

PANTANAL MATO-GROSSENSE: O USO DE RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Vanessa Stela Souza Fernandes¹
Felipe Mateus da Rocha da Silva²
Julivan Santos Barros³
Maira da Silva Limpas⁴
Gilmar Santana Rodrigues⁵
Leila Nalis Paiva da Silva Andrade⁶

INTRODUÇÃO

A finalidade da educação geográfica é contribuir na construção de um pensamento geográfico, quer dizer, desenvolver modos de pensar que envolvam a dimensão espacial (Callai, 2010, p. 16). O ensino de Geografia abre a possibilidade de estudo da relação homem-meio, possibilitando assim, melhor explicar a sociedade e sua organização no espaço (Ramos, 2012, p. 9).

Segundo Callai (2010, p. 17) o ensino da Geografia propicia ao aluno se reconhecer como sujeito ativo do espaço em que vive e estuda, bem como a compreensão de que os fenômenos ali ocorridos resultam da atividade humana.

De acordo com Cachapuz *et al.* (2005, p. 10) “para uma renovação do ensino de ciências precisamos não só de uma renovação epistemológica dos professores, mas que essa venha acompanhada por uma renovação didática-metodológica de suas aulas”.

O ensino/aprendizagem da disciplina de Geografia tem uma relevância fundamentada na realidade e cotidiano do aluno. Desse modo, o professor tem a

¹ Vanessa Stela Souza Fernandes, Graduada do Curso de Geografia da Universidade Estadual do Mato Grosso - UNEMAT, vanessa.fernandes1@unemat.br

² Felipe Mateus da Rocha da Silva, Graduando do curso de ciência biológicas da Universidade Estadual do Mato Grosso, felipe.mateus@unemat.br

³ Julivan Santos Barros, Graduando do curso de pedagogia da Universidade Estadual do Mato Grosso - UNEMAT, Julivan.barros@unemat.br

⁴ Maira da Silva Limpas, graduanda do curso de geografia da Universidade Estadual do Mato Grosso - UNEMAT, Maira.limpas@unemat

⁵ Gilmar Santana Rodrigues. Graduando do curso de geografia da Universidade Estadual do Mato Grosso - UNEMAT, Gilmar.rodrigues@unemat.br

⁶ Leila Nalis Paiva da Silva Andrade, Professora Orientadora: Professora Adjunta do Curso de Geografia da Universidade do Estado de Mato Grosso UNEMAT/Campus Jane Vanini. Professora e Orientadora do Programa de Pós-Graduação em Geografia pela Universidade do Estado de Mato Grosso-UNEMAT. Coordenadora do Laboratório de Pesquisa e Estudos em Geomorfologia Fluvial-LAPEGEOF. Líder do Grupo de Pesquisa Recursos Hídricos: Pantanal, Cerrado e Amazônia. leilaandrade@unemat.br

possibilidade de trabalhar de diferentes formas (Andrade; Andrade; Leandro, 2019, p. 353)

Conforme aponta Almeida (2020):

A geografia como disciplina escolar realizada de maneira construtivista, aproximando o aluno da realidade, auxilia-o a ler o espaço em que faz parte e em outras escalas, desenvolvendo sua capacidade de analisá-la criticamente. Nesse contexto, instrumentos pedagógicos contribuem favoravelmente para que o discente se aproprie dos conhecimentos geográficos (Almeida, 2020, p. 4).

Conforme os conceitos são trabalhados pela Geografia na escola, é possível que os alunos “pensem geograficamente para que eles compreendam a interação entre os conceitos e seus cotidianos, a partir da análise da relação entre sociedade e natureza, tornando-os cidadãos atuantes e reconhecendo o seu papel na sociedade”. “[...] Os jogos podem se configurar como dispositivos didático-pedagógicos que permitem ensinar e aprender temas e conceitos da Geografia Escola” (Santos; Nunes; Oliveira, 2022, p. 6).

Ramos (2012, p. 10) afirma que “através dos recursos didáticos diferenciados e com a elaboração de metodologia adequada para a prática de ensino é possível contribuir no desenvolvimento cognitivo e na formação social do aluno”.

“O jogo pode ser empregado no processo de ensino e aprendizagem de Geografia como um instrumento mediador das práticas docentes e como uma forma de contribuir para a construção do conhecimento pelo aluno, ajudando-o a desenvolver habilidades geográficas” (Oliveira; Lopes, 2019, p. 67).

Nesse sentido, o presente trabalho objetivou analisar como o efeito de novas metodologias empregadas nas práticas de ensino geográfico e como o uso de jogos como recurso didático diferenciado auxiliam o professor no ensino da geografia. Trabalhando especialmente o Pantanal mato-grossense.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A atividade ocorreu em dois momentos. Primeiro foi explicado sobre a importância dos recursos hídricos e o Pantanal. Segundo foi realizado a aplicação de jogos didáticos na disciplina de Geografia com os alunos do 7º ano do fundamental na Escola

Estadual Deputado Francisco Eduardo Rangel Torres na cidade de Rio Branco – Mato Grosso.

Os materiais utilizados para a confecção dos jogos foram E.V.A, imagens impressas e para a construção das bases foi utilizado papelão. Os quebra-cabeças fabricados continham imagens de elementos constituintes da fauna e flora do Pantanal mato-grossense.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para o desenvolvimento da atividade, foi apresentado dados sobre o rio Rio Branco e sua importância para o Pantanal, pois é um afluente importante para o rio Paraguai. O município de Rio Branco está inserido na Bacia do Alto Paraguai com rede de drenagem importante de abastecimento.

Explicou aos alunos do 7º ano as condições que se encontra a bacia hidrográfica do Rio Branco com as atividades humanas desenvolvidas no entorno e que estão contribuindo com mudanças significativas na dinâmica fluvial. Ressaltou que o professor regente da turma fez suas pesquisas de mestrado e doutorado sobre o rio Rio Branco, bem como está sendo realizada uma pesquisa na área urbana que abrange hidrodinâmica e os efeitos da urbanização.

Pode-se verificar que a maioria dos alunos não tinham conhecimento de alguns fatores que envolve a sua cidade. Ficaram preocupados dos dados relacionados a quantidade e qualidade da água.

Após a parte teórica a turma foi dividida em duplas e grupos e entre eles foram distribuídos jogos de quebra-cabeças formados por imagens da onça pintada e do rio Paraguai, os quais deveriam ser montados em um período preestabelecido.

Durante a montagem dos quebra-cabeças os alunos demonstraram bastante interesse pela atividade a proposta, com um excelente envolvimento no decorrer de sua execução. Outro aspecto observado foi a capacidade de trabalharem em grupo. Enquanto jogavam os alunos discutiam entre si as melhores formas e possibilidades de montarem o quebra-cabeça (Figura 1).

Figura 1. Crianças montando quebra-cabeça



Foto: Acervo LAPEGEOF

Após terminarem a montagem dos jogos foram realizados questionamentos aos alunos se reconheciam a imagem formada, além de uma explicação sobre elas. Foi explicado que sobre a imagem do rio Paraguai, a sua importância e o que está acontecendo nos últimos anos com as mudanças no regime de chuvas, comprometendo a qualidade e quantidade de água.

Ressaltou que todos devem cuidar do meio natural e que as ações deles na bacia hidrográfica do rio Rio Branco refletirá diretamente no Pantanal, pois está tudo interligado. Nesse momento, pode-se observar a fisionomia de preocupação dos estudantes. Santos, Nunes e Oliveira (2022) também concluíram a eficiência dos jogos didáticos na sua pesquisa desenvolvida com os alunos, especialmente quando trabalhado os seus espaços vivência.

Por meio do uso do quebra-cabeça ainda foi possível avaliar o saber ambiental dos alunos ao reconhecer nas imagens elementos constituintes do estado e bioma em que estão inseridos e na capacidade de falar sobre eles. A fauna com a onça pintada, os meandros do rio Paraguai que abriga várias espécies de peixes (Figura 2).

Figura 2. Quebra-cabeças montados pelos alunos do 7º ano do ensino fundamental



Foto: Acervo LAPEGEOF

Oliveira e Lopes (2020) em sua pesquisa destacam que a maioria dos professores de Geografia estão utilizando os jogos didáticos, pois são recursos que contribuem na compreensão dos estudantes os conteúdos de Geografia.

Constatou-se com a aplicação da atividade, o uso de jogos como metodologia de ensino é bastante eficaz, uma vez que despertou a atenção e interesse dos alunos que se divertiram ao mesmo tempo em que aprenderam. Outro fator importante de se destacar é a influência na sociabilidade dos alunos, que para conseguirem realizar a montagem do quebra-cabeça precisavam interagir entre si e buscarem soluções para alcançar o objetivo do jogo.

Como metodologia de ensino, o quebra-cabeça se mostrou uma excelente ferramenta de apoio para o professor, pois a inserção de atividades lúdicas aliadas a aplicação do conteúdo gera um interesse por parte do aluno e proporciona uma melhor compreensão do que está sendo estudado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, o emprego de metodologias diferenciadas em sala de aula é extremamente eficaz, possibilitando ao professor dinamizar suas aulas, tornando-as atraentes de forma a estimular a participação dos alunos. O uso de quebra-cabeças como recurso didático possibilita ao aluno desenvolver habilidades de interação, socialização, raciocínio lógico e um melhor entendimento do conteúdo a ser estudado.

Palavras-chave: Ensino; Recursos didáticos; Jogos; Quebra-cabeça

REFERÊNCIAS

ANDRADE, F. J. do E.; ANDRADE, L. N. P. S.; LEANDRO, G. R. dos S. PIBID: o uso da maquete no ensino fundamental na escola estadual coronel antônio paes de barros na cidade de Colider/Mato Grosso. **Revista Equador**, v. 8, n. 3, p. 350-370, 2019.

CACHAPUZ *et al* **A necessária renovação do ensino das ciências**. 1. ed. São Paulo: Cortez editora, 2005. 264 p.

CALLAI, H. C. A Geografia ensinada: os desafios de uma educação Geográfica. Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de Geografia. Goiânia - GO, 2010. p. 15-37.

CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA E ENSINO EM CIÊNCIAS, 5,; 2020, Campina Grande, PB. **O uso de recursos didáticos no ensino de geografia: dificuldades e potencialidades**. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/73170>. Acesso em: 19 mai de 2024.

OLIVEIRA, T. P.; LOPES, C. S. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico**. V. 13, n. 3, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ateli/article/view/55143>. Acesso em: 28 de Jun de 2024.

RAMOS, M. G. da S. A importância dos recursos didáticos para o ensino da geografia no ensino fundamental nas séries finais. 2012.

SANTOS, A. F., NUNES, M. D. dos R.; OLIVEIRA, S. S. de. Carta na manga: o uso de jogos na educação geográfica. **Revista Brasileira De Educação Em Geografia**. V. 12, 2022, 05–24. Disponível em: <https://doi.org/10.46789/edugeo.v12i22.1047>. Acesso em: 28 de Jun de 2024.