

TABULEIRO GEOGRÁFICO: UMA ATIVIDADE LÚDICA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

Joalison ruan rodrigues da silva ¹
Josandra Araújo Barreto de Mélo ²

RESUMO

Este estudo propõe a exploração do uso de jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica, visando enriquecer o processo de aprendizagem em geografia no ensino médio. Observou-se a falta de engajamento dos alunos e a predominância de métodos tradicionais de ensino. A busca por aulas mais dinâmicas e participativas motivou a criação de um jogo geográfico, desenvolvido como projeto de intervenção durante a residência pedagógica. O jogo consiste em um tabuleiro com perguntas visando tornar o aprendizado mais prático e interativo. Aplicado no ensino médio, este jogo estimulou o interesse dos estudantes, proporcionando uma abordagem estimulante e envolvente ao conteúdo de geografia, antes não explorada no método tradicional. Este artigo visa analisar as experiências do projeto de intervenção/colaboração desenvolvido no Programa Institucional de Residência Pedagógica, destacando os impactos positivos na aprendizagem geográfica dos alunos do ensino médio. As conclusões sugerem que estratégias educacionais alternativas, como o uso de jogos, podem desempenhar um papel significativo no aumento do engajamento dos estudantes e na melhoria do processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, ensino de geografia, estratégias pedagógicas, aprendizagem ativa, residência pedagógica.

INTRODUÇÃO

Os alunos têm sido expostos cada vez mais a novos paradigmas de conhecimento por meio das inovações tecnológicas, conseqüentemente, as estratégias de ensino convencionais têm perdido espaço, necessitando que os profissionais da educação busquem abordagens alternativas para enriquecer o processo de aprendizagem e proporcionar experiências mais cativantes. Este estudo propõe a exploração do uso de jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica.

Durante nossas experiências em estágios e práticas pedagógicas no contexto acadêmico, notamos a falta de engajamento dos estudantes durante as aulas de geografia, bem como a escassez de atividades que estimulassem a criatividade. Os docentes tendem a aderir aos métodos de ensino tradicionais, negligenciando outras abordagens alternativas, possivelmente devido à limitação temporal das aulas ou à inquietação de determinados grupos de alunos. Ao



¹ Graduando do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, joalison.ruan@gmail.com;

² Graduando pelo Curso de **XXXXX** da Universidade Federal - UF, coautor1@email.com;

observar os alunos pudemos questionar sobre tais práticas de ensino e de como elas são aplicadas no contexto escolar, muitos deles solicitando “aulas mais dinâmicas”. Observamos o maior interesse por um determinado assunto quando conseguiam atribuir significado ao que estavam aprendendo. Segundo Vieira (2007, p.102) “A aula dinâmica tem que ter a participação do aluno como sujeito na construção partilhada do conhecimento.” O estudante é motivado de maneira mais eficaz para adquirir conhecimento quando o material didático está vinculado às suas vivências, competências, inclinações, representações visuais e auditivas e experiências cotidianas. Conseqüentemente, ele se sentirá mais engajado com aquilo que é familiar, presente em seu cotidiano, incluindo elementos que refletem sua identidade cultural no contexto social em que está inserido. Contudo, é crucial reconhecer que os recursos pedagógicos não são responsáveis por transformar as aulas, é incumbência do educador determinar se almeja desenvolver alunos que simplesmente reproduzem informações ou que possuem habilidades criativas, que são submissos ou capazes de exercer um olhar crítico. A tomada de decisão metodológica está sob a responsabilidade do professor.

Um projeto de intervenção acabou surgindo na residência pedagógica: criar um jogo de tabuleiro geográfico que servisse como um jogo de revisão de conteúdo de forma dinâmica e lúdica para os alunos do ensino médio, tendo como objetivo o estímulo ao aprendizado de geografia, incentivando os alunos a aplicar seu conhecimento de forma prática e interativa, ao mesmo tempo em que reforçasse as informações geográficas de maneira divertida.

A utilização do jogo foi realizada com 35 estudantes do ensino médio da Escola Cidadã Integral Itan Pereira em Campina Grande – PB, pelo programa Residência Pedagógica da Universidade Estadual da Paraíba na turma do 3º ano do ensino médio.

O jogo apresentado é um tabuleiro traçado com casas em que o jogador ou equipe tem como objetivo chegar ao final primeiro. A confecção do jogo foi dividida em etapas: confecção do tabuleiro, confecção das fichas com perguntas e respostas, confecção dos pinos e do dado, criação do regulamento e, por fim, a confecção das casas coringa.

Após a realização da atividade com o grupo, foi possível analisar o quanto essa estratégia didática apresentou diferença de abordagem com o conteúdo exposto. Segundo o grupo de estudantes, a percepção sobre a utilização dessa estratégia deixou a aula mais estimulante, vibrante e envolvente, garantindo um campo propício para a aquisição de competências antes não explorada no método tradicional e, dessa maneira, mais conectada com os anseios dessa sociedade que requer cidadãos cada vez mais preparados. O caráter lúdico do jogo, mas com natureza pedagógica, foi capaz de competir com esse cenário tecnológico e despertar interesse nos estudantes.



Mediante o exposto, este artigo tem por objetivo principal analisar as experiências do projeto de intervenção/colaboração desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Residência Pedagógica – RP/CAPES/UEPB.

O ENSINO DA GEOGRAFIA COM ATIVIDADE LÚDICA

O ensino de geografia por muito tempo foi classificado apenas como uma disciplina de memorizar aspectos físicos e humanos. Temos ciência de que, além dessas características descritivas, essa área de estudo possui uma gama de possibilidades e uma diversidade de assuntos e materiais a serem abordados. Essa abordagem convencional da Geografia é questionada, de acordo com as afirmações de Lacoste (1977, p. 9):

Uma disciplina maçante, mas antes de tudo simplória, pois, como qualquer um sabe, “em Geografia nada há para entender, mas é preciso ter memória...” De qualquer forma, após alguns anos, os alunos não querem mais ouvir falar dessas aulas que enumeram, para cada região ou para cada país, relevo, clima, vegetação, população, agricultura, cidades, indústrias.

Atualmente, um dos desafios enfrentados pelo docente de Geografia, bem como pela instituição de ensino como um todo, é a dificuldade de manter a atenção dos alunos diante da concorrência com a tecnologia, que muitas vezes se mostra mais atrativa do que a sala de aula (Menezes; Kaercher, 2015). Segundo Lacoste (1977), o professor precisa romper com o modelo de Geografia enciclopédica, baseado na memorização e sem conexão com a realidade do aluno. É consenso que o professor deve deixar de ser um mero transmissor de conteúdo e se tornar um agente motivador, conferindo à sua prática e ao objeto de estudo, estimulando o aluno a se engajar no processo de aprendizagem.

Ademais, as atividades lúdicas surgem como ponto positivo no ensino de Geografia. Fomentam o interesse pela aprendizagem e promovem uma maior interação entre os estudantes, tornando a aula proveitosa e construtiva. Conforme os pesquisadores Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2013, p. 03):

As atividades lúdicas no ensino de Geografia podem proporcionar participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro. A busca de novas linguagens e metodologia lúdicas para o Ensino de Geografia pode incluir várias alternativas.

Trabalhar com atividades lúdicas nas aulas de Geografia é um desafio, mas com um campo de possibilidades, uma vez que os professores podem torná-las construtivas e prazerosas. O projeto de intervenção no contexto da residência pedagógica, utilizando um jogo de tabuleiro geográfico para revisar conteúdos do terceiro ano pode ser uma ferramenta altamente eficaz para promover a participação ativa dos estudantes. Ao empregar essa abordagem lúdica,

diversas oportunidades são criadas para cultivar valores como solidariedade, cooperação, análise crítica e reflexão. Os alunos podem ser incentivados a trabalhar em equipe, compartilhando conhecimentos e estratégias para avançar no jogo. Isso naturalmente promove a solidariedade, já que o sucesso de cada jogador está interligado ao desempenho coletivo. Além disso, a necessidade de cooperar e auxiliar os colegas a compreenderem o jogo fomenta a colaboração e a interação entre eles.

A análise crítica é estimulada quando os estudantes enfrentam desafios e dilemas durante o jogo. As questões relacionadas à geografia podem ser voltadas a qualquer tema da disciplina, exigindo que os alunos usem o raciocínio crítico para tomar decisões e resolver problemas geográficos apresentados. O lúdico do jogo proporciona uma maior qualidade na demonstração dos conteúdos e traz prazer e diversão por meio de diversos recursos, como brincadeiras, vídeos, músicas etc., que devem ser inseridos na sala de aula. Assim as atividades lúdicas ganham destaque em relação as atividades tradicionais. Santos definia o lúdico como (1997, p. 9):

A palavra “lúdico” vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e diversão. É relativo também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo (SANTOS, 1997, p. 9).

No geral, um jogo de tabuleiro geográfico não apenas permite a revisão do conteúdo, mas também cria um ambiente dinâmico que favorece a participação ativa dos alunos e a promoção de valores fundamentais, contribuindo significativamente para o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes.

METODOLOGIA

Este relato corresponde aos direcionamentos pedagógicos que foram propostos na turma do 3º ano “C” do ensino médio na ECI Professor Itan Pereira durante o período de residência pedagógica, ambiente onde os residentes aplicam as regências. Partindo dessa premissa, como suporte às práticas docentes, a universidade colabora com a escola em questão, onde um grupo de discentes participa de atividades pedagógicas sob a supervisão de professores formados.

A abordagem utilizada neste estudo é de caráter exploratório e qualitativo, pois visamos iniciar uma reflexão sobre a relevância de novas abordagens metodológicas. Além disso, buscamos analisar criticamente com os estudantes a importância de buscar um conhecimento próximo e prazeroso, com o intuito de compreender as implicações da aplicação de jogos na

sala de aula. Conscientes de que a pesquisa qualitativa se concentra nos significados, motivações, aspirações, valores e atitudes, identificamos que nosso estudo se alinha a essa abordagem metodológica.

A natureza da nossa pesquisa é descritiva, pois almejamos relatar os eventos observados durante as aulas, assim como coletar e examinar os resultados do nosso estudo de caso por meio da observação das atividades dos jogos pelos alunos e da aplicação de questionários às professoras que colaboraram com nosso projeto. Após obtermos a permissão das docentes para realizar nossa pesquisa, acompanhamos as aulas da escola para melhor compreender tanto os estudantes quanto os conteúdos que estavam sendo ensinados.

Acordamos com as professoras em utilizar algumas aulas: uma para um primeiro contato com os alunos, outra para a implementação dos jogos e uma terceira para uma discussão com os estudantes sobre os objetivos dos jogos, sua conexão com o conteúdo de geografia e para avaliarmos nossa prática do ponto de vista deles.

Após a execução do projeto, voltamos à escola para dialogar com os alunos sobre a experiência. Discutimos sobre as conexões entre o conteúdo dos jogos e o material abordado na disciplina de Geografia. Realizamos perguntas verbais para saber a opinião dos alunos acerca da utilização dos jogos, buscamos por sugestões e críticas, e encorajamos os alunos a expressarem livremente suas ideias e pontos de vista.

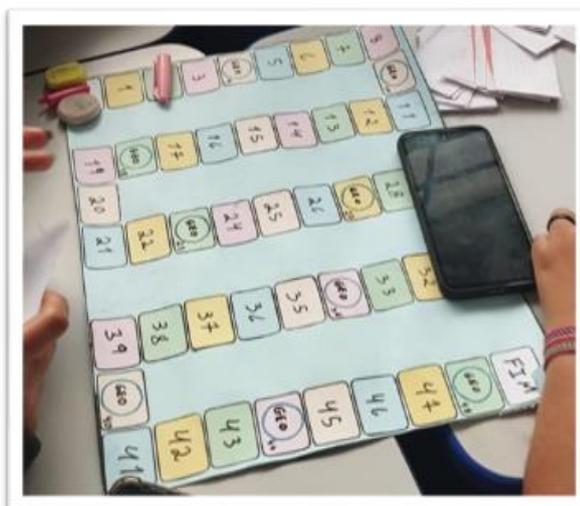
ELABORAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO

O tabuleiro geográfico conta com 47 casas. Cada casa possui uma pergunta sobre um tema que pode variar entre estrutura geológica, formação do relevo e o solo, que são os conteúdos que foram trabalhados dentro da sala de aula no bimestre. Sendo o dia 13/09/2023 o dia da aplicação do tabuleiro.

1ª - Confeção do tabuleiro:

Para a base do jogo foram utilizadas 5 cartolinas e para fazer as casas do tabuleiro geográfico foram utilizadas folha de ofício A4 colorida (figura 01). Cada casa do tabuleiro foi numerada e corresponde a uma ficha contendo uma pergunta e sua resposta. Além disso, há um dado destinado a cada jogada no tabuleiro.

Figura 01 – Tabuleiro geográfico



Fonte: Autoria própria, 2023.

2ª - Confecção das fichas com perguntas e respostas: Cada casa possui uma ficha com uma pergunta própria, que pode variar entre os assuntos trabalhados, contendo a resposta correta da definição de um conceito ou explanação de uma pergunta.

As cartas das perguntas foram produzidas no Canva que é um aplicativo de design online gratuito e não necessita de conhecimentos prévios na área. O conjunto de cartas produzidas foram compilados de perguntas para serem impressas. Para que o jogo seja aplicado no tabuleiro amostrado, precisaram ser produzidas o mínimo de 47 cartas para cada casa.

3ª - Confecção dos pinos e do dado: Os pinos do jogo que representavam cada jogador era algo que estivesse dentro da sala de aula, uma borracha, uma tampa de caneta ou até mesmo um apontador.

4ª - Criação do regulamento: O tabuleiro geográfico possui 47 casas, com cada casa possuindo uma pergunta ou carta coringa. Para prosseguir no jogo, cada jogador joga um dado e o número que cair ele avança, porém só pode avançar no tabuleiro se responder as perguntas corretamente, por exemplo:

- Primeiro a jogar lança o dado.
- O dado jogado caiu na posição três.
- Seu adversário vai pegar uma ficha e fazer a pergunta.
- Você vai responder oralmente de acordo com o que você acha que é a resposta

correta.

- Seu adversário vai ler a resposta para você e para grupo.
- Se sua resposta estiver correta ou em concordância com o que foi perguntado você avança.
 - Se você errar a pergunta, permanecerá na mesma casa até responder corretamente ou até ter uma nova chance de avançar, dependendo da sua resposta.
- Todos devem responder oralmente para o grupo.
- Cada pergunta possui uma resposta fixa como norte.

5ª - Confeção das casas coringa: As casas coringa são casas que possuem pegadinhas dentro do tabuleiro, com punições e bonificações para os sortudos, podendo mudar todas as posições dos jogadores. Elas estão marcadas com o símbolo “GEO”, podendo variar entre “troca de posição”, “troca de posição com quem está ganhando”, “troca de posição com quem está perdendo”, “uma rodada sem jogar”, entre outras.

O jogo estimula o aprendizado de geografia, incentivando os alunos a aplicar seu conhecimento de forma prática e interativa, ao mesmo tempo em que reforça as informações geográficas. Podemos analisar na figura a seguir a relação entre os membros do grupo durante o jogo.

Figura 02 - Turma jogando o tabuleiro



Fonte: Autoria própria, 2023.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que as metodologias ativas desempenham um papel crucial no envolvimento dos estudantes durante as aulas, proporcionando-lhes protagonismo e incentivando o trabalho colaborativo. A incorporação de jogos nas atividades de geografia revelou-se como uma

excelente ferramenta de avaliação, capaz de enriquecer o processo de ensino ao explorar a criatividade. Enquanto os jogos digitais ganham destaque na literatura devido ao seu alto grau de entretenimento, a combinação de jogos de tabuleiro com objetivos concretos oferece uma alternativa de baixo custo para uma transposição didática, permitindo que os alunos e professores montem-nos juntos.

Esta pesquisa corrobora a eficácia do uso de jogos como uma ferramenta valiosa para os educadores, trazendo uma abordagem inovadora para o ambiente escolar, complementando os conteúdos geográficos ministrados. A prática aplicada revelou-se de extrema relevância para o grupo, pois proporcionou um contato direto com a sala de aula, evidenciou as potencialidades do ensino de geografia e fortaleceu os laços afetivos e a interação com os alunos. O aprendizado mútuo gerado durante esse processo certamente contribuiu significativamente para o nosso desenvolvimento e formação acadêmica.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio do Programa Institucional de Residência Pedagógica – RP, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

CUSTÓDIO, Amanda Abadia Felizardo; VIEIRA, José Neto. **TRILHA GEOGRÁFICA: uso de atividades lúdicas no ensino de Geografia. VII Encontro Nacional de Ensino de Geografia.** Catalão, Goiás. 2015.

LACOSTE, Y. **A Geografia, isso serve, em primeiro lugar, para fazer a guerra.** Campinas, SP: Papyrus, 1988.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** Revista Equador, v.2, n. 2, p. 25- 41, jul.-dez. 2013.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.