

A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIAS NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA¹

David Emanuel Paulo da Silva²

Damião Ferreira Júnior³

Ana Paula Nóbrega Dantas⁴

Ivanalda Dantas Nóbrega Di Lorenzo⁵

Este resumo relata práticas de ensino de Geografia desenvolvidas por estudantes do curso de Licenciatura em Geografia, do Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande, por meio da participação no Programa Residência Pedagógica, Subprojeto Geografia. Trata-se do Edital vigente entre 2022-2024, com atividades realizadas na Escola Cidadã Integral Monte Carmelo, localizada no Bairro Bela Vista, na cidade de Campina Grande, no Estado da Paraíba.

Relatamos os desafios encontrados pelos Residentes para o desenvolvimento de práticas pedagógicas junto aos educandos da Educação Básica, com o intuito de contribuir para a aprendizagem e socialização por meio de atividades lúdicas no tratamento dos conceitos e das categorias geográficas. O período de realização das atividades consideradas refere-se aos meses de julho e agosto de 2023, desenvolvidas na turma do 9º Ano A.

Neste período de regência, durante a abordagem do conteúdo ‘regiões do mundo’ foi utilizado como recurso, os jogos educativos. Os jogos, bem como outras atividades lúdicas,

¹ Resultados de pesquisa do Programa Residência Pedagógica, Subprojeto Geografia, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campina Grande, Paraíba, financiado pela CAPES.

² Graduando do curso Licenciatura em Geografia, do Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campina Grande, Paraíba. Residente do Programa Residência Pedagógica. E-mail: david.emanuel@estudante.ufcg.edu.br.

³ Graduando do curso Licenciatura em Geografia, do Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campina Grande, Paraíba. Residente do Programa Residência Pedagógica. Email: damiao.junior@estudante.ufcg.edu.br.

⁴ Preceptora da Escola Cidadã Integral Monte Carmelo. Integrante da Equipe Residência Pedagógica. Subprojeto Geografia, do curso de Licenciatura em Geografia, do Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campina Grande, Paraíba. E-mail: anapnobregadantas@gmail.com.

⁵ Docente Orientadora da Equipe Residência Pedagógica, Subprojeto Geografia, do curso Licenciatura em Geografia, do Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Campina Grande, Paraíba. E-mail: ivanalda.dantas@professor.ufcg.edu.br.

compõem metodologias ativas na aprendizagem e se tornam importantes ferramentas para o trabalho docente, pois é uma das formas de avaliar como os conteúdos estão sendo apreendidos pelo estudante, garantindo uma revisão do conteúdo, tendo em vista que, após a exposição dos conteúdos, comumente os estudantes podem não relatar a existência de dúvidas, mas ao se envolverem nos jogos se deparam com as distintas formas de se refletir acerca do conteúdo e, assim, construir o conhecimento individual e coletivo, o que pode auxiliar em impedir na aprendizagem.

Conforme Moraes e Castellar (2018, p. 423), “essas metodologias são apontadas como um caminho que pode ser trilhado pelo professor a fim de obter resultados mais satisfatórios no processo de ensino e de aprendizagem”.

O jogo possibilita a retirada de dúvidas, mas a perspectiva do surgimento de outras dúvidas, e ao se depararem com novos questionamentos, os estudantes, envolvidos no ato de brincar e jogar se interessam em saber para poder continuar e chegar ao resultado final, o que promove uma apreensão maior do que foi proposto para a aula. Segundo Oliveira e Lopes (2016, p. 73), “considera-se que as atividades lúdicas de modo geral e, sobretudo, os jogos podem ser utilizados pelo professor como um estímulo para a construção do conhecimento pelos alunos em sala de aula”.

Para esses autores (*ib. id.*) a abordagem de conteúdos no ensino de Geografia por meio de jogos e, da ludicidade, revela a importância das práticas pedagógicas diversificadas com vistas a melhor qualificação da aprendizagem, de modo que seja envolvente e significativa para os educandos, considerando inicialmente, o conteúdo e sua relação com a vida dos sujeitos da escola, tendo o jogo como instrumento facilitador da aprendizagem (SOUSA: 2012); (CASTELLAR, VILHENA: 2010).

O jogo é, portanto, um instrumento facilitador da aprendizagem e interfere na formação dos educandos trazendo resultados positivos na aprendizagem e nas formas de socialização entre os participantes. O jogo é um instrumento de facilitação na aprendizagem que exige a mediação do professor em sua relação com os alunos na ministração do conteúdo geográfico e, no entendimento da atividade de aprendizagem de conteúdos mediada pelo jogo. Segundo Brougère (1998, p. 201), “não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação”.

No intuito de melhorar os resultados da aprendizagem, realizamos o planejamento do conteúdo mencionado, ‘regiões do mundo’, e utilizamos como recurso do jogo ‘preencha a palavra’, a partir do qual, os estudantes dispunham de uma dica da palavra a ser preenchida,

considerando os conhecimentos construídos a partir de suas realidades, bem como da aula expositiva dialogada. Assim, os estudantes tinham que encontrar a palavra com base no que foi ensinado e, ao passo em que se encontravam todas as palavras, algumas dúvidas serviam de reflexões para novos questionamentos e, possível necessidade de se revisar os conteúdos. Ao revisar o conteúdo, percebemos que os estudantes que antes não tinham compreendido e acertado a palavra se envolviam mais na tentativa de assimilar o que foi falado, mas que ainda não havia sido compreendido.

Ao se tratar do tema ‘regiões do mundo’, conceitos como o de ‘região’, ‘país’ e ‘continente’ foram abordados e se percebeu como algo abstrato em relação à cognição dos educandos. Adotamos o conceito de região a partir de Corrêa (2003) segundo o qual, a região é mediada por uma organização espacial, a qual implica no “[...] padrão espacial resultante de decisões locacionais, privilegiando as formas e os movimentos sobre a superfície da Terra (interação espacial)” (CORRÊA, 2003, p. 19). Para o autor (Ibid., p. 47), a região é entidade concreta, “resultado de múltiplas determinações, ou seja, da efetivação dos mecanismos de regionalização sobre um quando territorial já previamente ocupado, caracterizado por uma natureza já transformada, heranças culturais e materiais e determinada estrutura social e seus conflitos”.

Discutimos o conceito de região e organização espacial e, ao passo em que nos debruçamos acerca destes, bem como das noções de país e continente, percebemos equívocos na definição e no entendimento desses conceitos por parte dos educandos, assim como, na dificuldade de se concretizá-los a partir de suas experiências de aprendizagem e, de suas vivências, pois tomamos como ponto de partida as noções de espaço vivido, percebido e concebido, adotados por Lefebvre (2013). E, para alguns poucos que tinham o senso de localização, mas ao usar outros meios de ensino como a pintura com várias cores, os continentes passaram a apresentar sentido no domínio de conhecimento dos estudantes.

Ao tratar das regiões europeias, foi usado um álbum de fotografias sobre os jogadores mais famosos de cada região ou país, juntamente com sua bandeira, além de curiosidades sobre a cultura de cada país, além de outras questões geográficas como a distribuição da vegetação, da população e dos costumes. Ao terem contato com essas outras culturas, os estudantes conseguiram lembrar ou estabelecer as diferenças culturais e de seus costumes, e identificar de qual país se tratava e qual o jogador representante do futebol que o país tinha.

A utilização de atividades lúdicas nas aulas de Geografia se mostrou uma estratégia pedagógica que pode agregar dinamicidade às aulas. Além disso, a prática pode trazer os alunos a se envolverem muito mais nas aulas do que em outros métodos tradicionais de

abordagem dos conteúdos, especialmente, em se tratando de crianças e adolescentes. No entanto, sabemos que existem diversos fatores que podem representar desafios para que o professor utilize tais estratégias em suas aulas.

Nestes desafios, podemos considerar as próprias limitações impostas ao professor em grande parte do sistema público de Educação no Brasil, que vai desde a falta de material que dê suporte para o desenvolvimento de atividades desse tipo, já que escolas públicas frequentemente enfrentam restrições orçamentárias, dificultando a obtenção de materiais e jogos educativos, até a própria cultura da escola, onde os professores são forçados pelas circunstâncias das suas condições de trabalho a se limitarem aos meios tradicionais de ensino, podendo habituar-se a tal situação.

Ainda existe o fator de aceitação dos alunos a uma didática mais dinâmica e envolvente, ou seja, mesmo que o professor se esforce para trazer a ludicidade para as suas aulas, os próprios alunos podem não estar dispostos a se envolver e, isso pode ocorrer por diversos motivos, tanto pessoais e inerentes ao perfil dos alunos, quanto ao grau de entrosamento da turma juntamente com o professor. Assim, para que atividades mais lúdicas aplicadas ao ensino de Geografia possa realmente contribuir para os objetivos educacionais, é necessário que o professor avalie as possibilidades de estratégia pedagógica com a necessidade de equilibrar a diversão e, a aprendizagem substancial, adaptar os jogos ao conteúdo geográfico e, garantir que todos os estudantes participem de forma igualitária.

As atividades lúdicas dão ao professor a possibilidade de abordar os conteúdos previstos no currículo escolar de forma que a apreensão dos mesmos não seja concebida como o grande objetivo da aula, mas sim, proporcionar aos educandos da turma distintas maneiras de interação e colaboração mútua, as quais são alcançadas a partir do interesse desses sujeitos. Jogos, brincadeiras e outras dinâmicas interativas são estratégias que tornam o ambiente educacional mais atrativo, inteligível facilitando a compreensão dos conceitos geográficos.

Apesar dessas atividades poderem ser atrativas aos alunos por utilizar distintos recursos capazes de gerar diversão e descontração é importante que o professor maximize os momentos da aprendizagem que gerem maior envolvimento da turma para desenvolver a aprendizagem por meio da socialização a partir de abordagens pedagógicas que incorporem elementos de diversão, jogos e interação para promover o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem e, na identificação dos diferentes níveis de habilidade e interesses de cada educando em particular, mas também nos interesses coletivos.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino de Geografia; Residência Pedagógica; Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BROUGERE, G. **Jogo e Educação**. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

CORRÊA, Roberto Lobato. **Região e Organização Espacial**. São Paulo: Editora Ática, 2003. 7ª ed. Série Princípios

LEFEBVRE, H. **La Producción del espacio**. 1.ed. Madrid: Capitán Swing, 2013.

MORAES, J.V. e CASTELLAR S. M. V. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**. Vol. 17, Nº 2, 422-436 (2018). Disponível em: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC_17_2_07_ex1324.pdf. Acesso em 29 de agosto de 2023.

OLIVEIRA. T. P. LOPES, S. C. “Acertando as horas”: **Jogo cartográfico como recurso didático Geográfico no ensino de fusos horários- Revista Tamoios**. São Gonçalo: Rio de Janeiro, ano 12, n. 2, p. 171-189, jul/dez. 2016.

SOUSA, Z. R. **Jogos no ensino em geografia: ferramentas que contribuem no ensino aprendizagem**. V 1. n 1. p. 1-43, 2012. Monografia do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Brasília – Universidade de Brasília.