

# A PRODUÇÃO DE RECURSOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NAS AULAS DE GEOGRAFIA: O PROCESSO DE PRODUÇÃO DA VARETA GEOGRÁFICA

Ricardo Ferreira da Silva <sup>1</sup>

## RESUMO

Este relato de experiência apresenta uma crítica ao ensino de Geografia pautado na ausência da ludicidade como um instrumento potencializador das aulas de Geografia, e ao mesmo tempo, sugere uma ideia de recurso didático que pode ser usado para trabalhar qualquer assunto Geográfico, ou em áreas afins: a vareta geográfica. Dessa forma, imerso em sala de aula pelo Programa Residência Pedagógica, ainda, em uma fase inicial de observação do programa, ficou evidente a falta da propagação do lúdico no ensino de Geografia, e isso, estava a contribuir para desmotivar os alunos a quererem estudar. Em uma fase adiante do programa, a regência das aulas começaram, diante disso, surgiu a proposta em criar recursos didáticos para trabalhar assuntos geográficos com o objetivo de resgatar o interesse dos alunos sobre os estudos. A metodologia usada para a construção deste relato abarcou experiências pessoais, uma revisão bibliográfica, juntamente com a produção de recursos didáticos. Em cada aula ministrada, um recurso didático foi criado. Dessa forma, pela adoção do lúdico em sala de aula foi possível perceber que os alunos se interessam a quererem estudar de forma mais espontânea quando recursos didáticos fazem parte das aulas como um instrumento de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Lúdico, Ensino, Vareta, Recurso, Instrumento.

## INTRODUÇÃO

Cada vez mais, os alunos estão sendo contemplados em sala de aula com atividades lúdicas que fogem o padrão tradicional usado em décadas passadas. Atualmente, não funciona escrever uma atividade no quadro, e dizer copie. Não é que essa forma de atividade esteja ultrapassada, mas, tal instrumento de ensino mostra-se irrelevante para o atual processo de formação dos alunos, uma vez que não despertam no estudante o anseio em querer estudar. É apenas uma repetição do que estar a ser exigido, mas não devemos desconsiderá-la, pois, serve ainda para aprimorar a escrita e a leitura do aluno, entretanto, seu uso não deveria perpetuar em todas as aulas, como o único instrumento metodológico.

Escrever uma atividade no quadro é até válido, mas será que esse método é capaz de instigar o aluno a querer aprender na mesma intensidade quando levamos um recurso didático?



<sup>1</sup> Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, [Ricardo.ferreira.silva@aluno.uepb.edu.br](mailto:Ricardo.ferreira.silva@aluno.uepb.edu.br).

Assim, percebe-se que o lúdico, se mostra como um instrumento potencializador da prática docente capaz de dinamizar e facilitar a compreensão do que está a ser trabalhado.

Embora reconhecendo os benefícios em trabalhar com o lúdico, não devemos cobrar ao professor a produção de recursos didáticos, isso porque, produzir é uma característica pessoal, porém, se a escola fornece meios que viabilizam ao professor produzir, nesse caso sim, poderíamos exigir ao professor um ensino mais lúdico.

Nesse contexto, imerso em sala de aula como professor Residente de Geografia, através do Programa Residência Pedagógica, programa este do governo que visa inserir o estudante de graduação em sala de aula na posição de professor.

Ainda, numa fase inicial do programa, em que teve um estágio de observação, já ficou escancarado a falta do uso do lúdico nas aulas de Geografia e principalmente a desmotivação dos alunos em querer estudar em um estilo tradicionalista.

Dessa forma, objetivando romper tal paradigma, já que, após o período de observação, começaria a regência das aulas, por considerar o ensino lúdico mais eficaz para o processo de ensino-aprendizagem surgiu a proposta em querer criar recursos didáticos como uma forma de potencializar o ensino de Geografia, tornando-o mais atrativo.

A intenção nunca foi usar atividades já prontas, mas realmente, criar os próprios recursos com características e regras que servissem para trabalhar qualquer assunto, podendo ser adaptado a qualquer disciplina e série. Assim, destaca-se que as atividades do programa foram realizadas em uma turma do 8º ano da Escola Cidadã Integral Professor Itan Pereira, localizada em Bodocongó, em Campina Grande – PB.

Dessa forma, destaca-se que o presente relato foi elaborado a partir das experiências do autor como residente pedagógico de Geografia, ancorado em uma revisão bibliográfica, juntamente, ainda com a produção de recursos didáticos para o ensino de Geografia.

Espera-se com isso evidenciar que o lúdico tem o papel de instigar os alunos a quererem aprender de forma mais espontânea, além de mostrar o passo a passo de uma produção feita, a vareta geográfica.

## O PAPEL DO LÚDICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Não é mais válido, se é que tenha sido um dia, usar em sala de aula uma metodologia que seja incapaz de instigar os estudantes a quererem aprender. Cada vez mais, é visível o desinteresse do aluno em querer estudar, e a forma em que é ensinado, contribui para o

fortalecimento desse desinteresse, não há como julgá-los. É inválido querer aprender tendo professores presos a metodologias arcaicas, impróprias para despertar no mínimo, a vontade do aluno em querer estar em sala de aula.

Assim, quando o professor tem uma metodologia insuficiente para despertar no aluno o anseio em querer estudar, ele estará em sala de aula apenas de corpo presente. Dessa forma, discute-se sobre adotar o lúdico em sala de aula, tanto para dinamizar o ensino, quanto, principalmente para despertar no aluno a vontade em querer estudar. Assim, (KISHIMOTO, 1994) pontua que:

“Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade.” (KISHIMOTO, 1994).

Assim, nota-se que há um objetivo em se utilizar o lúdico, e não é simplesmente o de dinamizar a aula. Dessa forma, se tratando do ensino de Geografia, uma disciplina tão dinâmica e diversa, usar o lúdico desempenha o papel de tentar aproximar aspectos vistos na teoria, a vida do aluno.

Isso porque, muitas vezes, trabalhamos assuntos completamente desconexos da realidade do aluno, e até mesmo da nossa. A partir, disso, entra o papel de produzir recursos didáticos para o ensino de Geografia, na tentativa de facilitar o ensino, despertar o interesse da turma em querer estudar, e trazer o distante para o contexto dos alunos.

Aparentemente existe um receio em querer usar o lúdico em sala de aula, isso porque, muitos professores enxergam a ludicidade como uma característica própria do ensino infantil. Talvez por isso ficam presos a metodologias “ultrapassadas”. Porém, o lúdico pode ser usado para trabalhar qualquer tema, em qualquer disciplina e em qualquer série. Desde que haja adaptações para atender o público que está a se trabalhar. Isso porque, não é viável levar algo novo para a turma apenas para sair do tradicionalismo, é preciso que haja articulações do conteúdo a ser trabalhado com o recurso didático a querer ser criado.

Assim, a luz da argumentação posta, nota-se que apostar em um ensino mais lúdico, criando recursos didáticos, é a opção mais viável para oferecer um ensino mais “prazeroso”.

Mas, devemos estar cientes que nem sempre um recurso fará diferença na qualidade de uma aula, é preciso algo além disso: o aprimoramento da metodologia do professor para se trabalhar



com o lúdico, caso contrário, as aulas continuarão sem despertar o desejo do aluno em querer aprender, continuarão enfadonhas.

## **METODOLOGIA**

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa observacional, produzido a partir da criação de recursos didáticos para o ensino de geografia. As atividades foram realizadas no ano de 2023, pelo Programa Residência Pedagógica na Escola Cidadã Integral Professor Itan Pereira, localizada em Bodocongó, em Campina Grande, na Paraíba, em uma turma do 8º ano do ensino fundamental.

**imagem 01** – Escola Cidadã Integral Professor Itan Pereira.



**Fonte:** Autor. 2023.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES: VARETA GEOGRÁFICA**

**Materiais necessários:** Vareta. (Podendo ser substituída por palitos de churrasco, caso o professor almeje uma vareta sustentável). Essa ideia mostra-se ser uma proposta eficaz, o professor pode produzir com sua turma as próprias varetas para serem usadas na atividade.

**Como organizar:** O professor deve elaborar uma determinada quantidade de questões sobre o assunto que vem sendo estudado. Após as perguntas serem feitas, as mesmas devem ser coladas em uma folha e destacadas por cores que comumente as varetas apresentam como: Vermelho, amarelo, azul, verde e preto. Além disso, a folha deverá ser colada no quadro da sala de aula, para facilitar a aplicação da atividade e a visualização pelos alunos. As perguntas devem

apresentar uma determinada quantidade de pontos, não necessariamente a quantidade de pontos padrão das varetas, o professor deve definir os pontos de acordo com a dificuldade de cada pergunta.

**Como funciona:** A turma deverá ser dividida em grupos, para que o professor possa ter um controle sobre quem está ganhando ou perdendo. A cada rodada, um integrante do grupo tem o direito de participar. Assim, o aluno deve tentar tirar a vareta sem mexer as outras, caso mexa, a vez passa para outro integrante do outro grupo.

Mediante isso, as rodadas vão ocorrendo até as perguntas acabarem. É importante que o professor coloque um número de varetas superior ao número de perguntas, pois, quando as perguntas marcadas por determinada cor acabarem, mesmo que o aluno consiga tirar a vareta sem mexer, se a cor não tiver disponível na folha, o mesmo não terá direito de tirar uma pergunta, passando assim a vez para o outro grupo.

**Regras:** A única regra que a vareta Geográfica apresenta é fazer o aluno tirar a vareta sem mexer uma com as outras.

**Quem ganha:** Após todas as perguntas acabarem, o grupo que tiver feito a maior pontuação se torna o grupo vencedor.

## VARETA: DEFINIÇÃO

Pega varetas, ou simplesmente varetas é um jogo de mesa constituído por varetas que são pintadas por cores específicas, como já dito, por: Vermelho, amarelo, verde, azul e preto. Cada vareta, apresenta uma certa quantidade de pontos. É padrão a vareta de cor preta valer 50 pontos, a de cor azul 20 pontos, as varetas verdes 15 pontos, as varetas vermelhas 10 pontos, já as varetas amarelo comumente valem 5 pontos.

Para jogar, é preciso juntar todas as varetas com a mão, apoiando um de seus extremos a mesa, soltando-as e espalhando-as. O jogador deve usar as mãos para tentar tirar uma vareta sem mexer as outras, quando isso ocorrer, o mesmo passará a vez para outro jogador. A vareta preta, quando o jogador consegue tirá-la geralmente é usada para mexer as outras varetas, sem ter que usar a mão.

Mediante, tais direcionamentos sobre as varetas e seu modo de jogar, destaca-se que para esta aplicação em sala de aula, algumas modificações foram feitas de modo que a turma conseguisse ser atendida. E uma dessas mudanças, foi justamente dividir a turma em grupos e dar outros valores as varetas, além dos já padronizados. Em sala de aula, a vareta geográfica foi

usada ao mesmo tempo, como uma atividade, um método de fixação e uma revisão. O conteúdo trabalhado referiu-se as economias da América provenientes de atividades de base mineral.

Assim, a cada pergunta retirada pelos alunos, foi feito uma discussão, e isso possibilitou aplicarmos a atividade e revisarmos o conteúdo ao mesmo tempo, fixando assim o conteúdo estudado. Dessa forma, foi a partir da participação da turma que foi possível deixá-los entretidos com os estudos. Isso porque, estávamos estudando, mas existia um pensamento de que estávamos jogando um jogo.

**Imagem 02** – Vareta geográfica



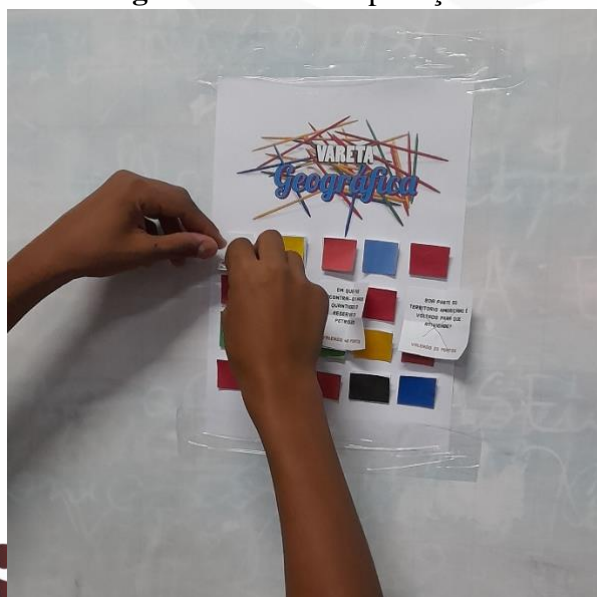
**Fonte:** Autor. (2023).

**Imagem 03** – Varetas.



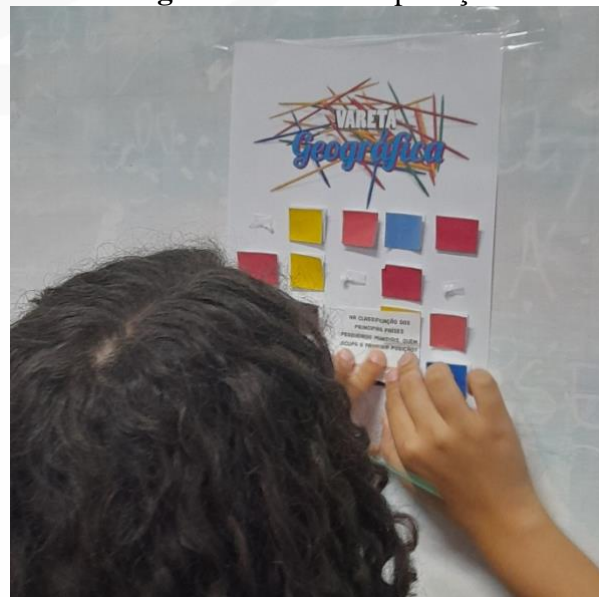
**Fonte:** Autor. (2023).

**Imagem 04** – Vareta/aplicação



**Fonte:** Autor. 2023.

**Imagem 05** – Vareta/aplicação



**Fonte:** Autor. 2023.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ancorado no objetivo deste trabalho, o de criar recursos didáticos para o ensino da Geografia, nota-se com a produção da Vareta Geográfica que o lúdico tem o papel de estimular mesmo, que de forma imperceptível, o interesse dos alunos em quererem aprender. Não há como comparar uma ensino tradicional pautado em atividades postas ao quadro, com um ensino no qual o professor a cada aula leva um recurso diferente, reconhecamos que ambos instrumentos de ensino apresentam seus benefícios, mas trabalhar com o lúdico proporciona um ensino mais prazeroso para os alunos, uma vez que tenderão a estudar por vontade própria.

A partir da proposta da vareta Geográfica o professor pode usá-la para trabalhar qualquer assunto, em qualquer disciplina, em qualquer série. É apenas adaptá-la. Isso trará ludicidade para a aula, rompendo essa estugmatizacao de ensino tradicionalista. Mas, o professoee deve estar ciente de que mesmo com recursos didáticos auxiliando nas aulas é preciso ter a metodologia correta para trabalhar com esses recursos.

## REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. Ed. São Paulo: Cortez, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.