** **

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE ALAGOAS – UNEAL**

**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA – PIBID**

**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO – PROGRAD**

Ana Paula dos Santos Vasconcelos[[1]](#footnote-1)

Letícia Pereira dos Santos[[2]](#footnote-2)

Jenaice Israel Ferro[[3]](#footnote-3)

**OFICINAS CARTOGRÁFICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA**

**RESUMO :** Esse artigo tem como objetivo salientar sobre a importância da cartografia, assim como do

 uso de oficinas para o ensino-aprendizagem dos alunos, além de relatar experiências obtidas em sala de aula, através do programa institucional de bolsas de iniciação a docência (PIBID). Que possibilita os discentes em licenciatura ter uma experiência com as escolas públicas antes do estágio obrigatório. Ressalta ainda o uso da cartografia em outras áreas do conhecimento como, por exemplo, na medicina, além de explicitar a importância de jogos no ensino da cartografia nas escolas como um instrumento didático, que auxilia o professor nas aulas, assim como no ensino do aluno. Pois, atividades lúdicas além de instigar a curiosidade do aluno, faz com que o mesmo preste atenção no assunto, socialize e ao mesmo tempo troque conhecimentos, assim como auxilia para que ele desenvolva um pensamento crítico, além de estreitar a relação entre aluno e professor, tornando o ambiente escolar mais agradável. São muitos os benefícios do uso do lúdico em sala de aula, embora a explicação do conteúdo nunca deva ser substituída, as dinâmicas são de grande importância para o ensino dos alunos, mas devem ser usadas com cuidado para os alunos não entenderem como brincadeira. O jogo que envolve um conteúdo didático estimula o aluno a aprender. Para tanto, foram realizadas buscas por materiais didáticos, assim como pesquisas bibliográficas sobre o conteúdo trabalhado, pesquisas por vídeos na internet, e elaboração de materiais para a produção de oficinas pedagógicas, que auxiliem na aprendizagem dos alunos sobre cartografia.

**Palavras chaves**: Cartografia, jogos, ensino.

**ABSTRACT**: This article aims to emphasize the importance of cartography as well as the

 use of workshops for students' teaching and learning, in addition to reporting on classroom experiences through the institutional program of teaching initiation scholarships (PIBID). Which enables undergraduate students to have an experience with public schools before the required internship. It also emphasizes the use of cartography in other areas of knowledge, such as medicine, in addition to highlighting the importance of games in the teaching of cartography in schools as a didactic instrument, which helps the teacher in class, as well as in student teaching. . For playful activities, besides arousing the student's curiosity, make them pay attention to the subject, socialize and at the same time exchange knowledge, as well as helping them to develop critical thinking, as well as strengthening the relationship between student and teacher. , making the school environment more enjoyable. The benefits of using the classroom in many ways are beneficial, although the explanation of the content should never be replaced, the dynamics are of great importance for the teaching of the students, but should be used with caution so that the students do not understand as a joke. The game that involves a didactic content stimulates the student to learn. To this end, searches were made for teaching materials, as well as bibliographical research on the content worked, video searches on the Internet, and preparation of materials for the production of educational workshops, which help students learn about cartography.

**Keywords**: Cartography, games, teaching.

**INTRODUÇÃO**

 O ensino da cartografia nas escolas do ensino público brasileiro é muitas vezes tratada como um “bixo de sete cabeças” onde muitas vezes o professor não consegue vincular o uso e estudo dos mapas ao cotidiano dos alunos, fazendo-os não se interessarem pelo assunto, pois só lhe são postos as informações técnicas e que estão presentes nos livros didáticos.

Para tanto são desenvolvidos pelo governo iniciativas que visam o melhoramento do ensino público brasileiro como, por exemplo, o PIBID (Programa Institucional de bolsas de Iniciação à Docência), que visa um melhoramento no ensino público através de vínculos entre as universidades e as escolas da rede pública, sejam elas estaduais ou municipais. E que tem como um dos objetivos o incentivo ao magistério.

O programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é um programa financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que está sendo desenvolvido na Universidade Estadual de Alagoas-UNEAL, Campus III, em particular no curso de geografia com o subprojeto “A linguagem cartográfica no ensino da geografia”, e que tem como objetivo antecipar a experiência com a sala de aula pelos discentes, assim como um melhoramento do ensino de geografia-cartografia nas escolas públicas, trazendo outros métodos de ensino, como por exemplo, o uso de oficinas para melhorar o ensino-aprendizagem dos alunos.

Para a realização dessas oficinas os pibidianos passam primeiro pelo período de observação da prática do professor em sala de aula, observando o método utilizado pelo professor, assim como o comportamento e interesse dos alunos pelo assunto. Só depois dessa experiência começa a prática de oficinas pelos docentes, vale ressaltar que antes de qualquer prática dos discentes o conteúdo deve ter sido antes explicado pelo professor supervisor, e só após o conteúdo ter sido abordado pelo professor, começa a elaboração e a prática da oficina.

No decorrer do estágio, foram realizadas pelos pibianos pesquisas bibliográficas, busca por materiais e vídeos sobre cartografia e o assunto abordado em sala pela professora supervisora, além de ocorrer reuniões com o professor coordenador, e a professora supervisora a fim de realizar a oficina.

**A IMPORTÂNCIA DA CARTOGRAFIA E DO LUDICO PARA ENSINO DA GEOGRAFIA**

A cartografia assim como a geografia são ciências muito antigas, usadas desde a pré-história de forma inconsciente tanto para a localização, quanto para delimitar territórios de caça e pesca além de serem usadas para práticas de guerras. Ambas têm como objetivo entender e estudar o espaço geográfico, embora a geografia esteja mais voltada para análise da produção e organização do espaço e a cartografia para sua representação.

Durante o decorrer do tempo tanto a cartografia quanto a geografia sofreram mudanças, tanto relacionadas aos avanços tecnológicos, quanto teóricos e metodológicos. De início ambas eram ciências autônomas, e a geografia fazia uso da cartografia apenas como um instrumento didático, no qual era usado para ilustração, seja de mapas, cartas, enfim. É a partir da geografia crítica que retoma- se a importância da cartografia para o ensino da geografia.

Nos dias atuais a cartografia é de suma importância para o ensino-aprendizagem da geografia, pois como a geografia trata de variados espaços e lugares, onde apresentam recortes variados, ou seja, apresentam diferenças, peculiaridades, além de alguns desses lugares (objeto de estudo) estarem distantes do observador ou pesquisador, torna-se imprescindível o uso da cartografia, pois ela possibilita ter o contato com representações dos diferentes recortes do espaço, e na escala necessária para o entendimento dos alunos. Os PNCs (1998) deixam claro que: “A cartografia pode oferecer uma variedade enorme de representações para o estudo dos lugares e do mundo”.

Além do estudo cartográfico estar presente no ensino fundamental e médio das escolas públicas e privadas inserida dentro do ensino de geografia, ela é usada em outras áreas do conhecimento, como por exemplo na área da saúde, como enfatiza Martines, Machado e Colvero:

[...] a construção de mapas pode também permitir a visualização da distribuição espacial e temporal de uma doença em uma população específica, no que diz respeito ao processo de vigilância epidemiológica, onde é necessária a implementação de medidas de prevenção e controle de casos, por exemplo, de evento infecto-contagioso na tuberculose.

Nas escolas públicas brasileiras o ensino cartográfico está inserido dentro da geografia, embora os métodos e as metodologias utilizadas pelos professores muitas vezes não é o adequado para o ensino- aprendizagem dos mesmos, pois não inspiram nem motivam os alunos a estudar sobre o assunto. O que dificulta ainda mais a alfabetização gráfica/ cartográfica dos alunos e o desenvolvimento do pensamento crítico, isso ocorre devido o método tradicional de ensino de alguns professores, que se utilizam apenas do livro didático para desenvolver suas aulas. A esse respeito os PNCs ressaltam que:

[...] a alfabetização cartográfica deve considerar o interesse que as crianças e jovens têm pelas imagens, atitude fundamental na aprendizagem cartográfica. Os desenhos, as fotos, as maquetes, as plantas, os mapas, as imagens de satélites, as figuras, as tabelas, os jogos, enfim tudo aquilo que representa a linguagem visual continua sendo os materiais e produtos de trabalho que o professor deve utilizar [...] (1998; p.77)

Para obter a atenção e instigar a curiosidade e o pensamento crítico do aluno são necessárias mudanças metodológicas, é necessário buscar novos conhecimentos, novas formas de ensino, formas estas que façam os alunos socializarem, saber conviver em grupo, se ajudarem e ao mesmo tempo receber e transmitir conhecimentos.

Segundo Yooko e Souza: “As atividades lúdicas no Ensino Médio abordam a participação, a solidariedade, a cooperação, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o respeito do aluno a si mesmo e ao outro”.

Uma forma mais dinamizada de ensinar facilita o ensino- aprendizagem dos alunos, fazendo-os participarem e adquirirem novos conhecimentos de forma lúdica, assim como ao professor, pois o auxilia a obter com maior facilidade a atenção do aluno, além de instigar sua curiosidade, e sua análise crítica, a esse respeito Yoko e Souza salientam que:

Os jogos e as atividades que tem por objetivo a interação do aluno precisam ir além do processo de avaliação, devendo ser utilizados como objetos indispensáveis para o desenvolvimento intelectual do mesmo. Sendo assim, por meio da utilização dos jogos no processo de ensino, a atividade pode tornar-se mais interessante, atraindo o aluno e provocando no indivíduo o desenvolvimento, diversificando modos e habilidades que visam compor o processo de aprendizagem.

Os jogos são atividades lúdicas que deveriam ser mais utilizadas no ensino-aprendizagem dos alunos pelos professores, pois é um modo dinâmico de aprendizagem, e nos dias atuais, onde os alunos encontram- se muito dispersos em sala de aula, fazendo uso de aparelhos de celular, computador e fones de ouvido, é um ótimo recurso didático no qual tem como objetivo motivar a participação em grupo, incentivar a curiosidade e o pensamento crítico dos alunos.

Vale ressaltar que para fazer uso de dinâmicas como jogos em sala de aula deve haver uma preocupação para que os alunos não encarem como uma brincadeira, e sim como um método lúdico utilizado pelo professor, com o intuito de fixar o conteúdo estudado em sala. A esse respeito Sena e Cruz em seu artigo “Prática pibidiana na partilha de experiência no ensino aprendizagem”, realça que:

O jogo lúdico deve ser o facilitador na aprendizagem do aluno com oficinas que revisem o conteúdo explicado pelo professor em sala de aula. É preciso muita cautela na hora de utilizar-se do jogo para não

ser compreendido pelos alunos como brincadeira, mas que possam fazer assimilação aos assuntos estudados.

Para obter resultados positivos da utilização de jogos como instrumento didático é essencial que o conteúdo seja passado anteriormente aos alunos em sala de aula, para que eles possam assimilar os jogos como uma revisão, e uma forma de expor o conhecimento já adquirido em sala, assim como apreender coisas novas.

Com o uso de jogos para melhorar o ensino- aprendizagem dos alunos, ocorre ainda uma melhor aproximação entre professor- aluno e entre os próprios alunos, o que torna o ambiente escolar mais agradável, além de aulas mais dinâmicas e pensadas para o desenvolvimento crítico do aluno, em razão disso Yoko e Souza destacam que “Com a aplicação das atividades lúdicas a interação entre professor e aluno aumenta, pois se torna mais fácil a assimilação de conteúdos que são difíceis”.

**MATERIAIS E MÉTODOS**

A oficina foi realizada com a turma do 1º ano MSI da Escola Estadual Graciliano Ramos, e teve como tema as projeções cartográficas, assunto no qual a professora supervisora já tinha trabalhado.

A oficina foi desenvolvida em seis etapas: Planejamento, busca por recursos materiais disponíveis, produção de plano de aula, confecção do jogo e a aplicação em sala.

1 Etapa: O planejamento foi desenvolvido logo após o conteúdo ser ministrado pela professora supervisora, e tinha como um dos objetivos a interação dos alunos ( socialização) através de um jogo lúdico e que envolvesse o assunto já trabalho, por esse motivo foi pensado no jogo de quebra cabeças.

2 Etapa: A busca por recursos materiais disponíveis se deu através de pesquisas na internet, além da busca por autores que falassem sobre o assunto, afim de auxiliar na orientação e desenvolvimento da oficina.

3 Etapa: O plano de aula é um recurso de bastante importância para auxiliar na condução e orientação da aula. É a base a ser seguida, é um meio de orientação no desenvolvimento da oficina.

4 Etapa: A confecção do jogo se deu de início pela busca de materiais a serem utilizados, que foram eles: papelão, cola, folha impressa das projeções, tesoura (utilizada pelos pibidianos para fazer recortes das imagens das projeções, assim como dos papelões). Além de ser produzidos exemplos das projeções pelas quais os alunos se orientariam na hora da montagem.

5 Etapa: A execução da oficina em sala de aula se deu de início explicando um pouco sobre cada projeção, de forma resumida pois o assunto já havia sido trabalhado pela professora supervisora, afim de fazê-los recordarem de quais são os três tipos de projeções mais utilizadas. Em seguida foi dividido a turma em seis equipes, das quais cada equipe ficava com um tipo de projeção diferente, e com o término da montagem do quebra cabeças, cada equipe explicava com qual projeção estava, e porque eles achavam se tratar de determinada projeção. Antes do início da montagem do quebra cabeça pelos alunos, foram entregues imagens das mesmas projeções que cada equipe havia ficado para eles seguissem como exemplo, observando a localização de cada peça, como podemos ver nas figuras 1 e 2.

 **Figura 1. Exemplo do jogo Figura 2. Alunos realizando a dinâmica proposta**

  

 **Fonte: As autoras Fonte: As autoras**

**RESULTADOS E DISCUSSÕES**

De início foram encontradas algumas dificuldades como em controlar os alunos fazendo-os sentarem e ouvirem a explicação sobre a dinâmica, e em organizar a turma em equipes. Depois de explicado sobre o tema da prática- pedagógica a ser realizada, e como se seguiria o jogo, eles começaram a encaixar as peças, alguns encontraram um pouco de dificuldades na construção do quebra cabeças, e foram auxiliados.

A maioria conseguiu realizar a atividade proposta brilhantemente, alguns encontraram dificuldades na construção do jogo, e outros não sabiam dizer que tipos de projeção haviam montado. Foram notórias as diferenças entre os alunos, assim como o trabalho em equipe dos mesmos, pois em algumas equipes todos estavam animados e se dedicando na construção do jogo, outras, no entanto apenas um ou dois integrantes realizavam a dinâmica.

No geral, o resultado obtido com o fim da dinâmica do quebra-cabeça sobre as projeções cartográficas em sala foi satisfatório, pois a maiorias dos alunos conseguiram realizar a atividade proposta e mostraram conhecimentos a respeito do tema trabalhado, além de haver uma socialização dos alunos por meio do trabalho em equipe, assim como uma maior aproximação entre professor e aluno.

Vale ressaltar que o uso do lúdico para geografia pode ser utilizado como um instrumento didático no qual aproxima os alunos do professor, além de ser um método no qual é notório o aprendizado do aluno. Para o uso de jogos para o ensino- aprendizagem deve haver previamente uma explicação sobre o assunto a ser trabalhado, para que os alunos já tenham um conhecimento a cerca do mesmo e consigam realizar a dinâmica.

Os jogos lúdicos devem ser usados apenas como um instrumento pedagógico utilizado pelo professor com o intuito de contribuir para o ensino-aprendizagem dos alunos, e não deve em nenhum momento substituir as aulas. É apenas um método dinâmico que visa a interação dos alunos assim como o aprendizado dos mesmos.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após a aplicação da oficina pedagógica, foi notável algumas dificuldades enfrentadas pelos alunos, como o da convivência em grupo, além da falta de interesse de alguns pelo assunto trabalhado. Foram notadas algumas dificuldades enfrentadas pelo professor para controlar a turma e fazê-los participarem da aula. Embora a maioria tenha participado e conseguido realizar a dinâmica, alguns ficaram dispersos, outros sem entender o que estava acontecendo, devido o costume com a sua rotina diária de livro e quadro únicos recursos que são ofertados pelas escolas públicas.

No entanto pôde-se notar o empenho e a curiosidade dos alunos em saber do que se tratava, e como foi elaborado um quebra cabeças, no qual a maioria já tinha uma vivência com o jogo, foi interessante vê o entusiasmo dos alunos para terminar a construção do quebra-cabeça.

Enfim, o Programa Institucional de bolsas de Iniciação à Docência trás benefícios não apenas as escolas participantes, mas também aos graduandos que tem a oportunidade de vivenciar o dia a dia do professor da rede pública brasileira.

**REFERÊNCIAS**

FRANCISCHETT, Mafalda Nesi. A cartografia no ensino-aprendizagem da geografia. BOOC- Biblioteca on-line de ciências, 2004. Disponível em: <http://www.miniweb.com.br/Geografia/artigos/cartografia/francischett-mafalda-representacoes-cartograficas.pdf>

 MARTINES, W. R. V.; MACHADO, A. L.; COLVERO, L. A. A cartografia como inovação metodológica na pesquisa em saúde. Rev. Tempus actas saúde coletiva, 2013. Disponível em: <http://www.tempusactas.unb.br/index.php/tempus/article/view/1354>

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Pibid, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/pibid>

Parâmetros Curriculares Nacionais: Geografia Ensino de quinta a oitava série/secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC. 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/geografia.pdf>

PISSINATI, M. C. ; ARCHELA, R. S. Fundamentos da alfabetização cartográfica no ensino de geografia. Geografia, Universidade Estadual de Londrina, v.16, n.1, Jan/junho 2007. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/GEOGRAFIA/Artigos/art_cartografia_geo.pdf>

ROSA, Roberto. Cartografia Básica. Universidade Federal de Uberlândia-Instituto de Geografia, fev.2004. Disponível em: <https://www.ebah.com.br/content/ABAAAAmA4AD/cartografia-basica-roberto-rosa>

SENA, Cyntia Santos; CRUZ, Tatiane Santos da. Prática pibidiana na partilha de experiência no ensino aprendizagem. 8º Encontro Internacional de formação de professores. 9° Fórum permanente de Inovação Educacional. 2016. Disponível em: <<https://eventos.set.edu.br/index.php/enfope/article/view/1927>

SOUZA, I. F.; YOKOO, S. C. **Jogo lúdico no ensino de geografia**. VII Encontro de produção científica e tecnológica. Universidade Estadual do Paraná. 2013. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/nupem/anais_viii_epct/PDF/TRABALHOS-COMPLETO/Anais-CET/GEOGRAFIA/IFSouzatrabalhocompleto.pdf>

1. Graduanda do curso de Licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual de Alagoas, - UNEAL, Campus III. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: anapaulavasconcellos218@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)
2. Graduanda do curso de Licenciatura em Geografia pela Universidade Estadual de Alagoas, - UNEAL, Campus III. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: leticiap2018@gmail.com [↑](#footnote-ref-2)
3. Doutora em educação - UFRN, Profª. Titular da Universidade Estadual de Alagoas - Curso de geografia - Campus III, Profª. Permanente e Vice - Coordenadora do Programa de Pós - Graduação em Dinâmicas Territoriais e Cultural - UNEAL. Coordenadora Institucional do Programa de Residência Pedagógica - UNEAL. Coordenadora de área colaboradora do subprojeto PIBID geografia, Campus III. E-mail: jenaiceferrouneal@gmail.com [↑](#footnote-ref-3)