

(RE) DESCOBRINDO O CONTINENTE EUROPEU A PARTIR DO JOGO DE TABULEIRO TRILHA GEOGRÁFICA

SOUZA, Antony Lucas¹
SILVA, Herik Roseno Ferreira²
SILVA, Itala Mayara Vasconcelos³
SANTOS, Clélio Cristiano⁴

RESUMO: Usar jogos lúdicos como uma ferramenta no processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental é uma ferramenta de grande valor. Esses jogos podem mediar o conhecimento de uma maneira mais leve e divertida e assim intermediar toda a absorção de conteúdo por parte do alunado, então o objetivo dessa oficina foi produzir juntamente com os alunos a trilha geográfica europeia com o propósito de deixar o conteúdo do bimestre escolar mais simples e divertido, e ainda assim utilizar o livro como mediador do processo, levando em consideração que ele é o recurso mais utilizado em sala de aula pelos professores. Esta oficina ocorreu durante as aulas de geografia, com a turma do 9º ano, na escola municipal Joaquim Gomes - União dos Palmares (AL). E através da oficina, foi notável perceber o desenvolvimento dos alunos, principalmente no sentido de pesquisar, interagir, produzir, socializar e desenvolver o pensamento lógico e crítico que são imposições de tamanha importância para absorção de aprendizagem mediado pelo jogo lúdico.

Palavras-Chave: lúdico, ensino, aprendizagem, geografia, PIBID.

INTRODUÇÃO

A oficina visa buscar através do jogo intitulado “Trilha Geográfica Europeia: Dinâmicas populacionais, culturais, econômicas e turísticas”, desempenhar o olhar geográfico do aluno, a partir da busca por informações do continente europeu. Sabe-se que, a Europa desempenha, desde dos primórdios, grande influência no cenário mundial, principalmente quando se trata do atual período histórico de Globalização. Logo, faz-se necessário todo o levantamento de dados populacionais, culturais, econômicos e turísticos. Através dessa coleta de dados será realizada a construção do jogo, que se

¹Graduando em Licenciatura em Geografia, Bolsista do do programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), UNEAL, Campus V, antony.souza.2021@alunos.uneal.edu.br

² Graduando em Licenciatura em Geografia, Bolsista do do programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), UNEAL, Campus V, herik.silva.2022@alunos.uneal.edu.br

³ Licenciada em Geografia. Professora supervisora do programa institucional de bolsa de iniciação à docência, italamayaravasconcelos@gmail.com

⁴ Professor no curso em Licenciatura em geografia, coordenador do programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), UNEAL, Campus V, clelio.santos@uneal.edu.br

apresenta como importante ferramenta de trabalho coletivo, socialização, pesquisa e fomento do protagonismo do aluno. Pois, como afirma Macedo (2005) Cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares é possibilitar que as crianças possam ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem (p.15)

A geografia é uma disciplina que estuda as interações entre o homem e o meio ambiente, analisando as dinâmicas populacionais, culturais, econômicas e turísticas que moldam o mundo em que vivemos. Compreender as características e os movimentos dessas dinâmicas é essencial para uma formação cidadã crítica e consciente. A Europa é um cenário rico em diversidades e contrastes, apresentando uma multiplicidade de culturas, povos, idiomas, sistemas econômicos e fluxos migratórios. Então, por meio dos conteúdos absorvidos ao longo do bimestre e com a ajuda do jogo, os estudantes terão a oportunidade de explorar essas dinâmicas de forma interativa, vivenciando situações reais, pesquisando, tomando decisões e refletindo sobre as consequências de suas escolhas.

A abordagem lúdica no processo de ensino e aprendizagem é uma estratégia pedagógica comprovadamente eficaz, conforme afirma Santaella (2012), o lúdico na educação contribui para um desenvolvimento integral do estudante, contemplando aspectos cognitivos, sociais, emocionais e físicos, verificando, ainda, o resultado em resoluções de problemas, trabalho em equipe, criatividade e autonomia (Macedo; Petty; Passos, 2009).

Ao utilizar jogos educativos como a "Trilha Geográfica Europeia", os estudantes são estimulados a participar de forma ativa e prazerosa, o que potencializa a aprendizagem e a compreensão dos conteúdos. O lúdico proporciona um ambiente de aprendizagem descontraído, criativo e motivador, em que os estudantes são encorajados a explorar, experimentar, resolver problemas e trabalhar em equipe.

O jogo proporciona aos estudantes a oportunidade de aprofundar seus conhecimentos sobre a geografia da Europa, explorando novos desafios, contextos e informações. Isso contribui para a consolidação e ampliação dos conteúdos estudados, tornando o aprendizado mais completo e significativo. Além disso, a continuação do jogo estimula a curiosidade dos alunos, despertando neles o desejo de investigar e descobrir mais sobre os diversos aspectos geográficos europeus. Essa busca por novos

conhecimentos é fundamental para o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, análise e síntese, além de ampliar a visão de mundo dos estudantes.

O trabalho em equipe é outro aspecto relevante desta oficina, pois cada grupo terá uma responsabilidade específica na construção do tabuleiro e na pesquisa sobre um determinado tema. Isso requer que os alunos estejam dispostos a cooperar, compartilhar conhecimentos, argumentar suas ideias e tomar decisões em conjunto.

METODOLOGIA

Para a construção da oficina foram utilizados materiais do cotidiano escolar, visando a sustentabilidade e o reaproveitamento. Como a utilização do Livro didático, internet, papelão, tampas de garrafa pet, tinta guache, pincel, lápis, régua, tesoura, cartolina e cola. Tais materiais foram utilizados para a realização desta oficina, com o intuito de desenvolver a criticidade da importância da reciclagem para o meio ambiente, bem como, fomentar o desenvolvimento ecológico do espaço escolar a partir do reaproveitamento desses materiais e evitando que sejam jogados no lixo.

Na primeira etapa do projeto, o livro didático foi utilizado como mediador para a explicação teórica dos temas abordados. O intuito nesse início, foi fazer com que a turma relembresse o conteúdo exposto ao longo dos meses. Durante as aulas, o livro era o material principal utilizado pela professora/supervisora para apresentar e aprofundar o conteúdo relacionado ao Continente Europeu, facilitando o entendimento dos alunos. Desta forma, a base teórica foi fundamentada no conteúdo do livro, preparando o terreno para as próximas etapas da oficina.

Na segunda etapa, os alunos foram divididos em grupos de quatro pessoas. A divisão das equipes foi baseada em inclusão. Nesse sentido, consideramos a diversidade de personalidades dos alunos. Os mais tímidos foram agrupados com os colegas mais extrovertidos para promover uma maior interação entre eles, facilitando o desenvolvimento social. A distribuição dos temas, o início da pesquisa no livro didático e na internet foi realizada com a supervisão atenta dos pibidianos e da professora, garantindo que os estudantes estivessem focados na busca pelos conhecimentos necessários para a oficina. Vale ressaltar que foi essencial o acompanhamento próximo para assegurar que a utilização do celular estivesse de acordo com o propósito da atividade.

Na terceira etapa, foi explicado o modelo padrão a ser seguido para a trilha geográfica escolhida pelos pibidianos e pela professora-supervisora. Ademais, foi realizada a construção da trilha a partir dos materiais trazidos pelos alunos, proporcionando-lhes a oportunidade de exercitar a organização e síntese das informações adquiridas. Este processo foi uma forma prática de solidificar e reforçar o aprendizado teórico e técnico.

Figura 1- Trilha Geográfica



Fonte: arquivos dos autores (2023)

Figura 2- Peças da Trilha Geográfica



Fonte: arquivos dos autores (2023)

Na quarta etapa, os alunos começaram a produzir perguntas referentes aos temas: economia, população, cultura e turismo europeu, sempre sob a supervisão atenta da professora e dos pibidianos. Nesta etapa visamos analisar a capacidade de escrita e letramento dos alunos. Nossas orientações foram cruciais para garantir que as questões formuladas estivessem alinhadas com os objetivos estabelecidos, proporcionando uma base sólida para o próximo estágio do projeto.

Na última etapa do processo, os alunos tiveram a oportunidade de colocar em prática todo o conhecimento adquirido ao longo da oficina. Eles puderam socializar as trilhas produzidas, compartilhando suas ideias e experiências com os colegas de classe. Foi um momento importante, pois permitiu que os alunos demonstrassem sua criatividade. A culminância ocorreu dentro da sala de aula. Esta etapa prática foi fundamental para consolidar o aprendizado e promover a troca de conhecimentos entre os participantes da oficina.

DISCUSSÃO/RESULTADOS

É sabido que, o continente Europeu faz parte do bojo de assuntos a serem trabalhados com os alunos do 9º ano. Portanto, a turma foi apresentada ao tema por meio de uma exposição contextual do que é o continente e seus desdobramentos nas dinâmicas geográficas, conduzida pela professora supervisora. Utilizando um globo terrestre como auxílio, ela solicitou que alguns alunos tentassem localizar o continente, promovendo maior engajamento na aula e uma melhor percepção espacial do território europeu. Essa abordagem sucinta introduziu o conceito-chave do Espaço Geográfico na discussão.

Na aula seguinte, foi exposta a proposta da oficina pela professora e pibidianos aos alunos. Na sequência, a turma foi dividida em grupos para pesquisar no livro didático, internet ou outros meios sobre os seguintes temas: População: busca por dados demográficos, como taxa de natalidade, mortalidade e imigração. Cultura europeia: como ela reflete na sociedade desde os primórdios até a atualidade e os principais eventos culturais da Europa. Economia: os principais componentes da economia europeia e de que forma eles influenciam nas dinâmicas sociais do continente. E por fim, o Turismo europeu e seus principais pontos turísticos e a história por trás deles, destacando os seus contextos geográficos, como a localização.

Após a formação do arcabouço teórico de dados, foi solicitado que cada grupo montasse 10 perguntas com resposta em torno do seu tema. O engajamento dos estudantes participantes do programa de iniciação à docência no desenvolvimento e monitoramento dos grupos nesse processo resultou em uma atenção mais personalizada, facilitando assim a organização das atividades em equipe. A supervisora também estimulou os alunos a explorarem a criatividade para além daquilo que foi exposto em sala de aula, com o intuito de que, a partir do que foi estudado, pesquisado e lido, os alunos pudessem desenvolver boas perguntas para o momento da socialização. Ao longo da oficina, a supervisora acompanhou de perto o trabalho dos alunos, fornecendo apoio, direcionamento e esclarecimento de dúvidas. Além disso, incentivou a troca de ideias entre os estudantes, promovendo a colaboração e o trabalho em equipe, e isso tornou-se uma prática crucial no processo de ensino-aprendizagem.

O próximo passo a ser dado foi a construção do tabuleiro a partir do uso de materiais recicláveis, cada grupo foi usando a criatividade e técnica no desenvolvimento do jogo. Como apontado por Alonso (p.23,2002), O trabalho coletivo tem como base a

suposição de que as melhores ideias e soluções para os problemas emergem das diferentes percepções e contribuições pessoais e do tipo de análise. Então, o coletivismo entre os componentes mostrou-se uma ferramenta metodológica cada vez mais eficiente e crucial no desenvolvimento do jogo, pois, a partir de várias perspectivas e visões os tabuleiros foram tomando forma, desenhos e cores.

Figura 3- Produção dos Tabuleiros



Fonte: arquivos dos autores (2023)

A socialização deu-se como ponto crucial do processo, pois é a partir deste momento que houve uma maior troca de conhecimento entre alunos, professor e pibidianos, a respeito do que foi produzido e estudado nas quatro esferas propostas para a elaboração do jogo. Os alunos que acataram a atividade demonstraram grande domínio sobre os assuntos, destacando as principais abordagens discutidas sobre o território europeu.

A princípio, o surgimento da oportunidade de incorporar Lúdico no processo de ensino-aprendizagem se evidencia como uma ferramenta de suma importância, afastando-se do método tradicional de ensino da geografia, superando o livro e o quadro e fazendo valer novas apostas metodológicas.

O lúdico desempenha um papel vital na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa (PINTO; TAVARES, 2010, p. 233).

Figura 4- Socialização do Tabuleiro Geográfico



Fonte: arquivo dos autores (2023)

Com a conclusão da socialização, foi aplicada uma avaliação da oficina com o objetivo de que os alunos pudessem expressar sua perspectiva acerca do desenvolvimento e aplicação da atividade. Os quais destacaram que foi boa ou ótima. Porém, em suas justificativas, destacaram que houve pouco ou nenhum envolvimento da turma. Isso influenciou de maneira significativa no processo da proposta. Ou seja, mesmo com a aplicação de novos métodos, nem todos os alunos se envolvem nas atividades, o que gera uma problemática relacionada ao desinteresse. Muitos apontam que, ao longo de sua vida escolar, a geografia foi abordada de maneira cansativa e monótona, o que naturalmente causa a falta de interesse pela disciplina.

A Geografia escolar tem se caracterizado por ter um caráter descritivo e esta é uma das causas da falta de interesse dos alunos pela disciplina. A mera descrição faz com que a disciplina seja vista como decorativa, pois não se fazem relações do conteúdo com a realidade. Neste sentido, podemos afirmar que a própria postura do professor em sala de aula tem sido um dos motivos de tanta desmotivação por parte do corpo discente. (SILVA E LIMA, p.3 [s.d.]

Pode-se destacar, como categoria de análise, a realidade socioeconômica à qual a escola está inserida. A falta de material, recursos e estrutura faz com que a professora fique refém apenas do livro e não consiga apostar em novas metodologias para o desenvolvimento das aulas. Fazendo-se necessário que a professora se desprenda

do livro didático e aposte em pesquisas, com o intuito de criar um ambiente mais criativo e lúdico com seus próprios recursos e ideias. Logo, a aplicação dessa oficina vem como quebra desses estigmas, proporcionando um novo método de abordagem com o intuito de tornar a aprendizagem mais leve e concreta.

Em síntese, a avaliação realizada em sala apontou que a cooperação dos colegas ao decorrer da atividade foi ruim. Por outro lado, 8 (oito) dos 12 (doze) alunos classificaram que a aprendizagem foi excelente, o que enfatiza, na prática, que o estímulo do protagonismo do aluno é essencial no processo de ensino-aprendizagem. Mesmo com a falta de recursos pedagógicos, faz-se necessário deixar o ensino da geografia tradicional cada vez mais numa realidade passada, pois é de suma importância o engajamento do aluno em cada atividade proposta.

A participação efetiva do aluno em todos os processos de busca por materiais, pesquisa, construção e socialização mostrou-se, de maneira geral, como uma efetiva prática pedagógica, incentivando a autonomia e o trabalho coletivo. Isso se desprende de uma educação onde o aluno é apenas ouvinte, promovendo, assim, uma educação inclusiva que supera medos e receios, estimulando, sobretudo, a aprendizagem.

O estímulo à aprendizagem no ambiente escolar contribui para que o estudante desenvolva e expresse concomitantemente sua criatividade por meio da busca por soluções inovadoras, da problematização das informações recebidas, da curiosidade e da elaboração do seu conhecimento (MARTINEZ, 2002)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino da Geografia na educação básica tornou-se, ao longo do tempo, defasado, onde não há muito aproveitamento das inúmeras instâncias de abrangência dessa disciplina. Justifica-se isso através da falta de interesse do poder público em despertar a criticidade do aluno, pois a geografia é uma ciência que desperta a curiosidade e evidencia a sociedade de classes à qual pertencemos. Com isso, o Lúdico surge como uma ferramenta teórico-metodológica que abarca novas perspectivas para o processo de ensino-aprendizagem. Assim, como bem apontado, a utilização de todo esse arcabouço se faz cada vez mais necessária, tendo em vista que a educação vem se tornando mercadológica e despertando menos o interesse do aluno para as disciplinas humanísticas.

A elaboração da oficina, tendo como ponto principal o aluno como o protagonista do processo, mostrou-se uma assertiva técnica pedagógica, pois manteve o aluno engajado com o tema da teoria, pesquisando e, na prática, construindo e utilizando o jogo. Logo, através desse projeto, formou-se uma forte base conceitual em torno das problemáticas debatidas durante todo o desenvolvimento do jogo. E isso reverbera diretamente na quebra daquela ideia de uma geografia apenas descritiva, de uma espacialização distante. Assim, a disciplina torna-se mais atrativa e prazerosa de se aprender.

Apesar de ser uma prática que deve ser adotada, a aplicação de novas metodologias em uma sala de aula não é uma tarefa fácil, sobretudo, quando o aluno já tem uma ideia formada daquela disciplina. Então, mesmo com toda a aposta e incentivo por parte da professora e pibidianos, houve uma rejeição de alguns alunos que não aceitaram participar da atividade e preferiram se esquivar das aulas. Porém, por outro lado, a maioria da turma se envolveu com a atividade em suas variadas etapas, mostrando que entendeu que aquele exercício estava sendo um agente facilitador para o seu conhecimento e que poderia ajudar e muito o seu aprendizado.

Apesar dos desafios que são evidenciados a cada dia no cotidiano escolar, o PIBID surge como mecanismo facilitador através da abertura promovida por este programa. A partir das vivências, formou-se uma grande base teórica para os futuros docentes em geografia, visto que foi extraído aquilo que é bom para a identidade profissional. Observou-se que o ensino da geografia é desafiador; entretanto, com um olhar diante das especificidades dos alunos, é possível sim passar um conteúdo com qualidade. Diante do exposto, conclui-se que a utilização da ludicidade no ensino de geografia se mostrou crucial no desenvolvimento das atividades propostas, sendo um importante instrumento facilitador do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

CAPES- Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior;
CNPq- Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico;
UNEAL-Universidade Estadual de Alagoas;
Escola Municipal Joaquim Gomes de Araújo.

REFERÊNCIAS

ALONSO, M. **O Trabalho Coletivo na Escola.** In: **Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Formação de Gestores Escolares para a Utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação.** PUC-SP, 2002. p. 23-28. Disponível em:

http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3b_gestores/tema_05/anexos/anexo_1_o_trabalho_coletivo_na_escola

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre, Artmed, 2005.

SANTAELLA, L. **O papel do lúdico na aprendizagem.** *Revista Teias*, v. 13, n. 30, 2012. Disponível em:

<https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24277>, 2018,

SILVA e LIMA. **O Desinteresse Dos Alunos Nas Aulas De Geografia.** CONEDU, p3. Disponível em:

http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2016/TRABALHO_EV056_MD4_SA3_ID7791_29072016195228