

OS JOGOS COMO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NAS AULAS DE GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO

SILVA, Milene de Melo¹
SANTOS, Denize dos²

RESUMO: As experiências no ensino de Geografia através do Pibid, permitem renovar as metodologias adotadas no ensino da disciplina, propondo um raciocínio acerca das práticas pedagógicas e de suas concepções geográficas, o que facilita no entendimento das condições de aprendizagem na educação básica. Este trabalho tem como objetivo refletir sobre as aulas de Geografia no ensino médio e inserir novas práticas didáticas no processo de ensino-aprendizagem. Assim, na perspectiva de despertar no aluno, o interesse pelo aprender, instigando o raciocínio, foi realizado pesquisas sobre atividades lúdicas, com a proposta de tirar os alunos da rotina teórica. Dessa maneira, foi inserido a utilização de um jogo didático-pedagógico, consistindo em um Bingo Educativo, como ferramenta auxiliar do estudo de conceitos geográficos, priorizando questões relacionadas ao tema de urbanização. Durante a aplicação da dinâmica os alunos demonstraram interesse e predisposição para a novidade apresentada. Tal fato, facilitou no desempenho da dinâmica, que inclusive demonstrou que os estudantes estão dispostos a aprender, com instrumentos que fogem ao ensino tradicional, e que acabam despertando a curiosidade e a busca pelo conhecimento através de novas metodologias. A aplicação das atividades lúdicas são muito importantes em todas as etapas de ensino, pois contribuem como auxílio didático complementar nas aulas, sendo eficiente para a construção do aprendizado escolar, estimulando a participação e o intelecto dos educandos, sem deixar de lado a serenidade dos conteúdos a serem lecionados.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Geografia; Lúdico; Recursos didáticos.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), tem como intenção estimular a construção da identidade docente, fazendo uma articulação entre a educação superior (por meio das licenciaturas) e a educação básica nas escolas dos sistemas estadual e municipal. Sendo que proporciona uma integração dos discentes no ambiente escolar, em escolas da rede pública, através

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Geografia, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Alagoas - *Campus* III, Palmeira dos Índios, milene.melo.2021@alunos.uneal.edu.br

² Dra. em Geografia, Coordenadora de área, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Alagoas - *Campus* III, Palmeira dos Índios, denize.santos@uneal.edu.br

da participação de reuniões pedagógicas e de acompanhamento das aulas, realizando observações nas turmas e nas metodologias nelas trabalhadas.

A iniciação à docência tem como base, a inserção do licenciando no campo de sua futura atuação profissional. O trabalho em conjunto do professor supervisor e da coordenadora de área, que já possuem experiência em sala de aula, permite uma orientação aos bolsistas, possibilitando que eles sejam autores e produtores de sua autonomia, levando-os a construir reflexões sobre práticas e saberes, entender a escola e seus sujeitos, reconhecer e produzir conhecimento dos mecanismos de atuação profissional. Além disso, a iniciação a docência no Pibid, faz com que, a partir da participação nas atividades escolares, seja possível estabelecer um conjunto de concepções, que ajude a buscar novos elementos e paradigmas que possam superar os problemas presentes nas práticas da sala de aula.

Posto isto, é importante inovar as metodologias adotadas no processo de ensino-aprendizagem da Geografia, para que assim os alunos se sintam motivados a aprender, e que conheçam o espaço onde estão inserido, despertando desta maneira o interesse e a motivação pela disciplina. Este trabalho tem como objetivo refletir sobre as aulas de Geografia no ensino médio e inserir novas práticas didáticas. Apresenta um embasamento teórico abordando o lúdico, como ferramenta a ser utilizada, como um recurso didático de práticas educativas, pois o mesmo é pouco trabalhado pelas unidades de ensino, e ainda seguem o método de ensino tradicional. Além disso, este trabalho abrange as informações acerca das práticas nas aulas observadas mediante o Pibid e registros fotográficos da execução da dinâmica.

A importância do lúdico na aprendizagem

A palavra lúdico é derivada do latim “ludus”, que significa brincar ou jogar. Assim, uma atividade lúdica, é caracterizada como um entretenimento, que diverte as pessoas envolvidas, visto que, brincadeiras e jogos fazem parte da existência humana e eram utilizados e incentivados como meio para o conhecimento, até mesmo na Antiguidade entre os gregos (Programa Pleno, 2023). Dessa forma, a ludicidade serve como mecanismo intermediador para interpretar o mundo e formar ideias acerca do cotidiano. Sendo assim, torna-se essencial para a formação e o desenvolvimento cognitivo dos alunos, pois auxilia na assimilação de conceitos

complexos que ainda não dominam e não conseguem compreender apenas por meio de uma explicação.

As atividades lúdicas são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, pois despertam o interesse e o prazer em adquirir conhecimento, tornando os alunos pensantes, criativos e críticos, contribuindo assim para o seu desenvolvimento integral. Para Bacelar (2009, p. 26), o lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização, pois uma vivência lúdica tem o objetivo de estimular a aquisição dos conhecimentos e das habilidades necessárias para o desenvolvimento do estudante.

Sant'Anna e Nascimento (2011, p.19), ressalta que:

A importância da utilização do lúdico como instrumento metodológico pelos professores é abordada sob a ótica da busca de um melhor aprendizado dos alunos, em relação aos conhecimentos, partindo da escolha de uma melhor atividade a ser desenvolvida e utilizada para cada conteúdo programático, favorecendo a exploração do potencial e o desempenho das habilidades dos alunos, acerca dos objetos a serem alcançados com o uso de determinada atividade.

O lúdico tem o objetivo de induzir os alunos ao raciocínio, à reflexão e à construção do conhecimento. Sendo assim, é fundamental trabalhar com a ludicidade em todas as etapas de ensino, pois o seu uso no processo educativo torna as formas de ensino-aprendizagem mais dinâmicas e recreativas, e demonstra que trabalhar com atividades atraentes não abandona a importância dos conteúdos a serem apresentados aos alunos, além disso, também possibilita o progresso da percepção, da imaginação e do intelecto.

Na perspectiva de buscar novas linguagens e práticas pedagógicas inovadoras, para atender a proposta de um ensino contextualizado do conhecimento geográfico, Farias (2014) afirma que o uso de jogos educativos acena como ferramenta alternativa promotora de uma aprendizagem mais significativa. Sendo assim, como o ensino de Geografia requer o desenvolvimento de práticas e de dinâmicas criativas capazes de motivar o aluno a questionar e buscar respostas, os jogos podem ser amplamente aplicados como proposta facilitadora para o processo de ensino-aprendizagem dos conceitos, inclusive em todos os componentes curriculares, buscando tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas.

2 METODOLOGIA

Na perspectiva de despertar no aluno o interesse pelo aprender, instigando o raciocínio, a competição e a tomada de decisão, foi inserido a elaboração e utilização de um jogo didático–pedagógico (Bingo Educativo), como ferramenta auxiliar promotora da aprendizagem de conceitos geográficos, priorizando questões relacionadas ao tema de urbanização. Este trabalho desempenhou-se no ensino de Geografia, aplicado aos alunos do 2º ano do ensino médio da Escola Estadual Humberto Mendes, em Palmeira dos Índios - AL.

Inicialmente foi realizado um acompanhamento da turma por meio de observações das aulas teóricas, com o assunto de urbanização, enfatizando seus conceitos e problemáticas. As estratégias metodológicas utilizadas pelo professor supervisor da turma, foram a utilização do livro didático para o acompanhamento do conteúdo, o uso do quadro para ilustrar alguns conceitos, e aulas expositivas, consistindo basicamente na centralidade da exposição oral de um tema logicamente estruturado.

Para a execução da dinâmica foi preciso realizar pesquisas sobre atividades que envolvessem algo mais lúdico, com a proposta de tirar os alunos da rotina teórica. Assim, a atividade realizada com a turma foi um Bingo Educativo desenvolvido através do Word e contendo 25 cartelas diferentes com 15 imagens cada uma (figura 01). As imagens estavam relacionadas com as perguntas que seriam feitas à turma, e que foram elaboradas mediante as observações das aulas teóricas juntamente com o tema urbanização do livro didático, que foi ofertado pela escola aos bolsistas do Pibid.

Figura 01. Cartelas do Bingo produzido.



Fonte: Acervo das autoras, 2023.

Também foi selecionada uma música da composição de Brankobran (Urbanização – Rap Geográfico), que aborda brevemente como ocorreu o processo de urbanização e alguns de seus conceitos. A proposta inicial foi passar a música para que os alunos relembassem os aspectos fundamentais do conteúdo já ministrado. E em seguida, ocorreu a distribuição das cartelas, uma para cada aluno, dando início ao sorteio de números de 1 a 25 pelos próprios alunos, associado com questões abertas, onde a resposta estava relacionada com uma das imagens da cartela do bingo e todos poderiam responder, até que algum estudante preenchesse toda sua cartela, como ocorre no bingo popular.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As práticas educativas através do Pibid proporcionam a integração dos discentes no ambiente escolar, realizando observações nas aulas, nos recursos didáticos trabalhados e até mesmo na elaboração de atividades propostas as turmas. Segundo Torres (*et al*, 2015), a experiência de trabalho no Pibid indica a possibilidade de existência de um preparo do trabalho docente de maneira coletiva e que alia a atividade prática à teórica, constituindo-se em uma perspectiva de formação do docente preocupada com as questões epistemológicas e sociais.

Nesse sentido, a prática ganha destaque na reconstrução de saberes, de fazeres, de ideias, de representações e de concepções, no processo de ensino-aprendizagem.

Durante a realização do Bingo Educativo o professor da turma estava supervisionado e os alunos demonstraram interesse e predisposição para a novidade apresentada. Ainda vale ressaltar que, na aplicação da dinâmica foram utilizadas questões abertas e objetivas, como por exemplo: Como é chamado o crescimento e surgimento de cidades? Qual o conceito de urbanização? Qual a principal metrópole localizada na região nordeste?

No decorrer da atividade houve uma boa interação e participação da turma (figura 02), que na maioria das vezes respondeu corretamente todas as perguntas sorteadas no momento, até que algum aluno preenchesse toda a sua cartela, finalizando assim a dinâmica. Outro fato importante que contribuiu e facilitou para a execução do Bingo Educativo, foi que a turma já havia tido aulas teóricas sobre o conteúdo, e também tiveram o auxílio da música contendo palavras-chaves e ajudando a relembrar o assunto.

Figura 02. Registro da aplicação da dinâmica.



Fonte: Acervo das autoras, 2023.

Dessa forma, a prática da dinâmica evidenciou no decorrer do processo de aprendizagem que os estudantes estão dispostos a aprender com instrumentos que

fogem do ensino tradicional, e que despertam a curiosidade e a busca pelo conhecimento. Sendo assim, é notável que o uso do lúdico como um auxílio didático complementar nas aulas de Geografia, contribui de forma significativa para a aprendizagem dos conteúdos já ministrados. Além disso, sua aplicação tornou-se eficiente ao estimular a participação e o raciocínio dos educandos.

O uso do lúdico possibilita o trabalho de conteúdos complexos da Geografia, permitindo que conceitos e definições sejam avaliados de forma intensa e os alunos movidos pelo jogo e pela competição participem das atividades propostas adquirindo também conhecimentos. Assim, é importante destacar que por si só, o jogo didático não garante a aprendizagem, pois não é suficiente para modificar a forma de pensar dos alunos, o que exige acompanhamento constante do professor, que deverá pesquisar quais são as explicações apresentadas pelos alunos para os resultados encontrados e propor, se necessário, uma nova situação de desafio.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As vivências através do Pibid, despertam o desenvolvimento de diferentes metodologias para que o processo de ensino-aprendizagem aconteça de forma mais satisfatória, auxiliando na ampliação dos conhecimentos, no convívio com os alunos da educação básica, e até mesmo em dificuldades e obstáculos, proporcionando, dessa maneira, uma troca de conhecimentos entre a escola e os bolsistas. Tais momentos propiciam ao sujeito da prática o alcance de competências e experiências relevantes para sua formação, desenvolvendo a busca por novas práticas pedagógicas, que atendam o processo de ensino geográfico, já que aulas práticas são ótimas opções para atrair o interesse do aluno, pois é a oportunidade de ver na prática aquilo que se aprendeu de maneira teórica.

Dessa forma, o Bingo Educativo e a Música Urbanização (Brankobran) acenaram como um incentivo para os alunos, tornando-os participantes ativos ao invés de observadores passivos, de modo que os estudantes tomaram decisões e resolveram problemas. Além disso, o jogo utilizado atingiu seus determinados objetivos pedagógicos, com suas funções lúdica e educativa, em que os alunos aprenderam de forma dinâmica e agradável saindo da monotonia gerada por uma sala de aula comum. O Bingo Educativo e a Música foram uma boa alternativa, melhorando o desempenho dos estudantes no tema abordado. Portanto, a aplicação

das atividades lúdicas propostas, foram importantes inovações que despertaram o interesse e a busca de conhecimento, sem deixar de lado a serenidade do conteúdo ministrado.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001 - através do projeto aprovado “Geotecnologias e Tecnologias da Informação para o Ensino de Geografia, no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) e da Escola Estadual Humberto Mendes.

REFERÊNCIAS

BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador : EDUFBA, 2009. 144 p.

FARIAS, F. F. G. de. **O uso do lúdico como recurso didático no ensino de geografia no ensino médio**. Monografia (Licenciatura em Geografia) - Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Centro de Formação de Professores, 2014. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/5871>

PROGRAMA PLENO. Ludicidade na educação infantil: qual a importância e como aplicar?. **Blog Pleno**. São Paulo, 21 fev, 2023. Disponível em: <https://programapleno.com.br/blog/ludicidade-na-educacao-infantil/#:~:text=Brincadeiras%20e%20jogos%20fazem%20parte,n%C3%A3o%20supervisionadas%20por%20um%20adulto>

SANT'ANNA, A; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. **REVEMAT: Revista Eletrônica de matemática**. 6 (2), 19-36, 2011. Disponível em: <http://funes.uniandes.edu.co/25315/>

TORRES, G. V. de S., et al. **Dimensões da iniciação à docência: saberes e práticas do PIBID na UFMT (2009-2013)**. Cuiabá : EdUFMT, 2015. 485 p. : il. color.