

JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: Conhecendo as regiões brasileiras através da construção de mapa e confecção de jogo da memória

MORAES, Carlos Daniel Silva ¹
PIMENTEL, Lucimeire da Silva ²
OLIVEIRA, Rayssa de Lima ³
SANTOS, Clélio Cristiano⁴
LOPES, Izabelly Alves⁵

RESUMO: As práticas pedagógicas podem ser reforçadas por meio da inserção do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, o que cria oportunidades para os alunos participarem diretamente no autoaperfeiçoamento e no seu desenvolvimento intelectual. Nesse sentido utilizar de metodologias como o desenvolvimento de oficinas é indispensável no processo de formação dos alunos. Tendo em vista essa necessidade relata-se a aplicação de uma oficina, que trabalhando as “regiões brasileiras e suas principais características” realiza a construção de mapa identificando cada região por cor e jogos da memória com as características de cada região, como alternativa de inclusão da ludicidade no ensino da geografia. Sendo então aplicada em uma turma de 7º ano, da Escola Municipal João Costa de Oliveira. É com a aproximação de novas formas de desenvolver os conteúdos geográficos que se pode estreitar os caminhos entre os saberes, levando com mais eficácia o conhecimento até os alunos, deixando de lado a forma de aprender decorando e começando a aprender brincando. Observa-se ainda que os alunos apesar de receber uma atenção com novas formas de ensino muitas vezes não se sentem atraídos, pois estão acomodados com o ensino monótono. A presença do lúdico nas aulas pode despertar o pensamento crítico dos alunos se usar de forma correta e que desperte interesse, pois como elemento facilitador faz com que essa aprendizagem seja mais criativa, usando a equidade para todos os alunos consigam ser presente no uso de novas metodologias ativas, só assim haverá um ensino com mais qualidade e resultados.

PALAVRAS-CHAVE: ludicidade; pibid; conhecimento geográfico; geografia.

¹ Graduando em Licenciatura em geografia, bolsista do programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), UNEAL, *Campus Universitário Zumbi dos Palmares*, carlos.moraes.2021@alunos.uneal.edu.br

² Graduando em Licenciatura em geografia, bolsista do programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), UNEAL, *Campus Universitário Zumbi dos Palmares*, lucimeire.pimentel.2022@alunos.uneal.edu.br

³ Graduando em Licenciatura em geografia, bolsista do programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), UNEAL, *Campus Universitário Zumbi dos Palmares*, rayssa.oliveira.2023@alunos.uneal.edu.br

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

⁵ Professora Licenciada em geografia, supervisora do programa institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), UNEAL, *Campus Universitário Zumbi dos Palmares*, izabellyalves6@gmail.com



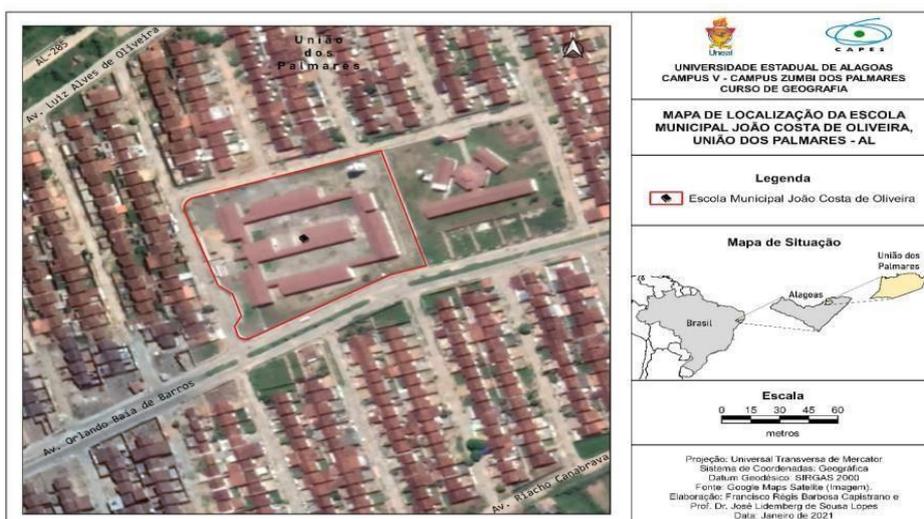
1 INTRODUÇÃO

O ensino da geografia não deve se limitar apenas ao seu papel como disciplina, sair da zona de conforto é essencial. Tendo o lúdico como uma abordagem pedagógica é possível utilizar de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais divertido, de uma forma mais clara e objetiva, estimulando o interesse e a participação dos discentes, dessa forma desconstruindo a ideia de que a geografia seria uma disciplina apenas de teoria, dando movimento as aulas.

Pois, o ser aluno é um processo contínuo enquanto houver um professor disposto a ensinar e com ele aprender, manifestando, assim, uma troca mútua de conhecimento e aprendizagem será possível essa troca de aprendizado e conhecimento recíproco (Almeida; Santos; Oliveira; Fachine, 2021).

O presente relato busca descrever a experiência vivenciada em uma oficina, onde com a proposta de trabalhar as “regiões brasileiras e suas principais características”, realizando a construção de mapa identificando cada região por cor e jogos da memória com as características de cada região, como alternativa de inclusão da ludicidade no ensino da geografia. Dessa forma sendo desenvolvida em uma turma de 7ºano, na Escola Municipal João Costa de Oliveira, no conjunto residencial Newtom Pereira, no município de União dos Palmares

Fig.1. Mapa de Localização da Escola Municipal João Costa de Oliveira



Fonte: Francisco Capistrano e José Lidemberg Lopes, 2021

A geografia se faz necessária para a construção do conhecimento sobre o mundo, aprender a interpretar as mudanças, conhecer as paisagens e observar o

espaço. A presente oficina apresenta-se como estratégia didática à valorização das regiões, de forma que é desenvolvida com o trabalho em equipe, utilizando de materiais e dinâmicas atrativas com fácil aplicação, tendo como base mapas e imagens, que buscam desenvolver conceitos da geografia e da Cartografia.

Através da construção de jogos, que incluem: Montagem de mapa e confecção de jogos da memória. Logo, é abordado na montagem a temática sobre o conhecimento das regiões brasileiras através de atividades lúdicas, bem como a interação com o conteúdo em sala de aula.

Com o principal foco no aprendizado dos discentes, o projeto proporciona momentos de desenvolvimento educacional, percepção do espaço, organização e compromisso. O desafio de apresentar o lúdico como forma de ensino, e não apenas como brincadeira de passatempo não é fácil, evidenciando então a possibilidade de que se é possível, tendo uma grande relevância no processo de ensino-aprendizagem.

Desenvolver novas metodologias faz com que se aprimore os conhecimentos cartográficos. Dessa maneira os discentes podem ter um maior domínio sobre conteúdos que remetem à região que vivem, como também as regiões que compõem o país. Tornando o pensamento crítico dos discentes mais aguçado, havendo a necessidade de questionar as características específicas de cada região.

É notória uma grande necessidade de revisitar os conteúdos de anos iniciais da educação fundamental, como também preencher lacunas advindas do ensino remoto, principalmente no tocante sobre as características do nosso país. Buscando desenvolver uma metodologia através da construção do conhecimento concreto e dedutivo sobre as similaridades e diferenciações das regiões brasileiras, tendo uma aprendizagem significativa e divertida, essa interação se faz importante tanto para os discentes como para os docentes, podendo se reinventar a cada etapa da sua jornada através da ludicidade.

Entende-se a importância e necessidade de inserir metodologias lúdicas no ensino fundamental, para que se tenham grandes ganhos na aprendizagem e desenvolvimento cognitivos dos alunos nas aulas de geografia.

As observações feitas nas aulas são fundamentais, tendo em vista que esses exercícios apresentam-se como laboratório de pesquisa para possíveis desenvolvimentos didáticos, através do uso de novas metodologias. Com base nessas

descobertas, identifica-se formas e oportunidades de introduzir novas práticas.

Nesse viés, Castellar e Vilhena (2011, p. 19) pontuam que, “ensinar geografia significa possibilitar ao aluno raciocinar geograficamente o espaço terrestre em diferentes escalas, numa dimensão cultural, econômica, ambiental e social”. Ficando claro que, a geografia escolar deve rapidamente se tornar uma parte dinâmica, onde os alunos se entusiasмам com as disciplinas e atividades oferecidas pelo professor.

Através do estímulo e da curiosidade que o jogo causa é factível que se observe uma aprendizagem significativa, contribuindo para uma maior aproximação dos alunos com a forma lúdica de aprender geografia, visto que se se coloca como objetivo principal incluir a ludicidade como ferramenta metodológica no ensino-aprendizagem da geografia.

Fazendo com que metodologias como a presente oficina se torne um meio de sair da rotina na didática disciplinar, viabilizando a importância do desenvolvimento intelectual dos alunos, estimulando a reflexão, à expressão de ideias e consequentemente a estruturação do conhecimento geográfico e cartográfico pelo aluno através do lúdico.

2 METODOLOGIA

Surgindo como iniciativa no momento das observações de aula a oficina abordada neste relato de experiência apresenta como base no conteúdo que a docente supervisora aborda em sala de aula no momento, as Regiões Brasileiras e suas principais características. Desenvolveu-se a oficina na turma de 7º ano do ensino fundamental, da Escola João Costa de Oliveira.

Sob uma perspectiva de desenvolver práticas as aulas de geografia a docente supervisora analisando o perfil dos alunos observou que seria importante usar do jogo de forma lúdica, desenvolvendo assim uma nova funcionalidade e um novo sentido ao uso de jogo da memória e desmistificando a ideia de que mapa seria um objeto de estudo entediante.

O lúdico é uma forma um tanto inovadora de ensinar, trazendo a brincadeira como forma didática, ou seja, aprender brincando. Através de sua abordagem pedagógica é possível estimular os alunos a aprender de forma dinâmica e criativa, facilitando a compreensão e desenvolvimento dos conceitos geográficos.

A atividade surge com o objetivo de montar um mapa em formato de mosaico e dois jogos da memória, confeccionados pelos próprios alunos, abordando o conteúdo de Regiões Brasileiras. A montagem do mapa conta com a formação de um quebra-cabeça gigante, onde a divisão das regiões forma o mapa do Brasil, com as plaquinhas contendo características de cada região, 15 (quinze) plaquinhas com 3 características de cada região, os alunos podem utilizar o mapa em forma de jogo, onde podem identificar qual característica corresponde a determinada região.

A confecção do jogo da memória 1, conta com a construção de fichas onde haverá no verso características de cada região brasileira, sendo duas características diferentes para cada região, e na parte frontal o mapa da região correspondente. A montagem do jogo da memória 2, conta com a construção de fichas onde no verso será "em branco" e na parte frontal terá imagens ou informações. Para confecção dos jogos serão utilizados materiais recicláveis como papelão e outros materiais, como cartolina colorida, tesoura, lápis para pintar ou tinta guache, cola, material impresso.

O desenvolvimento da atividade proposta se deu em 3 (três) momentos. O primeiro momento foi a partir de um diálogo junto a docente supervisora, onde se pontuaram quais as principais características que formam o perfil da turma, para assim aplicar a oficina. No segundo momento se deu início a oficina, com a divisão dos grupos e a explicação de como se daria a prática da oficina, na sequência a produção dos materiais. No terceiro momento houve a conclusão das produções e a socialização.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo em vista as dificuldades encontradas na turma de 7º ano, bem como nota-se uma lacuna na assimilação dos conteúdos de Geografia a partir das ferramentas teórico metodológicas utilizadas pelos docentes, como apenas se prendendo ao uso do livro didático e do quadro nas aulas, fato que se torna algo tedioso, e acaba não despertando curiosidade em grande parte dos alunos, fazendo com que não busquem se aprofundar nos estudos geográficos.

Diante dos desafios enfrentados em sala, as práticas lúdicas surgem como maneira de atender as dificuldades e compreender as abordagens na disciplina de Geografia. Portanto, vale ressaltar a importância das ferramentas adotadas junto com a ludicidade para ter uma maior aproximação para com os alunos onde atenda sua

carência em absorver os conteúdos e para um ensino eficaz afetivo. A oficina, que combinou cartografia e jogos, proporcionou uma experiência educativa rica e envolvente para os alunos.

A utilização dos jogos recreativos no sistema educacional é uma das ideias mais significativa e propícia para o aprendizado do educando. No ensino de Geografia, o jogo tem uma importância fundamental, graças as suas regras e procedimentos, o aluno consegue desenvolver seu raciocínio lógico para melhor atuação em ponto de ação, obtendo assim um resultado. (Santana; Cruz; Santos, 2014)

Para que o discente desenvolva de forma concreta o conhecimento cartográfico, a rigor a percepção de paisagem, elementos culturais e naturais, precisa-se de um conhecimento que se é adquirido na geografia escolar, aquele que estuda o espaço em que o aluno está inserido, o espaço vivido. Como destaca Zacharias,

[...] o objetivo da leitura da paisagem, quando associada às atividades cartográficas, é reconhecer os elementos sociais, culturais e naturais, bem como a interação existente entre eles. E para isto, não basta saber ler o espaço. É importante também saber representá-lo, o que exige determinadas regras. Sendo que esta leitura pode ocorrer de forma direta — mediante a observação da paisagem de um lugar que os alunos vivem ou visitaram, os tradicionais trabalhos de campo na Geografia. Ou de forma indireta — por meio de fotografias, desenhos, literaturas, vídeos ou relatos (2006, p. 142).

Montar o quebra-cabeça do mapa do Brasil permitiu aos alunos visualizarem as diferentes regiões do país de forma prática. O uso de cores para destacar cada região facilitou a identificação geográfica e incentivou a participação ativa. Além disso, o processo de recortar e colar as peças contribuiu para o desenvolvimento das habilidades motoras finas dos alunos.

A oficina tem sua prática iniciada no dia 24 de outubro de 2023, com um diálogo produtivo com a professora supervisora, para desenvolver a temática que viria a ser trabalhada. Após muito debate foi escolhido o conteúdo estudado no livro didático As Regiões Brasileiras, para que assim pudesse se aprofundar no conteúdo, tornando o ensino mais leve e produtivo.

O segundo momento no desenvolvimento da oficina se deu no dia 14 de novembro de 2023, com a apresentação do tema escolhido para a oficina, o projeto, e a divisão dos grupos. Observou-se uma curiosidade nos alunos mediante a explicação de como aconteceria a produção dos jogos, pois é algo entusiasmante aprender brincando, foram divididos 3 grupos, para que cada um pudesse produzir um

jogo. Após a distribuição dos materiais que seriam necessários para a produção dos jogos os alunos começaram a desenvolver os mesmos.

Fig.2. Confeção do quebra-cabeça do mapa do Brasil



Fonte: Arquivo dos autores, 2023

No terceiro momento pôde-se realizar a continuação da produção dos jogos, observando sempre uma participação expressiva dos alunos. É sabido que, a participação dos alunos se faz essencial para que haja um bom desenvolvimento da metodologia utilizada, pois todos são importantes para o processo. A colaboração dos alunos é necessária tanto para que se desenvolva de forma lúdica quanto para que a aprendizagem seja coletiva. Levando em consideração que,

A educação geográfica se mostra importante e significativa para o aluno, pois [...] através da educação geográfica, se busca construir uma forma geográfica de pensar, que seja mais ampla, mais complexa, e que contribua para a formação dos sujeitos, para que estes realizem aprendizagens significativas e para que a geografia seja mais do que ilustração (Callai, 2011, p. 129).

A realização do jogo na disciplina possibilita a construção de habilidade que auxiliarão na produção lógica do conhecimento, permitindo a associação com outros conteúdos e dinamizando a aula, uma vez que os alunos gostam de jogar, de realizar uma atividade diferente (Castellar; Vilhena, 2011, p. 48). Dessa forma incentivando o trabalho em equipe, a responsabilidade e a fixação de conteúdos, sendo eficaz para as outras disciplinas.

Fig.3. Conclusão e socialização da oficina



Fonte: Arquivo dos autores, 2023

Uma ficha de avaliação foi aplicada para coletar o feedback dos alunos. A oficina foi avaliada por 27 alunos onde responderam ao questionário contendo indagações como, como o aluno avaliaria o aproveitamento da oficina para a sua aprendizagem, tendo então 8 (oito) respostas excelente e 19 (dezenove) avaliou como boa; o quanto a oficina ajudou para deixar as aulas mais interessantes teve a avaliação de 11 (onze) respostas para excelente e 16 (dezesesseis) para boa; e na pergunta como o aluno avaliaria a sua participação no processo obteve-se 05 (cinco) para excelente, 21 (vinte e um) para boa e 01 (um) para ruim.

Observou-se então uma avaliação expressivamente boa, mesmo com as dificuldades de alguns alunos, pois a participação foi muito presente. Tendo em vista que metodologias como essa “[...] pode ser usada para romper com práticas tradicionais no processo de ensino e de aprendizagem, uma vez que o professor consiga traçar etapas na construção e na produção do jogo” (Castellar; Vilhena, 2011, p. 46).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, pode-se concluir que as atividades lúdicas exercem um papel muito importante para melhorias do ensino. O uso das práticas pedagógicas entra a favor do desenvolvimento intelectual dos alunos, permitindo com que ele desenvolva suas habilidades diante das propostas aplicadas em sala, pois cada indivíduo tem sua particularidade, uma competência especial que se diferencia-se um dos outros,

seja por meios de bloqueios mental, que acabam se atrasando em acompanhar a leitura do livro didático e se tornando algo incompreensível ou repetitivo.

O lúdico chega como um novo meio disciplinar para ajudar a assimilar melhor os conteúdos, fazendo com que os alunos possam através das imagens, objetos, cores, desenhos e exercícios, através da prática de ações dentro da sala ou no campo, que permitem eles se conhecerem e descobrirem o mundo ao seu redor, aprendendo como se faz Geografia brincando.

Desse modo, os jogos não se limitam apenas ao brincar, ou seja, permitem que eles se envolvam entre si se misturando em grupos, dialogando com os demais de forma enriquecedora e se tornando um ambiente de estudos prazeroso, despertando curiosidades e contexto sociais e cognitivas essenciais que envolviam como um todo os saberes e discussões muito importantes para o crescimento do ensino-aprendizagem dos alunos.

Além disso, essa dinâmica foi muito valiosa tanto para a docente supervisora que através da oficina pôde descobrir e diferenciar a capacidade dos alunos, tendo em vista suas dificuldades e seu nível de aprendizagem, quanto para os pibidianos enquanto futuros educadores, que tiveram contato com o ambiente escolar, vivenciando as atividades junto com os alunos, auxiliando a docente com as propostas lúdicas, que contribuiu positivamente para a formação e aprimorar ainda mais seus conhecimentos sobre a Geografia e seu espaço.

Portanto, é possível observar que apesar das novas metodologias de ensino que são inseridas nas aulas a participação ativa dos alunos não é tão grande quanto o esperado. Essa problemática acontece devido o déficit de concentração que se é herdado do ensino tradicional, onde apenas o professor discute o conteúdo. Nota-se que a única opção que recebe a avaliação ruim é a participação dos alunos.

É muito difícil se trabalhar com alunos que acabam se acostumando com o básico, onde apresentam tal metodologia como a mais eficaz, com a justificativa de que os alunos não sentem interesse em participar. Diante disto, relatasse que o uso da ludicidade só funciona quando o aluno é cativado a participar de forma espontânea, mesmo que de forma lenta.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), que proporcionou uma valiosa oportunidade de participação no PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). Expressa-se também gratidão à Escola Municipal João Costa de Oliveira, que acolheu os estudantes de maneira hospitaleira, reforça-se os agradecimentos à UNEAL pelo apoio e colaboração.

REFERÊNCIAS

A psicologia genética e a aprendizagem no ensino de geografia. In: CASTELLAR, S. Educação geográfica: teorias e práticas docentes. São Paulo: Contexto, 2005. p.38-50.

CALLAI, H. C. **A GEOGRAFIA ESCOLAR – E OS CONTEÚDOS DA GEOGRAFIA.** Revista Anekumene, Vol1, nº 1, 2011. Disponível em <<http://www.anekumene.com/index.php/revista/article/view/14/15>> Acesso em: 20 de fevereiro de 2024.

CASTELLAR, S., VILHENA, J. **Ensino de Geografia.** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

DE MOURA, Vanuza Caetano; MARTINS, Pollyany Pereira. **Atividades Lúdicas como ferramentas no Ensino de Geografia.** Instituto Federal Goiano.

Geografia: ensino, práticas de pesquisa e extensão e tecnologias da informação e da comunicação em educação / ALMEIDA, Ricardo Santos de, org. SANTOS, Everson de Oliveira, org. OLIVEIRA, Matheus Freitas de, org. FECHINE, José Alegn Roberto Leite, org. [et al.]. - Arapiraca: Eduneal, 2021.

Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Bahia: Blogspot, 2016. Disponível em: < <http://luckesioo2.blogspot.com/2016/07/ludicidade-e-atividades-ludicas-uma.html>>. Acesso em: 10 fev. 2024, às 23:03.

SANTANA, V. R., CRUZ, H. J. C., & SANTOS, M. B. C. (2014). **A importância de aprender brincando: Uma proposta pedagógica no ensino de geografia.** In XV Encontro de Geografia da UESC, Análise Espacial, Teórica e Prática no Saber Geográfico. Ilhéus-BA.

ZACHARIAS, A. A. **A Representação Gráfica das Unidades de Paisagem no Zoneamento Ambiental: um Estudo de caso no município de Ourinhos – SP.** Tese (Doutorado em Geociências), Instituto de Geociências e Ciências Exatas – UNESP, Rio Claro. 2006.