

METODOLOGIAS ATIVAS E RECURSOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

João Amadeu dos Santos ¹
Fabiana Lima Abreu ²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar a necessidade e eficácia de atividades lúdicas, tais como jogos, dinâmicas, tirinhas, revistas em quadrinhos, dentre outros recursos didáticos no ensino de Geografia. Uma vez compreendido que a ludicidade é também uma forma de ensinar e aprender, colocá-la em prática em sala de aula e em outros ambientes escolares é sem dúvida uma ferramenta que só há ganhos, tanto para educandos como para educadores. A busca pelo lúdico no ensino também é um caminho para a formação do estudante, pois, jogos e diversas brincadeiras pautam muito o tempo desses indivíduos, gerando assim uma aproximação entre o mundo da diversão, da abstração com o da sala de aula e a construção do conhecimento. Nesta perspectiva bolsistas do PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência de Geografia da UECE - Universidade Estadual do Ceará inseridos no IFCE – Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará adaptaram alguns jogos e utilizaram tirinhas para trazer o lúdico para estudantes do ensino médio integrado na disciplina de Geografia.

Palavras-chave: Ensino. Geografia. Jogos.

INTRODUÇÃO

As Metodologias Ativas podem ser conceituadas como ferramentas metodológicas dinâmicas e diferenciadas, atualmente muito apregoadas como uma maneira eficiente de apresentar conteúdos, termos e conceitos das diversas disciplinas escolares. Na Geografia temos algumas pesquisas que buscam evidenciar a eficácia da utilização de metodologias ativas nas escolas, quer seja de ensino médio quer seja de ensino fundamental, como realizada pelos pesquisadores da Universidade Federal do Piauí; PINHEIRO, SANTOS e RIBEIRO FILHO (2013) nos 6º e 7º anos do ensino fundamental de uma escola municipal em Teresina, e as professoras MORAES e CASTELLAR pesquisadoras da Universidade Federal de São Paulo. Tais pesquisas realizadas tiveram êxito em suas observações, uma vez que foi constatado a valência das metodologias ativas.

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, joao.amadeu@aluno.uece.br ;

² Professora do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará. Doutoranda em Geografia / Progeo-UECE, fabianageo@yahoo.com.br .

O uso de jogos e outros recursos didáticos, próximos à vivência e interesse dos estudantes, como forma de assimilação e aprofundamento de conteúdos apresentados em sala de aula, é sem dúvida alguma, uma possibilidade para uma educação diferenciada e eficaz, e algo que vem sendo discutido em fóruns e reuniões de educadores, tendo em vista as transformações recorrentes em nossa história civilizatória, e uma maior inserção de jogos na vida cotidiana de nossos estudantes. O ensino tradicional e apenas expositório se torna cansativo e enfadonho para os educandos, uma vez que fazer outras coisas se torna mais prazeroso e interessante que ficar sentado em sala de aula por vezes ouvindo assuntos que não consegue interligar com suas vivências sociais. Essa proposta do lúdico na inserção da prática do professor é uma das maneiras apresentadas como uma nova educação.

A ludicidade é importante para a quebra do ensino tradicional principalmente para a Geografia, tida como uma disciplina apenas para se decorar termos e conceitos, e uma forma de mostrar a relevância na prática da aplicação de tais conceitos geográficos no cotidiano ou na simulação deste pelo professor de Geografia em sua prática, e que são conseguidos de maneira suavizada principalmente em jogos e outras metodologias ativas efetivadas em sala de aula.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. (SANTOS, 1997, p.9)

METODOLOGIA

Os bolsistas do PIBID de Geografia que atuam no IFCE buscaram adaptar jogos comuns e tradicionais com o objetivo de trabalhar, a partir de uma perspectiva do lúdico, os conteúdos apresentados em sala de aula nas disciplinas de Geografia que integram as matrizes dos cursos técnicos integrados do IFCE – *campus Fortaleza*.

A Metodologia aplicada na elaboração destes recursos se dão de formas diferenciadas, assim, trabalhamos na adaptação de três propostas principais, o TAPEJARA – AQUELE QUE CONHECE O TERRITÓRIO, um jogo de tabuleiro onde os próprios educandos são as pessoas que percorrem as “casas” do tabuleiro, com questões geográficas adaptáveis de acordo com o tema abordado em sala de aula pelo professor.

Os Jogos de tabuleiro geralmente se dão de forma semelhante, onde há um tabuleiro com um circuito de casas a serem percorridas pelos jogadores por meio de pinos, uma vez que estes tabuleiros têm em média 30 centímetros de comprimento (jogos comuns). Os jogadores por sua vez jogam dados para avançarem tais casas, e em alguns casos há perguntas e desafios neste percurso os fazendo retroceder ou avançar para o final do circuito e conseqüentemente da partida do jogo.

No Tapejara não temos grandes diferenças na aplicação de tal metodologia, pois a estrutura do jogo é em tese a mesma. Porém temos um tabuleiro interativo, onde os jogadores mesmos sem uso de pinos percorrem o circuito a pé, e os dados do jogo não possuem números, as casas são percorridas de acordo com as respostas dos jogadores para perguntas indicadas pelo dado ao ser jogado na vez de cada participante, uma vez que cada pergunta equivale a uma quantidade de casas que devem ser avançadas.

Na formatação do jogo o professor deve formular previamente perguntas e desafios de acordo os assuntos abordados em sala, então ele avalia cada resposta com quantidade de casas que devem ser percorridas caso tal pergunta seja respondida de maneira correta. Se os jogadores não responderem ou errarem à questão apresentada também devem voltar casas indicadas pelo professor e colocadas em cada uma das cartas do jogo.

O dado do jogo possui seis lados que não possuem números, mas indicações de ações a serem executadas pelos participantes tais como avance duas casas, recue duas casas, lance uma pergunta ao adversário, perdeu a vez, indicando que ficará uma partida sem jogar, e dois lados ordenando responder questões do professor.

A aplicação em sala de aula se dá da seguinte forma: o professor divide a turma em dois grupos, apresenta a as normas básicas do jogo, esclarecendo o tema geral a ser trabalhado com os estudantes. Depois de divididos, cada equipe escolhe ao menos um participante para percorrer o circuito, podendo ser definido pelo professor até três jogadores de cada equipe, havendo assim um revezamento dos jogadores do mesmo grupo em cada partida fazendo com que caminhem simultaneamente um após outro em cada rodada do jogo, logo após o primeiro grupo inicia a partida, jogando o dado sabendo assim o que deverá fazer.

No tabuleiro há casas “desafio” e quando algum participante chega até elas devem realizar um desafio também definido anteriormente pelo professor aplicador. Vence a equipe cujos representantes alcancem primeiro a linha de chegada.

O segundo jogo adaptado foi o PERFIL – CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS, neste recurso, inicialmente elaboramos materiais de acordo com as temáticas apresentadas no decorrer do semestre para os estudantes. Escolhemos conceitos, objetos, figuras, termos, fenômenos, e dinâmicas terrestres, para caracteriza-las, fazendo assim os perfis de cada um desses elementos da Geografia. Cada um destes recebem o nome de “personagem”, a partir disso, são criadas cartas com 6 dicas para cada um.

Neste jogo, a turma é dividida em equipes e cada uma terá que descobrir o personagem em questão, por meio de dicas que lhes são lidas pelo professor. Cada grupo tem direito a 30 segundos para responder após receberem a dica, caso não haja acerto, passa-se a vez para a próxima equipe, em caso de acerto, o grupo ganha 1 ponto. O jogo tem duração de 20 minutos e vence o grupo de adquirir maior pontuação neste período de tempo.

A terceira proposta, nomeada de CRETÁCHICO, trata-se de uma história em quadrinhos que conta a jornada de Chicossauro, um Santanaraptor que descobre a extinção dos dinossauros um ano antes do ocorrido e possui esse tempo para viajar pelo mundo e descobrir as peculiaridades da Terra. A partir disso, conceitos e temáticas da “Geografia Física” são trabalhados na obra.

Os quadrinhos são produzidos em totalidade pelo corpo de bolsistas do PIBID Geografia da UECE atuantes no IFCE e distribuídos para leitura aos alunos do ensino médio integrado da instituição. O professor escolhe um quadrinho específico que trabalhe o conteúdo a ser discutido em sala de aula e distribui ao alunos para uma leitura coletiva. Após esse contato prévio com os conceitos geográficos presentes na obra, o professor inicia a aula contextualizando o que foi lido nas HQ’s.

DESENVOLVIMENTO

Na aplicação de tais metodologias na escola pudemos observar como há uma mudança significativa nas configurações da sala de aula, nos momentos de executar as metodologias elaboradas, os estudantes avocaram com ânimo a proposta da ludicidade em sala de aula. Observamos pela participação, entusiasmo e respostas que muda-se a forma de aprender, agregando nossas ferramentas sem tornar uma educação deficitária, antes, enriquecendo pelas formas diferentes de aprendizagem. E dessa forma o objetivo principal da aplicação de metodologias ativas na escola se observa como afinado e satisfatório.

O uso de componentes didáticos de fácil acesso e de simples aplicação em sala de aula beneficiam tanto professores por possibilitar um caminho de maior facilidade para trabalhar as diversas temáticas geográficas que devem ser levadas para a sala de aula, como também estudantes pela forma como esses componentes didáticos promovem a compreensão do mundo e seus fenômenos através de uma linguagem acessível e legível para as suas realidades.

Dessa forma, os recursos utilizados, aparecem como uma importantes ferramentas de ensino e aprendizagem na prática escolar do ensino da Geografia, promovendo aulas mais dinâmicas e interativas e levando de forma lúdica a reflexão dos diversos temas que compõem o saber geográfico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A apresentação de jogos pensados a partir do que vem sendo trabalhado em sala de aula e das relações sociais dos estudantes, deve ser uma preocupação do educador ao planejar a efetivação de tal atividade, uma vez que a proposta principal é que se cumpra um objetivo com a aplicação de tais metodologias, logo, qualquer que seja, da mais simples a mais elaborada é necessário que tenha uma ligação com o que vem sendo abordado em sala de aula e que faça algum sentido prático para o estudante não sendo alheio ao processo em que o mesmo está inserido.

É importante salientar que jogos são atividades planejadas e organizadas, e uma vez que os adaptamos para a escola, cumprem um papel estritamente educativo, não fugindo de sua forma lúdica e dinâmica de se aprender e apreender termos e aprendizagens, porém ganhando uma nova configuração, voltada ao que o professor objetiva com a aplicação de tal recurso, como diferencia Friedmann;

[...] brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1992, p.12 apud BERNARDELLI, 2015, p. 23).

No sentido biológico o ser humano necessita de jogos ou práticas dinâmicas de relaxamento e descontração, e pode se perceber essa necessidade em situações simples de

nosso cotidiano, para além de questões antropológicas, pois até nos animais é percebido essa necessidade, quando vemos por exemplo cachorros, ursos, leões, gatos e outros animais brincarem, todos respeitam o seu companheiro que também se insere na brincadeira, nestes casos estes animais mordem, mas não com força, pois o intuito não é machucar, assim como, essas brincadeiras constantes podem ser vistas desde a fase de filhotes como de adultos, despreocupando-se com as necessidades básicas, e por outro lado afirmando que descontração e aprender com esse relaxamento também é uma necessidade biológica.

Nesta perspectiva, nos estudantes que também estão em um processo de formação cidadã e escolar, também é percebido essa necessidade do lúdico no processo de aprendizagem dos conteúdos escolares, e das relações sociais que também são apresentados na vivência da escola.

Tendo em vista todas essas questões pertinentes a fase de aprendizado do ser humano, a necessidade de descontração sem fazer o que é de suma importância no período escolar, compreendemos que a inserção de práticas metodológicas ativas para a leitura do espaço mundo no ensino de Geografia é de uma importância imensurável para essa ciência. Foram pensados tais metodologias para a apresentação da Geografia de diversas maneiras, não só com uma disciplina, mas como elementos presentes no cotidiano dos estudantes, e esses recursos utilizados prezam por essa visão panorâmica do mundo por parte dos estudantes do ensino médio integrado do IFCE.

Temos ainda algumas problemáticas de forma ampla e generalizada em relação a ensinar Geografia, como por exemplo, a apresentação de termos quer da ainda chamada Geografia física quer fenômenos da Geografia humana, ainda sobre essa problemática Dewey (2002) faz uma crítica, pois a forma como se apresentava (e ainda comum) esses conteúdos era de forma bastante passiva por partes dos estudantes, uma vez que há apenas absorção de termos e conceitos, e não há uma compreensão de fato de tais elementos do mundo onde o mesmo está inserido, e isso ocorreu historicamente em nossa ciência.

Pela eminente dicotomia dentro da Geografia que a divide entre Geografia física e Geografia humana, que está diretamente ligada a uma menor relevância conferida historicamente aos aspectos ambientais e dinâmicas naturais por muitos geógrafos. Após a reformulação do pensamento geográfico ocorrido na década de 1970, observou-se uma ciência comprometida com uma abordagem essencialmente socioeconômica e política. Todavia, criou-se um certo desconforto em abordar temas relativos à Climatologia, Geologia, Geomorfologia, Hidrologia, Pedologia e etc como conteúdos prioritários, por receio de se

manter o viés reducionismo e corográfico da antes Geografia Tradicional. Contudo os profissionais que permeavam seus estudos nestas áreas, viam-se afastados dentro do cenário geográfico, surgindo assim fóruns e eventos cada vez mais específicos, intensificando o processo de compartimentação da Geografia.

Após essa divisão e afastamento, foi possível notar um movimento de desconhecimento dentro da Geografia sobre as novas teorias e análises dos estudos no da então Geografia física, o que resultou em uma grande dificuldade, por parte dos professores, no processo de ensino desses componentes curriculares, seja a nível fundamental, médio e até mesmo superior. Nesta perspectiva é observado uma carência de se apresentar de forma completa na Geografia escolar uma ciência do espaço em que o educando faz parte dessa esfera, a partir disto, torna-se mais do que necessário a implementação de novas práticas metodológicas que ultrapassem essa dificuldade e tornem o aprendizado das dinâmicas naturais no meio físico algo palpável para os estudantes, indo além da abordagem tradicional e bancária de repasse de conteúdo.

Da mesma forma a Geografia humana que de forma divergente a Geografia física busca compreender as relações humanas e sociais, não veiculam nem interligam de forma palpável e reflexiva os fenômenos sociais e globais que fazem parte do espaço em que os estudantes que estão inseridos. Apresentar conceitos e não refletir sobre eles, principalmente para a dita Geografia humana não traz uma aprendizagem efetiva sobre o espaço, apenas conhecimentos de termos desse espaço.

Ainda para Dewy (2002), quando há uma educação prática, ou seja, quando o estudante faz parte do processo de formação ou reflexão de conceitos por outras atividades, quer seja construindo atividades, respondendo ou pensando na razão desses fenômenos, há então uma educação expressiva. As metodologias ativas são aplicáveis não só em uma parte da ciência geográfica, mas nela como um todo. Pois a Geografia é uma única ciência por mais que há vertentes de estudos diferenciados, conseguimos compreender que todos estes aspectos da Geografia escolar podem e devem ser trabalhados para além do seus conceitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas essas análises e observações, é possível constatar que a inclusão de jogos didáticos e metodologias ativas proporcionam e transformam o ambiente escolar, com

um recorte especial para a sala de aula onde comumente são aplicadas, pois na execução de tais metodologias podemos interagir com os educandos fazendo-os relacionar-se entre si também, e ainda nos fazendo compreender enquanto professores em formação, como se dá a forma de absorção dos conteúdos trabalhados em sala pelos estudantes, como interpretaram e como podem aplicar esse saber no seu cotidiano, fazendo com que reflitamos em nossa prática e melhoremos cada vez mais.

O ensino de Geografia traz muitas possibilidades para os professores, uma vez que trabalhamos a relação homem-meio. Assim, a interação entre todos os fenômenos naturais e sociais deve ser apresentada para os estudantes de modo a estes terem o potencial de indenticar os efeitos que causam na vida em sociedade. Esta abordagem do meio não é majoritariamente para formar pequenos geógrafos, mas para formar cidadãos críticos em relação ao espaço em que habitam.

O professor de Geografia possui, dentro da sua profissão de magistério, um papel de estimular aos estudantes a compreensão do espaço e ambiente vivido. A aplicação de metodologias ativas e propostas diferenciadas torna-se uma importante ferramenta facilitadora para o ensino da ciência geográfica.

REFERÊNCIAS

DE MORAES, Jerusa Vilhena; CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella. **Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos**. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, v. 17, n. 2, p. 422-436, 2018.

DE FREITAS, Eliana Sermidi; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de Geografia**. Paraná, 2007.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Ludico na Aprendizagem Escolar**. Artmed. Porto Alegre, Rio Grande do Sul. 2008.

PRADO, Laise Lima do. JESUÍNO, Mirtes dos Santos. **EDUCAÇÃO LÚDICA. OS JOGOS DE TABULEIRO MODERNO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/educacao-ludica-os-jogos-tabuleiro-modernos-como-ferramenta-pedagogica.htm>. Acesso em: 20/ 08/2019.

DEWEY, J. (2002). **A escola e a sociedade. A criança e o currículo**. Lisboa: Relógio D' água.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

BRASIL, LDB. “**Lei 9394/96 – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**”. Disponível em < www.planalto.gov.br >. Acesso em: 30 agosto. 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

ENPEG, 10º., 2009, Porto Alegre. **Reflexões sobre o ensino de Geografia Física no ensino fundamental e médio: breve histórico da “cisão” e da “reaproximação” de especializações acadêmicas no interior da Geografia[...]**. Porto Alegre:[s. n.], 30/08/2009. Disponível em: <https://www.cedipe.uerj.br/pdf/reflexoes-anice.pdf>. Acesso em: 29/ago. 2019.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Revista Equador (UFPI), Vol.2, Nº 2, p. 25- 41 (Julho/Dezembro, 2013)