

O PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA E O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Rafaella Larissa Gomes da SILVA ¹
Jossandra Araújo Barreto de MELO ²

INTRODUÇÃO

O Programa de Residência Pedagógica no contexto da educação e na formação de professores se faz presente como uma experiência além dos estágios supervisionados auxiliando no processo de formação como também experiências, discernimentos e dúvidas no que se diz respeito a prática docente já que o programa possui algumas especificidades como a carga horária que dá todo suporte para a realização de atividades e também proporcionando o maior engajamento no ambiente escolar, além disso, a supervisão de atividades pelo o preceptor que se faz presente no momento das aulas. Com isso se justifica a realização das atividades do uso de jogos e brincadeiras no ensino de Geografia a inserção dessas atividades se faz de maneira lúdica, permitindo a interação e entusiasmo dos alunos com os conteúdos trabalhados anteriormente do continente asiático sendo uma forma de reforço e avaliação. Acerca da utilização de jogos e brincadeiras no ensino de Geografia,

[...]é possível perceber a relevância da utilização dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, de tal sorte que a relação entre o ensino e a aprendizagem venha a se tornar mais atrativa e, do mesmo modo, favoreça o maior aproveitamento das aulas de Geografia, visto que em algumas pesquisas já realizadas, essa disciplina é descrita por grande parcela dos discentes como uma “chata” ou “enfadonha”. Fato que agrava a relação do aluno com os conhecimentos produzidos historicamente pela ciência geográfica. (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, p.67 (2013).

De acordo com (VERRI; ENDLICH, 2009, p.67) “Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. ... esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar”. Valer lembrar a importância do uso de alternativas didáticas para a melhoria do ensino aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e criativas, fazendo com que o aluno sinta-se incentivado e motivado para participação nas aulas de Geografia. Dessa forma, desenvolvendo habilidades cognitivas e motoras partindo do real para o abstrato, assim como Piaget(1975,p 156) destaca :

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela

¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - PB, raffalarissa@hotmail.com;

² Professora Doutora Departamento de Geografia/UEPB, ajossadra@yahoo.com

própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Diante do exposto, o projeto de intervenção pedagógica teve como objetivo a utilização de jogos e brincadeiras como alternativa ou complemento às aulas expositivas, estimulando habilidades de observar, relacionar, analisar, comparar, entre outras, além de trabalhar atitudes de trabalho em grupo. Por sua vez, o presente artigo objetiva analisar os resultados da sua aplicação em sala de aula.

METODOLOGIA

Foi utilizada a metodologia de cunho participativo colaborativo pela residente Rafaella Larissa Gomes da Silva na Escola Municipal de Ensino Fundamental Judith Barbosa de Paula Regô no município de Queimadas, PB tendo como público alvo foi a turma do 9º ano do período da tarde, composta por 32 alunos na faixa etária de 13 a 16 anos, no terceiro bimestre no período de 09/07 a 20/09 do ano letivo de 2019, todas as atividades foram acompanhadas pelo professor preceptor José Cavalcanti Regis Neto.

O trabalho foi realizado em cinco etapas:

Primeira etapa: Foram ministradas aulas expositivas sobre o continente asiático com o uso de multimídias e também de elementos pictográficos a exemplo de mapas e do globo terrestre e também pesquisas feitas em casa pelos alunos:

Segunda etapa: formação de equipes onde foi divididas em cores, o primeiro jogo foi a realização de um "QUIZ" de perguntas e respostas relativos aos assuntos no início foram esclarecidas as regras do jogo pelo residente e a cada resposta respondida de forma correta o grupo pontuava, todas as equipes se envolveram com a atividade e por fim a vencedora foi premiada:

Terceira etapa: Dando continuidade as atividades com a leitura e interpretação da charge sobre a Guerra Comercial entre China e Estados Unidos do livro Geopolítica de Igor Fuser, edição 2009 da editora Salasiana:

Quarta etapa: realização do segundo jogo "a força" no qual cada grupo tinha direito de falar uma letra até a formação da palavra misteriosa.

Quinta etapa: Foi elaborados cartazes acerca de como os países asiáticos são conhecidos por serem exportadores de produtos de bens de consumo, principalmente a China.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos tendem a tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras podendo ser utilizados em diversos momentos do processo ensino/aprendizagem e com diferentes propósitos tais como: levantamento de conhecimentos prévios, para melhor compreensão do conteúdo, na aplicação/resgate de conceitos trabalhados e desenvolvimento da criatividade e espontaneidade. Além do mais, os jogos proporcionam

maior aproximação entre alunos e professores, impulsionando a solidariedade e a troca de ideias.

O professor irá participar na preparação dos jogos e na escolha dos conteúdos ajustando os jogos as capacidades dos alunos, a fim de explorar a imaginação de uma forma descontraída e espontânea, permitindo uma aprendizagem dinâmica, em consequências gerando uma competição de forma positiva entre os alunos, sendo motivado a participar mais da competição, assim aprendendo de forma despercebida.

a construção de determinados conceitos e/ou habilidades pode estar atrelada a uma estratégia metodológica diferenciada mais atuante, mais crítica e reflexiva, permitindo uma aprendizagem significativa próxima da realidade do aluno e adequada à sua faixa etária (SILVA, 2005, p. 143).

Com isso se faz necessário ser um educador atualizado e sempre antenado trazendo inovações para a sala de aula para haver uma maior motivação por parte dos alunos, trazendo sempre o lúdico e atrelado à realidade do aluno, promovendo a interação do aluno com o espaço geográfico como é colocado por (JIMÉNEZ E GAITE, 1995, p. 83)“ 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 e aprendizagem [...]. “

A criação de jogos pelo professor é uma ferramenta bastante eficaz, transformando a aula mais dinâmica e retirando o aluno da acomodação para a assimilação dos conteúdos, tornando o processo de ensino aprendizagem mais significativo. Compreendendo a ciência geográfica o aluno irá estabelecer relações entre os conteúdos dos jogos com o seu cotidiano, sendo o uso do jogo como provedor da interação entre o mundo vivido e o conhecimento geográfico visto em sala de aula se tornando um ser mais crítico. Assim como proposto por (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p.44); Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor estimula a cooperação, [...] ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o decorrer das atividades, pode-se perceber que a proposta foi bem aceita por parte dos alunos, visto que eles se envolveram em todas as etapas do trabalho, indicando que a aplicação de jogos como recurso didático é um elemento facilitador da aprendizagem, observando também a mudança do comportamento dos alunos envolvidos, a socialização dos alunos no seu respectivo grupo, e a forma de raciocínio na maneira de solucionar as questões problemas corroborando assim com as considerações observadas por Breda (2013 p.101) no uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar.

[...]a inserção de jogos na sala de aula precisa de uma atenção maior, com pesquisas nesta área, pois muitas vezes o ambiente escolar, ou a própria formação de professores, ainda não estão acostumados com a utilização dessa ferramenta como um

recurso didático, encontrando resistência para a aplicação. É necessário trabalhar com professores a utilização de materiais diversificados, para que os sintam-se estimulados e inspirados a buscar inovações no ensino.

Com essas práticas, o aluno torna-se o construtor do seu conhecimento, sendo desafiador tentar solucionar as questões que são impostas pelas brincadeiras e sempre buscando respeitar as regras do jogo vale lembrar também que não só os alunos aprendem com essa prática, mas também o professor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Geografia busca a concepção do seu objeto central o espaço geográfico aliado aos saberes científicos da disciplina, tornando-se uma ciência dinâmica. Sabendo da dinamicidade da ciência geográfica é bastante válido o uso de jogos e brincadeiras para o maior aprofundamento do conteúdo, tornando a aula mais atrativa e mais participativa por parte dos alunos e servindo como forma de inovação metodológica rompendo com as práticas tradicionais de ensino.

Por fim, é proveitoso o uso de jogos e brincadeiras como inovação metodológica tornando o discente como o mediador e dando-o oportunidade de analisar, refletir e repensar sobre o espaço geográfico com maior fundamento e criticidade.

Palavras-chaves: Geografia, Ciência geográfica, Aulas.

REFERÊNCIAS

BREDA, Thiara Vichiato. **O uso de jogos no processo de ensino aprendizagem na Geografia escolar**. 2013. 142 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Geociências, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/286754>>. Acesso em: 23 ago. 2018.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

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.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1975.

SILVA, L. G. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: CASTELLAR, S. **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. São Paulo: Contexto, 2005, p. 143.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela Maria. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percursos - NEMO**, v. 1, n. 1, p. 67, 2009.