



O USO DE JOGOS DIDÁTICOS EM AÇÕES DO PIBID GEOGRAFIA NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR ALFREDO NASSER

CARNEIRO, Guilherme Mendes¹, guilherme.mendes@mail.uft.edu.br, Universidade Federal do Norte do Tocantins; MORAIS, Lorena Ferreira de², lorena.ferreira@mail.uft.edu.br, Universidade Federal do Norte do Tocantins; ALVES, Mateus Campinas³, campinas.alves@mail.uft.edu.br, Universidade Federal do Norte do Tocantins; ABREU, Vitória Vieira de⁴, vitoria.abreu@mail.uft.edu.br, Universidade Federal do Norte do Tocantins; GOMES, Monilça Silva⁵, monilcagomes@gmail.com, Secretaria da Educação do Tocantins.

Área Temática: Ciências humanas, sociais aplicadas e letras

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o uso dos jogos como recurso diversificado para o ensino de Geografia a partir das ações realizadas por bolsistas do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID). A metodologia adotada foi pautada na revisão bibliográfica, juntamente com a discussão sobre as atividades práticas desenvolvidas dentro e fora da sala de aula, entre os meses de março a junho de 2023. Deste modo, apresentaremos as possibilidades que os jogos possuem em facilitar o aprendizado dos alunos, manifestando também de forma sucinta como programas de iniciação à docência contribuem para a formação inicial e continuadas de professores.

Palavras-chave: Jogos geográficos; Metodologia ativa; Ensino-aprendizagem; PIBID.

1. INTRODUÇÃO

Ao longo das atuações pibidianas durante o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Geografia (Araguaína), foram desenvolvidas diversas atividades, nas quais, os estudantes de licenciatura desempenharam funções de aprendizado de suma importância para a profissão docente. Sob orientação da professora supervisora, a criatividade deu espaço para que métodos de aplicação de atividades lúdicas alcançassem o seu lugar de grande presságio. Pois, era notório o desenvolvimento de trabalhos, os quais, visaram alcançar o máximo resultado no que tange o processo de absorção e desenvolvimento de aprendizado por parte dos estudantes. Para que os mesmos ocorressem, a harmoniosa cooperação entre a professora supervisora e atuantes pibidianos tornou-se fator de grande notoriedade. Visto que, da medida que a mesma por meio das suas experiências de atuação dentro e fora da sala de aula e vivência com os alunos lhes proporcionavam subsídios e direções para o desenvolvimento dos trabalhos, os bolsistas, por outro lado, a



proporcionavam um ótimo vislumbre de energia e união de forças na criação e execução das atividades lúdicas que estavam sendo elaboradas.

2. METODOLOGIA

Tendo em vista a necessidade de integrar novas metodologias para o ensino de geografia, realizamos em nosso Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto de Geografia (Araguaína), na Escola Estadual Professor Alfredo Nasser durante o primeiro semestre de 2023, várias atividades dinâmicas, sendo algumas destas atividades, jogos didáticos. Assim, este trabalho trata-se de um relato de experiência, no qual buscamos apresentar em diálogo com a revisão bibliográfica realizada, as discussões sobre as atividades práticas desenvolvidas dentro e fora da sala de aula, entre os meses de março a junho de 2023.

Tendo a premissa de aulas mais interativas com os alunos, os pibidianos desenvolveram juntamente com a professora supervisora mecanismos que se distanciam dos métodos tradicionais de educação. Assim como pressagia Lopes.

Jogos e outras atividades lúdicas como recursos de ensino podem influenciar de maneira positiva cinco fenômenos de aprendizagem: cognição, socialização, afeição, motivação e criatividade. Embora exista maior número de estudos sobre a eficiência na educação em Matemática, verificamos que estudos acadêmicos em outras áreas do conhecimento ainda são raros, sobretudo para o ensino de Ciências Naturais. Eles praticamente inexistem no campo das Geociências (...) (Lopes, 2007, p.111).

Considerando a possibilidade de desenvolver os fenômenos citados pelo autor, foram desenvolvidos alguns jogos, com destaque para os jogos da plataforma Kahoot e gincanas para trabalhar conteúdos geográficos. Essas atividades foram desenvolvidas para serem aplicadas principalmente nas turmas de 6º e 7º anos do Ensino Fundamental II.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na busca em aproximar os alunos do ensino fundamental com a educação em geografia, para que eles compreendessem melhor a sua importância, foi onde surgiu a premissa de aulas diferenciadas, com o uso dos jogos lúdicos. Como já mencionado, umas dessas atividades lúdicas foram os jogos da plataforma Kahoot. O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseado em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizados são



testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

Essas atividades em geral foram aplicadas em quase todas as turmas dos 6º e 7º anos, porém citaremos uma turma de alunos do 7º ano vespertino. Como a escola conta com um equipado laboratório de informática, se tornou bem viável o desenvolvimento deste exercício. Com os alunos no laboratório, eles responderam diversas questões sobre o sistema solar, uma vez que esse era um de seus conteúdos do bimestre, que já havia sido trabalhado em sala pela professora por meio de leituras do livro didático e textos escritos no quadro, e pelos bolsistas, usando várias formas para demonstrar o seu funcionamento, principalmente a rotação da Terra, como por exemplo, o uso de bolas de isopor para representarem os planetas, luminárias para retratar o Sol ou até mesmo o uso do globo terrestre com a lanterna de um celular, assim, a metodologia utilizada para a aula com o jogo possuía como finalidade a recapitulação dos temas já abordados.

Todos os alunos demonstraram interesse com o jogo, visto que o game gera um pódio de acordo com a quantidade de acertos de cada usuário, ao fim da rodada já com os vencedores definidos, chegou a hora de retornarem à sala de aula, com isso, eles expressaram interesse em continuar com a dinâmica e como ainda havia tempo para eles ficarem no laboratório foram disponibilizados jogos elaborados para outras turmas, como por exemplo, os do 6º anos.

Figura 1. Alunos do 7º ano em dinâmica com o Kahoot, no laboratório de informática da escola



Fonte: Registros dos pibidianos (2023).

Em uma aproximação com Breda (2013), acreditamos que o uso de jogos, no ensino de



Geografia pode ser uma opção diferenciada que leva o aluno a se interessar espontaneamente pelo conteúdo, que facilita o seu processo de aprendizagem tanto sobre o conteúdo geográfico a ser ensinado quanto pela afinidade criada com o professor que essas dinâmicas possibilitam.

Contudo, o uso das tecnologias digitais não deve ser aplicado somente quando há vontade de fazer algo diferente na sala de aula, mas deve fazer parte da rotina escolar tanto para os professores quanto para os alunos, que devem ter contato com essas tecnologias, seja para atividades lúdicas ou para o ensino da pesquisa, dado que o Brasil apresenta grande parte de estudantes que não possuem acesso a essas tecnologias, o que impacta negativamente no seu processo de formação. Assim, como afirma Queiroz (2022) com base no pensamento de Castells (2003),

um novo tipo de educação é exigido tanto para se trabalhar com a internet quanto para se desenvolver a capacidade de aprendizado numa economia e numa sociedade baseadas nela. A questão crítica é mudar do aprendizado para o aprendizado-de-aprender, uma vez que a maior parte da informação está on-line sendo necessária a habilidade para decidir o que procurar, como obter isso, processá-lo e usá-lo para a tarefa específica que provocou a busca de informação. (Queiroz, 2022, p. 40).

Diante dessa perspectiva, podemos perceber como é importante que os alunos estejam em contato com o meio tecnológico, mesmo que em um primeiro momento seja com jogos recreativos.

Na busca por ampliar essas metodologias diversificadas e descontraídas, trabalhamos também com gincanas fora do espaço escolar. De acordo com Antunes (2001), novos paradigmas entram em cena como uma nova visão da mente humana, reformando a escola convencional. O educador deve criar e se desafiar a novas atividades, tornando as aulas mais dinâmicas enriquecedoras. Deste modo, é fundamental elaborar diferentes atividades durante o ano letivo como gincana escolar, para que os alunos se envolvam, fazendo parte de uma equipe e que podem fazer a diferença no grupo, desenvolvendo assim a cooperação, socialização e aprendizagem.

Com o intuito de trabalhar os conteúdos *meios de transportes, sistema solar e industrialização*, algumas dessa temáticas já haviam sido trabalhadas em sala de aula, e outras foram introduzidas a partir dessa gincana, como o tema de industrialização, onde posteriormente os alunos realizaram trabalhos que consistiam em montar tabelas com embalagens de produtos que eles mesmos levaram para a escola.

A competição da gincana ocorreu no Parque Urbano Ecológico Cimba, o local foi escolhido por ser bem próximo à escola, mas também por ser um lugar onde há rugosidades da antiga fábrica da região que tinha o mesmo nome do atual parque, a *Companhia Industrial e Mercantil da Bacia Amazônica* (CIMBA). A título de curiosidade, a antiga fábrica do norte goiano contava com atividades



de refinamento e envasamento de óleo babaçu, fabricação de sabão entre outras.

Retomando ao tema central, uma vez que, trabalhando com o conteúdo de industrialização, não havia lugar melhor para a realização da gincana, pois o local contém recursos físicos que envolvem os alunos em ações que os aproximam de suas respectivas realidades.

Envolvendo diversas turmas do ensino fundamental, a atividade ocorreu nos períodos matutino e vespertino, e a sua execução sucedeu da seguinte forma, as turmas divididas em duas equipes, respectivamente de acordo com seus anos de escolaridade, formaram um círculo no chão, então um globo terrestre foi entregue para os alunos, para que ao som de uma música fosse passado de aluno para aluno, e quando a música fosse pausada o aluno que estivesse com o globo neste momento teria que responder uma questão oral sobre os conteúdos já mencionados, com os registros de acertos de cada turma sendo anotados, a fim de provocar o interesse nos estudantes em participarem da atividade.

Figura 2. Alunos da Escola Estadual Professor Alfredo Nasser em aula no Parque Cimba



Fonte: Registros dos pibidianos (2023).

Outras atividades lúdicas como: dinâmica com perguntas e respostas com balões, vinheram a calhar, uma vez que as mesmas visavam deixar as aulas mais prazerosas e divertidas para que os discentes melhor compreendessem os assuntos nelas trabalhadas. No que diz respeito à essa aula, o foco real fora trabalhar com os estudantes de uma maneira, onde os mesmos, viessem a se sentirem melhor motivados não somente a adquirir conhecimento, mas a desenvolver o conhecimento necessário acerca dos seguintes assuntos que nela fora abordado. Visto que, após uma sequência de aulas onde a professora supervisora trabalhou com os estudantes a seguinte temática “Os tipos de Mapas” de forma expositiva, foi cabível aos pibidianos, sob orientação da mesma, o desenvolvimento de uma aula



dinâmica para dar continuidade ao mesmo assunto.

A dinâmica consistia em um sistema de jogo de perguntas e respostas onde os estudantes teriam que encher as bexigas com as perguntas escritas num folheto dentro delas, após, as colariam no quadro de lousa e, por último após encherem o quadro com os balões, a classe inteira se dividiria em dois grupos onde cada representante dos grupos deveriam estourar os balões com as perguntas que seriam dirigidas a eles mesmos e, caso as acertassem, seriam premiados com bombons e pirulitos. Conforme discute Verri:

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e desenvolvimento intelectual do aluno – fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa (Verri, 2009, p.67).

Figura 3. Dinâmica com balões realizadas em sala de aula.



Fonte: Registros dos pibidianos (2023).

Percebe-se que, ao serem premiados, face ao bom estigma que a brincadeira os pode proporcionar, os estudantes ficaram motivados e interessados nos conteúdos trabalhados, fazendo com que os mesmos tivessem resultados satisfatórios para se alcançar os resultados a princípio objetivados de aprendizagem.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que as metodologias ativas no ensino de geografia são relevantes pelas



possibilidades do pensamento geográfico, posto que são um meio de unidade teórica e prática em sala de aula, favorecendo a autonomia dos estudantes. A utilização de jogos no ensino de geografia pode ser uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado mais lúdico e interativo. Além disso, os jogos podem ajudar a desenvolver habilidades do raciocínio lógico, como por exemplo, percepção espacial e resolução de problemas. Ademais, essas atividades não só contribuíram para a ludicidade dos alunos, mas também contribuíram agregando novas formas de ensino para a professora supervisora e para os pibidianos, visto que, com as demandas da rotina de um professor da educação básica, se torna quase inviável que atividades que fuja da mesmice sejam elaboradas

5. FINANCIAMENTOS

Bolsistas do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), edital 2022/2024 processo nº 88887.760718/2022-00. Núcleo de Geografia/Araguaína.

6. REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 2001.

BREDA, Thiara Vichiato. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar. Peru, 2013. Revista: Reencuentro de saberes Territoriales Latinoamericanos

LOPES, O. R. Jogo “ciclo das rochas”: um recurso lúdico para o ensino de geociências. Campinas, 2007: Instituição: Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Geociências (Mestrado).

QUEIROZ, Atonia Marcia. Abordagem Geográfica Sobre Educação e TIC no Contexto Regional Brasileiro: Revista: Dialnet. Local: Geosul, ISSN 0103-3964, Vol. 37, No. 81, 2022

VERRI, Juliana Bertolino. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. Maringá: Revista Percurso, p. 67, 2009.