JOGOS DIDÁTICOS: UMA PROPOSTA DE APOIO AO ENSINO DE GEOGRAFIA

Apresentação: Pôster

Danielly Francielly dos Santos Silva¹; Maria José dos Santos Silva²; Adrielly Katharine Barbosa Ferreira³; Kilma da Silva Lima Viana⁴; Ayrton Matheus da Silva Nascimento⁵

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como finalidade despertar o interesse dos alunos ao conhecimento da Geografia no ensino fundamental, com ênfase nos jogos didáticos. Com essa metodologia espera-se que as aulas fiquem mais dinâmicas, atrativos com atividades inovadoras e prazerosas, especialmente com temas experienciados no dia a dia de cada um.

Assim, este artigo apresenta uma preocupação em despertar o interesse dos educandos pelas aulas de Geografia por meio do trabalho com jogos didáticos. Muitos professores demonstram dúvidas em relação à aplicabilidade e elaboração de jogos didáticos no ensino de Geografia, assim, esta proposta apresenta metodologias para a utilização de jogos didáticos e as formas de selecioná-los e explorá-los em sala de aula. Segundo Castellar e Vilhena: Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p.44).

O ensino da Geografia precisa sair, em parte, do geral para o particular, pois os estudantes se inserem num contexto puramente geográfico. Cada cidade tem plantação, rocha, riacho, rio, cachoeira e muitos outros fatores ligados ao contexto geográfico. E o brincar geograficamente pode constituir-se na própria comunidade. Aprender Geografia deve fazer uma construção de conceitos e possibilidades para o viver o presente e o pensar no futuro.

¹ Licencianda em Química (IFPE – Campus Vitória) – danysantos023@outlook.com.br;

² Especialista em Ensino de Geografia (FAINTVISA);

³ Técnica em Segurança do Trabalho (FACOL) – adrielly.katharine@gmail.com;

⁴ Doutora em Ensino de Ciências – UFPE – kilma.viana@vitoria.ifpe.edu.br;

⁵ Especialista em Ensino de Química (UCAM) – UFPE – ayrthon.matheus@gmail.com;

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O papel da Geografia como disciplina escolar vai além da exposição em sala de aula, ela precisa ter alcance social, regional na compreensão da realidade espacial. O lúdico proporciona divertimento e habilidades cognitivas e motoras. Os jogos e brincadeiras ajudam, também, na manipulação dos mais variados materiais que podem ser construídos e reconstruídos.

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.

O ensino da Geografia é considerado complexo para muitos alunos, o que explica a importância de uma prática pedagógica inovadora, na qual os alunos possam observar, descrever, comparar e analisar fenômenos de diversas ordens, desenvolvendo suas potencialidades intelectuais. Algumas orientações, no âmbito do ensino de Geografia, enfatizam a importância de o aluno aprender através de jogos didáticos. Para que isso aconteça, é necessário ter o conhecimento de qual atividade auxiliará de melhor forma a compreensão do conteúdo, pois é possível notar a dificuldade que os alunos frequentemente possuem para compreender os conceitos e conteúdos trabalhados em sala de aula (VERRI; ENDLICH, 2009).

Pinheiro (2013); Santos (2013); Filho (2013), argumentam que a estratégia da utilização do jogo antes da abordagem do conteúdo favorece o convívio com a dimensão procedimental do conteúdo, posto que no ensino fundamental II, sempre que possível é aconselhável partir das experiências concretas, para assim depois construir os processos de abstração (p.8).

METODOLOGIA

A pesquisa terá uma abordagem qualitativa. A pesquisa apresentará aspectos de pesquisa-ação, pois os estudantes serão engajados em um processo reflexivo acerca de sua construção durante todas as etapas da pesquisa. A pesquisa será uma proposta de jogos didáticos para professores de rede pública do Ensino Fundamental II, com foco na disciplina da Geografia. Propor as vivências das cinco etapas do CEK: (i) Antecipação; (ii) Investimento; (iii) Encontro; (iv) Confirmação ou Desconfirmação; e (v) Revisão Construtiva. A pesquisa terá como base teórico-metodológica O Ciclo da Experiência Kellyana (CEK), que faz parte da Teoria dos Construtos Pessoais de George Kelly (1963). Os jogos seguem cada etapa proposto por Kelly (1963) onde na primeira etapa que é **Antecipação**, deve ocorrer a discussão, vídeo e imagens referente a radioatividade, em seguida vem

com o **Investimento** que ocorre a explanação do conteúdo, depois o **Encontro** que é a aplicação do jogo, na quarta etapa é **Confirmação e Desconfirmação** onde os sujeitos deverão rever suas hipóteses iniciais e modifica-las, observando se ouve ou não a evolução em relação ao jogo, por fim analisar se fortaleceu seus conhecimentos que é **Revisão Construtiva**.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

CONTEÚDO: Meio Ambiente e Sustentabilidade - **TURMA:** Ensino Fundamental II

Diante disso criamos um jogo chamado "Trilha da Geografia Ambiental" que tem o objetivo de despertar o interesse do aluno pelo estudo do meio ambiente e ensinar aos mesmo como cuidar do meio ambiente, pois partindo do conceito que o uso de jogos didáticos no ensino vem como ferramenta auxiliadora no processo de ensino aprendizagem devido a sua capacidade de impulsionar o aluno a construir, em que a construção do conhecimento se dá de maneira prazerosa e motivadora, poderíamos obter um aprendizado dos alunos positivo e bastante eficaz, onde teríamos um reflexão por parte dos alunos e o mesmo aprenderiam relacionando as ações do cotidiano.

Figura 01: Modelo do Dado –
Fonte: Própria

Figura 02: Modelo da Casa de
Questão (CQ) – **Fonte:** Própria

Figura 03: Modelo da Caixa de
Perguntas – **Fonte:** Própria

Figura 04: Planta da Trilha da Geografia Ambiental – **Fonte:** Própria

LUDO DOS RELEVOS

CONTEÚDO: RELEVOS E TIPOS DE RELEVOS - **TURMA:** Ensino Fundamental II

Sabe-se que a dificuldade na assimilação dos conteúdos abordados em Geografia está ligada aos baixos índices de aprendizado, além da desmotivação causada pelo desinteresse na disciplina. Por isso, a implantação de novas metodologias de ensino que vise auxiliar e facilitar o aprendizado vêm se destacando no meio educacional. Dessa forma, vem com o jogo “Ludo dos Relevos” para auxiliar os professores de Geografia, e ajudar os estudantes a compreenderem o conteúdo.

Figura 05: Modelo de Perguntas por Cor do Ludo dos Relevos – **Fonte:** Própria

<p>O que é Planalto Sedimentares?</p> <p>R.: formados por rochas sedimentares que antes eram baldas e que sofreram o soerguimento pelos movimentos internos da crosta terrestre.</p>	<p>O que é Planícies?</p> <p>R.: São áreas planas e com baixas altitudes, normalmente muito próximas ao nível do mar.</p>	<p>Quais são os tipos de Planícies?</p> <p>R.: Planícies Costeiras, Planícies Fluviais e Planícies Lacustres.</p>	<p>O que são Planícies Costeiras?</p> <p>R.: em que a deposição de sedimentos é realizada pelo mar.</p>
<p>Se ACERTAR: Avança um casa.</p> <p>Se ERRAR: Fica na mesma casa.</p>	<p>Se ACERTAR: Avança um casa.</p> <p>Se ERRAR: Fica na mesma casa.</p>	<p>Se ACERTAR: Avança um casa.</p> <p>Se ERRAR: Fica na mesma casa.</p>	<p>Se ACERTAR: Avança um casa.</p> <p>Se ERRAR: Fica na mesma casa.</p>

Figura 06: Modelo do Ludo dos Relevos – **Fonte:** Própria

CONCLUSÕES

Este trabalho tem como meta discutir a importância e a utilização dos jogos didáticos como um dos recursos didático-pedagógicos a serem aplicados no ensino de Geografia. Procuramos fazer uma abordagem na qual esse recurso se destacasse como um meio de ensino-aprendizagem e não como um fim de diversão, mas algo a ser utilizado para estimular os estudantes pela disciplina e contribuir para aprendizagem. Na nova concepção do ensino da Geografia o lúdico (ludus – jogo, divertimento) está presente, pois o aluno assimila o conteúdo de forma divertida, compreendendo melhor o que lhe é proposto. As atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos pelas aulas, pois no momento da confecção do objeto a ser trabalhado, por meio do manuseio e da visualização, os mesmos poderão fazer a relação entre o lugar onde vivem com a Geografia descrita em diferentes textos e contextos.

REFERÊNCIAS

- CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).
- FILHO, F. G. R. **Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Professor do curso Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual do Piauí-UESPI e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI), 2013.
- KELLY, G. A. **A theory of personality: the psychology of personal constructs**. New York: W.W. Norton, 1963.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996. 183p.1994.
- PINHEIRO, I. A. **Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Mestrando em Geografia pela Universidade Federal do Piauí - UFPI. Bolsista financiado pela CAPES, 2013
- SANTOS, V. S. **Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Especialista em Geografia e professora de Geografia da Educação Básica. Piauí- UFPI, 2013.