



O LÚDICO COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM GEOGRAFIA
relato de experiência de uma ação do PIBID numa escola de ensino médio integrado¹

Maria Bianca Alves da Silva
Mariabii2020@gmail.com

Lavinia Cassiano Gama
laviniaagama@gmail.com

Luana Tavares de Souza
luanagattynhabol@gmail.com

RESUMO

Este trabalho é resultado de uma ação do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência Geografia (PIBID Geografia) em uma escola pública da cidade de Maceió, estado de Alagoas. O objetivo foi desenvolver atividades lúdicas que estimulassem os alunos a estudar Geografia, que proporcionassem a consolidação do conhecimento e que tornassem o aprendizado mais prazeroso e dinâmico. Nesse sentido, foram desenvolvidas várias atividades com alunos do Ensino Médio. Aqui, relataremos a experiência de um jogo que intitulamos de “Corrida Geográfica”, aplicado a turmas do segundo ano. De forma mais específica, o jogo visou estimular os alunos a trabalharem em grupo e aprofundarem os conhecimentos, ao tempo em que participavam de uma divertida brincadeira. Essa atividade mostrou grande potencial de atrair os alunos para os conteúdos, estimulou a competitividade entre os grupos, sempre se baseando no conhecimento, e o trabalho em equipe. A atividade desenvolvida demonstrou a capacidade de ser facilmente replicada por outros professores e de abordar uma infinidade de assuntos em diferentes disciplinas.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Geografia. Ludicidade. Jogo.

1 INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem acompanha o ser humano desde seu nascimento e, nesse sentido, ocorre, quase sempre, de forma agradável e mediada pelos pais, familiares e pessoas próximas. Esse processo de aprender tende, infelizmente, a se perder à medida que a criança avança em sua vida escolar. As aulas do Ensino Fundamental maior são menos divertidas que as do Ensino Fundamental menor. As aulas do Ensino Médio tendem a ser menos divertidas que as do Ensino Fundamental maior. No entanto, não é necessário que seja assim.

¹ Trabalho orientado pelo professor Msc. Denis Rocha Calazans - Supervisor PIBID Geografia UFAL.

Aprender não precisa ser uma atividade penosa; pelo contrário, ela pode e deve ser agradável, divertida até. Por isso, é necessário que os professores desenvolvam atividades que estimulem a ludicidade, tornando suas aulas mais atrativas e agradáveis aos alunos, sem, no entanto, abrirem mão do conhecimento específico.

Assim, as atividades na escola não devem ser só um meio de transmitir informações, como se os alunos fossem um “receptor de informações que para eles é muitas vezes sem nenhum sentido” (CASTELLAR; MORAES, 2012, p. 122), e sim, um caminho para promover um aprendizado de forma lúdica e significativa.

Nesse sentido, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência Geografia (PIBID Geografia) resolveu aplicar em sala de aula alguns jogos para dinamizar as aulas e experienciar esse tipo de atividade. Neste trabalho, relatamos a experiência da aplicação do jogo intitulado “Corrida Geográfica”, bem como suas regras e os resultados obtidos.

2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Diante das transformações que vêm ocorrendo ao longo do tempo, é de suma importância que o docente se adapte, mude e renove o modo de ensino-aprendizagem de geografia, rompendo com a ideia de que a geografia é chata e decoreba, despertando e possibilitando aos estudantes um novo olhar para essa disciplina.

Os estudantes precisam ser estimulados e para isso os docentes precisam buscar novos meios de transformar o processo da construção do conhecimento, tornando-o dinâmico, produtivo e eficaz para os estudantes. Com isso, o docente deve renovar sempre a sua didática, motivando a participação dos estudantes e tornando a aula dinâmica e produtiva. Como expõem Santos e Chiapetti (2011, p. 168),

para a construção do conhecimento, é necessária uma relação do sujeito aprendente com o seu objeto de conhecimento e, nesse sentido, os professores devem ser os mediadores da aprendizagem. Não existem mais espaços para aulas centradas apenas no quadro-negro (ou branco) e no livro didático. Os professores devem lançar mão de outras ferramentas pedagógicas para tornar o ensino mais atraente e prazeroso e relacioná-lo ao dia-a-dia dos alunos. Assim, a utilização de recursos didático-pedagógicos alternativos, como as atividades lúdicas, constitui-se numa

poderosa ferramenta, que permite trabalhar os conteúdos geográficos de modo crítico e criativo.

Assim, o jogo pode ser um complemento auxiliar das atividades desenvolvidas para a interação dos estudantes nos trabalhos de ensinar e aprender geografia, atraindo mais a atenção dos alunos, quebrando a ideia do ensino tradicional. Dessa maneira, o docente precisa compartilhar as várias formas de se ensinar a geografia em sala de aula, buscando sempre renovar e inovar suas aulas com a inserção do lúdico, fazendo uma correlação com os conteúdos ministrados em sala.

O ensino deve ser caracterizado pela busca de outras maneiras de aprendizagem que tornem a sala um lugar prazeroso para os estudantes. É necessário compreender que o objetivo, ao se utilizar um recurso lúdico, é a busca por outras metodologias que permitam uma abordagem mais atrativa referente ao conteúdo da disciplina. Pois, como afirmam Santos e Chiapetti (2011, p. 174),

muitas são as opções de linguagens que podem servir de subsídio aos professores e alunos no ensino aprendizagem de Geografia. Sem a pretensão de fazer uma campanha contra o livro didático, sabemos que, apenas este, muitas vezes, não é suficiente para aulas criativas, prazerosas e com a efetiva participação do aluno.

Santana, Cruz e Santos (2014) esclarecem que o jogo, além de exigir dos docentes tempo, lugar, espaço e implementação de regras na construção do conhecimento, potencializa e instiga os estudantes a desenvolverem seus deveres escolares de maneira interativa.

Os jogos retratam uma ferramenta didática importante e excitante para o ensino de geografia, pois eles são desafiadores, permitindo que os estudantes desenvolvam sua capacidade de pensar e buscar estratégias para ultrapassar os desafios impostos, além de realizar uma interação entre os estudantes, contribuindo de maneira significativa no desenvolvimento do ensino e na vida dos estudantes, gerando e estabelecendo relações entre o científico e a percepção que os estudantes possuem do mundo. Além de proporcionar uma aula prazerosa e divertida, o jogo, tem a capacidade de ampliar a percepção, a reflexão e desenvolver o raciocínio lógico.

Com isso, o ensinar geografia abre várias perspectivas para a utilização de diversas linguagens, servindo como um instrumento complementar aos conteúdos e ao livro didático, além de quebrar a rotina presente na sala de aula do ensino tradicional.

3 LUDICIDADE: A CORRIDA GEOGRÁFICA EM SALA DE AULA

O jogo denominado Corrida Geográfica baseia-se na análise de afirmações sobre determinado assunto, no presente caso, urbanização. Os alunos devem identificar as verdadeiras e as falsas, por meio de placas com as letras V e F. Essas afirmações foram elaboradas levando-se em consideração o grau de dificuldade; sendo divididas em três níveis: fácil, médio e difícil. A atividade foi realizada após a aula sobre o tema urbanização, ministrada pelo professor e com o apoio dos alunos do PIBID Geografia, que preparam uma apresentação em PowerPoint sobre o tema.

Para que o jogo pudesse ser executado, a turma foi dividida em 6 grupos, com uma média de 5 pessoas por equipe, estando todos voltados para a lousa na qual foi desenhado uma figura que representava a Corrida Geográfica. Nessa figura, foram deixados espaços para marcar a pontuação de cada grupo conforme cada acerto, representado por um “X”. Da largada até a chegada, foram colocadas 12 casas (Figura 1). Os alunos tiveram a oportunidade e a liberdade de escolher livremente o nome destinado a cada grupo, o que por si só já deu início à diversão. Após a organização dos grupos, foram apresentadas as regras:

- 1- Cada afirmação seria lida uma vez e repetida apenas uma vez;
- 2- Cada grupo teria alguns segundos para discutir entre si e escolher a resposta;
- 3- Os grupos deveriam levantar uma placa com V ou com F, representando a resposta. Isso deveria ser feito por todos ao mesmo tempo e somente após o comando do professor;
- 4- Caso algum grupo levantasse a placa antes ou depois do comando, perderia a vez de participar da rodada;
- 5- Caso algum grupo trocasse a placa, portanto a resposta, enquanto o professor respondia se a afirmação era verdadeira ou falsa, perderia a vez de participar da rodada;

- 6- Todos os grupos deveriam manter a placa levantada até que fosse marcado no quadro o resultado da rodada;
- 7- O grupo que chegasse primeiro a 12ª casa seria o vencedor;
- 8- O grupo vencedor seria premiado.

Figura 1 – Alunos do PIBID Geografia aplicando a Corrida Geográfica



Fonte: acervo dos autores (2018)

As afirmações sobre o assunto urbanização foram elaboradas pelo professor e pelos pibidianos, perfazendo um total de 45 assertivas. Essas afirmações foram transformadas em fichas, que seriam sorteadas aleatoriamente durante o jogo.

Assim, no início da atividade, cada grupo recebeu uma placa que continha a letra “V” representando a afirmação verdadeira e “F” representando falso. Em seguida, um estudante do PIBID Geografia iniciou a atividade sorteando uma afirmação, a qual foi lida duas vezes, tendo sido dado aos alunos um tempo para pensar e debater entre si. Ao ouvirem o sinal, após a contagem de 1, 2, 3 e já, todas as equipes levantavam as plaquinhas ao mesmo tempo (Figura 2). Os grupos que acertavam avançavam na Corrida Geográfica, marcando um X no quadrado correspondente. Vale ressaltar que, antes de oficializar a resposta, o professor fazia um breve comentário sobre o que foi afirmado, principalmente no tocante às afirmações falsas, esclarecendo aos alunos o porquê de a afirmação ser verdadeira ou falsa. Esse procedimento era repetido até que uma equipe completasse primeiro o quadro, atingindo a 12ª casa, sendo declarada vencedora.

Figura 2 – Alunos segurando as placas de resposta durante a Corrida Geográfica



Fonte: acervo dos autores (2018)

Aos vencedores foram oferecidos como prêmio uma caixa de chocolate e um pacote com vários saquinhos de pipoca, enquanto os perdedores receberam pirulitos em forma de coração.

Ao final do jogo, a alegria era visível em todos os rostos, independentemente de serem do grupo vencedor ou não. Alguns alunos expressaram seu contentamento e pediram que esse tipo de atividade fosse realizado mais vezes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do trabalho demonstrou que o uso do lúdico nas aulas de Geografia, visando favorecer o processo de ensino-aprendizagem, proporcionou um momento de grande alegria e aprendizado, já que, além de se estudar e refletir sobre o assunto urbanização, a diversão garantiu o envolvimento de todos os alunos e um momento de interação entre os discentes, proporcionando o amadurecimento do trabalho em equipe, do companheirismo e da socialização das ações educativas em sala de aula.

O uso do jogo como recurso didático se insere em um conjunto de ações metodológicas que buscam diversificar as relações e os processos de aprendizado em sala de aula, auxiliando o professor na busca de formas de tornar suas aulas mais interessantes e menos monótonas. A experiência relatada neste trabalho tem a

característica de poder ser realizada com qualquer assunto de Geografia ou qualquer outra disciplina escolar. Nesse sentido, a aqui denominada Corrida Geográfica se insere no conjunto de atividades que podem auxiliar os professores que buscam alternativas para tornar suas aulas mais dinâmicas, estimulantes e atrativas aos alunos. Esses, por sua vez, são levados a pensar e repensar a sua relação com o ambiente escolar, já que este passa a fazer parte do seu cotidiano de forma mais agradável, pois pode ser visto como um espaço de ludicidade.

REFERÊNCIAS

- CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella; MORAES, Jerusa Vilhena de. Um currículo integrado e uma prática escolar interdisciplinar: possibilidades para uma aprendizagem significativa. In: CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella.; MUNHOZ, Gislaine Batista. (Orgs.). *Conhecimentos escolares e caminhos metodológicos*. São Paulo: Xamã, 2012, p. 121-135.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1987.
- SANTANA, Valdir Rocha; CRUZ, Hebert José Caló; SANTOS, Mariana Bonfim Coelho dos. *A importância de aprender brincando: uma proposta pedagógica no ensino de geografia*. In: encontro de geografia da UESC- análise espacial, teórica e prática no saber geográfico, 15., 2014, Ilhéus. *Anais...* Ilhéus: UNEB, 2014. p. 1-11.
- SANTOS, Rita de Cássia Evangelista dos; CHIAPETTI, Rita Jaqueline Nogueira. *Uma investigação sobre o uso das diversas linguagens no ensino de Geografia: uma interface teoria e prática*. *Geografia Ensino & Pesquisa*, v. 15, n.3, p. 167-184, set./dez. 2011.