

BINGO GEOGRÁFICO: descobrindo o Brasil através da ludicidade

GOMES, Lays¹
OLIVEIRA, Bruna²
SANTOS, Clélio³
LOPES, Izabelly⁴

RESUMO: O lúdico desempenha um papel fundamental no ensino, proporciona uma abordagem mais dinâmica e interativa, tornando o aprendizado mais significativo e prazeroso aos alunos. No ensino da geografia, o lúdico desenvolve um papel primordial ao tornar o estudo dos aspectos físicos, humanos e ambientais do espaço geográfico mais interessante e acessível. Através de jogos, mapas interativos e outras dinâmicas, os estudantes podem explorar conceitos geográficos complexos de forma mais concreta e significativa. O objetivo deste texto é apresentar o relato da oficina que foi desenvolvida no âmbito do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) em sala de aula, a fim de expor a importância do lúdico no cotidiano escolar, e mostrar os pontos positivos e negativos que tivemos ao decorrer da oficina. Essa experiência ocorreu na Escola Municipal João Costa de Oliveira, localizada no bairro Newton Pereira, uma área vulnerável caracterizada pela carência em vários aspectos físicos e sociais, especialmente após as enchentes em União dos Palmares. O lúdico estimula a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico, elementos essenciais no estudo da geografia. O Bingo Geográfico como jogo visou proporcionar aprendizado por meio de atividade lúdica e interativa, permitindo que os alunos participem de um jogo de conceitos-chave, respondendo a perguntas relacionadas ao tema em estudo sobre as regiões brasileiras. O envolvimento dos alunos em atividades lúdicas como o Bingo Geográfico, contribui para o ensino da geografia uma aprendizagem mais significativa, onde não apenas memorizam informações, mas desenvolvem habilidades de análise, interpretação e síntese, fundamentais para a compreensão do mundo que os cerca.

PALAVRAS-CHAVE: ensino fundamental; PIBID; ensino de geografia; lúdico.

¹ Graduando em Licenciatura de Geografia, Bolsista, PIBID, Campus V, lays.silva.2021.@alunos.uneal.edu.br

² Graduando em Licenciatura de Geografia, Bolsista, PIBID, Campus V, bruna.oliveira.2022@alunos.uneal.edu.br

³ Professor Doutor em Geografia, Coordenador, PIBID, Campus V, clelio.santos@uneal.edu.br

⁴ Professora Graduada em Geografia, Supervisora, PIBID, Campus V, izabellyalves6@gmail.com

Introdução

O ensino lúdico é uma ferramenta poderosa e fundamental na educação por diversos motivos. Em primeiro lugar, ao utilizar atividades lúdicas, ele desperta o interesse e a motivação dos alunos, aprendem a trabalhar em equipe, a resolver problemas de forma colaborativa e a desenvolver a autoconfiança, que são fundamentais para o sucesso pessoal e profissional na sociedade contemporânea. Também contribui para o desenvolvimento integral da criança, pois estimula diferentes áreas do cérebro, promovendo o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social.

Assim, a ludicidade no ensino básico não só torna a educação mais eficaz, mas também ressalta que as atividades lúdicas tornam o conteúdo mais inclusivo e divertido, promovendo a formação de indivíduos mais criativos, críticos e engajados com o processo de aprendizagem. Outro aspecto relevante é que a ludicidade ajuda a criar um ambiente escolar mais acolhedor e motivador, reduzindo o estresse e a ansiedade dos alunos em relação ao aprendizado. Por fim, ela contribui para a formação de indivíduos mais criativos e inovadores, capacitando-os a enfrentar os desafios e demandas de um mundo em constante transformação.

Vários autores dissertam sobre como o lúdico é importante no processo de ensino e aprendizagem como afirma MALUF:

Atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quanto está praticando alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses. (MALUF, 2003, p. 57)

O uso do lúdico na geografia do ensino básico é uma ferramenta muito proveitosa e divertida para melhorar o processo de ensino, é uma forma de tirar os alunos do conteúdo monótono do cotidiano e inserir atividades que geram mais engajamentos, introduzindo o assunto de geografia as aulas passam a ser mais atrativas e envolventes para os alunos, o que aumenta o interesse e a motivação em aprender.

O uso de jogos como quebra-cabeças, jogos de tabuleiro temáticos, jogos digitais e simulações de situações reais ajuda os alunos a compreenderem melhor as relações espaciais, a dinâmica das paisagens e os processos geográficos ajuda os alunos a compreenderem melhor as relações espaciais, a dinâmica das paisagens e os processos geográficos.

Assim como afirma CASTILHO (2006: 34), “O aluno durante o jogo, explora as situações a serem resolvidas com maior liberdade, sem a pressão da avaliação, buscando a solução dos mesmos em um ambiente adequado à investigação e a busca”.

O objetivo deste relato é compartilhar nossa experiência na integração de abordagens lúdicas no ensino de Geografia, especificamente a dinâmica "Bingo geográfico: descobrindo o Brasil através da ludicidade", na Escola João Costa de Oliveira. Destacamos a contribuição crucial do PIBID nesse processo, ressaltando a riqueza de nossas vivências. Nosso objetivo é inspirar e informar, promovendo uma cultura de aprendizado contínuo e colaborativo que ultrapassa fronteiras educacionais. Desejamos compartilhar essa experiência enriquecedora proporcionada pelo PIBID para contribuir significativamente para o avanço do nosso desenvolvimento acadêmico e profissional.

A experiência descrita ocorreu na Escola João Costa de Oliveira, situada no bairro residencial Newton Pereira, localizado na cidade de União dos Palmares – AL. O bairro é parte de uma área periférica caracterizada por carências físicas e sociais, agravadas pelas enchentes enfrentadas em União dos Palmares. O Conjunto residencial Newton Pereira, onde a escola está localizada, foi estabelecido após a grande enchente de 2010, que afetou milhares de moradores locais e de regiões adjacentes. O bairro foi criado para abrigar especialmente os residentes da antiga Rua do Jatobá e Rua da Ponte, completamente devastadas pelas águas do Rio Mundaú. A Escola João Costa de Oliveira, mantida pela rede municipal de ensino, oferece educação básica, ensino fundamental I e II, além do EJA (Educação de Jovens e Adultos).



Imagem 1: Escola Municipal João Costa de Oliveira. Fonte: Jerlane Ferreira da Silva, 2023.

Devido à necessidade de reforçar o aprendizado do conteúdo, a dinâmica buscou preencher lacunas decorrentes de um ensino afetado pela pandemia de COVID-19. Foi essencial introduzir uma abordagem pedagógica lúdica, unindo o aprendizado ao aspecto recreativo. O intuito da oficina foi de revisar os assuntos anteriormente estudados a respeito das regiões brasileiras, onde os discentes tiveram a chance de sanar as dúvidas a respeito do assunto estudado, pois, foi uma forma de fechar o conteúdo exposto.

A experiência começou com a interação com os alunos durante as aulas, o que proporcionou uma compreensão das diferentes formas de aprendizado de cada um e destacou a necessidade de intervenção no processo de ensino. Durante o período de iniciação à docência pelo PIBID, desenvolvemos uma atividade lúdica para uma turma de sétimo ano na escola municipal. Essa dinâmica foi projetada para reforçar o aprendizado do conteúdo, por meio de uma atividade envolvente, os alunos se tornaram protagonistas, lembrando e consolidando os temas estudados, o que promoveu uma retomada do conhecimento.

“O jogo está presente na infância e permite os desenvolvimentos físico, cognitivo, afetivo e moral da criança de forma prazerosa e descontraída” (PIAGET, 1978). Desta maneira a oficina foi embasada com intuito de que os estudantes pudessem resgatar seus aprendizados a respeito das regiões brasileiras brincando, através de um bingo no qual eles já estavam habituados a brincar, adaptamos ao conteúdo geográfico para que eles pudessem ter uma boa participação.

A estrutura deste trabalho é a seguinte: Na Metodologia, descreve-se como a atividade lúdica foi organizada e realizada, incluindo seus objetivos e características. Os Resultados e discussões analisam os resultados obtidos, com base no questionário respondido pelos alunos. Nas Considerações finais, o texto resume os objetivos alcançados e destaca a importância do ensino lúdico nas aulas de geografia.

Metodologia

A necessidade da realização da oficina se estabeleceu quando a docente percebeu que os discentes enfrentam desafios para assimilar o conteúdo apresentado durante a aula, essa defasagem é decorrente ao ensino remoto que os estudantes tiveram no ano de 2020 por conta da COVID 19. A partir deste momento foi criada a dinâmica “Bingo Geográfico” a fim de que esta oficina pudesse ser uma ferramenta para ajudar a melhorar as dificuldades adquiridas com o tempo. O lúdico sendo peça-chave do programa de iniciação à docência, através desta oficina teve como objetivo desenvolver a autonomia e protagonismo dos discentes promovendo uma educação qualitativa e participativa.

Nesse contexto, a dinâmica foi conduzida em três etapas distintas. Inicialmente, a docente supervisora apresentou o conteúdo “as características das regiões brasileiras”, os alunos estudaram de forma mais geral todo o território brasileiro e posteriormente visaram isoladamente diversos aspectos como, as culturas, índices demográficos, culinária e outros tópicos de cada região.

Todo o material estudado teve como apoio o livro didático “Aribabá mais geografia – sétimo ano do ensino fundamental. Editora: Moderna, responsável Cesar Brumini Dellore, São Paulo, 2018”. Com a temática “As Características das Regiões Brasileiras”. Neste momento, ou seja, durante as aulas os alunos demonstraram grande interesse no assunto, o ensino da docente era fluido, mas ainda assim acontecia algumas intercorrências como, conversas paralelas que acabavam distraindo a turma.

Por seguinte, na segunda fase, houve uma revisão dada pela docente a fim de fazer um apanhado de tudo o que foi ofertado, e os discentes tiveram a oportunidade de estudar em casa o assunto abordado, a partir deste momento foi possível notar um engajamento ainda que pequeno por parte dos alunos, alguns demonstravam interesse e estudavam em casa através do livro didático, nesta etapa o intuito da dinâmica começou a surtir efeito, pois, eles já estavam estudando além da sala de aula.

A terceira e última etapa foi executada através da criação de uma atividade em formato de bingo geográfico, destinada a avaliar o nível de aprendizado dos estudantes. O bingo foi elaborado com base no livro didático, abordando temas sobre as regiões brasileiras com trinta perguntas relacionadas às características dessas

regiões. Seis cartelas com números aleatórios do 01 ao 30 foram distribuídas para as seis equipes, compostas por cerca de seis integrantes cada. As respectivas equipes eram representadas por cores diferentes para identificação de cada grupo.

Cada perguntada era enumerada do 01 a 30, quando um número era sorteado a equipe que obtinha a cartela com o número correspondente tinha a oportunidade de responder à pergunta. Em caso de acerto, a equipe marcava um ponto, em caso de erro, não pontuava. Os prêmios foram concedidos às três equipes com maior pontuação, e as equipes que não ocuparam o pódio também receberam um brinde pela participação.

Durante a execução da oficina foi perceptível notar o quanto eles estavam empolgados em fazer algo diferente do cotidiano, a cada pergunta feita os alunos demonstravam grande animação em buscar a resposta correta, procurando no livro e conversando com a equipe.

Para a execução dessa dinâmica recorreremos a alguns recursos didáticos como cópias das cartelas de bingo, lápis, canetas, brindes, quadro branco, e caixinha para o sorteio. Essa combinação de elementos possibilitou uma abordagem lúdica e objetiva para a realização elevando a experiência educacional e abrindo um leque de possibilidades para o ensino da geografia em diversos cenários.

As atividades lúdicas desempenham um papel crucial no ensino da Geografia, pois proporcionam uma abordagem dinâmica e envolvente que estimula o interesse e a participação dos alunos. Conforme ressaltado por Vygotsky (1998, p 102) "O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual dela, acima da idade dela, acima das situações da vida real." Ou seja o ato de brincar aliado com o ensino torna o caminho do aprendizado mais fluido. Após a atividade os discentes responderam um questionário simples a respeito do que eles acharam da dinâmica e de como eles se avaliam no processo de aprendizagem, vejamos mais a frente alguns dos dados coletados.

Resultados e Discussões

A integração dessa atividade lúdica na rotina escolar dos alunos proporcionou uma nova perspectiva de aprendizado, observamos este resultado devido ao questionário que foi respondido pelos alunos, através das respostas pudemos ter noção que eles reconheceram que a maneira de aprender ficou menos monótono e

ainda tivemos a oportunidade de avaliar em qual nível de aprendizagem os alunos estavam devido a quantidade de acertos cada grupo obteve.

Diante de um cenário educacional onde os discentes precisam de um estímulo a mais para desenvolver suas capacidades cognitivas de maneira eficiente, é fundamental implementar estratégias pedagógicas que facilitem o ensino, permitindo uma compreensão mais eficaz da geografia. Observamos que a dinâmica foi bem recebida pelos alunos, eles o tempo demonstraram interesse, apenas um aluno de toda classe não participou da atividade por estar com dor de cabeça.

O Bingo Geográfico aconteceu no dia vinte e dois de novembro de dois mil e vinte e três em uma sala de aula do sétimo ano “B”, teve início às 16:00h e fim às 16:50h da mesma tarde. De início foi explicado como funcionaria o bingo e explicamos a regras, e como se daria a distribuição dos brindes conforme a pontuação de cada equipe, como podemos observar na imagem abaixo.



Imagem 2: Explicando a dinâmica. Fonte: Bruna Oliveira, Lays Gomes, 22/11/2023.

Os alunos ficaram entusiasmados com a proposta da atividade e, ao saberem que haveria prêmios para os três primeiros colocados, uma atmosfera competitiva tomou conta da sala. Após as instruções, o bingo começou com o sorteio dos números, cada um correspondendo a uma pergunta. As perguntas eram feitas pelas bolsistas, e os alunos tinham um minuto para discutir em grupo e consultar o livro, antes de dar a resposta. Após cada rodada, os pontos das equipes eram marcados no quadro. A cada rodada, o clima se tornava ainda mais animado e contagiante. Ficava evidente o esforço das equipes em buscar a resposta correta para cada pergunta, pois estavam motivadas a vencer as equipes adversárias.



Imagem 3: Elaborando a pergunta sorteada. Fonte: Bruna Oliveira, Lays Gomes, 22/11/2023.

Reconhece-se que o lúdico, enquanto atividade que desencadeia prazeres, possa fazer parte do processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para que as aulas de Geografia sejam mais dinâmicas e participativas; inclusive, proporcionando sentido e significado ao conhecimento construído. Compreende-se, portanto, que o lúdico contribui para que as aulas de Geografia do Ensino Fundamental – EF – sejam mais motivadoras, prazerosas, nas quais os alunos possam criar e recriar com base nos conteúdos estudados. (Silva; Bertazzo, 2013, p. 343)

Desta forma acreditamos que o exercício de recordar os conhecimentos prévios e consultar o livro didático proporciona autonomia ao aluno. Esses estímulos demonstram que ele é capaz de buscar informações sobre as regiões brasileiras, ou qualquer outro tema, por conta própria. Isso dá sentido ao que ele está aprendendo e evidencia que é possível adquirir conhecimento de forma lúdica e divertida.

Com base no resultado de algumas das perguntas dos questionários e a média de resposta, apresentamos os seguintes dados. Quando perguntados sobre “Como você analisa o aproveitamento dessa oficina pra o aprendizado?” A resposta foi a seguinte: 66% responde que foi excelente, 25% que foi boa, e 9% que foi ruim.

A respeito de “o quanto a oficina deixou a disciplina mais interessante?” Obtivemos as seguintes respostas: 59% que foi boa, 32% que foi excelente, e 9% que foi ruim.

Quando eles tiverem a oportunidade de se avaliarem com “Como foi sua participação na oficina?” Tivemos os seguintes resultados: 53% avaliaram sua participação como boa, 28% se avaliaram como excelente, e 19% se avaliaram como ruim na oficina.

Através das análises foi possível identificar que a oficina foi bem recebida pela classe, resultando em um engajamento significativo durante a execução da atividade. Observou-se que os alunos se auto avaliaram, o que lhes possibilitou identificar áreas de melhoria em seu aprendizado e obter um maior aproveitamento da disciplina.

Conclusão

Aqui reiteramos a importância do ensino lúdico na disciplina de geografia. Apesar de ser comumente percebida como densa devido à sua abordagem de diversas esferas físicas, sociais e humanas. O uso de métodos lúdicos no ensino de geografia pode melhorar significativamente a experiência de aprendizagem dos alunos. Ao tornar as aulas mais dinâmicas e interativas, o ensino lúdico ajuda a despertar o interesse dos estudantes pela disciplina, tornando o aprendizado mais eficaz e duradouro. Dessa forma, ao incorporar o lúdico no ensino de geografia, é possível promover uma educação mais engajadora e eficiente, contribuindo para uma formação mais completa e significativa dos alunos.

É importante desmistificar a ideia de que atividades lúdicas são apenas brincadeiras, pois oferecem valiosas oportunidades de aprendizado. Também abre um leque de oportunidades para que o docente avalie os discentes de maneiras diversas, indo além da avaliação por meio de provas. Dessa forma, ele consegue explorar melhor as qualidades dos discentes.

Participar dessa dinâmica contribuiu significativamente para o nosso desenvolvimento profissional, permitindo que compreendêssemos melhor a importância do jogo e de outras maneiras de lúdico como pintura, brincadeiras, produção de texto, gincanas, produção de maquetes, filmes, músicas, no processo de ensino e aprendizagem. Também nos ajudou a aprimorar nossas habilidades de comunicação, adaptação e gestão de grupo, essenciais para lidar com a diversidade e os desafios de uma sala de aula real no futuro.

Essa exploração de possibilidades contribuiu positivamente para a nossa formação, mostrando como a criatividade e a inovação podem ser integradas ao ensino.

Agradecimentos

Agradecemos a CAPES/PIBID, a escola João Costa, e a Universidade Estadual de Alagoas pela oportunidade grandiosa em nossa formação acadêmica.

REFERÊNCIAS

CASTILHO, Delma Raquel Bueno, **A Afetividade e o Lúdico na Aprendizagem**, Universidade Estadual de Campinas, 2006.

DELLORE, Cesar Brumini. **Araribá Mais Geografia**. 1ª Edição, São Paulo, 2018.

GABRIEL. Blog de Geografia: Livro didático para baixar em PDF - Araribá Mais Geografia - 7o Ano do Ensino Fundamental. Disponível em: <<https://suburbanodigital.blogspot.com/2021/03/livro-didatico-para-baixar-em-pdf.html?m=1>>. Acesso em: 25 fev. 2023

MALUF, A.C.M. **Brincar Prazer e Aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003. p.112.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1978. 146p.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. **O LÚDICO, A GEOGRAFIA E A MEDIAÇÃO DIDÁTICA**. Revista Eletrônica Georaguaia. Barra do Garças-MT. V 3, n.2, p 343 -358. 2013.

Vygotsky, Lev Semionovitch. **Formação social da mente**, A (reimpressão 2021) Editora: Martins Fontes; Edição padrão (10 maio 2019)