

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA: Jogo Quiz Geográfico com uso de tabuleiro

BATISTA, Luana¹
MARQUES, Valeria²
CABRAL, Carlos³
SANTOS, Clélio⁴
PESSOA, Salus⁵

RESUMO: Este relato apresenta a experiência realizada com alunos do 8º ano do ensino fundamental, como parte do projeto PIBID, subprojeto: "O lúdico no processo de ensino-aprendizagem da Geografia", no Campus V da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, em parceria com a Escola Municipal Laura Pereira da Silva, em União dos Palmares – AL. O foco foi explorar o potencial do lúdico no ensino de Geografia, reconhecendo sua capacidade de tornar as aulas mais atrativas e contribuir para o desenvolvimento crítico dos alunos. Utilizando o jogo "Quiz Geográfico com uso do tabuleiro", que oferece diversão, interação e absorção do conteúdo, foi possível não apenas promover a compreensão do assunto trabalhado pelo docente, mas também identificar as principais dificuldades e dúvidas dos alunos. Participar da oficina não só proporcionou uma experiência significativa de aprendizado para os alunos, mas também enriqueceu a formação docente dos bolsistas do PIBID, permitindo-lhes vivenciar a prática e a realidade da escola.

PALAVRAS-CHAVE: ensino fundamental; pibid; ensino de geografia; ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

O lúdico no processo de ensino-aprendizagem é de extrema importância, principalmente quando associado às aulas de Geografia. Sabemos que a disciplina de Geografia é complexa e que aguça a criticidade dos alunos, apresentando desafios na sua compreensão. Um método que pode auxiliar o professor em suas aulas, é a ludicidade, que facilita na aprendizagem e ajuda a superar esses possíveis obstáculos, apesar da ideia antiquada de que para aprender só é necessário o uso do livro didático, se referindo as brincadeiras como algo sem valor educacional, sabemos que não é bem assim que funciona na prática.

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Geografia, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Alagoas, *Campus V*, luana.silva.2022@alunos.uneal.edu.br

² Graduanda em Licenciatura em Geografia, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Alagoas, *Campus V*, valeria.souza@alunos.uneal.edu.br

³ Graduando em Licenciatura em Geografia, Bolsista PIBID, Universidade Estadual de Alagoas, *Campus V*, jose.cabral.2023@alunos.uneal.edu.br

⁴ Professor Adjunto do curso de licenciatura em Geografia, coordenador PIBID geografia, Universidade Estadual de Alagoas, *Campus V*, clelio.santos@uneal.edu.br

⁵ Professor da rede municipal de União dos Palmares, supervisor PIBID geografia, Escola Municipal Laura Pereira da Silva salus.silva@uneal.edu.br

Piaget (1971) ressalta que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para aprender. Com isso, compreendemos que é essencial no processo de desenvolvimento cognitivo e social do ser humano, com objetivo de alcançar a autonomia e as interações participativas durante as aulas.

As atividades lúdicas tornam as aulas mais dinâmicas, leves e prazerosas, fazendo com que os alunos se interessem pelo conteúdo e consigam compreender o que foi proposto pelo professor. Sabemos que os professores de Geografia nem sempre têm o suporte e as ferramentas necessárias para trazer algo de novo para as aulas, a maioria possuem uma carga horária elevada, que acaba os impedindo de realizar dinâmicas lúdicas. São diversos desafios, porém, cabe a nós como futuros docentes pensarmos novas metodologias para serem desenvolvidas em sala de aula. Segundo Silva; Bertazzo, (2013, p. 343),

Reconhece-se que o lúdico, enquanto atividade que desencadeia prazeres, possa fazer parte do processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para que as aulas de Geografia sejam mais dinâmicas e participativas; inclusive, proporcionando sentido e significado ao conhecimento construído. Compreende-se, portanto, que o lúdico contribui para que as aulas de Geografia do Ensino Fundamental - EF - sejam mais motivadoras, prazerosas, nas quais os alunos possam criar e recriar com base nos conteúdos estudados.

Tivemos uma experiência de muita relevância quando participamos ativamente de uma oficina lúdica na Escola Municipal Laura Pereira da Silva, no município de União dos Palmares – AL, direcionada a turma do 8º ano. Com objetivo de fixar e finalizar o conteúdo do Continente Americano, sob orientação do docente Salus Manoel, supervisor do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID. Vale ressaltar que esse programa é inserido nas escolas públicas de todo Brasil, especialmente, nos bairros pobres que sofrem com a vulnerabilidade e a carência de recursos didáticos que agregam nas aulas. Como a Escola Laura Pereira, que é situada na rua Cupertino dos Prazeres, COHAB Nova, que é uma área periférica da cidade, e com isso, o PIBID foi inserido naquela localidade para justamente, tentar minimizar os desafios da vida dos alunos, com a implementação de recursos didáticos que possibilitasse a melhoria da qualidade de ensino, ajudando a minimizar os efeitos perversos que a sociedade e a realidade do mundo impõem na vida desses estudantes.

A seguir, iremos discutir sobre a metodologia da dinâmica, os resultados e discussões, além das considerações finais e os nossos sinceros agradecimentos.

2 METODOLOGIA

A dinâmica intitulada “Quiz Geográfico com uso do tabuleiro”, se configura como jogo de perguntas e respostas referente ao conteúdo já estudado em sala, que proporciona diversão, interação dos alunos, absorção do conteúdo, e acima de tudo, a compreensão da Geografia. Segundo Castellar; Vilhena (2014, p.45),

Os jogos e brincadeiras são situações de aprendizagem que proporcionam a interação entre alunos e entre alunos e professores, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descentração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal. Eles permitem integrar as representações sociais adquiridas pela observação da realidade e dos percursos percorridos nos jogos.

A aplicação do jogo se deu a partir da finalidade de encerrar o conteúdo estudado durante todo o bimestre, enraizado no livro didático. Foi uma forma de averiguar todo o conhecimento adquirido pelos alunos, por meio de um momento leve e de descontração. O questionamento era totalmente direcionado ao Continente Americano, suas características físicas, sociais, econômicas, culturais, naturais, e seus respectivos países e divisões.

A dinâmica foi dividida em 2 partes: na primeira, o professor supervisor fez uma revisão do conteúdo com os alunos e os orientou para fazer um breve estudo em casa com o uso do livro didático; na etapa seguinte, nós colocamos em prática a segunda parte da oficina, que foi a elaboração de perguntas; e por fim, a terceira parte, a execução da oficina. Nessa fase, os alunos foram divididos em duas grandes equipes, onde todos os alunos participaram.

Os recursos utilizados na execução da oficina foram: lápis colorido, folhas sulfite, cola, fita adesiva, e TNT que formavam um grande tabuleiro para marcar a pontuação de cada equipe, este tabuleiro foi estendido no centro da sala, enquanto a turma estava formando um círculo. Esse momento se fez necessário para que a dinâmica fosse ainda mais lúdica e participativa. Os alunos ficaram animados e se transformaram em um momento memorável na vida de cada um deles.

A avaliação da oficina foi realizada pelo docente que conseguiu observar através das respostas, o desempenho dos alunos, se eles conseguiram compreender o conteúdo da forma desejada, além de observar o trabalho em equipe e quais mais se destacaram durante a aplicação da brincadeira.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização de metodologias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem surge das necessidades e dificuldades encontradas em sala de aula na disciplina de Geografia, que consiste em ensinar um conteúdo de forma com que os alunos possam obter uma melhor compreensão. Por isso torna-se imprescindível que o governo tenha um olhar especial para a educação, e possa investir cada vez mais para que os alunos tenham acesso a uma aprendizagem que atenda às reais necessidades educacionais.

Diante de tantos desafios que os professores encontram para ministrar suas aulas, o uso do lúdico nas atividades escolares demonstra ser uma estratégia eficaz para superar tais dificuldades e alcançar bons resultados. Segundo Santos (2016, p.5), “O uso do lúdico auxilia a criança a desenvolver seus conhecimentos de forma prazerosa, pois melhora a capacidade cognitiva, a potencialização motora, como também de se relacionar com os demais ao seu redor”.

O uso dos jogos como metodologia lúdica nas aulas de geografia quebra a tão falada “geografia tradicional” ou “geografia padrão”, que consiste apenas em aulas teóricas com o uso do quadro e do livro didático. Os jogos estimulam a participação dos alunos promovendo uma aprendizagem mais dinâmica. Além disso, o uso de elementos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de geografia, contribuem para inserir os conceitos geográficos no cotidiano dos alunos.

Portanto, ao planejar a inserção do lúdico de forma consciente, os professores têm a oportunidade de modificar e porque não dizer “atualizar” sua metodologia de ensino e também seu ambiente educacional, fazendo com que surja a criatividade e a estimulação para atrair os alunos cada vez mais para a dinâmica da aula. Segundo Kishimoto (1994), é possível desenvolver a criatividade, e não apenas a produtividade, do aluno por meio de atividades lúdicas, desta maneira sendo submetido ao processo pedagógico. É por meio de brincadeiras que a criança se sente atraída. Tal fato alinhado com a aplicação do ensino acaba despertando a vontade do saber e, também, a vontade de interagir cada vez mais durante as aulas. Pensando nisso, foi

desenvolvido o jogo “Quiz Geográfico com o uso de tabuleiro” na Escola Municipal Laura Pereira da Silva com o intuito de ajudar os discentes no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Geografia. A dinâmica foi realizada durante a semana, no dia 23 de outubro de 2023, com a turma do 8º ano, e ocorreu no espaço da sala de aula.

Na primeira etapa o conteúdo foi revisado durante a aula pelo docente que utilizou o livro didático Araribá Mais Geografia do 8º ano, no capítulo 8, sobre Estados Unidos: território, organização do espaço e população das páginas 124 a 141, com o uso da oralidade com explicações objetivas, porém a turma apresentou dificuldades para compreender o conteúdo. Na etapa seguinte, houve a elaboração das perguntas para o quiz, onde os pibidianos se reuniram e formularam o questionário. A etapa final foi a execução do jogo realizado na sala de aula, que aconteceu da seguinte forma: os bolsistas do PIBID explicaram como seria o funcionamento do jogo, após isso a turma foi dividida em dois grupos e o espaço foi organizado com os materiais que foram usados na brincadeira. Para iniciar o jogo os três bolsistas do PIBID dividiram as funções entre si, um fez as perguntas em voz alta, outro as anotações das pontuações das equipes e o outro ficou responsável por identificar quem batesse primeiro.

As equipes teriam que escolher um dos membros para ir até o centro da sala e tentar responder o quiz, os dois com as mãos na orelha e quem batesse primeiro teria a chance de resposta, a resposta poderia ser em consenso com o grupo do participante, a pontuação era marcada no tabuleiro de TNT que estava estendido no chão da sala, a cada rodada do questionário os participantes iam alternando para que todos pudessem participar e interagir, vencia quem chegasse ao final do tabuleiro primeiro.

Conseguimos perceber que os alunos se empolgaram com a dinâmica quando avançavam no jogo ao responder as perguntas corretamente, mas também se divertiam quando erravam, com a surpresa de qual era a verdadeira resposta. Esses desafios proporcionaram aos alunos desenvolver um raciocínio rápido e uma dimensão propícia ao aprendizado interativo, os alunos revisitaram os assuntos abordados durante todo o bimestre.

O uso do “Quiz Geográfico de tabuleiro” realizado na aula de Geografia como atividade lúdica, desempenhou um papel importante na aprendizagem dos alunos, ele serviu como objeto de encerramento do conteúdo e contribuiu para fixá-lo na mente

dos alunos, além de se transformar em um momento divertido e prazeroso. Sendo assim, a avaliação feita pelo docente do jogo, chegou à conclusão que se pode observar através do lúdico as principais dificuldades dos alunos e eventuais questionamentos relacionados ao conteúdo. Ao final da brincadeira todos os alunos receberam guloseimas como forma de agradecimento pela interação.

Os alunos demonstraram desde o início da explicação do jogo e da formação das equipes estarem bastante entusiasmados e interessados em participar, visto que era muito raro praticarem esse tipo de aulas lúdicas na disciplina de Geografia. Com isso Moreira (2017, p, 8) nos diz que, “As crianças estão sempre dispostas a brincar, cabe ao educador estimular esta atividade, fazendo com que a criança jogue e brinque de acordo com suas próprias limitações”. A participação deles foi muito proveitosa, os resultados alcançados foram positivos.

É importante ressaltar que a colaboração e o empenho de todos os participantes foram cruciais para realização do jogo, o docente junto com os pibidianos se organizaram com antecedência e se empenharam em conduzir a atividade de maneira responsável e cuidadosa, para que ela atingisse a todos os discentes, sempre os motivando a atingirem seu potencial máximo.

A (Fig.1) retrata o momento da realização da dinâmica “Quiz Geográfico com uso do tabuleiro”, ilustrando claramente um dos pibidianos desempenhando o papel de questionador e o outro atuando como mediador do jogo. Os discentes estão posicionados com uma das mãos na orelha, aguardando o sinal para responder à pergunta.

Fig.1. Execução da dinâmica Quiz Geográfico de tabuleiro.



Fonte: Arquivo dos autores, 2023

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos como as atividades lúdicas têm um papel extremamente importante para o ensino, além de tornar a aula mais prazerosa, fortalece a relação professor aluno. Levando em conta o que foi observado em sala, a aplicação da Oficina: Jogo Quiz Geográfico com o uso do tabuleiro, teve como objetivo introduzir a atividade lúdica como ferramenta de ensino na disciplina de Geografia, visando uma aula dinâmica para o encerramento do conteúdo abordado durante todo bimestre. Dessa forma, a dinâmica contribuiu para que os alunos desenvolvessem diversas habilidades e conhecimentos, para a interação e desenvolvimento das atividades coletivas. Portanto, o relato ressalta a importância do lúdico no processo de ensino e como o uso desse recurso pedagógico é extremamente crucial para uma educação transformadora, a partir disso, concluímos que participar da oficina foi uma oportunidade significativa, além de contribuir como uma experiência em sala de aula, também teve um papel essencial para a nossa formação como futuros docentes, melhorando nossa comunicação e interação com os discentes, vivenciando na prática a realidade da escola.

5 AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossos sinceros agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL, cujo apoio foi fundamental para a realização deste trabalho. Não podemos deixar de mencionar nosso profundo agradecimento ao Coordenador Professor Dr. Clélio Cristiano dos Santos e ao nosso supervisor Professor Salus Manoel Pessoa da Silva por sua orientação e incentivo ao longo deste processo. Também expressamos nossa gratidão à equipe gestora da Escola Municipal Laura Pereira da Silva pelo acolhimento caloroso e pelo apoio durante a execução das atividades. Por fim, gostaríamos de estender nossos agradecimentos a todos os alunos envolvidos, cujo entusiasmo e participação foram essenciais para o sucesso deste trabalho.

REFERÊNCIAS

BRUMINI, Cesar. **Araribá Mais Geografia: 8º ano. 1º edição.** São Paulo: Moderna, 2018

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia.** 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2014

KISHIMOTO, Tizyka Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

MOREIRA, Vanessa Marcio. **O LÚDICO NO PROCESSO ENSINOAPRENDIZAGEM: REFLEXÕES A PARTIR DE UMA PESQUISA REALIZADA EM UMA INSTITUIÇÃO PÚBLICA, DO MUNICÍPIO DE CHAPECÓ (SC).** TCC-Trabalho de Conclusão de Curso. 2017. (Graduação em Pedagogia) - Universidade do Sul de Santa Catarina. 2017. Disponível em: Acesso em: 6 abr. 2024.

PIAGET, J. **Problemas de psicologia genética.** São Paulo: USP, 1971

SANTOS, Camila Carla Fidelis dos. **O LÚDICO COMO OPÇÃO METODOLÓGICA NO CONTEXTO ESCOLAR.** TCC-Trabalho de Conclusão de Curso. 2016. (Graduação em Psicopedagogia) - Universidade Federal da Paraíba. 2016. Disponível em: Acesso em: 6 abr. 2024.

4

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Cláudio José. **O LÚDICO, A GEOGRAFIA E A MEDIAÇÃO DIDÁTICA.** Revista Eletrônica Geoaraguaia. Barra do Garças-MT. V 3, n.2, p 343-358. 2013.