

O JOGO DIDÁTICO COMO RECURSO PARA O ENSINO DE FUSOS HORÁRIOS

Larissa Furtado Lins dos Santos (1); Marcelo dos Santos Dias (1); Ayrton Campos Niño de Moraes (2); Keilha Correia da Silveira (3).

*Universidade Federal de Pernambuco, larissa.furtadols@hotmail.com
Universidade Federal de Pernambuco, marcelosantodias09@gmail.com
Universidade Federal de Pernambuco, ayrton.nino72@gmail.com
Universidade de Igarassu, silveirakc@gmail.com*

Introdução

Este artigo se insere na discussão sobre o uso de jogos como recursos didáticos ao processo de ensino-aprendizagem na escola básica. Trata-se de uma temática atual que vem ganhando centralidade, uma vez que permite construir o conhecimento de forma lúdica, dinâmica e interligando os conteúdos escolares e as situações cotidianas dos alunos. Acredita-se que os recursos didáticos impactam diretamente na apreensão dos conteúdos pelos alunos e que a inserção de jogos no ensino é particularmente benéfica quando se trata do ensino de Geografia.

Assim, o objetivo deste artigo é discutir o uso de jogos didáticos no ensino de fusos horários na disciplina de Geografia no ensino fundamental, tendo em vista as dificuldades identificadas no ensino e aprendizagem do conteúdo. A discussão pauta-se na exitosa experiência vivenciada no âmbito do estágio supervisionado de Geografia, realizado entre os meses de março a julho de 2017, na Escola de Referência do Ensino Médio (EREM) Santos Dumont, em Boa Viagem – Recife-PE.

O estágio supervisionado permitiu efetivar um diálogo entre o processo de formação e a prática docente, fato que representa uma importante experiência aos graduandos e contribui diretamente para seu desenvolvimento, inserindo-os na dinâmica escolar e permitindo aplicar os conhecimentos adquiridos na formação básica.

Considerando o processo de aprendizagem, é central o planejamento e objetividade do professor na seleção das metodologias de ensino e materiais didáticos, associado ao cotidiano dos alunos. O processo não é simples, mas é necessário e urgente. Diariamente os alunos estão em contato com inúmeras informações que permeiam os conteúdos escolares, mas que geralmente não são trabalhadas na escola ou são trabalhadas de forma tradicional, fragmentada, estática. O aluno está inserido em uma realidade dinâmica e interdisciplinar, na qual a informação está facilmente disponível em redes sociais, internet, programas de televisão, jornal, vídeos, fotografia, etc. Assim, como aponta Castellar e Vilhena (2011), é necessário trabalhar o ensino associado ao cotidiano dos alunos a partir de situações práticas e integrantes, promovendo uma aprendizagem significativa e o protagonismo do aluno em seu processo e aprendizagem.

Nesse sentido, o uso do jogo didático no processo de ensino-aprendizagem figura como muito positivo e eficiente.

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam 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 no jogo. Podemos afirmar que os jogos auxiliam a aprender a pensar e a pensar sobre o espaço em que se vive. (CASTELLAR e VILHENA, 2011, p. 44)

Apesar de ser atual, o uso dos jogos didáticos está presente na sociedade desde o século XVI, havendo indícios de atividades deste tipo em Roma e na Grécia, como assinala Amaral e Silva (2017). Segundo o autor, Platão já apontava a importância do “aprender brincando” e Aristóteles sugeria o uso de jogos para crianças, para que estes imitassem atividades sérias realizadas pelos adultos. Em linha geral, pode-se dizer que o jogo didático compreende situações distintas que demandam tomada de decisões, trabalho em equipe e cooperação entre os jogadores, de forma sistemática para alcançar resultados positivos.

Os jogos são indicados como recurso didático educativo, que podem ser utilizados em momentos distintos, como apresentação de conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos. (CUNHA, 2004)

A utilização de atividades lúdicas auxiliou positivamente no processo de ensino-aprendizagem, reiterando o papel do professor em elaborar práticas docentes que possam subsidiar o desenvolvimento do aluno a partir de atividades que diminuam as distâncias observadas entre a escola e a realidade vivenciada pelo aluno fora dela. Na atividade realizada, a utilização de personagens, cenários ou situações que possuíam alguma ligação com o dia a dia dos alunos facilitou a aceitação e instigou o seu progresso.

O jogo apresenta-se como uma ferramenta prática na resolução da problemática contextualizada no ensino, apontada pelos educadores, onde a falta de estímulo, a ausência de recursos e o uso de aulas repetitivas podem ser resolvidos com êxito, pois os jogos associam o lúdico e a diversão com o aprendizado. (JANN; LEITE, 2010)

“O jogo é um resultado de um exercício reflexivo sobre algo concreto no qual estão presentes sistemas de regras e condutas, valores, conceitos e identidade que fazem parte da cultura de uma determinada sociedade” (CASTELLAR e VILHENA, 2011, p. 45). Ou seja, o trabalho didático-pedagógico com o auxílio de jogos auxilia no desenvolvimento de situações de aprendizagem voltadas a formação cidadã.

Metodologia

Metodologicamente, o estudo aqui apresentado utiliza como método de análise o estudo de caso, que contribui para o debate teórico sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Geografia. Quanto aos procedimentos metodológicos foram utilizados: observação direta, pesquisa bibliográfica, entrevistas, de forma concomitante.

A observação direta foi utilizada para coletar dados primários mais específicos da dinâmica de sala de aula. O procedimento possibilitou maior aproximação com os alunos e o professor, compreende-se as várias percepções do processo de ensino-aprendizagem. Inicialmente foram realizadas observações não estruturadas, nas quais foram coletados dados

sobre: a localização e a infraestrutura física da escola, as relações entre os alunos e professor de Geografia, o comportamento dos alunos na sala de aula.

A pesquisa bibliográfica foi o segundo procedimento metodológico utilizado. Os resultados da observação direta demandaram pesquisas acerca de métodos de ensino mais dinâmicos, que estimulassem a construção de conhecimento e sua aplicação no cotidiano dos alunos. Assim, foi inicialmente feita a seleção e análise de bibliografias sobre os métodos de ensino. Em uma segunda pesquisa bibliográfica foram feitas buscas específicas sobre o uso de jogos didáticos como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem da Geografia na educação básica. E ainda foram pesquisados textos sobre o ensino de fusos horários utilizando jogos didáticos, um dos temas escolhidos para ser ministrado no período do estágio supervisionado.

Ao longo de todo período de realização do estágio supervisionado foram realizadas entrevistas com a equipe pedagógica e com os alunos. Tais entrevistas foram realizadas de forma não estruturada e subsidiaram a seleção de bibliografias e a condução das aulas.

O processo de criação do jogo iniciou-se pela elaboração das histórias usando a linguagem falada pelos próprios estudantes e personagens atuais que fazem parte da cultura recifense, como cantores que fazem sucesso na cidade, além de personagens de séries conhecidas pelos jovens, super-heróis, etc. O corpo da história baseava-se em viagens realizadas pelos personagens para os mais variados lugares do mundo. Estas viagens implicavam na mudança de fusos horários, estes que precisavam ser calculados pelos alunos para responder à atividade proposta.

Foram criadas questões sobre viagens dos personagens escolhidos, que remetiam a diferentes lugares do mundo. Essas viagens aconteciam por motivos inusitados, contados nas questões. Com base nos fusos horários de cada lugar e nos dados disponíveis em cada questão, os alunos deveriam calcular a que horas os personagens chegariam a determinado país, entre outras coisas.

A realização do jogo ocorreu em uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental, composta por 30 alunos. Todo o trabalho foi observado e acompanhado pelo professor regente da turma. O jogo foi feito em três aulas consecutivas. Na primeira, foi ministrado o conteúdo escolar sobre fusos horários, utilizando o livro didático deles, mapas, vídeos e situações cotidianas da escola e dos alunos.

Na segunda aula, foi apresentado o jogo para os alunos, com os objetivos, a metodologia e a importância da participação ativa de todos. A turma foi dividida em quatro grupos, cada grupo ficou com um trecho da história criada na fase anterior. Cada trecho da história possuía uma questão inserida, referente ao conteúdo fusos horários, de forma complementar e dando sequência ao raciocínio lógico e matemático necessários ao conteúdo. Desse modo, eles precisavam uns dos outros para a resolução e para entender o decorrer da história produzida. A terceira aula foi reservada para: avaliação do conhecimento construído pelos alunos; avaliação do jogo e propostas de melhorias; encerramento do conteúdo e introdução do conteúdo seguinte.

Resultados e Discussão

Tendo em vista o caráter peculiar de proximidade da história criada com o dia a dia dos alunos, direcionar a atenção deles foi muito mais fácil. A maioria mostrou-se interessada com o decorrer da atividade, sobretudo para compreender toda a história. Foi notório que os

alunos se identificaram com a história produzida, por trazer elementos que se tornaram engraçados no ambiente de sala de aula, devido à falta de inserção de aspectos da vivência diária dos estudantes nas aulas. Esta identificação foi muito produtiva e engrandecedora, pois mostrou que é possível produzir conhecimento utilizando de métodos diferenciados e preocupando-se com a compreensão do conteúdo pelo aluno a partir de outros pontos de vista. A formação de grupos impulsionou a aprendizagem compartilhada, onde foi possível realizar discussões acerca do conteúdo e direcioná-las às questões do jogo proposto pelos estagiários, enaltecendo a socialização.

Além destes pontos supracitados, é coerente ainda afirmar que ao longo do desenvolvimento da atividade é possível que o professor avalie o seu aluno, levando em consideração o seu desempenho ao longo da execução da atividade, bem como sua participação. Tendo em vista esta possibilidade, a atividade compreende ainda um bom instrumento para avaliação do estudante, enaltecendo a necessidade de avaliação continuada do aprendizado do aluno.

Com esta atividade, os estudantes tornaram-se ativos no processo de construção do conhecimento, pois o uso desta metodologia atraiu a atenção deles, tornando-os o centro no processo de ensino-aprendizagem, considerando o aluno como o centro deste processo e o professor como mediador. Com isso, o diálogo entre professor e estudante torna-se mais produtivo, pois dá margem à compreensão do que deu errado ou certo na execução da atividade, dando ao professor um *feedback* necessário.

Conclusões

A partir dos resultados obtidos pode-se afirmar que o uso de jogos didáticos no ensino de fusos horários são eficazes e alcançam resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem em Geografia e a formação cidadã do aluno. De forma pontual, o uso de jogos didáticos:

- . impulsiona o processo de ensino-aprendizagem e estimula o desenvolvimento de habilidades e competências pertinentes a formação cidadã do ensino fundamental;
- . permite integrar conhecimentos disciplinares de forma dinâmica e interativa;
- . auxilia no desenvolvimento intelectual dos alunos;
- . ameniza dificuldades de aprendizagem individual dos alunos;
- . estimula do raciocínio espacial de forma mais eficaz;
- . promove a inclusão dos alunos;
- . permite o exercício reflexivo sobre a realidade associando os conteúdos escolares.

Mas, tais resultados só serão possíveis de serem alcançados se o trabalho didático-pedagógico do professor for planejado, refletido, direcionado.

Referências

JANN, P.N; LEITE, M.F. (2010). Jogo do DNA: um instrumento pedagógico para o ensino de ciências e biologia. Ciências & Cognição, v.15, n.1, p.282-293.

SANTOS, Helena Maria dos. O estágio curricular na formação de professores: diversos olhares. In: 28ª REUNIÃO ANUAL DA ANPED, GT 8- Formação de Professores, 2005, Caxambu.

CASTELLAR, S. VILHENA, J. Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2011. (Coleção ideias em ação).