

O USO DE JOGOS NO ENSINO DA GEOGRAFIA: ESTUDO DE CASO NAS TURMAS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO DA E.E. HENRIQUE DE SOUZA FILHO - RIBEIRÃO DAS NEVES (MG)

Talisson de Sousa Lopes ¹

RESUMO

O saber não é apenas uma transferência de conhecimento e sim uma construção cotidiana, uma vez que pedagogicamente, a partir de sua experiência, o aluno produz seu próprio conhecimento. Diante desse prisma, o uso de novas práticas pedagógicas no processo de ensino/aprendizagem se faz cada vez mais necessária. Deixar o modo tradicional e optar por novas ferramentas motiva e desperta o interesse dos educandos pela proposta e pelo conteúdo trabalhado em sala de aula, para promover e despertar no aluno o interesse em aprender. A relevância social de toda a pesquisa exposta é a contribuição para um aprendizado, neste caso, da Geografia mais significativo no uso de jogos, dinâmico e aplicável no cotidiano discente. A presente pesquisa se destina a utilização de atividade lúdica no ensino da Geografia, na E.E. Henrique de Souza Filho, situada no bairro San Genaro no município de Ribeirão das Neves/MG, localizado na Região Metropolitana de Belo Horizonte/MG, realizando-se um estudo de caso por meio de uma atividade prática em sala de aula. O trabalho expõe como objetivo apresentar a significativa inclusão de jogos no processo de ensino aprendizagem no componente curricular: Geografia.

Palavras-chave: Educação, Geografia, Lúdico, Jogos, Ensino.

INTRODUÇÃO

As aulas tradicionais, baseadas apenas na explanação do professor e na memorização do conteúdo, são extremamente desestimulantes para os estudantes. Nesse sentido, faz-se necessária a utilização de metodologias inovadoras e criativas que auxiliem no processo de ensino e de aprendizagem.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o professor deve evitar as aulas tradicionais, utilizando recursos didáticos que estimulem os alunos (aulas práticas, utilização de maquetes, fotografias aéreas, imagens de satélite, recursos lúdicos, entre outros).

O projeto de estudo deste artigo, denominado como “Jogo das Cartas” foi criado justamente para auxiliar os alunos no desenvolvimento das atividades lecionadas em sala de aula. Um dos pontos a qual a elaboração deste projeto busca minimizar, é a dificuldade de aprendizagem que os alunos possuem na apresentação dos conteúdos pelo professor. Em muitos

¹ Professor da rede estadual de educação de Minas Gerais, talisson.lobes@educacao.mg.gov.br

casos, essa dificuldade é apresentada devido ao comportamento da própria turma como, indisciplina, conversas paralelas, desatenção, falta de compromisso com os temas abordados, citando, por exemplo, não realização de atividades, deveres de casa, etc; que fazem com que muitos alunos que buscam o aprendizado fiquem desorientados.

O objetivo deste artigo é mostrar a significativa inclusão de jogos no processo de aprendizado para o ensino não apenas de Geografia, mas destacar também a importância dessa ferramenta como um exercício interdisciplinar. Por meio da inclusão de novos conceitos e conteúdo, o aluno desenvolve o raciocínio lógico, afetivo, e social, sendo esses instrumentos valiosos para o ensino, pois desperta o interesse pelos conteúdos, possibilitando a construção e a apropriação de conceitos fundamentais ao conhecimento geográfico contribuindo para a motivação dos alunos.

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 (SOUZA & YOKOO, 2013).

METODOLOGIA

A atividade foi desenvolvida na E.E. Henrique de Souza Filho – Henfil presente no bairro San Genaro no município de Ribeirão das Neves/MG (Figura 1), localizado na Região Metropolitana de Belo Horizonte/MG, com as turmas do 3º ano do ensino médio no primeiro bimestre do ano letivo de 2022.



Figura 1: Visão aérea da E.E Henrique de Souza Filho – Henfil marcado em vermelho. Fonte: Google Earth, 2022.

É também fundamental importância ressaltar que todo esse trabalho está em consonância com o Projeto Político Pedagógico da E.E. Henrique de Souza Filho, em toda a sua fundamentação, no que refere aos objetivos gerais de aproveitamento e avaliação mais participativa.

A princípio houve uma explanação oral do professor de geografia para os alunos sobre a importância da aplicação de jogos relacionada à aprendizagem, não apenas na sua disciplina, mas de uma maneira geral.

Logo após a explicação do professor sobre a relevância deste tipo de atividade no processo de ensino aprendizagem dos alunos, foi solicitado aos mesmos que se organizassem em suas próprias carteiras, pois a atividade ocorreu dentro da sala de aula. As salas possuem uma média de 35 alunos cada. Participaram todas as 5 salas do 3º ano do ensino médio, turno manhã, denominadas como turmas 301, 302, 303, 304 e 305.

Nesse momento foi explicado o funcionamento do jogo, onde o professor o nomeou como “Jogo das Cartas” em que se constituiu a participação e ao mesmo tempo o aprendizado dos alunos.

Para desenvolver as atividades a contento, o referido jogo foi adaptado com os conteúdos trabalhados em sala de aula durante os meses de fevereiro a abril de 2022, que correspondem ao 1º bimestre letivo.

Para o jogo se utilizou um baralho tradicional completo com 52 cartas divididos nos quatro naipes, paus, ouros, copas e espadas, um questionário de perguntas, um aparelho para informar as respostas, caso o aluno soubesse o que lhe foi indagado e uma torta de chantilly para as respostas incorretas. Uma breve explicação sobre os símbolos de cada naipe que formam o baralho foi feita, pois poderiam haver alunos que não conheciam.

O Jogo das Cartas foi feito de maneira individual e de caráter classificatório e eliminatório. Ficou definido que os naipes determinariam o grau das perguntas, conforme mostra a tabela (Tabela 1) a seguir:

NAIPES	DIFICULDADE
COPA	FÁCIL
OURO	MODERADO
PAUS	DIFÍCIL
ESPADAS	MUITO DIFÍCIL

Tabela 1: Grau das perguntas conforme a carta com o naipe que era sorteada pelos alunos. Fonte: o autor.

O jogo começou, aluno versus aluno, sendo mostrada a pergunta com quatro alternativas de resposta. O primeiro que se manifestasse através do aparelho responderia à pergunta (Figura 2). Se o jogador acertasse, ganharia três pontos, se nenhum soubesse, ambos ganhavam 1 ponto e para o aluno que errasse, além da pontuação zero, levaria a famosa “torta na cara”, que no referido jogo era composta por chantilly, tendo como referência o antigo programa de televisão “Passa ou Repassa”. Assim repetiu-se o processo a cada pergunta com todos os alunos participantes.



Figura 2: Alunos frente a frente após a pergunta ter sido dada pelo professor. Fonte: o autor.

Ao final quando todos os discentes tiveram sua participação registrada, classificaram em sistemas de oitavas/quartas/semifinal/final, os alunos que não tinham errado nenhuma pergunta (e conseqüentemente não recebeu “torta na cara”).

Seria declarado campeão o aluno que vencesse a grande final e sairia também de cara limpa, pois a cada pergunta errada o jogador levava uma “tortada” na cara pelo adversário.

Após a realização do jogo, os alunos responderam a um questionário semiestruturado, cujas respostas permitiam uma avaliação referente aos conteúdos que haviam sido trabalhados. Pensando assim, também em uma forma de aprendizagem para todos os envolvidos, pois à cada

pergunta errada, a resposta correta era apontada pelo professor, sendo mais uma forma de aprender os conteúdos trabalhados durante o Jogo das Cartas, através do erro ou acerto dos colegas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos por meio do questionário semiestruturado para avaliação da atividade realizada constituiu de questionamentos presentes na tabela 2.

Você acha relevante o uso de jogos/brincadeiras no ensino da geografia?
Acha importante a contínua utilização desse método nas aulas?
Vocês já jogaram algum jogo didático na escola? Em que matéria?

Tabela 2: Perguntas feitas aos alunos após aplicação do jogo. Fonte: o autor.

Por meio do questionário foi possível identificar a reação dos alunos em relação a atividade proposta. Ao todo houve a participação de 160 alunos das 5 turmas do 3º ano do ensino médio do turno manhã. Os gráficos 1, 2, 3 e 4 mostram a percepção dos discentes.

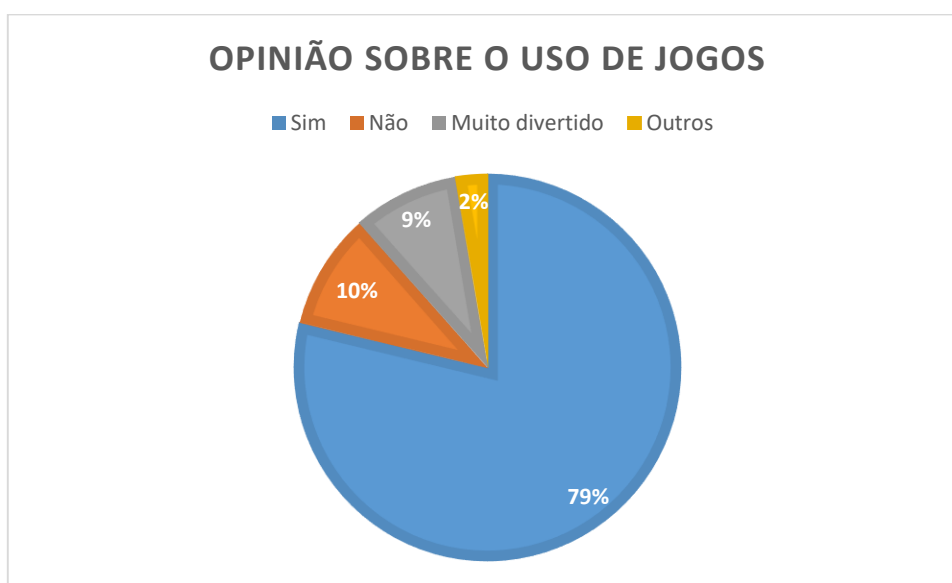


Gráfico 1: Opinião dos alunos sobre o uso de jogos didáticos nas aulas. Fonte: o autor.

O gráfico 1 deixa claro que o uso dos jogos no processo de ensino é uma ferramenta indispensável nos dias de hoje. Quase 80% dos alunos responderam que o lúdico aplicado nas disciplinas não é apenas uma forma divertida de conduzir a aula, mas uma maneira de levar um determinado conteúdo ministrado de forma diferente, onde os mesmos ficam mais focados na

atividade, fugindo de conceitos tradicionais como “aulas expositivas” e apenas o uso do livro didático. Tais procedimentos possuem seus valores, mas se aplicados em consonância com jogos didáticos, o resultado final será muito mais expressivo.



Gráfico 2: Expressividade dos alunos quanto a frequente utilização de jogos didáticos nas aulas. Fonte: o autor.

O gráfico 2 deixa claro a importância e eficácia do uso de jogos no ensino. Quase 90% dos alunos das quatro turmas do 3º ano do ensino médio mostraram um maior interesse na continuação desse método no processo de aprendizado. Alguns relataram após a atividade, que conseguiram compreender melhor os assuntos trabalhados em sala com a utilização do lúdico.

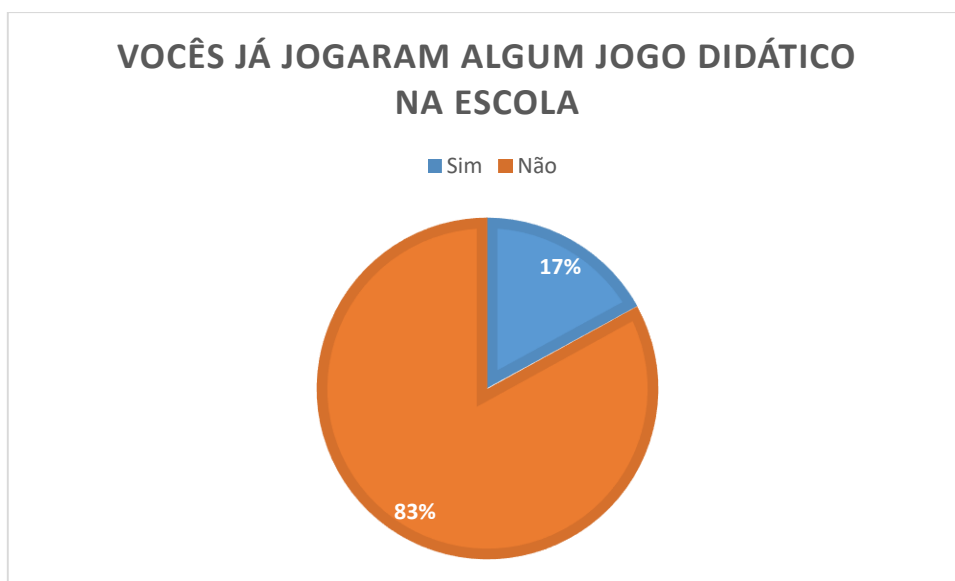


Gráfico 3: Parecer dos alunos sobre o uso ou não de jogos didáticos na escola. Fonte: o autor.

O gráfico 3, nos faz refletir sobre a falta dos jogos como ferramenta de aprendizado especificamente nesse estudo de caso aplicado na E.E. Henrique de Souza Filho com os alunos do 3º ano do ensino médio, relevante destacar que grande parte dos alunos são estudantes da referida escola desde o ensino fundamental. Devemos como professores possibilitar aos alunos a construção do seu próprio conhecimento, oferecendo condições de vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos.

De acordo com Souza (1996, p. 122) "Os jogos podem ser utilizados na escola ou na clínica como instrumentos que propiciam o estudo do pensamento da criança, de sua afetividade e de suas possibilidades de estabelecer relações sociais".

Segundo Luna (2008, p.57),

(...) quando o sujeito se sente desafiado pela perturbação (no jogo, por exemplo, quando se vê diante de uma situação-problema) e tem como valor superá-la, ele age com disciplina (atenção, concentração, persistência, respeito) com o intuito de vencer. Nesta perspectiva o sujeito reage à perturbação, com disciplina, visando a reequilibração do seu sistema (regulação).

Dessa forma,

(...) os jogos de regras não só servem aos interesses infantis como também aos dos adolescentes, ultrapassando as barreiras que, com o avanço da idade, são impostas ao brincar, constituindo um poderoso instrumento que não se encontra circunscrito somente a sujeitos que apresentam dificuldades, antes, vem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem de maneira geral de sujeitos de diferentes idades e diferentes níveis evolutivos (BRENELLI, 2001, p.185).

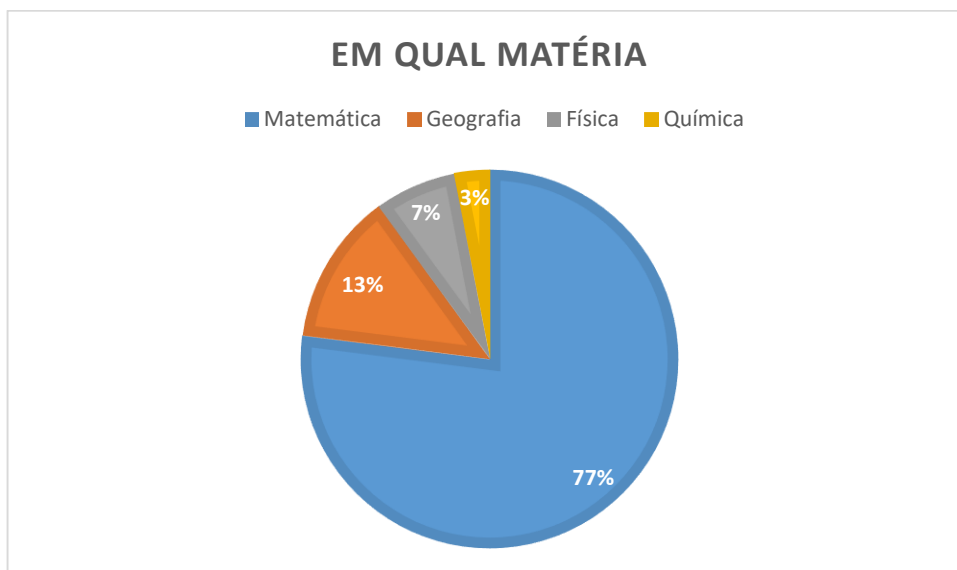


Gráfico 4: Disciplinas a qual os alunos já vivenciaram o uso dos jogos como processo de ensino aprendizagem.

Fonte: o autor.



Na visão de Santos (2000, p. 11) “o jogo com a brincadeira representa recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança”.

O gráfico 4 deixa claro ainda que a interdisciplinaridade não ocorre de maneira efetiva, e sim de formas isoladas. Para êxito, o ensino através de jogos deve ocorrer de maneira sistêmica com ambas as disciplinas ofertadas pela escola.

A atividade nomeada pelo professor como “Jogo das Cartas” realizada na escola teve repercussão tão positiva que alunos de outras turmas mostraram grande interesse em participar. Isso só demonstra a força que o ensino lúdico possui no ensino aprendido e na multidisciplinaridade, pois um projeto como este, tem gama para ser desenvolvido por toda a comunidade escolar abarcando distintos componentes curriculares e não isoladamente.

O principal objetivo da utilização de novas metodologias é o crescimento e desenvolvimento intelectual do aluno, levando-os a tornarem-se indivíduos responsáveis e motivados a transformar sua própria realidade, tornando-se mais críticos. Com a aplicação das atividades lúdicas a interação entre professor e aluno aumenta, pois se torna mais fácil a assimilação de conteúdos que pelos dissentes muitas das vezes são classificados como difíceis. Desse modo, o papel do professor é de ser mediador, devendo buscar planejar o conteúdo da melhor maneira possível a fim de desenvolver o raciocínio dos alunos (SOUZA & YOKOO, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade com jogos rompe com as práticas tradicionais mantidas pelos professores, tirando o aluno da acomodação para a assimilação, dando a oportunidade de aprimorar a sua capacidade cognitiva, construindo um raciocínio lógico, tornando o processo de aprendizagem mais significativo. Com a participação do aluno na confecção do material, a visualização e o contato com o mesmo proporcionarão o desenvolvimento com o trabalho em grupo, a maturidade intelectual, a concentração, o respeito e as noções de espaço geográfico, entendendo o que se passa no mundo, relacionando situações do cotidiano com a realidade (SAWCZUK & MOURA, 2012).

O uso de jogos favorece a participação ativa dos alunos em atividades escolares, sendo uma ferramenta eficaz no combate ao baixo rendimento escolar e a falta de interesse dos estudantes no processo educativo, levando em conta o seu desempenho com jogos referentes aos conteúdos programados. Sendo assim, a proposta de criação de um método ativo de ensino e aprendizagem por meio de jogos pedagógicos justifica-se por atender as necessidades dos



professores em despertar a atenção e o interesse do aluno para o ensino-aprendizagem da Geografia, alcançando os objetivos esperados ao oportunizar a pesquisa e a ação, incentivando a curiosidade e a vontade de aprender (SAWCZUK & MOURA, 2012).

Sabe-se que nenhuma mudança é fácil, nem ocorre de forma rápida. Entende-se que há várias lacunas e falhas, no processo de formação de nossos professores e que a oferta de uma formação continuada, nem sempre é efetivada.

Porém, reiterar um discurso de ausência, ou falha na formação sem depreender meios de combatê-la, ou minimizá-la não modifica um ensino calcado em uma aprendizagem tradicional. E mais: não cria envolvimento, nem pertencimento. Pelo contrário, estabelece-se um distanciamento, ou um ensino punitivo.

Entretanto, espera-se que a leitura desse artigo possa ser usada como estímulo aos professores não só de Geografia, mas de uma forma interdisciplinar, na elaboração de uma educação forte, pois o uso da atividade lúdica permeia de maneira concreta no crescimento e desenvolvimento do ensino aprendido em sala.

Uma educação de qualidade está diretamente condicionada ao fato do professor compreender que o seu fazer pedagógico é também aproveitar tudo aquilo que o aluno tem de conhecimento para desenvolver a aprendizagem dos discentes e por via de consequências as dimensões sociais.

Para que essa aprendizagem tenha êxito, o professor deve buscar ações para que o aluno tenha vontade em aprender, ou todo o esforço fará com que o processo fique mecanizado e tradicional. Para os educadores, o procedimento é uma oportunidade para verificar se os estudantes conseguiram atingir as metas definidas pelo docente. Dessa forma, é possível trazer novo direcionamento às ações pedagógicas para que os objetivos sejam culminados.

Desta forma, esse tipo de atividade aplicada em sala proporciona ao aluno ser um agente manipulador, ativo e experienciador do processo de aprendizagem, correlacionando teoria com a prática, traduzindo-se em um ensino dinâmico, significativo, interativo, contextualizado e lúdico, não mais um ensino distante da realidade, ou disponibilizado de forma estanque.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRENELLI, R. P. Espaço lúdico e diagnóstico em dificuldades de aprendizagem: contribuição do jogo de regras. In.: SISTO, F. F.; BORUCHOVITCH, E.; FINI, L. D. T.; BRENELLI, R. P.; MARTINELLI, S. de C. (orgs.) **Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico**. Petrópolis, Vozes, 2001, pp. 167-189.



LUNA, F. G. de. A (in) disciplina em oficinas de jogos. **Dissertação de Mestrado em Psicologia**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet. MOURA, Jeani Delgado Paschoa. **Jogos Pedagógicos para o Ensino da Geografia**. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, Governo do Estado do Paraná, v1, 2012.

SOUZA, Isabel Ferreira de. YOKOO, Sandra Carbonera. **Jogo Lúdico do Ensino de Geografia**. VIII Encontro de Produção Científica e Tecnológica; Faculdade Estadual de Ciências e Letras de Campo Mourão (FECILCAM), 21 a 25 de outubro de 2013.

SOUZA, M.T.C.C. de. Intervenção Psicopedagógica: como e o que planejar? In: SISTO, F.F.; OLIVEIRA, G. de C.; FINI, L. D. T.; SOUZA, M.T.C.C. de; BRENELLI, R.P. (orgs.). **Atuação Psicopedagógica e Aprendizagem escolar**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1996.