



A LUDICIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA POR MEIO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Talia Dias da Silva (IC) RP ¹

Graduanda em Geografia pela UEG Campus de Anápolis Socioeconômicas e Humanas
Bolsista do Programa Residência Pedagógica
taliadias2209@gmail.com

Milenna Antônia Vaz Rodrigues (IC) RP ²

Graduanda em Geografia pela UEG Campus de Anápolis Socioeconômicas e Humanas
Bolsista do Programa Residência Pedagógica
Lennaantone13@gmail.com

Prof. Orientador: Dr. Arlete Mendes

Doutora em Geografia na UEG Campus de Anápolis Socioeconômicas e Humanas e orientadora do Programa Residência Pedagógica
Arlete.mendes@ueg.br

Resumo: O presente resumo, tem como objetivo relatar a nossa experiência como residentes no Programa da CAPES-Residência Pedagógica, como também da nossa experiência em sala de aula durante as fases de Estágio dentro do Programa. Neste relato, para a formação acadêmica e prática de ensino dos alunos, colocar o ensino lúdico no planejamento escolar, é uma forma de trabalhar com os alunos de maneira criativa e interativa, pois esta metodologia de ensino trás consigo uma aprendizagem positiva no intelecto do educando, e é de suma importância, associar esse ensino com o documento da BNCC. Portando dizer sobre o estudo e formas de uso da BNCC nos planejamentos escolares dos professores preceptores no Residência Pedagógica como também dos residentes, associar seu potencial normativo aos planos escolares nos ajudará a colocar em prática as suas regras e normas. O uso do ensino lúdico tem sido um apoio as metodologias ativas propostas para o uso dos jogos na sala de aula, visto que ao falarmos sobre estas metodologias, o uso da gamificação e dos jogos online facilita a maior compreensão e entendimento do aluno em relação aos conteúdos geográficos. O uso de ferramentas digitais nesta fase do Ensino Remoto, veio para revolucionar as metodologias ativas inseridas nos planejamento dos professores. A ludicidade no ensino de geografia é essencial ao uso de ferramentas digitais, que, no entanto são inseridas no planejamento dentro da educação básica de modo que, neste relato algumas vivências tem como exemplo essas metodologias ativas.

Palavras-chave: Residência Pedagógica, Prática de Ensino, Ludicidade, Metodologias Ativas.





Introdução

O relato de experiência, o qual está sendo abordado neste trabalho foi evidenciado com o intuito de mostrar as nossas vivências e experiências como residentes no Programa Residência Pedagógica da CAPES no qual somos bolsistas.

O programa antecipa a experiência normativa em sala de aula para os futuros geógrafos (residentes), a partir das vivências realizadas dentro e fora da escola em conjunto com os professores preceptores, o docente orientador e a própria coordenação institucional do programa.

O uso de jogos como metodologia de ensino, é uma forma de chamar a atenção do nosso aluno para a aula, sendo ela expositiva ou dialogada, ter a atenção do educando é uma forma de interagir com ele a exposição da aula planejada.

Ao falar sobre essas questões do ensino lúdico, de acordo com Silva, “A relação do lúdico e os conteúdos geográficos mostram que essa metodologia se enquadra aos temas e conceitos da disciplina, onde trará ao aluno raciocínio, pensamento crítico e tomar decisões em coletivo”(2014,p. 05). Nessa perspectiva, o relato de experiência tem como intuito aguçar a sede do aluno pela aprendizagem através de uma metodologia ativa diferente.

Na prática pedagógica na fase de regência na escola campo, o ensino de Geografia será pautado nessas normas para destacar competências e habilidades que nos auxilie na discussão de pontos observados e vivenciados no Programa do Residência Pedagógica que nos trouxe até esse momento para relatar nossa vivência afim de dar ênfase nas metodologias lúdicas que podem se trabalhadas nesta disciplina.

De acordo com a BNCC “competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para desenvolver demandas complexas da vida cotidiana [...] (BRASIL, 2018, p. 8).

Por meio deste documento da BNCC, observamos elementos de suma importância para nossa experiência em sala de aula, que é imprescindível em um





planejamento para trazer ao meu aluno fatos presentes da sua realidade, a inserção do aluno na vida cotidiana “ Sujeito e seu lugar no mundo”.

Resultados e Discussão

O uso de jogos como metodologias ativas no ensino de Geografia

Quando falamos sobre jogos, temos que considerar o nível de conhecimento, a dinâmica da função e a utilidade do jogo para os alunos, não usar apenas como um hobby para interação dos alunos. De acordo com Brougère, “o que caracteriza o jogo não é uma vocação particular para a educação, mais uma riqueza potencial de conteúdos culturais e de processos de construção de transformação desses mesmos conteúdos” (2002, p. 16).

Os jogos podem estimular uma melhor compreensão do conteúdo e também podem ajudar no crescimento e desenvolvimento intelectual dos alunos. A ludicidade neste caso, entra como uma metodologia ativa que fortalece a aprendizagem do aluno.

Ao introduzir os recursos dos jogos, a sala de aula se torna mais atraente, o ensino se torna divertido, agradável e permite que os alunos entrem a fundo nessas novas habilidades, novas percepções, aumente seus conhecimentos e interesse, entretenimento e proporcione mais oportunidades de aquisição de conhecimentos. Segundo Almeida (1991, p.86):

Ensinar geografia implica desenvolver o mesmo método que ele usa na construção do conhecimento geográfico que estão em continua transformação. Ensinar geografia significa dar conta do processo que levou a atual organização do espaço, e este é adequado a realização do trabalho, sendo modificado com a finalidade de atender essa exigência. Portanto, o ensino não pode ocorrer através de transmissão de conteúdos programados e subdivididos por séries.

Não é uma tarefa fácil trabalhar com a ludicidade em sala de aula mas esta metodologia ativa juntamente com a proposta de gamificação fortalece o que pensamos que seria difícil. Há muitos jogos geográficos que podem ser trabalhados





em sala de aula e inseridas nos planejamentos como, por exemplo, jogos online que despertam o interesse a criatividade do aluno em buscar novas interações de aprendizagem nas ciências humanas.

No Residência Pedagógica conseguimos evidenciar na prática a utilização de metodologias ativas no ensino, por meio de oficinas e planos de aula voltados para essa questão da utilização de jogos em sala de aula.

Não podemos deixar de citar a primeira oficina realizada pelo professor preceptor Reidner no 2º módulo “Gameificação no ensino de geografia: O que é e que maneira pode ser aplicada ?,” que tinha como objetivo propor um planejamento de intervenção pedagógica com a utilização de metodologias ativas com a gamificação em um plano de aula.

Desta forma a ludicidade e a gamificação andam lado a lado, de modo que nesta proposta de atividade de gamificação, o plano de aula exigiu uma melhor compreensão sobre o uso de jogos no planejamento da aula, segundo Silva;

Neste sentido os estudos teóricos revelam, com convicção o grande poder do uso dos jogos como atividade lúdica, pois auxilia o professor a desenvolver aulas didáticas e divertidas, priorizando ensino-aprendizagem dos conteúdos geográficos, além de desencadear outras habilidades (2014, p. 05).

O papel do professor é crucial no planejamento e seleção do conteúdo. Trabalhar a ludicidade no ensino básico é muito importante para o desenvolvimento intelectual dos alunos. Ainda mais se tratando da pandemia do Coronavírus, as metodologias ativas passaram a ser uma estratégia de aprendizagem muito utilizada no planejamento do ERE (Ensino Remoto Experimental).

As ferramentas digitais como apoio no ensino de Geografia

O uso dos jogos na vida cotidiana do aluno dispõe de uma fixação, de forma que essa interação do jogo entre na sua cabeça e fique fixa o que foi aprendido. Ainda mais quando tratamos da área das ciências humanas, trabalhar com metodologias ativas facilita o entendimento dos educandos, isso porque não é uma tarefa fácil trabalhar essa ciência com os nossos alunos.





Realmente as ciências humanas parece ser uma área difícil de ensinar mas não é bem assim, tanto a teoria como a prática andam lado a lado no ensino/aprendizagem do aluno, sendo elas a junção de ambas.

Fica evidente não apenas na nossa concepção, mas de acordo com Gois e Bezerra, “Um dos grandes desafios da educação contemporânea é romper com a compreensão de currículo e avaliação tradicionais, engessadas” (2018, p. 03). Olhando por essa perspectiva os autores estão certos, isso porque nos últimos anos as metodologias ativas tem sido um apoio ao docente em sala de aula.

As ferramentas digitais foram essenciais no novo planejamento das aulas remotas, visto que muitos professores tiveram que se adaptar as tecnologias utilizadas nas aulas online, e com isso o uso de metodologias ativas tem sido bastante usadas.

Atualmente a gamificação tem sido um dos fatores elementares utilizados como um meio atraente inserido no ambiente da ludicidade para chamar a atenção das pessoas. Mas ao falarmos sobre esta questão dentro educação básica, este meio criativo tem alcançado pontos positivos em relação à aprendizagem dos alunos. Portanto, por meio dela, propostas de atividade requerem maior desempenho do professor em inserir esta metodologia ativa em seus planejamentos.

Em uma das aulas observadas no ensino fundamental, foi possível ver como os jogos são uma forma de chamar o aluno para perto do conteúdo, de modo que a sua participação seja mais visível nas aulas, um dos jogos tinha como objetivo apontar os elementos presentes em um mapa cartográfico. Segundo Brougère;

Não nos enganemos: não é o jogo que é educativo, é o olhar que analisa diferentemente atividade da criança, com novas noções e novos valores. além disso, novas práticas lúdicas são instauradas, modificando a imagem que se pode fazer do jogo. (2002, p. 06 – 07).

Por meio dos jogos, as tensões são liberadas, as habilidades são desenvolvidas, a criatividade e a espontaneidade dos alunos são evidenciadas, dessa forma o indivíduo em última instância não atua de forma mecânica, mas interage com o que está aprendendo.

Segundo Moraes e Castelar (2018), ao tratar da construção de conhecimentos baseados nas metodologias ativas, o principal propósito da educação é mostrar ao





aluno a sua capacidade em ter consciência de sua própria construção de significados, em outras palavras, é mostrar ao aluno a sua capacidade de construir significados como por exemplo o pensar, sentir e atuar de modo que ele mesmo seja o autor de seu conhecimento.

Considerações Finais

Portanto, fica claro que o uso de metodologias ativas no ensino básico, tem fortalecido o conhecimento do aluno nos conteúdos de Geografia, de modo que ele aprenda a colocar na prática seus conhecimentos. Não devemos deixar de lado o uso dos jogos como apoio de metodologia em sala de aula.

São por meio deles que os alunos são capazes de trabalhar em grupo em sala, é evidenciar a sua facilidade na compreensão de conteúdos que até então, para muitos alunos era difícil.

As ferramentas digitais, as metodologias ativas e o uso de jogos, não estão ocupando o lugar do professor, mas incentivando a participação dos alunos. Por meio das nossas observações no Programa de Residência Pedagógica foi possível observar esta realidade.

Agradecimentos

Nossos agradecimentos vão, especialmente, para nossa Orientadora Arlete Mendes, que tem nos auxiliado em todo o percurso do Residência Pedagógica, apesar de estarmos no formato online as produções de textos e trabalhos produzidos neste ambiente de preparação a docência, nos influenciou neste relato de experiência que tivemos em sala de aula. A esses agradecimentos, dedicamos a parceria uma da outra, neste percurso do programa do Residência Pedagógica como também da graduação ao qual estamos juntas a quase 4 anos, isso tem nos dado força uma a outra.

Referências

ALMEIDA, R. D. de. A propósito da questão teórico-metodológica sobre o ensino de geografia. In: Prática de Ensino em Geografia – São Paulo: Terra Livre 8. Editora Marco Zero/Associação dos Geógrafos Brasileiros, 1991.





BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional comum curricular. Brasília, 2018.

BROUGÈRE, Giles. Lúdico e educação: novas perspectivas. Linhas Críticas, Brasília, v.8, n.14,Jan./jun. 2002

FREITAS, Mônica Cavalcante de; FREITAS, Bruno Miranda de; ALMEIDA, Danusa Mendes (2020). Residência pedagógica e sua contribuição na formação docente. Ensino Em Perspectivas, 1(2), 1–12. Recuperado de <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/4540>. Acesso em: 28 set. 2021.

GOIS, Douglas Vieira; BEZERRA, Jaldemir Batista. Metodologias ativas no ensino de Geografia na educação básica. I colóquio internacional de educação geográfica.IV seminário ensinar Geografia na contemporaneidade. Maceió (AL), 12 a 14 de mar. De 2018.

MORAES, Jerusa Vilhena de; CASTELAR, Sônia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de geografia: um estudo centrado em jogos. Revista Electrónica de Ensenanza de Las Ciencias vol. 17, N° 2, 422-436. São Paulo, 2018

VERRI, Juliana Bertolino. A Importância Da Utilização De Jogos Aplicados Ao Ensino De Geografia. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Geografia/art_geo_jogos.pdf acesso em 11 out. 2021.

SILVA, Maria do Socorro Ferreira da. Et al. O jogo **como ferramenta no ensino de geografia**: uma experiência prática na escola Estadual professora Glorita Portugal em São Cristóvão, Se. São Cristóvão- Se, 2014.

