

“GEOGRAFIZANDO A PAISAGEM”: O USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO FORMA DE INCLUSÃO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Karen Monaliza Lemos Ferreira¹
Patricia Marques Sampaio²
Yara Neuma De Souza Alves³

RESUMO

Com o atual cenário de mudanças no ensino e a importância da criação de novas metodologias que envolvam a inclusão entre as diferentes deficiências ou transtornos dos alunos da educação básica, está à elaboração e aplicação de jogos didáticos, que permitem aos alunos o aprendizado de uma forma lúdica, divertida e participativa, com base nisso, o objetivo do artigo é apresentar a elaboração de um jogo didático que facilite o ensino de Geografia, o percurso metodológico possibilitou a criação de um jogo da memória sobre as diferentes paisagens geográficas, voltado em especial para estudantes com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), os resultados se mostraram satisfatórios mostrando a eficácia do jogo didático na sua realização.

Palavras-chave: Educação Inclusiva, Jogos Didáticos, Ensino de Geografia.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que o ensino tradicional de Geografia perdurou por muito tempo e ainda há resquícios dele nos dias de hoje, ele baseia-se em uma concepção teórico-metodológica positivista, com isso a forma de ensinar Geografia não passava de reprodução de informações e uma educação de instrução onde o aluno não era o sujeito central no processo de ensino - aprendizagem.

Segundo Pinheiro (2005), a partir do início dos anos 70, as tendências teórico-metodológicas da pesquisa no âmbito da educação brasileira no ensino de Geografia trouxeram um rompimento em relação ao ensino tradicional e clássico de Geografia que atuava fortemente até então, dando início ao Movimento de Renovação da Geografia.

A Geografia renovada está pautada em novas concepções que criticam o ensino tradicional, visando um novo olhar geográfico, de se renovar. Dando ênfase em uma dessas tendências, a Geografia humanista e da Percepção, segundo Pinheiro (2005),

Tem origem na visão humanista da ciência, que se apresenta sob diversas concepções, a marxista, a sociológica, a existencialista e fenomenológica. Apesar das ambiguidades resultantes dessas influências, essas concepções criticam a ciência institucionalizada (moderna), caracterizada pelo modelo racionalista, cuja preocupação põe o homem no centro de seus interesses, mas o faz por meio da

¹ Graduando do Curso da Universidade Federal - UF, autorprincipal@email.com;

² Graduado pelo Curso de XXXXX da Universidade Federal - UF, coautor1@email.com;

³ Mestrando do Curso de XXXXX da Universidade Estadual - UE, coautor2@email.com;

naturalização dos valores humanos, utilizando métodos que impõe a razão como único e último valor da verdade. (2005, p. 181)

Essa tendência tem uma abordagem antropocêntrica, onde o ser humano é o protagonista e produtor de cultura, nela a fenomenologia se destaca como influência filosófica, pois contribui para uma valorização dos aspectos subjetivos no ensino de Geografia. Diferentes autores tratam também o papel da emoção e do pensamento para o ensino de geografia, afirmando a incapacidade que se tinha, na época, de levar teorias cognitivas de Jean Piaget para as escolas. (PINHEIRO, 2005)

Com isso, a visão humanista, assim como a nova Geografia serviu para uma melhor sensibilidade no processo de ensino - aprendizagem, metodologias mais dinâmicas e fluidas que melhoram o ensino de Geografia, como os jogos didáticos que também sofrem influência disso, mas também um olhar mais voltado para o aluno e sua percepção, que é um aspecto fundamental da educação inclusiva.

A situação de alunos com necessidades especiais era ignorada até o século XXI, assim como diz Antunes (2008), “Antes do século XX, o sistema educacional brasileiro ignorava os portadores de necessidades especiais. Se uma criança assim nascia, para o Estado a responsabilidade era dos pais ou da própria criança e, como tal, ela devia “pagar sua culpa”⁴.

Os jogos didáticos se encaixam em um tipo de linguagem específica de ensino para facilitar o aprendizado dos alunos, uma forma diferente de aprender. Desta forma, torna-se um recurso estratégico para a educação inclusiva, pois quebra o paradigma do ensino tradicional, cada jogo possui regras e formas distintas de como jogar, com isso, é possível a obtenção de competências socioeducativas quando executados com eficiência, ou seja, uma boa mediação do professor.

Trazendo isto para o ensino de Geografia atualmente, tencionamos uma preocupação para que o processo de ensino - aprendizagem se torne mais abrangente e a importância de alcançar o conceito de equidade, levando em consideração que cada aluno aprende de uma forma diferente, conta uma história única, carrega uma bagagem distinta do seu colega, possui necessidades específicas e isso irá influenciar diretamente no processo educativo de cada um.

Com isso, a pesquisa tem como principal objetivo, apresentar a elaboração de um jogo didático que facilite o ensino de Geografia para todos os alunos, que possa contribuir para a educação inclusiva. O recurso didático elaborado trata-se de um jogo da memória intitulado “Geografizando a Paisagem”, pois o mesmo trabalha com o conceito de Paisagem para o 6º ano do Ensino Fundamental II.

⁴ Ibid., 2008, p. 15

O jogo possui um par de cartas para cada paisagem, uma contém o número, o nome e a imagem da paisagem e a outra carta contém o mesmo número e nome e uma explicação da paisagem encontrada em seu par, as paisagens possuem diversos aspectos da Geografia física e humana. O jogo considera os alunos com dificuldades de aprendizagem como o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), no que diz respeito à atenção e memorização da criança.



Figura 1: Apresentação das cartas. Fonte: Autoras (2019)

O jogo foi testado em uma aula e durante a socialização foi bem aceito por todos presentes, o design e as cores escolhidas eram bem atrativas às crianças, com a mediação de um professor ele cumpriu o propósito de prender a atenção dos alunos e ajudar na memorização dos mesmos, com isso foi possível resultados satisfatórios também no aprendizado da temática proposta para a aula.

METODOLOGIA

Visto a importância da inserção de diferentes práticas de ensino, especialmente na educação básica que é um dos alicerces para a formação educacional, em especial em um ensino inclusivo, abrangendo e acolhendo toda a diversidade presente nas escolas, para isso se faz necessário a adoção de diferentes metodologias educacionais, entre elas a criação de jogos lúdicos. Para a execução do estudo e do jogo didático proposto, a pesquisa foi dividida nas seguintes etapas metodológicas: 1) Levantamento Bibliográfico; 2) Elaboração e Construção do Jogo e 3) Aula Teste.

Para o início da pesquisa, foi realizado um levantamento bibliográfico, a partir da busca de publicações, dentre elas de artigos, monografias, dissertações, teses e livros que versassem sobre o objetivo proposto, inicialmente por meio de portais eletrônicos como o google acadêmico. Entre as palavras chaves, podemos destacar: Utilização de Jogos Didáticos no Ensino, Educação Inclusiva, Ensino de Geografia e Jogos no Ensino de Geografia. A partir dessa etapa foi possível formar um acervo literário necessário para a realização da pesquisa, assim como elaboração do jogo didático.

Posteriormente, foi feita uma busca em livros didáticos de Geografia do Ensino Fundamental, para a escolha da temática acerca do conteúdo trabalhado no jogo didático, após a leitura e discussão, foi escolhida a realização de um jogo da memória para alunos do 6º e 7º ano, que envolvesse a compreensão dos elementos básicos da paisagem, como: paisagem natural, paisagem artificial, litoral, depressão, planalto, rio, vale e etc.

No segundo momento, após a leitura da bibliografia, foi iniciada a elaboração do jogo didático, dentre as diversas opções existentes, foi escolhido o jogo da memória, visto sua importância na estimulação do aprendizado e do aperfeiçoamento que ele traz para o raciocínio lógico e a associação entre imagens e texto que o jogo propõe. Na criação do jogo, foi utilizado programas de edição de imagens, na produção do design, as ilustrações foram retiradas de buscadores online e sites de educação.

Cada par de cartas possuíam uma sequência, uma carta era a imagem que representava o tema, como exemplo, na carta número onze o tema era o bioma caatinga, e a figura que ilustrativa era a do bioma, do interior do Ceará e o seu par era uma carta com um breve texto explicando características do bioma, no total o jogo possuía 15 pares.

O Jogo foi impresso em papel couche 300g, e foi elaborada uma caixinha para que as cartas ficassem guardadas além da criação de um manual com as regras para a o jogo. Em seguida foi preparada a aula em que seria exposto o jogo didático, todo o conteúdo foi trabalhando em cima da realização do jogo.

Por fim a realização da aula, onde foi posto em prática o jogo, onde foi verificado se a sua utilização era positiva e se cumpria com os objetivos propostos pelas autoras, se o jogo foi bem aceito pelos estudantes e foi positivo para o aprendizado de Geografia, em um panorama de educação inclusiva, com alunos com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH).

DESENVOLVIMENTO

Na busca por tornar o ensino significativo e prazeroso para os alunos realizado na escola, o professor pode optar pela utilização de novas metodologias de aprendizagem. O uso dos jogos didáticos como recurso metodológico contribui para o interesse nesse processo de interação entre docente e discente. Segundo Kiya (2014, p. 10),

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções.

Através do que é lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora e participativa, além de desenvolver no aluno habilidades e competências. “Ao trabalhar com jogos o professor precisa ter claro o que pretende com a atividade para adequá-la aos objetivos que quer atingir”⁵. Nesse sentido, avaliar a aplicação do jogo didático não é somente verificar se o aluno aprendeu ou não determinado conteúdo, mas identificar as dificuldades educacionais em geral.

Assim, como toda aprendizagem, o jogo também evoca problemas e a necessidade de sua superação. Nem sempre estarão todos preparados para jogar; haverá dificuldades cognitivas, motoras, afetivas e sociais. Nessas condições, em se tratando da utilização da ludicidade como recurso pedagógico, é importante refletir sobre quais dificuldades podem ser enfrentadas quando se desenvolve algum tipo de jogo com os alunos em sala de aula. (RAU, 2007, p. 34)

A etapa seguinte é a de avaliação, priorizando o aprendizado e indo além da atribuição de notas, como dito por Kiya (2014) a avaliação deve seguir princípios pedagógicos, permitindo ao professor avaliar o nível de aprendizagem e as dificuldades apresentadas. Seguindo o mesmo pensamento, Luckesi (2010) discute que o professor em sua avaliação precisa “atentar para as dificuldades e desvios da aprendizagem dos educandos e decidir trabalhar com eles para que, de fato, aprendam aquilo que deveriam aprender, construam efetivamente os resultados necessários da aprendizagem”.

É necessário que, ao elaborar uma sequência didática, bem como um jogo didático, considerar um ou mais alunos com alguma necessidade especial, pois essa é a realidade das escolas brasileiras. Com isso é fundamental que haja uma compreensão do princípio de inclusão e que a pedagogia da inclusão deve se apoiar em alguns fundamentos bem colocados por Antunes (2008) onde diz que;

Em primeiro lugar, a aceitação de que os seres humanos são essencialmente diferentes e que essa diferença jamais podem servir de pretexto para estabelecer hierarquia entre melhores e piores, entre certos e errados. [...] A aceitação de que o corpo e mente não são partes distintas de um mesmo ser e que, portanto os saberes intelectuais, por exemplo, são tão válidos quanto os de natureza corporal, musical,

⁵ Ibid., 2014, p. 36

espiritual, espacial, intra e interpessoal. [...] todas as abordagens específicas necessitam sempre ser interdisciplinares e não pode existir qualquer hierarquia de importância entre esse ou aquele saber. [...] A certeza de que nenhuma aprendizagem pode se isolar de sua aplicabilidade na vida da comunidade. (p. 20-21)

Considerando essas informações e baseando-se na pedagogia proposta por Antunes, o jogo didático proposto nesta pesquisa considera a inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem como o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), que também pode ser chamado de: Distúrbio do Déficit de Atenção (DDA) e Distúrbio do Déficit de Atenção com Hiperatividade (DDAH). Essas dificuldades na aprendizagem, em síntese, diz respeito à capacidade da criança em relação à atenção e memorização.

Antunes (2008), de forma propositiva, trás algumas estratégias exercidas pelos professores para ajudar o aluno com essas dificuldades, tais estratégias serão utilizadas também neste sequencial didático, bem como na aplicação do jogo produzido. As principais ações necessárias por parte do professor para um melhor desempenho da aula são: Abordá-lo sempre de forma carinhosa e sincera; Ajudá-lo a iniciar e a concluir uma conversa o instigando a responder as perguntas como “o quê?”, “quando?”, “para quem?”, “de que forma?”; Ajudá-lo também nas suas relações interpessoais como fazer amizades; Repetir muitas vezes as etapas de um trabalho de forma clara; Ajudar o aluno a envolver-se em jogos e compreender suas regras dando instruções simples e objetivas.

O jogo também irá ajudar nas estratégias de memorização do aluno com essas necessidades considerando a distração persistente e o bloqueio ou esquecimento total como forma de necessidade, para isso é necessário à estimulação da memória, bem como por imagens e textos curtos que são fáceis de gravar, a estética atrativa do jogo, como também a intervenção do professor quanto à explicação de forma organizada de como se dará o jogo; A associação ao cotidiano do aluno também tornará aquele conteúdo fácil de lembrar; Por último, “a representação fonológica específica dos sons que constituem palavra” (ANTUNES, 2008. p 38), o som e a entonação que se dá às palavras, como também a repetição do resgate a palavras chaves são extremamente favorável ao cérebro.

Lopes (2011, p. 36-45) comprova que objetivos podem ser atingidos por meio da utilização dos jogos durante as aulas, sendo eles: aprimoramento da coordenação motora, desenvolvimento da organização espacial, melhorando do controle segmentar, aumento da atenção e concentração, desenvolver da antecipação e estratégia, trabalho com a questão auditiva, a permissão para a criatividade e a percepção das figuras.

Muitas vezes, o desenvolvimento dessas atividades na escola se dão de forma fragmentada, onde Friedmann comenta que (1996, p. 43 apud RAU, 2007, p. 36) “uma hora

para o trabalho com a coordenação motora, outra para a expressão plástica, outra para o brincar orientado pelo professor e assim por diante”, sendo que ela deve ser um processo de estímulo e reflexão de forma conjunta.

Cada aluno absorve e compreende os assuntos de maneira distinta, e inserir formas didáticas no intuito de gerar um espaço escolar de estimulação e o professor como um mediador também em estado de construção. A realização disso depende do encontro entre os alunos e o assunto abordado através da preparação de um plano de ensino/aula.

O professor precisa rever seus conceitos quando muitos vêm tal metodologia apenas como um passatempo, reproduzindo assim a mesma visão de outras gerações, que não compreendiam que o jogo como possibilidade de ensino e aprendizagem no processo educativo. Nesse contexto Silveira (2009, p. 119 *apud* KIYA, 2014, p. 22) corrobora afirmando que “[...] espera-se que o professor faça um uso mais consciente dos jogos e não os considere apenas um passatempo”.

Considerando a aula uma forma de organização do processo de ensino e aprendizagem, segundo Libâneo (1994) é necessário desenvolver condições que permitam o aluno assimilar os seus conhecimentos e habilidades em relação com suas capacidades cognoscitivas. A aula deve ser construída coletiva, quebrando o paradigma de que o professor está apenas para expor um conteúdo enquanto a sala inteira fica em silêncio e anotando as explicações escritas no quadro branco.

Podemos afirmar, de acordo com o mesmo autor citado acima, que cada aula é uma situação didática específica, ou seja, não temos somente uma aula, mas sim um conjunto e que se realiza a convergência de diversos elementos do processo didático, no qual se põem objetivos, problemas, desafios e entre outros que instigam os estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos, assim como o produzido neste artigo, provocam o interesse e a curiosidade dos alunos sobre o assunto escolhido pelo professor para ser trabalhado na sala de aula. A construção do jogo da memória (Geografizando a Paisagem) teve o intuito de simplificar a explicação sobre os componentes da paisagem e suas características, sendo direcionado para alunos do Ensino Fundamental II.

A utilização de jogos didáticos tem sido uma das estratégias mais utilizadas no processo ensino-aprendizagem, principalmente no ensino da genética. Considerando, há necessidade de apresentar os conteúdos de forma dinâmica fazendo com que os alunos assimilem os conteúdos com o seu dia-dia, facilitando uma melhor contextualização e boa memorização dos conteúdos, que na maioria das vezes é pouco compreendido. O uso de recursos lúdico é um dos instrumentos que permite

de maneira dinâmica levar o conhecimento científico como forma de aprendizagem para qualquer área de ensino. (ROCHA et al., 2012, p. 2)

A comprovação de tal recurso metodológico como forma de proporcionar o estímulo do aluno foi feita através de uma aula expositiva com colegas da própria turma acompanhada e avaliada por uma professora capacitada na temática e com os atributos necessários para aprovação do recurso didático. O jogo foi utilizado após abordagem do conteúdo teórico em sala de aula, e durante a aplicação sua explicação, pode-se perceber que os alunos apresentavam dificuldades em relação ao assunto, e que após a assimilação com a prática, estimulou-se a busca por informações.

Os estudantes foram questionados de que forma eles classificaram o jogo aplicado, se caso realmente foi crucial para um melhor entendimento sobre o conteúdo, se é útil o uso de jogos didáticos, se os jogos podem influenciar no desenvolvimento escolar e se eles conseguiram assimilar, de forma mais significativa, os conteúdos teóricos após a aplicação do jogo, além de ter influenciado o trabalho em grupo.

“A educação numa democracia é o principal meio de instrumentalização do indivíduo para o exercício de suas funções na sociedade. Logo, é de vital importância que as diretrizes norteadoras da proposta pedagógica da escola contemplem todos os alunos sem exceção” (COELHO, 2010, p. 15). Nesse sentido, apoiada nessa visão, a educação inclusiva é colocada em questão, referentes a opção de construção de diversos conceitos reconhecendo as necessidades de cada aluno.

Tal jogo didático abrange, assim, crianças diagnosticadas com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), que em síntese, diz respeito à capacidade da criança em relação à atenção e memorização e onde tais atividades possibilitaram, ao mesmo tempo, a aquisição de linguagem e aprendizagem de conceitos e regras de um código de comunicação, aspectos importantíssimos para o processo de integração escolar (COELHO, 2018, p. 19).

Tendo em vista que a distração persistente e o bloqueio ou esquecimento dos alunos que possuem essas necessidades ocorrerem, o jogo irá ajudar nas estratégias de memorização do aluno diagnóstico, como também da turma em geral. Nesse sentido, é necessário a estimulação da memória, bem como por imagens e textos curtos que são fáceis de gravar, a estética atrativa do jogo e a intervenção do professor quanto à explicação de forma organizada de como se dará o jogo. A associação ao cotidiano do aluno também tornará aquele conteúdo fácil de lembrar e torna-se significativo para o ensino e aprendizagem, facilitando o desenvolvimento intelectual do estudante.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Inclusão: o nascer de uma nova pedagogia**. Principis, 2008.
- COELHO, Vânia Maria. **O jogo como Prática Pedagógica na Escola Inclusiva**. 2010. Artigo Monográfico) Curso de Especi Maria, Conselheiro Lafaiete, MG, Brasil. Disponível em: Acesso em, v. 5, 2018.
- KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. In: OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE, v. II, Paraná, 2014.
- LIBÂNEO, José Carlos. **A aula como forma de organização do ensino**. Didática. São Paulo: Cortez, p. 177-193, 2008.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Verificação ou avaliação: o que pratica a escola. **Série Idéias**, n. 8, p. 71-80, 1998.
- PINHEIRO, Antonio Carlos. Tendências teórico-metodológicas e suas influências nas pesquisas acadêmicas sobre o ensino de geografia no Brasil. In: **Terra Livre**, ano 21, v. 1, n. 24, São Paulo, 2005
- RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.
- ROCHA, Lidiane Negreiros da; LIMA, G. J. N. P.; LOPES, Glauciany Soares. **Aplicação de jogos didáticos no processo ensino aprendizagem de genética aos alunos do 3 ano do Ensino Médio do Centro de Ensino de Tempo Integral-Franklin Dória do município de Bom Jesus-PI**. Fórum Internacional de Pedagogia, Brasil, Parnaíba-PI, 2012.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. Cortez editora, 2007.
- SILVA, Vlândia da; MUNIZ, Alexsandra Maria Vieira. A geografia escolar e os recursos didáticos: o uso das maquetes no ensino-aprendizagem da geografia. **Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais**, v. 3, n. 5, p. 62-68, 2012.