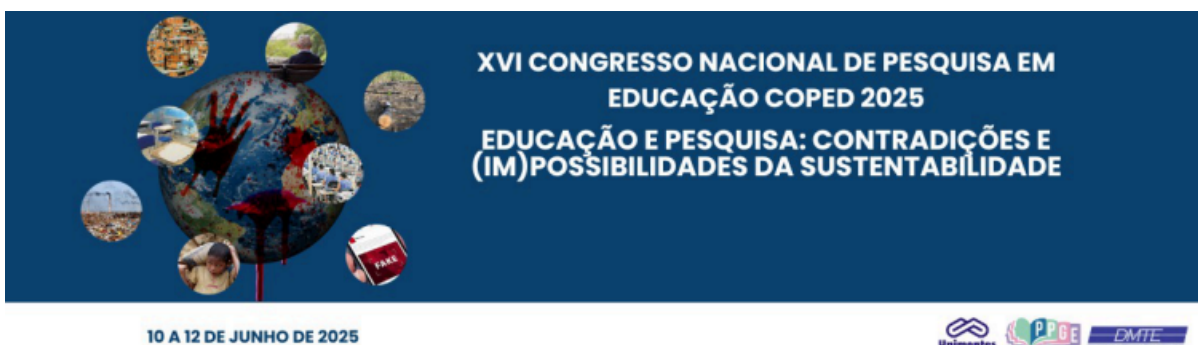




A UTILIZAÇÃO DE DINÂMICAS LÚDICAS PARA O ENSINO DE MIGRAÇÕES: A EXPERIÊNCIA DO JOGO ‘MIGRO’ NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Alessandro Soares Barbosa

Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES

email: barbosasandro50@gmail.com

Julio Cesar Ferreira dos Santos

Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES

email: fjulioczar@gmail.com

Marcos Acacio Barbosa Stadler

Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES

email: marcosstadler579@gmail.com

Eixo Temático: Saberes e Práticas Educativas

Resumo

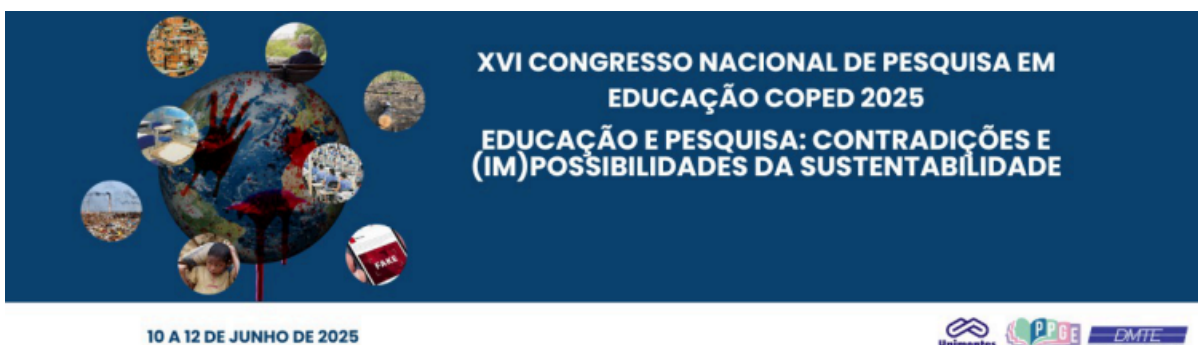
O trabalho relata uma atividade pedagógica, feita por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na Escola Estadual Salvador Filipe, com um foco no ensino das migrações. A proposta englobou a aplicação do jogo de cartas “*Migro*”, que foi inspirado no Uno, para turmas do 8º ano do Ensino Fundamental e do 3º ano do Ensino Médio. A atividade tinha como meta ajudar os alunos a entenderem os conceitos, os tipos e os impactos sociais, culturais e econômicos das migrações, utilizando uma abordagem lúdica e interativa. Os resultados mostraram que os estudantes aceitaram bem a proposta, demonstrando maior interesse no tema e envolvimento nas discussões, o que realça a utilidade de estratégias práticas no ensino de conteúdos complexos. O trabalho destaca a importância de metodologias inovadoras no ensino, e o papel do PIBID na formação de professores.

Palavras-chave: Migrações; Educação social; Ensino de Geografia; Atividades lúdicas; PIBID.

Introdução

As migrações, sejam internas ou internacionais, estão ganhando cada vez mais relevância nas discussões atuais, por conta de fatores como desigualdade econômica, conflitos e mudanças climáticas.

No contexto escolar, é crucial que o assunto seja entendido criticamente e aplicado na realidade dos estudantes. Estratégias pedagógicas inovadoras, como os jogos, tornam o aprendizado mais significativo e envolvente. Nesse ponto, o jogo “*Migro*” foi usado como ferramenta didática para o entendimento dos alunos sobre migrações de uma forma divertida e que incentiva o pensamento crítico.



Justificativa e Problema da Pesquisa

Apesar de ser falado nos currículos escolares, as migrações quase sempre são trabalhadas de forma rasa. Faltam metodologias práticas e interativas que ajudem os alunos a pensar. A ideia do jogo “Migro” é preencher essa falta explorando o assunto de forma que todos participem. A pergunta que guia o estudo é: Como o jogo de cartas ajuda os alunos a entender as migrações e o que elas causam?

Objetivos da Pesquisa

O objetivo geral é olhar pros resultados de um trabalho com o jogo “Migro”. Os objetivos específicos incluem: ajudar a entender os vários tipos de migração e por que elas acontecem; incentivar a reflexão crítica sobre o que as migrações causam; avaliar o jogo como ferramenta pedagógica em Geografia e Ciências Humanas.

Referencial Teórico

O jogo “Migro” se baseia no construtivismo de Piaget (1973) que aposta na aprendizagem ativa, e na pedagogia problematizadora de Freire (1996), valorizando o protagonismo do aluno. Kishimoto (2001) igualmente apoia o uso do lúdico para promover o raciocínio crítico e a aprendizagem com significado. Estas referências salientam a relevância de práticas inovadoras no processo ensino-aprendizagem.

Metodologia

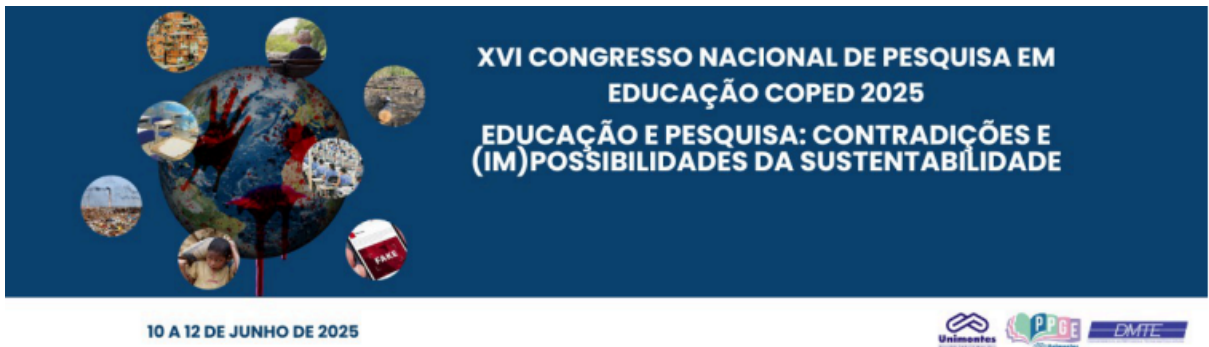
A intervenção foi feita em duas turmas na Escola Estadual Salvador Filipe, sendo uma do 8º ano do Ensino Fundamental e outra do 3º ano do Ensino Médio. O jogo “Migro” foi aplicado em grupos, cada carta representando um tipo de migração voluntária, forçada e assim por diante, com detalhes sobre fatores econômicos, sociais ou políticos. No jogo, os bolsistas do PIBID mediarão as conversas, e no fim houve uma roda de conversa para troca de ideias e dúvidas.

Análise de Dados e Resultados

A coleta de dados foi feita por observação, entrevistas informais e questionários. Os resultados mostraram um engajamento enorme, e a curiosidade dos alunos foi alta. A atividade auxiliou no entendimento das diversas migrações e o que causam, ligando a teoria à prática de uma forma lúdica. Essa forma divertida de ensinar, fixou o aprendizado e incentivou o pensamento crítico sobre temas sociais importantes.

Considerações finais.

A experiência revelou que o ensino de energias renováveis, especialmente por meio de estratégias práticas, é eficaz na promoção da conscientização ambiental. A energia geotérmica, apesar de pouco conhecida, despertou interesse entre os alunos, mostrando-se um tema relevante para o debate sobre sustentabilidade. O trabalho contribui para a reflexão sobre práticas pedagógicas inovadoras e reforça a importância do PIBID na formação docente.



Referências

Piaget, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1973.

Freire, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

Kishimoto, Terezinha Mendes. **Jogo e educação: a prática lúdica como possibilidade pedagógica**. São Paulo: Cortez, 2001.