada.

O PCN de Geografia afirma que:

O estudo de Geografia possibilita, aos alunos, a compreensão de sua posição no conjunto das relações da sociedade com a natureza; como e por que suas ações, individuais e coletivas, em relação aos valores humanos ou à natureza, têm conseqüências - tanto para si como para a sociedade. Permite também que adquiram conhecimentos para compreender as diferentes relações que são estabelecidas na construção do espaço geográfico no qual se encontram inseridos, tanto em nível local como mundial, e perceber a importância de uma atitude de solidariedade e de comprometimento com o destino das futuras gerações (BRASIL, 1997, p.113).

O livro didático é uma ferramenta importante para auxiliar o professor em sala de aula, mas se o docente pretende desenvolver o senso crítico de seus alunos é preciso que ele utilize também outras metodologias, pois a Geografia só será enxergada pelos alunos como uma disciplina útil quando perceberem que os conhecimentos geográficos adquiridos em sala de aula são utilizados no seu cotidiano. Além disso, a mesmice de ministrar as aulas apenas e isoladamente por meio do livro didático acaba por tornar a aula “chata” para os discentes.

Por parte de muitos alunos, a escola representa o lugar em que as horas não são medidas pelo tempo do relógio porque o tempo não passa, os minutos congelam nas aulas petrificadas de uma geografia decorativa, alheia à realidade e que conta o mundo sob o olhar fragmentário de partes e gavetas que pouco se comunicam (REGO, CASTROGIOVANNI, KAECHER, 2011, p.61).

Tendo em vista a importância da Geografia para o processo educativo, é necessário que o professor desta disciplina utilize metodologias no qual os alunos se sintam motivados a aprender. E uma boa maneira de alcançar esse objetivo é através do lúdico. O termo “lúdico” tem origem na palavra latina *ludos* que significa jogo, mas, com o passar do tempo seu significado evoluiu, pois de acordo com Freitas e Salvi (200?, p.4):

Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade.

Atualmente, pode ser considerada lúdica qualquer atividade que os alunos se envolvam por livre e espontânea vontade, e não por obrigação. Assim, uma metodologia lúdica tem o objetivo não só de reforçar o conteúdo estudado em sala de aula, mas também de despertar nos alunos o interesse em participar da aula e um sentimento de prazer e felicidade.

Conforme Fialho:

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 (FIALHO, 2007, p. 16).

As metodologias lúdicas devem promover uma melhor socialização entre professor e aluno para que este último participe da aula com espontaneidade, sentindo-se mais à vontade para questionar e expor suas opiniões. Dessa maneira, é que se constrói um conhecimento sadio e livre de tensões. As metodologias lúdicas podem ser utilizadas em todos os anos da educação básica, mas é essencial que o professor escolha uma atividade lúdica que se encaixe a idade e perfil de cada turma. Vale ressaltar que a utilização de atividades lúdicas pelo professor não faz com que a aula perca a sua seriedade, já que permite que os alunos se

envolvam com mais interesse devido à leveza e dinâmica que o lúdico traz para a sala de aula.

A aula de Geografia pode tornar-se interessante e significativa para os alunos, mediante, a utilização de recursos lúdicos como, jogos, músicas, filmes, entre outros. Basta o professor adaptá-los ao conteúdo estudado. Com a atenção dos educandos conquistada, a visão de monotonia que eles têm em relação à aula de Geografia estará desconstruída. E o professor após colher bons resultados através das atividades lúdicas se sentirá satisfeito ao constatar que os seus alunos progrediram com o seu trabalho.

Os jogos são ótimas ferramentas lúdicas onde o docente pode associa-los a determinado conteúdo e trabalha-lo em classe. Mas, o professor precisa utilizá-lo como uma ferramenta de combate a apatia dos alunos e também como um instrumento de inserção e de desafios entre grupos (ANTUNES, 2003, p.41).

Os jogos devem ser utilizados pelo professor com a finalidade de criar condições para que os alunos explorem sua criatividade, desenvolvam sua criticidade, saibam manipular materiais e resolver situações problemas. Mas, para trabalhar um jogo em sala de aula é fundamental que ele esteja relacionado a um conteúdo trabalhado anteriormente com os alunos. Testar o jogo antes de leva-lo para a sala de aula, observando se as peças estão completas e se as perguntas estão corretas é indispensável. Além disso, estabelecer uma pontuação é essencial para que os discentes tenham uma maior motivação em participar.

De acordo com Murcia (2005, p.74), o jogo:

É um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio da motivação.

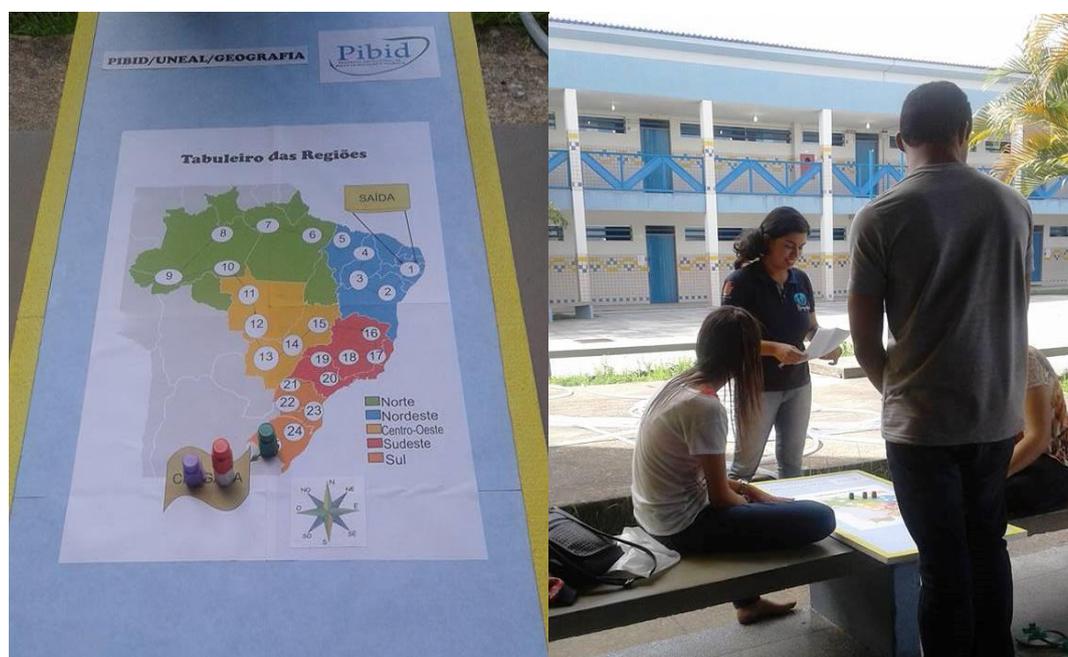
O jogo apresentado a seguir foi confeccionado e aplicado numa escola pública estadual da cidade de Arapiraca-AL pelos bolsistas do subprojeto “Alfabetização Cartográfica: um olhar a partir do espaço alagoano no ensino de Geografia do Ensino Fundamental e Médio” do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, inserido na Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL.

Jogo Tabuleiro das Regiões

O Tabuleiro é um jogo bastante conhecido que pode ser utilizado para o reforço de qualquer conteúdo. Este jogo foi confeccionado com o objetivo de reforçar o conteúdo de “Regiões Geográficas do Brasil”, anteriormente ministrado pelo professor supervisor do PIBID. Para a sua confecção foram utilizados materiais de baixo custo e bastante acessíveis como, isopor, cartolina guache, emborrachado, cola, tesoura e a impressão em papel A4 do mapa das regiões do Brasil.

Primeiramente, o professor irá dividir a turma em dois ou mais grupos que competirão entre si. Para iniciar, os alunos devem jogar dados e verificar a quantidade de “casas” que podem avançar. Assim, depois do lançamento dos dados, os alunos devem responder à questão proposta. Se acertar, pode avançar a quantidade de “casas” mostradas anteriormente com o lançamento dos dados. Vence o grupo que alcançar a “chegada” primeiro. A figura 1 mostra o “Jogo Tabuleiro das Regiões”.

FIGURA 1: JOGO TABULEIRO DAS REGIÕES



Fonte: Laiz Barbosa Lopes Porfirio, 2016.

Após aplicá-lo na escola, foi constatado nos alunos o interesse, a concentração, a competição com que jogavam e se divertiam. Foi bastante gratificante ouvir os alunos pedindo para que houvesse outros momentos de aplicação de jogos. Além disso, os professores da escola parceira aprovaram a ideia de utilizar jogos como metodologia, pois viram a oportunidade de melhorar seus métodos de ensino, trabalhando de forma dinâmica e divertida. Assim, com o uso dos jogos a aula deixa de ser enfadonha, rotineira, tornando-se atrativa e prazerosa para ambos.

CONCLUSÃO

Diante do que foi exposto, para que o ensino-aprendizagem de Geografia ocorra de forma mais significativa é necessário que os professores abandonem o método tradicional de ensinar a Geografia como uma disciplina decorativa e utilizem também metodologias lúdicas em suas aulas, pois desta forma, o ensino deixará de ser enxergado pelos discentes como algo incomodo, tornando-se algo divertido e prazeroso.

Através deste trabalho, foi possível entender que os jogos podem ser utilizados como metodologia de ensino, pois possibilitam a integração, sociabilidade, diversão e principalmente o aprendizado. Nesse sentido, levando-se em conta os bons resultados adquiridos através da aplicação do Jogo Tabuleiro das Regiões, vemos que os jogos contribuem para o ensino-aprendizagem.

Portanto, desenvolver um trabalho pedagógico que desperte nos alunos o interesse e o prazer em aprender se constitui em um bom caminho para a construção de uma educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

ANJOS, Gilney Christierny Barros dos. **Pesquisa qualitativa em estudos sobre Terceiro Setor: uma análise nos artigos apresentados no Semead**. Disponível em <http://www.inf.aedb.br/seget/artigos07/1288_1288_Pesquisa%20qualitativa_final.pdf> Acesso em: 29 de setembro de 2017.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12 ed. Petrópolis: vozes, 2003.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: história, geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>>. Acesso em: 24 de março de 2017.

KAERCHER, Nestor André. A Geografia é o nosso dia a dia. In: CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos [et al]. (Org). **Geografia em sala de aula: práticas e reflexões**. 4. ed. Porto Alegre: UFRGS/Associação dos Geógrafos Brasileiros, 2003. p.11-17.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André. Organizadores. **Geografia: Práticas Pedagógicas Para o Ensino Médio: volume 2**. Porto Alegre: Penso, 2011.