

O “JOGO DA MEMÓRIA GEOGRÁFICO” COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Jonatha Iuri Macena de Sá ¹

Vinicius Duarte Rodrigues ²

Francisco Gilmar Moreira Vieira Filho³

Aldo Gonçalves de Oliveira⁴

INTRODUÇÃO

Os jogos, como ferramenta de ensino-aprendizagem, contribuem para a fixação dos conteúdos estudados em sala, por meio do lúdico. Ou seja, mediante a utilização dos jogos, o aluno é instigado a conhecer melhor as regras do jogo e, conseqüentemente, os conceitos inerentes ao desenvolvimento do mesmo. Além disso, durante os jogos, espera-se desenvolver situações de aprendizagem voltadas para as atitudes, focadas na formação cidadã e no respeito ao próximo, constituindo um momento de interação entre o lúdico e os conteúdos.

A cultura dos jogos na atualidade, principalmente com o avanço cada vez maior da *internet*, inserida no período técnico-científico-informacional (Santos, 1996), vem sendo cada vez mais utilizada como ferramenta no ensino. Isso ocorre principalmente no ensino de Geografia, onde os alunos aprendem de forma dinâmica e constroem o conhecimento de maneira lúdica por meio dos jogos. Assim, o presente artigo tem como objetivo central destacar a importância dos jogos no ensino de Geografia, a partir da aplicação de um jogo em uma turma do ensino fundamental na cidade de Cajazeiras, por meio da elaboração, aplicação e verificação do que denominamos de "Jogo da Memória Geográfico".

Nesse sentido, o presente trabalho visa relatar as experiências de uma atividade dinâmica em sala de aula desenvolvida na Escola Municipal Cecília Estolano Meireles da cidade de Cajazeiras, Paraíba. Isso ocorreu por meio da elaboração e aplicação de um jogo didático realizado por integrantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) em uma turma do 6º ano "A", composta por 34 estudantes da Escola-Campo Cecília Estolano Meireles, localizada no município de Cajazeiras, no sertão paraibano.

¹Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG / Campus Cajazeiras, yuremacena@gmail.com;

²Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG / Campus Cajazeiras, viniduarrodrigues48@gmail.com;

³Graduando do Curso de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG / Campus Cajazeiras, francisco.gilmar@estudante.ufcg.edu.br;

⁴Professor doutor do Curso de Geografia da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG / Campus de Cajazeiras; aldogeografia@gmail.com.

METODOLOGIA

Para a realização da presente pesquisa, utilizamos como metodologia o relato de experiência de uma atividade pedagógica envolvendo a elaboração, aplicação e verificação dos resultados de um jogo didático no ensino de cartografia. Para isso, adotamos uma abordagem descritiva e narrativa para a execução e a avaliação dos resultados em sala de aula. Além disso, o presente trabalho foi dividido em quatro etapas diferentes, nas quais desenvolvemos cada uma delas, explicando passo a passo a elaboração do "Jogo da Memória Geográfico".

Na primeira etapa, realizamos uma revisão bibliográfica sobre a importância da utilização dos jogos no ensino de Geografia, utilizando artigos científicos, dissertações, teses e livros como ferramenta de análise bibliográfica. A bibliografia referenciada busca dar ênfase aos aspectos positivos dos jogos didáticos como mecanismo de ensino-aprendizagem de maneira lúdica e dinâmica.

Na segunda etapa da pesquisa, iniciamos a elaboração do jogo didático denominado "Jogo da Memória Geográfico", direcionado para os conteúdos de Geografia, principalmente cartografia, mas sem restrições para outros temas geográficos. Utilizamos os conceitos mais predominantes do primeiro bimestre da escola relacionados diretamente com a cartografia. Assim, elaboramos o jogo da memória com base em conceitos de suma importância para a Geografia, tais como: Bússola; Rosa dos Ventos; GPS; Mapas; Escala Gráfica, entre outros.

Na terceira etapa da pesquisa, elaboramos, com auxílio da internet, os cards (cartões) do jogo da memória, baseados nos conceitos mencionados e em suas respectivas representações. Nosso objetivo foi instigar os alunos a compreenderem os conceitos relacionados à cartografia em consonância com sua representação gráfica. Os alunos foram divididos em duplas e tiveram que memorizar os conceitos propostos, juntamente com suas representações, para avançar conforme as regras do jogo.

Na quarta e última etapa, a partir da elaboração do Jogo da Memória Geográfico, fomos à escola-campo e aplicamos na prática o jogo desenvolvido pelos integrantes do PIBID. Por meio dos relatos dos alunos, identificamos resultados significativos em relação à aprendizagem dos conceitos e suas representações propostas pelo jogo.

No âmbito deste relato, almeja-se expor as atividades referentes à construção, elaboração e implementação do "Jogo da Memória Geográfica". Este foi concebido mediante a participação em oficinas temáticas promovidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). O referido programa foi executado na Escola Municipal Cecília Estolano Meireles, localizada na cidade de Cajazeiras, Paraíba.

REFERENCIAL TEÓRICO

A atualidade tem testemunhado um crescente interesse por parte dos professores em incorporar a cultura dos jogos como um recurso relevante para vincular a ludicidade dessas atividades aos conhecimentos geográficos abordados em sala de aula. Verri e Endlich (2009) enfatizam que "Os jogos surgem como estímulo tanto para a aprimoração da compreensão dos conteúdos quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno - aspectos fundamentais para alcançar a responsabilidade e a maturidade." (VERRI e ENDLICH, 2009, p. 67).

Os jogos didáticos introduzem uma dinâmica renovada no ambiente de ensino, conforme destacado por Verri e Endlich (2009): "(...) liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade; o indivíduo passa a jogar não como uma obrigação, mas como uma atividade livre. Desse modo, emerge o prazer." (Verri e Endlich, 2009, p. 67). A utilização do jogo didático no ensino de geografia incentiva a participação mais ativa dos alunos na aula, tornando-os uma ferramenta potencial para abordar os conteúdos geográficos.

Martins (2021), ao citar Sawczuk e Moura (2012), enfatiza que as atividades com jogos no ensino de geografia representam uma ruptura com as práticas comuns mantidas pelos professores dentro da sala de aula, retirando os alunos da inércia e proporcionando a oportunidade de aprimorar sua capacidade reflexiva, estabelecendo um raciocínio lógico e tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

Castellar e Vilhena (2011) afirmam que a incorporação de jogos e brincadeiras favorece a interação entre os alunos e entre alunos e professores, estimulando, assim, a cooperação e auxiliando na superação do egocentrismo infantil. Além disso, as autoras destacam que, durante os jogos, as situações são precisas, estimulando o raciocínio e a tomada de decisão, contribuindo para a melhoria da capacidade cognitiva do aluno.

Nessa perspectiva, o jogo didático como uma metodologia alternativa para o ensino de geografia pode contribuir significativamente para a fixação dos conteúdos pelos alunos. Assim, o jogo didático no ensino de geografia não se configura como a única metodologia para correlacionar a teoria com a prática por meio do lúdico, conforme ressaltam Castellar e Moraes (2018) ao destacar que "Existem inúmeras estratégias que auxiliam o professor na promoção de uma aprendizagem mais ativa." (CASTELLAR e MORAES, 2018, p. 426).

Outro ponto a ser enfatizado para o bom funcionamento dos jogos didáticos no ensino de geografia é a relevância do papel do professor na mediação dos jogos. No momento da aplicação dos jogos, sem uma explicação coerente e clara das regras e da correlação entre o conteúdo e o jogo, Sawczuk e Moura (2012) salientam que:

O papel do professor é o de orientar seus alunos sobre o verdadeiro significado da competição, desenvolvendo neles valores sociais como: cooperação, honestidade, respeito e trabalho em grupo. Não podemos esquecer as crianças e adolescentes que não estão acostumados a lidar com conflitos em grupo ou situações em público, sentindo-se envergonhados, com medo de errar e ser estigmatizadas pelos colegas. Nestas situações, o professor deverá intervir para prepará-los, atendendo às possíveis tensões que podem ocorrer e trabalhar as futuras frustrações (SAWCZUK e MOURA, 2012, p. 8).

Ademais, é de suma importância o papel do professor como mediador na aplicação dos jogos, Castellar e Vilhena (2011) afirmam que a utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula "exige que o professor organize os materiais, defina seus objetivos e planeje as aulas, o que implica ter a capacidade de gestão da aula." (Castellar e Vilhena, 2011, p. 44). Nesse sentido, um planejamento eficiente do professor é crucial para que a atividade proposta alcance seus objetivos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), por meio de seus bolsistas de iniciação à docência (ID), realiza intervenções didáticas nas escolas-campo mediante a elaboração de oficinas temáticas, nas quais os pibidianos são instigados a desenvolver sequências didáticas para serem aplicadas nas escolas públicas. A partir dessa contextualização, elaboramos uma oficina temática na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cecília Estolano Meireles, localizada em Cajazeiras, Paraíba, com uma turma do 6º ano do ensino fundamental, composta por 34 alunos, sendo 15 meninos (53,6%) e 13 meninas (55,2%), com a participação de 29 alunos.

A oficina temática que desenvolvemos teve como pressuposto primordial trabalhar com a cartografia, com ênfase nos conteúdos previstos nos livros didáticos para o 6º ano do ensino fundamental. Abordamos a orientação e localização no espaço geográfico, com destaque para os conteúdos cartográficos de maior relevância, tais como a orientação pelo Sol, a rosa dos ventos, a orientação pela bússola, a longitude e a latitude, as coordenadas geográficas e as representações do espaço geográfico, com ênfase em mapas.

Diante da necessidade de abordar os conteúdos cartográficos mencionados, elaboramos uma oficina temática voltada diretamente para a cartografia do ensino fundamental. Desenvolvemos uma sequência didática com seis aulas, ministradas em formato de aulas em três semanas diferentes. Quatro aulas foram destinadas à explicação dos conteúdos teóricos da cartografia, e as duas últimas aulas foram dedicadas à aplicação do "Jogo da Memória

Geográfico" com a turma, conectando todos os conteúdos estudados na parte teórica da oficina em um momento de entretenimento com os alunos, sem deixar de lado os conhecimentos geográficos incorporados ao jogo da memória.

O "Jogo da Memória Geográfico" funciona da seguinte forma: organizado em duplas de estudantes, constitui-se na elaboração, em duplicidade, de cartões que remetem aos conceitos cartográficos estudados nas oficinas, tais como mapas, cartas, latitudes, longitudes, coordenadas geográficas, bússola, GPS, etc. Os cartões são embaralhados, e os estudantes são desafiados a memorizar o posicionamento das cartas correspondentes, correlacionando os conceitos com suas representações. A cada dupla de cartas encontrada, o estudante marca um ponto, e o jogo prossegue até que todos os pontos sejam conquistados.

Ao explicar as regras do "Jogo da Memória Geográfico" para os alunos, organizamos a turma em duplas para começar a aplicar na prática os conhecimentos ministrados nas aulas da sequência didática. Desde o início, percebemos a empolgação e o entusiasmo dos alunos para que o jogo começasse, ansiosos para memorizar os conteúdos geográficos por meio dos conceitos cartográficos com suas respectivas representações imagéticas. Ao longo do jogo, os alunos demonstraram empolgação a cada acerto e esforço para encontrar os cartões corretos que correspondiam aos conceitos com as representações.

A dinâmica do jogo didático que elaboramos na oficina do PIBID foi amplamente elogiada pelos alunos, que destacaram que o jogo proporcionou uma nova visão sobre os conteúdos cartográficos, especialmente em relação às representações cartográficas. Observou-se a importância de trabalhar não apenas as teorias cartográficas, mas também a necessidade de aplicação prática dos conteúdos estudados na sala de aula.

O resultado final corrobora o sucesso da abordagem, e identificamos, por meio de relatos, que os alunos conseguiram compreender os conteúdos ministrados nas aulas por meio da memorização dos conceitos e representações, alinhados à sua clara empolgação com o jogo didático que elaboramos. Este momento proporcionou uma visão prática dos erros e acertos dos alunos ao longo do jogo, evidenciando como está ocorrendo o processo de ensino-aprendizagem em consonância com os conhecimentos adquiridos nas aulas teóricas da oficina temática.

O sucesso observado nos resultados e a positiva receptividade dos alunos incentivam a reflexão sobre a importância de utilizar metodologias diversas no ensino de geografia. Trabalhar com abordagens que integram o conhecimento geográfico teórico a práticas lúdicas revelou-se uma estratégia eficaz e motivadora, tornando o jogo da memória geográfica como uma metodologia alternativa para as aulas de geografia no contexto da educação básica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos didáticos, no atual contexto educacional, estão sendo cada vez mais utilizados pelos professores de todas as áreas para didatizar o processo de ensino-aprendizagem. Nesta perspectiva, a "cultura dos jogos", se trabalhada de maneira articulada com os conteúdos das disciplinas, pode ser uma ferramenta de potencialização da aprendizagem escolar. A partir desta contextualização, verificamos na prática que os jogos didáticos podem ser uma alternativa para o ensino de cartografia escolar mediante a elaboração e aplicação do "jogo da memória geográfico" por meio de uma oficina temática com uma turma do 6º ano do ensino fundamental.

Assim, destacamos a importância de trabalhar os conteúdos geográficos aliados aos jogos didáticos que visam conectar os estudantes com a disciplina de geografia. Ao final, o jogo permitiu aos estudantes o desenvolvimento de significativas habilidades de orientação geográfica na relação com o corpo do estudante, contribuindo para o processo de descentralização e lateralidade, que são imprescindíveis para a construção de conhecimentos geográficos ao longo de todo o ensino fundamental e do ensino médio, tornando-se uma estratégia alternativa para a fixação dos conteúdos estudados nas aulas.

Palavras-chave: Jogo didático; Ensino de geografia, Orientação cartográfica.

REFERÊNCIAS

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella; MORAES, Jerusa Vilhena. **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.

CASTELLAR, Sonia Maria Vanzella e VILHENA, Jerusa. **Ensino de geografia**. . São Paulo: CENGAGE Learning

MARTINS, Paula Regina Borges Parente. **Uso de jogos no ensino da geografia: revisão da literatura**. 2021. 24 f. - Curso de Geografia, Universidade Federal do Tocantins, Porto Nacional, 2021.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA**. Revista Percursos: NEMO, São Paulo, v. 1, n. 1, p.65-83, 2009.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA J. D.P. **Jogos pedagógicos para o Ensino da Geografia**, Paraná: Secretaria da Educação, v 1. n 1,. p. 1-19, 2012.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Hucitec. 1996.