

RESUMO EXPANDIDO: ATIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA EM UMA TURMA DO 6° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II (ANOS FINAIS)

Carine dos Santos Silva Pereira[1]
carineuesb@gmail.com

Vanessa Sousa de Oliveira dos Santos[2]
202020363@uesb.edu.br

EIXO 4 - EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA E ENSINO DE GEOGRAFIA

Palavras-chave: Estágio pedagógico; Geografia escolar; Prática docente.

INTRODUÇÃO

O estágio constitui uma etapa essencial na formação de futuros educadores, oferecendo a oportunidade de aliar teoria e prática, ao mesmo tempo, em que possibilita uma imersão profunda na realidade das instituições de ensino no Brasil. Para Nóvoa (1990, p. 18), o estágio é uma ocasião para que o aluno desenvolva novas perspectivas sobre o papel do professor como um profissional reflexivo, valorizando os saberes da prática docente em diferentes contextos e a produção de conhecimento a partir dessas vivências. Nesse contexto, o presente trabalho trata especificamente do uso de atividades lúdicas como recurso didático-

[1] Carine dos Santos Silva Pereira, graduanda em Licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. Email: carineuesb@gmail.com.

[2] Vanessa Sousa de Oliveira dos Santos, graduanda em Licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. Email: 202020363@uesb.edu.br.

[3]Sandra Mara Vieira Oliveira, Doutora em Educação pela Universidade Federal de Sergipe – UFS. Profª Adjunta do Departamento de Geografia da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB. E-mail: sandra.oliveira@uesb.edu.br

pedagógico, visando dinamizar as aulas e o ensino de Geografia. Assim, o objetivo deste relato é compreender a funcionalidade e os resultados da aplicação de abordagens lúdicas no ensino de Geografia, com foco exclusivo no Ensino Fundamental II.

Este resumo expandido apresenta as reflexões e aprendizagens obtidas durante o estágio realizado na Escola Municipal Fidelcina Carvalho, localizada no bairro Urbis IV, em Vitória da Conquista–BA, no âmbito da disciplina de Metodologia e Prática do Ensino de Geografia II, sob a orientação da professora Sandra Mara Vieira Oliveira[3], fomos designadas para a turma do 6 °C, composta por 41 alunos no turno matutino. A escola atende estudantes do 5° ao 9° ano do Ensino Fundamental II, além de oferecer Educação de Jovens e Adultos (EJA) no período noturno. Logo no início, constatamos desafios estruturais significativos, como cadeiras danificadas e espaços físicos reduzidos, que evidenciavam as carências da instituição.

Diante de uma turma inicialmente dispersa e inclinada a conversas paralelas, adotamos estratégias pedagógicas lúdicas e participativas para engajar os alunos de maneira mais eficaz e favorecer a aprendizagem. Aplicamos atividades expositivas utilizando objetos físicos, complementadas pela dinâmica do "Geo Bingo", com o objetivo de fortalecer os conceitos apresentados e envolver os participantes. O objetivo deste estágio foi observar a dinâmica do ensino de Geografia em sala de aula, aplicar essas abordagens lúdicas para captar a atenção dos alunos e desempenhar o papel de educador de forma proativa, incorporando essa vivência à nossa formação acadêmica.

DISCUSSÕES E RESULTADOS

Ensinar Geografia vai além da simples transmissão de conteúdos; envolve também a responsabilidade do professor em mostrar o impacto social da ciência geográfica na compreensão da realidade espacial. Ao buscar práticas e técnicas que capacitem os alunos ao analisarem criticamente o espaço onde vivem, o uso do lúdico surge como uma ferramenta poderosa para conectar teoria e prática. De acordo com, Lima (2008), que cita a teoria de Gardner, que expõe que o termo lúdico se refere a atividades que despertam interesse e entusiasmo, seja por meio de ações físicas ou mentais, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo.

No contexto do ensino de Geografia, as atividades lúdicas promovem não apenas a participação ativa dos alunos, mas também valores como solidariedade, cooperação, análise crítica, reflexão e respeito ao outro e a si. Durante as quatro semanas de estágio na Escola Municipal Fidelcina Carvalho, tivemos a oportunidade de explorar essas práticas em profundidade. Nas duas primeiras semanas, dedicamo-nos à observação das aulas, entendendo as dinâmicas e os desafios pedagógicos do Ensino Fundamental II, especialmente na turma do 6º ano. Nas semanas seguintes, colocamos em prática o que havíamos aprendido, aplicando atividades que conectavam o lúdico ao conteúdo geográfico.

Iniciamos nossa regência em sala de aula com um planejamento detalhado sobre "A Terra no Sistema Solar". A aula foi dividida em três partes estruturadas para facilitar o entendimento do tema. Primeiramente, introduzimos o conceito de Sistema Solar, destacando a posição da Terra em relação aos demais planetas. Para isso, utilizamos imagens e um globo terrestre como recursos visuais, auxiliando na compreensão dos alunos. Ao explorar o formato da Terra, explicamos como ele influencia as estações do ano e as variações de temperatura, recorrendo a exemplos práticos. Simulamos a incidência da luz solar sobre diferentes partes do planeta, com a participação ativa de um aluno para auxiliar na demonstração (figura 1), o que ajudou a concretizar o conceito.

Figura1: Incidência de luz solar



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2024

Após essa apresentação, recapitulamos os principais pontos abordados, enfatizando a importância da posição da Terra no Sistema Solar para a sustentação da vida. Para reforçar o aprendizado de forma lúdica e participativa, propusemos que os alunos desenhassem o Sistema Solar, identificando suas principais características. A inclusão de atividades lúdicas nessa abordagem foi essencial, pois promoveu um ambiente mais dinâmico e envolvente. A participação direta dos alunos, tanto na simulação quanto na elaboração dos desenhos, potencializou o aprendizado, estimulando a curiosidade e o interesse. Ao torná-los agentes ativos no processo, fortalecemos a retenção dos conceitos de maneira mais significativa e contextualizada, conectando o conteúdo teórico à prática de forma criativa e participativa.

Na semana seguinte, implementamos uma atividade chamada "Geo Bingo" (figura 2), projetada para revisar de forma interativa os conceitos previamente abordados em sala de aula. A aula começou com uma breve revisão dos temas, reforçando o conteúdo antes de iniciar o jogo. Cada aluno recebeu uma cartela de bingo contendo termos e conceitos relacionados à matéria de Geografia. À medida que íamos fazendo perguntas sobre o conteúdo, os alunos marcavam as respostas corretas em suas cartelas. A participação foi intensa, e a competição saudável estimulou o engajamento de todos. Quando um aluno completou sua cartela e venceu o jogo, celebramos com prêmios simbólicos, reconhecendo o esforço de todos. Ao final da atividade, discutimos como o "Geo Bingo" ajudou a consolidar o aprendizado de maneira divertida e eficaz.

Figura 2: Geo Bingo



Fonte: Acervo pessoal dos autores, 2024

A utilização de jogos em contextos educacionais, como o "Geo Bingo", revela-se uma estratégia poderosa para promover a aprendizagem. De acordo com Tupy (2013), o uso de jogos no ambiente escolar se justifica pela capacidade que eles têm de despertar a curiosidade e o prazer no aprendizado, utilizando materiais que atraem os alunos e tornam o processo mais instigante. Piaget (1964), em suas pesquisas, também destacou a eficácia dos jogos no desenvolvimento cognitivo, argumentando que eles facilitam o processo de assimilação e a formação da inteligência. Embora os jogos sejam ferramentas pedagógicas valiosas, não devem ser vistos como o único recurso em sala de aula. O objetivo é utilizá-los como uma ponte entre o conteúdo dos livros didáticos e a aplicação prática do conhecimento. O jogo proporciona uma forma de contato mais próxima com a realidade, criando um espaço onde o aluno pode construir seu conhecimento de forma mais prazerosa e motivadora. Por meio dessas atividades, o aprendizado deixa de ser apenas teórico e passa a ser vivenciado de maneira envolvente e significativa, ampliando as possibilidades de compreensão e retenção dos conteúdos abordados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Geografia, por vezes considerada "enfadonha" por muitos alunos, pode ser revitalizada por meio do lúdico, oferecendo uma abordagem dinâmica para a explicação de conceitos e reforço de conteúdo. Como Silva (2013) argumenta, o uso de jogos no ensino de Geografia valoriza os conhecimentos prévios dos estudantes e facilita sua interação com o conteúdo, permitindo que o aprendizado seja construído com base em suas realidades e experiências. Esse processo de reconstrução contínua do saber oferece aos alunos a oportunidade de aprofundar e consolidar os conteúdos de maneira significativa.

Durante nosso estágio, enfrentamos desafios como a falta de recursos físicos e a gestão de turmas numerosas, mas esses obstáculos se tornaram oportunidades para inovar na prática pedagógica. O uso de metodologias como recursos visuais e jogos, especificamente o "Geo Bingo", mostrou-se eficaz ao captar a atenção dos alunos e promover sua participação ativa. A atividade, além de facilitar a revisão dos conceitos, despertou o interesse pela Geografia e criou um ambiente mais colaborativo e engajador. A experiência de regência foi transformadora para nossa formação. Ela nos permitiu aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos na universidade em um contexto real, enquanto estabelecíamos uma conexão

mais profunda com os alunos. Cada dia foi uma oportunidade de aprendizado, onde fomos desafiados a adaptar nossas estratégias e encontrar formas mais criativas e flexíveis de ensinar. Ao final do estágio, ficou claro que o lúdico não é apenas uma ferramenta auxiliar, mas um caminho essencial para transformar a sala de aula em espaço mais estimulante, produtivo e capaz de despertar o prazer pelo aprendizado.

REFERÊNCIAS

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no Contexto Educacional**. São Paulo: Cultura acadêmica, Universidade estadual Paulista, pró reitoria de graduação, 2008.

NÓVOA, António. Para uma formação de professores construída dentro da profissão. **Revista Educacion** v. 350. 2009. Disponível em: http://www. revistaeducacion. mec. es/re350/re350_09por. pdf. Acesso em 04 de outubro de 2024.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Neuchâteo, Suíça: Editions de Lachaux et Niestlé, 1964.

SILVA, C. N. **A representação espacial e a linguagem cartográfica**. Belém: GAPTA/UFPA, 2013,

TUPY, F. **Videogames e geografia: um marco de intersecção nas paisagens reais, virtuais, lúdicas e de aprendizagem**. In: SILVA, C. N.; CAETANO, V. N. S; OLIVEIRA NETO, A. Ensino de geografia e representação do espaço geográfico. Belém: GAPTA/UFPA, 2013, p. 33-46.