

QUEBRA-CABEÇA GEOGRÁFICO: retratando o continente americano por intermédio do lúdico.

NETO, Antonio Barbosa¹

SILVEIRA, Débora Vitória²

FELIX, Williane Vitória³

SANTOS, Clélio Cristiano⁴

VASCONCELOS, Ítala Mayara⁵

Resumo: discutir o lúdico na educação exige uma análise de modelos criativos e dinâmicos, buscando possibilidades de ensino para além do livro didático e que aborde os conteúdos de forma atrativa e produtiva. Com isso, o presente relato apresenta uma atividade lúdica definida como “Quebra-Cabeça Geográfico”, realizada na instituição Municipal Joaquim Gomes de Araújo, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID, abordando o tema “O lúdico no Processo de ensino e aprendizagem da Geografia: abordagens teórico metodológicas para o ensino básico”. A atividade em questão, contou com confecções cartográficas dos países que compõem os subcontinentes Americano, seguindo da realização do jogo, com direito a perguntas e respostas de acordo com o conteúdo “continente Americano”. Essa metodologia desenvolvida contou com uma análise e resultados quantitativos significativos no processo de ensino e aprendizagem dos alunos que apresentavam dificuldades na disciplina. O ensino monótono pode afastar o interesse e inviabilizar o pensar geográfico. E pensando nesse fator, é de suma relevância adotar metodologias que trabalhem com um ensino diversificado e inclusivo.

Palavras-Chave: jogo; ludicidade; PIBID; ensino fundamental.

¹Graduando em Geografia, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Alagoas – Uneal, antonio.neto.2023@alunos.uneal.edu.br

²Graduando em Geografia, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Alagoas – Uneal, debora.silveira.2021@alunos.uneal.edu.br

³Graduando em Geografia, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Alagoas – Uneal, williane.felix.2021@alunos.uneal.edu.br

⁴Professor Adjunto do Curso de Geografia na Universidade Estadual de Alagoas – Uneal, clelio.santos@uneal.edu.br

⁵Professora da Escola Municipal Joaquim Gomes de Araújo – italamayaravasconcelos@gmail.com

INTRODUÇÃO

O lúdico no ensino reside na sua capacidade de transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico e estimulante, onde os alunos se engajam ativamente no processo de aprendizagem, que transcende a abordagem tradicional de ensino, oferecendo uma forma mais eficaz e significativa de adquirir conhecimento. As atividades lúdicas incentivam os alunos a pensar de forma criativa, a experimentar novas abordagens e a buscar soluções inovadoras para os desafios apresentados. Isso prepara os alunos para enfrentar os problemas do mundo real com confiança, além de promover a interação entre eles, estimulando a socialização e o trabalho em equipe.

Utilizar o lúdico como uma ferramenta é algo bastante atual e importante, como afirma Friedmann (2006):

Pensar em utilizar o brincar como meio educacional é um avanço para a educação, porque tomamos consciência da importância de trazê-lo de volta para dentro da escola e de utilizá-lo como instrumento curricular, descobrindo nele uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem (FRIEDMANN, 2006, p.126).

Na geografia o uso do lúdico é uma estratégia que promove a aprendizagem de forma mais divertida e engajadora, utilizando jogos, brincadeiras e atividades práticas para explorar os conceitos geográficos, como por exemplo, jogos de tabuleiro, quebra-cabeça, quiz, simulações de mapas, maquete e excursões, que podem ajudar os alunos a compreender melhor as características físicas e humanas dos lugares estudados. Além do uso de recursos audiovisuais como vídeos e músicas, que tornam a aula mais dinâmica e atraente, permitindo que os discentes vivenciem de forma concreta os conceitos estudados, tornando o aprendizado mais significativo e prazeroso.

A ludicidade na geografia do ensino básico é uma estratégia pedagógica eficaz para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo para os alunos, uma vez que, ao incorporá-lo, os educadores não apenas tornam as aulas mais atrativas, mas também promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, preparando-os para compreenderem e enfrentarem os

desafios do mundo globalizado em que vivemos. Assim como introduzir jogos, atividades práticas e simulações, podem despertar o interesse pela disciplina e facilitar a compreensão de conceitos geográficos abstratos.

De acordo com esses conceitos o PIBID traz como tema a ser trabalhado no âmbito da geografia “O lúdico no Processo de ensino e aprendizagem da Geografia: abordagens teórico Metodológicas para o ensino básico”, no qual, enquanto bolsistas do PIBID realizamos juntamente com a professora supervisora, um jogo denominado “Quebra-cabeça geográfico” retratando os subcontinentes do continente Americano. A ação foi realizada em uma turma do 8º (oitavo) ano, no turno matutino da Escola Municipal Joaquim Gomes de Araújo, localizada no bairro residencial Conceição Lyra no município de União dos Palmares/AL. Tanto a nova estrutura da escola quanto o bairro, foram criados após a enchente que ocorreu no ano de 2010 no antigo bairro Várzea Grande que deixou diversas famílias desabrigadas. A ocupação do espaço e as atividades letivas na nova instituição se deram no segundo bimestre do ano de 2013, onde atualmente atende aos alunos do bairro com turmas do Pré I ao ensino fundamental II e a Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Trabalhar os jogos no ensino requer cuidados, principalmente, ao se tratar de conteúdos escolares. A utilização de jogos em sala de aula como atividade didático-pedagógica, promove o engajamento e facilita a aprendizagem em diversos contextos. Todavia, é crucial buscar jogos que estejam alinhados com os objetivos de aprendizagem, assim como uma atenção dos docentes para evitar que as atividades se transformem em fonte de competição negativa ou momentos recreativos. A competição durante o jogo deve ser saudável e integrada naturalmente ao processo, permitindo que os alunos não apenas busquem superar desafios, mas também adquiram conhecimentos e desenvolvam habilidades geográficas. Como ressaltam Jimenez e Gaité (1995) Apud (Pinheiro; Santos; Filho, 2012, P.6):

[...] jogos de simulação são para a Geografia, e as ciências sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os fatos e fenômenos que estuda, reproduz recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de caráter

complexo [...] sendo adequadas ao processo de ensino- aprendizagem [...] (JIMÉNEZ E GAITE, 1995, p. 83).

Assim como os jogos de simulação são fundamentais para a Geografia e outras ciências sociais, o jogo de quebra-cabeça pode desempenhar um papel semelhante no ensino geográfico.

Tal qual, os geógrafos não podem replicar fenômenos em laboratório, os alunos podem explorar e compreender os conceitos geográficos através da montagem de quebra-cabeças. Essa abordagem lúdica simplifica temas complexos, tornando-os mais acessíveis e adequados ao processo de ensino e aprendizagem.

METODOLOGIA

O quebra-cabeça geográfico, é uma ferramenta que contribui na aprendizagem, cognitiva, motora, promovendo a socialização. Além disso, podem ser utilizados como atividade de revisão ou avaliação, permitindo que os alunos demonstrem seus conhecimentos de forma prática e divertida. Pensando nisso, foi introduzido no conteúdo que estava sendo abordado “Continentes Americanos”. O objetivo da oficina volta-se para que os alunos conheçam os componentes e as características que abrange os continentes, aprimorando as suas habilidades de consciência espacial, seguindo com as competências dispostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no que tange a compreensão das atividades geográficas do pressuposto que é necessário que o sujeito entenda a dinâmica no mundo no qual está inserido.

Na confecção do quebra-cabeça, foram distribuídos emborrachados de diversas cores, tesouras, papéis e marcadores, enquanto para a base, um tecido azul para simular os oceanos que banham o continente. Para que o trabalho fosse realizado de melhor modo, os alunos foram separados em 3 (três) grupos fazendo o desenho referente ao mapa das Américas no emborrachado colorido, em seguida nomeando os países pertencentes a cada continente. Essa etapa busca promover o aprendizado das divisões federativas das nações, na medida que os alunos recortavam as formas, os pibidianos auxiliavam os mesmos a

identificar a localização de cada unidade no quebra-cabeça. No próximo passo, a turma foi instruída a recortar e montar a base em que o quebra-cabeça seria estruturado. Nesse ínterim, cada grupo dividiu a distribuição de tarefas baseando-se nas habilidades de cada integrante.

Deste modo, a atividade foi realizada com os alunos divididos em duas equipes, ao passo que os mesmos respondessem o questionário corretamente, jogavam o dado e o número correspondido seria a quantidade de peças que o aluno iria montar, o respectivo dado possuía os números de 1 a 3 e um lado marcando “perdeu a vez”.

Cada aluno tinham a chance de escolher a peça do quebra-cabeça e montá-lo corretamente, caso contrário, não pontuaria e assim sucessivamente, porém se ninguém conseguisse responder, os bolsistas buscavam um diálogo para compreenderem a questão. O grupo denominado “vencedor” foi o que conseguiu responder o número maior de questionários e encaixar corretamente as peças do quebra-cabeça.

A finalidade das perguntas consistiu em promover a revisão do conteúdo para que o mesmo fosse absorvido de forma descontraída e contribuir para fortalecer o vínculo do lúdico com o instrumento educacional. Ademais, a atividade possui características interativas e que estimulam a socialização, organização e raciocínio lógico. Entretanto, o quebra-cabeça utilizado na dinâmica de ensino, exposto neste artigo, trabalha com diversas habilidades: motoras, raciocínio, desenvolver a boa convivência em grupo e consequentemente colocando em prática os assuntos abordados na disciplina, porém sendo de uma maneira extrovertida trazendo fatos da realidade para um jogo, conforme o pensamento de Almeida (2006):

O jogo de quebra cabeça, é uma atividade lúdica que trabalha vários fatores de desenvolvimento do educando. Mostra-se que é possível, através de atividades diferenciadas, haver um ensino aprendizagem que, ainda segundo o autor independente da época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz de conta se confundem (ALMEIDA, 2006, P. 23).

A ludicidade é uma ferramenta que prende a atenção do aluno, muitas vezes os mesmos estão cansados do local onde estão imersos, as vezes família

abalada por separações de pais, ou qualquer outro problema que possa afetar o pensar desses discentes, com isso, a partir do momento que se leva uma atividade que possa libertá-las dessas preocupações, pode contribuir muito nos resultados de suas aprendizagens, e acabam diversificando as aulas improdutivas, focadas no ensino tradicional, aprendendo por obrigação, pois de fato o lúdico consegue motivar e interessar os alunos nos estudos, sendo livres para imaginações. Como afirma, Vygotsky (1989):

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade (VYGOTSKY, 1989, p.84).

Além disso, vale ressaltar, que o conhecimento se dá por meio do contato com a realidade, destaca-se então a importância de inserir os adolescentes a perceber e analisar as diferenças e semelhanças da concepção de mundo, por meio das explicações e suas participações nas aulas, com introduções de atividades interativas, construindo pensamentos e aprendizagens, por meio do tato, visão e audição, é através da interdependência constante com o meio que irão surgir novas habilidades, entendimentos, e novas percepções de mundo.

Como explica, Oliveira (1997):

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócios históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social (OLIVEIRA, 1997, P.57).

A utilização da atividade pedagógica como método educacional, proporciona aos discentes a socialização, a criatividade, a imaginação e o aprimoramento das suas capacidades cognitivas, contribuindo diretamente na melhora da percepção da disciplina abordada.

Nesse interim, foi pensado na utilização do quebra-cabeça, como recurso pedagógico de aprendizado, valendo-se do estímulo lógico para abordar a

temática de extensão territorial do continente americano por intermédio da ludicidade, para a quantificar a experiência, é preciso considerar a métrica proximal de estudantes aptos a participarem a oficina, quantos responderam e qual o real aproveitamento do método.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com efeito, a oficina proporcionou um momento de descontração e ao mesmo tempo de aprendizagem, chegamos a essa conclusão através da ficha de avaliação respondida pelos discentes, ressaltando que, os vinte e um alunos que estavam presentes em sala de aula participaram da oficina.

Cabe destacar, que mesmo depois de tantas explicações teve alguns alunos que no início da oficina não estavam confiantes de seus conhecimentos adquiridos, sabiam responder as perguntas, porém permanecia em silêncio por vergonha, ou medo de errar. Apesar desse desafio, conseguimos obter bons resultados, pois no decorrer da oficina os alunos foram ficando animados em participar desde as perguntas a montagem das peças.

Na medida em que o quebra-cabeça foi sendo construído, cada aluno se destacou com sua habilidade. Na primeira etapa, os discentes que possuíam o domínio do desenho se sobressaíram e conseguiram destacar a extensão territorial do continente, desta maneira o primeiro resultado foi atingido.

No processo de corte e colagem das peças que representavam as nações, através da interação mútua entre os envolvidos, a expectativa dos participantes de visualizar o quebra-cabeça completo aumentava. Desse modo, a segunda etapa consistiu em compreender a localização geográfica dos países em suas respectivas divisões continentais, os alunos tiveram uma dificuldade em relacionar cada país em seu devido lugar, mas que com ajuda conseguiram finalizar.

Por seguinte, as noções aplicadas ao processo de conclusão da oficina, voltam-se para o ensino-aprendizagem multidisciplinar e articulados com a realidade, em conjunto com a montagem do mapa o jogo de perguntas e respostas, que retratava, cultura, idioma, demografia, clima, vegetação, economia e entre outros.

Ao término da prática, foi aplicado uma avaliação de aproveitamento para

que os alunos pudessem analisar a oficina em sua totalidade. O questionário continha perguntas sobre a forma como eles avaliam a dinâmica e a aprendizagem dos mesmos. Vejamos abaixo o saldo do questionário com base nas respostas dos discentes.

Quando perguntados sobre eles avaliaram a oficina 51% respondeu que foi ótima, 42% que foi regular, e apenas 7% respondeu que foi ruim. Quando responderam como foi o nível de aprendizagem através da oficina o resultado foi o seguinte, 62% acharam ótimo, 33% respondeu que foi regular, e 5% que foi ruim.

A respeito de como os alunos avaliaram a explicação e desenvoltura dos bolsistas obtivemos os seguintes resultados, 81% pontuou que foi ótima, 14% que foi regular e apenas 5% pontuou como ruim.

Mediante os dados coletados, é possível constatar que a oficina foi um sucesso, uma vez que foi bem avaliada pelos discentes, contribuindo significante para o aprendizado deles, além de fortalecer e possibilitar que os pibidianos tivessem um contato direto com os alunos, podendo levantar a habilidade de cada discente e auxiliá-los nas suas dificuldades, culminando em um aprendizado mútuo e bastante prazeroso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo da necessidade de superar as abordagens tradicional de ensino, o uso do lúdico e dos jogos nas aulas de geografia emerge uma abordagem pedagógica poderosa e indispensável. Os jogos oferecem uma oportunidade única para a aplicação prática dos conceitos geográficos, através de simulações, atividades de campo virtuais e jogos de tabuleiro temáticos, onde os alunos podem vivenciar na prática os fenômenos geográficos estudados em sala de aula. Essa abordagem permite que os estudantes compreendam a relevância da geografia em suas vidas cotidianas, promovendo uma aprendizagem contextualizada e significativa.

Em síntese, constatou-se que a utilização do lúdico no ensino da geografia básica pode proporcionar bons resultados e atrair o interesse dos

alunos mais dispersos, uma vez que a criança “faz bem aquilo que faz com prazer” (CHATEAU, 1987, p.127). E durante a realização da oficina foi constatado essa afirmação ao presenciamos a participação dos alunos que se recusavam a fazer as atividades propostas nas aulas, mas que durante os estudos para a realização do jogo se fizeram propostos a contribuir e interagir juntos a seus colegas.

Concluimos o quão importante é trazer novas dinâmicas para as aulas e buscar sempre se renovar como educador. Ao estarmos em constante troca de aprendizagem, é enriquecedor poder colaborar para um conhecimento mais leve, fora das aulas monótonas e receber resultados positivos através de um “jogo” adaptado aos conteúdos do livro didático.

AGRADECIMENTOS

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES); Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID); Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) - Campus Universitário Zumbi dos Palmares (CAMUZP). Toda a equipe Gestora da Escola Municipal Joaquim Gomes de Araújo.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Anne 2006. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 14 de abril de 2013.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. 5ªed. São Paulo: Loyola, 1994.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CAMARGO, S.R; BATISTA, F.M.R.C. O lúdico na prática pedagógica na educação infantil. 01. Paraná, 2014.

CHATEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: Summus Editorial, 3. ed, 1987. 139 p.



COSTA, J.N.S; REGES, A. R. R. O lúdico na geografia: um novo olhar sobre o processo de ensino e aprendizagem. 01. ed. realize: Rio Grande do Norte, 2023.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar no cotidiano da criança. São Paulo: Moderna, 2006.

JIMENEZ, António; GAITE, Maria de Jesus, Enseñar Geografía: de la teoría a la práctica. Colección Espacios y Sociedades, n. 3, Madri: Editorial Síntesis, S.A., 1995.