

JOGOS PEDAGÓGICOS E O ENSINO DE GEOGRAFIA: A APLICAÇÃO DO JOGO “GEOLETA” NO COLÉGIO ESTADUAL JUSTINIANO DE SERPA, FORTALEZA/CE

Yara Maria Castro de Oliveira ¹

Jean Carlos Queiroz Teixeira ²

Paulo André Moura da Silva ³

Angélica da Silva Rodrigues ⁴

Orientadora: Profa. Dra. Maria Edivani Silva Barbosa ⁵

RESUMO

Este trabalho relata a intervenção do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBID/Geografia, da Universidade Federal do Ceará – UFC, no Colégio Estadual Justiniano de Serpa. A prática selecionada foi a aplicação do jogo pedagógico “Geoleta” nas turmas dos primeiros anos da escola, ocorrendo nas aulas de Geografia, no período 2018.2, com 50 minutos cada intervenção. O jogo consiste em um *Quiz* sobre determinada temática, ganhando a equipe que acertar mais perguntas. As atividades contaram com uma quantidade expressiva de alunos, fato importante já que nossas aulas são baseadas na concepção construtivista crítica, aspirando produzir um conjunto de conhecimentos que tratam o aluno como ser ativo no processo de ensino e aprendizagem. Nesta perspectiva, a intervenção teve como objetivo: refletir sobre temas que interferem na produção do espaço e no cotidiano dos estudantes, relacionando situações problemas, presentes na dinâmica do jogo, com o conteúdo visto em sala de aula. Considera-se que a atividade foi exitosa, possibilitou o desenvolvimento do pensamento lógico dos pibidianos envolvidos na confecção do jogo e trouxe a construção de um conhecimento moral para a turma. Além de um ensino de Geografia mais significativo e prazeroso.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Jogo Pedagógico; Pibid Geografia/UFC.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é resultado de uma intervenção realizada pelo subprojeto Pibid Geografia da Universidade Federal do Ceará, no Colégio Estadual Justiniano de Serpa. A prática a ser destacada é a aplicação de um jogo pedagógico denominado de “Geoleta” para turmas de 1º ano, com objetivo de refletir sobre temas que interferem na produção do espaço e

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal do Ceará - UFC, yaramariacastro@gmail.com;

² Graduado pelo Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal do Ceará - UFC, jejecarlos05@gmail.com;

³ Graduado pelo Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal do Ceará - UFC, paulo.andre1004@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Federal do Ceará - UFC, rodrigues.angelicasilva@gmail.com ;

⁵ Professora orientadora: Professora Adjunta do Departamento de Geografia-UFC. Doutora em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará – UFC, edivanisb@yahoo.com.br;

no cotidiano dos estudantes, relacionando situações problemas, presentes na dinâmica do jogo, com o conteúdo visto em sala de aula.

O Pibid⁶ é um programa de âmbito federal, criado pelo Ministério da Educação no ano de 2007. Sua estrutura acolhe subprojetos das licenciaturas de Instituições de Ensino Superior de todo o Brasil, possuindo como foco estimular a formação do futuro professor na construção de práticas ativas que proporcione aprendizagem significativa.

Dentre os subprojetos concretizados no país destaca-se aqui o Pibid Geografia/UFC, este subprojeto formado em 2011 é composto por 24 alunos bolsistas, 5 alunos voluntários, 3 professores da educação básicas denominados de supervisores e 2 professoras coordenadoras efetivas do curso superior de licenciatura em Geografia da casa.

Atualmente, as ações do subprojeto de Geografia são realizadas em três escolas da rede pública da cidade de Fortaleza, onde cada grupo de 10 pibidianos, mais o supervisor, realizam atividades ligadas ao conteúdo de Geografia, na perspectiva de construir um ensino geográfico crítico e criativo.

Os jogos pedagógicos são recursos didáticos utilizados pelos três grupos nas escolas, movimentando os futuros docentes na construção e na dinâmica de sua aplicação na sala de aula. Compreende-se os jogos pedagógicos como “[...] modelos de situação reais [que] são amplamente reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa variedade de contextos de aprendizagem” (KLIMCK, 2010, p. 117).

Dentre os jogos estruturados pelo Pibid Geografia/UFC evidencia-se a construção e aplicação do jogo “Geoleta” para os alunos do Ensino Médio. A atividade produzida proporcionou o desenvolvimento do pensamento lógico dos pibidianos envolvidos na sua confecção, bem como motivou os alunos a participarem da aula de forma mais ativa, agregando a sua formação o conteúdo geográfico proposto na aula e também aspectos morais que a própria dinâmica do jogo acarreta.

METODOLOGIA

A “Geoleta” é um jogo pedagógico de fácil utilização e que possui uma ampla aplicabilidade, visto que pode auxiliar na avaliação dos mais variados assuntos e temas, conforme a necessidade de seu aplicador.

⁶ Pibid - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Criado mediante a Portaria Normativa nº 38, de 12 de dezembro de 2007 (com regulamentação pelo decreto no 7.219/10 de 24 de junho de 2010).

O jogo foi aperfeiçoado e construído por um grupo de bolsistas do Pibid Geografia/UFC, entretanto, sua elaboração original ocorreu na disciplina Geografia e Ensino II, componente curricular do 6º semestre do curso Geografia-UFC, ministrado pela professora Edivani Barbosa e atualmente coordenadora de área do Pibid-Geografia. A proposta era pertinente, todavia, o jogo se encontrava inacabado. Assim, foi sugerido ao grupo Pibid desenvolver a atividade com o intuito de aplicá-la no Colégio Estadual Justiniano de Serpa. De início o jogo se chamava “Quiz geográfico”, o atual nome foi indicado pelos bolsistas do Programa.

Ele é um jogo de perguntas e respostas, sobre uma temática previamente definida. O material físico que compõe o jogo é organizado por um conjunto de três estruturas, as quais são:

- a) duas superfícies de madeira eucatex, uma retangular (cerca de 40cm X 60cm) e outra redonda (aproximadamente 20cm x 20cm). A superfície arredondada é fixada sobre a retangular, com o auxílio de parafusos específicos que possibilitem a realização do movimento giratório na superfície esférica, que simula uma roleta. Nas duas peças houve a aplicação de adesivos elaborados e editados em programas de computador. No parte cícular, o adesivo utilizado possui o formato de gráfico de pizza, com divisão de oito pedaços iguais, com quatro cores distintas, que se repetiam uma vez. As cores são azul, laranja, amarelo e rosa. O círculo se encontra mais à esquerda da superfície retangular, possuindo uma seta verde, no canto superior esquerdo, que define a cor e o tema a ser desenvolvido. A direita do retângulo há uma tabela, anexada com ímãs, que auxilia na marcação dos pontos de cada equipe no jogo.
- b) O jogo contém ainda 4 envelopes de carta, no qual cada um possui cores representativas da roleta (azul, laranja, amarelo e rosa). Nos envelopes estão guardadas as perguntas impressas de acordo com cada temática definida pela cores.
- c) Outro elemento são as plaquinhas com as letras A, B, C e D, as quais representam as alternativas das perguntas do jogo. Elas são construídas de papel com a impressão de uma letra colorida, possuindo também uma vara de canudo que sustenta a porção de papel.

Para iniciar o jogo, é necessário dividir a turma em pequenos grupos de alunos, conforme a disponibilidade dos estudantes no dia da aula. Cada equipe recebe as plaquinhas com as letras A,B,C e D. É necessário a elaboração prévia de perguntas objetivas relacionadas ao conteúdo ministrado anteriormente, possuindo 4 possibilidades de respostas, as quais indicam os itens das perguntas.

Depois de estabelecidos os grupos e entregue as plaquinhas, a roleta é rodada pelo aplicador do jogo, e ao parar de se movimentar a cor indicada pela seta define a natureza do conteúdo que será realizada a pergunta. De dentro do envelope da cor indicada pela seta é

retirada e lida em voz alta a pergunta e suas alternativas para toda a turma. Os grupos dispõem de 30 segundos para conversar entre si e apontar a alternativa que indica a resposta correta.

Após esse período as equipes devem levantar a plaquinha com a letra que corresponde a resposta certa. O aplicador pede para que se mantenha a plaquinha levantada e observa quais grupos acertaram a alternativa da pergunta. Em seguida anuncia a resposta correta, e anota na tabela os grupos que conseguiram obter pontuação naquela rodada.

Ao final, ganha o jogo a equipe que somar mais pontos ao final das rodadas.

DESENVOLVIMENTO

As práticas ocorreram no mês de novembro do ano de 2018, no Colégio Estadual Justiniano de Serpa localizado no bairro Centro, na cidade de Fortaleza-CE. Esta instituição de ensino é uma das três escolas selecionadas para concretizar o plano de ação do subprojeto Pibid Geografia/ UFC.

A realização do jogo “Geoleta” ocorreu nas seis turmas de 1º ano existentes na escola (FIGURA 1). Com duração de 50 minutos, as práticas aconteceram nos turnos manhã e tarde, sempre de acordo com os horários das aulas de Geografia. Especificamente, as intervenções ocorrem nos dias 14 de novembro com o 1º B, dia 19 de novembro com os 1º F e A, dia 20 de novembro com os 1º C e D, e, por fim, dia 30 do mesmo mês com o 1º E.

Figura 1. Aplicação do jogo “Geoleta”



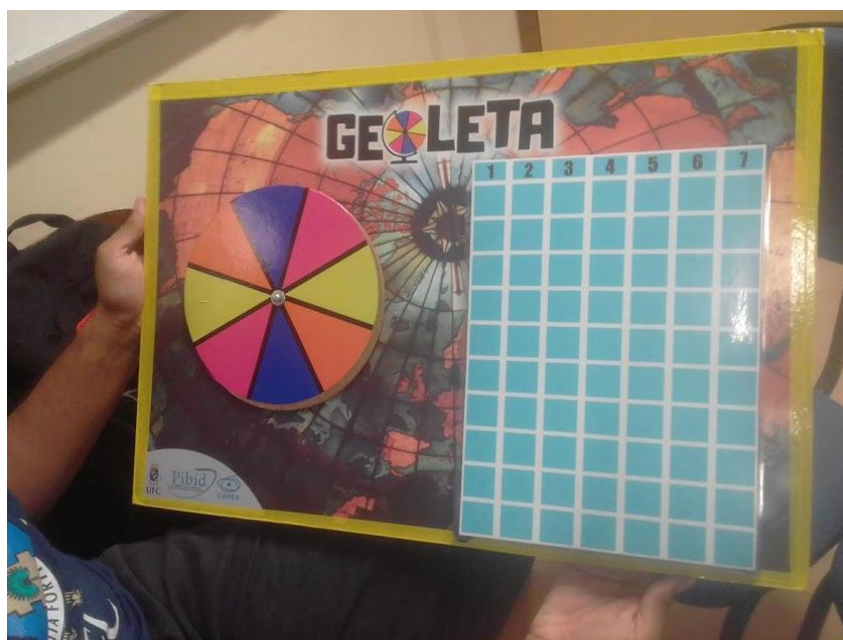
FONTE: Bolsistas Pibid Geografia/UFC, 2019.

Todos os momentos foram desenvolvido por um grupo de quatro bolsistas Pibid que se dividiram de acordo com as datas e contaram com a presença do professor supervisor. Ao entrar em sala, os bolsistas se apresentavam e em seguida realizavam uma breve explicação de como

se daria a jogatina, ao final, pedia-se que os alunos formassem equipes de cerca de 6 pessoas. Os pibidianos não interferiam nesse processo, pois os alunos já tinham proximidade e afeição entre si, assim, poderia causar desconforto se ocorresse alguma interferência. Para que houvesse credibilidade do jogo perante a turma, foi necessário esclarecer as regras e toda a sua dinâmica. Desta maneira, foi proibido o uso de celular ou pesquisa em outras fontes, garantindo a justa competição.

A temática central aplicada na “Geoleta” foi atualidades ligada aos conteúdos geográficos. Os quatro temas sorteados das perguntas foram: política e economia; meio ambiente; educação; e mídia (este último envolve assuntos sobre cinema, esporte, música, internet etc.). Entretanto, como já assevera no texto, é possível adaptar os conteúdos que serão trabalhados no jogo de acordo com os interesses dos envolvidos. O tabuleiro do jogo (FIGURA 2) apresentado a seguir mostra que ele é de fácil adaptação a conteúdos ofertados em distintas séries do Ensino Fundamental e do Médio.

Figura 2. Tabuleiro do jogo “Geoleta”



FONTE: Bolsistas Pibid Geografia/UFC, 2019.

A "Geoleta" é uma ferramenta pedagógica de exímia qualidade e que tem um grande potencial agregador de contribuições aos conhecimentos. Como afirma Vieira e Sá (2010) o jogo é lúdico e gera no aluno uma agradável expectativa, fazendo com que este aprenda com maior facilidade e de forma mais divertida. Assim, compreende-se os jogos pedagógicos como

“[...] modelos de situação reais [que] são amplamente reconhecidos por serem ao mesmo tempo lúdicos e válidos numa variedade de contextos de aprendizagem” (KLIMEK, 2010, p. 117).

De modo geral, as aulas contaram com uma quantidade expressiva de alunos, fato importante já que nossas aulas são baseadas na concepção construtivista crítica, aspirando produzir um conjunto de conhecimentos que tratam o aluno como ser ativo no processo de ensino-aprendizagem. Asseverando o que Cavalcante já disse “ [...] o objetivo maior do ensino é a construção do conhecimento pelo aluno [...]” (CAVALCANTE, 2012, p. 42).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo pedagógico utilizado em sala de aula é um forte recurso lúdico e tem um grande potencial integrador. Pois, com na regencia tradicional as aulas se apresentam para os estudantes como “chatas e enfadonhas”, entretanto, o acesso a novas metodologias faz com que o encanto volte ao momento da composição do conhecimento.

É de suma importância compreender o impacto do uso de recursos em sala de aula, visto que esses são excelentes ferramentas para auxiliar o processo de ensino, entretanto, pouco utilizadas. Salienta-se, assim, que a quebra da monotonia do ensino precisa perpassar momentos que fogem dos já conhecidos métodos adotados. Desta maneira a prática de metodologias não corriqueiras “[...] podem melhorar a motivação dos alunos, na medida em que os tornam ativos no processo da construção de conceitos, habilidades e valores” (KLIMEK, 2010, p.119).

Foi possível apreender esses elementos na aplicação do jogo “geoleta”, ao notar a empolgação dos alunos na disputa do jogo, o desejo de querer acertar as perguntas construídas pelos bolsistas, a construção de um senso coletivo da equipe formada no debate para apontar qual item representava a resposta certa.

Relatos de alunos, ao final da atividade, mostram seu total envolvimento com o momento desenvolvido, ao afirmarem que “o tempo da aula passou rápido”, “foi a melhor aula que eles já tiveram”, somada a indagação de “quando o grupo pibid irá voltar?”.

Em uma escola de tempo integral como é o Colégio Justiniano de Serpa e que não oferece disciplinas eletivas aos seus estudantes, trazer o lúdico como elemento condutor da revisão de conteúdos é uma metodologia bem aceita numa sala composta por adolescentes.

Interessante evidenciar que todos os envolvidos com o subprojeto de Geografia/UFC trabalham em suas escolas com os jogos pedagógicos como recurso didático. Visto que, movimentam os futuros docentes (pidianos) na construção dos materiais utilizados nos jogos,

bem como na concepção das regras, dos manuais e também na dinâmica de sua aplicação na sala de aula.

A maior quantidade de jogos desenvolvidos foi do tipo quiz, de perguntas e respostas, já que dispõem de fácil adaptação a conteúdos ofertados em distintas séries do Ensino Fundamental e do Médio. Todos os materiais lúdicos se encontram expostos na sala do Pibid Geografia/UFC, no departamento do curso, no Campus do Pici, estando disponíveis para consulta e empréstimos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, compreende-se que ensinar e aprender Geografia, seja, no Ensino Fundamental ou no Ensino Médio é desafiador. No cotidiano escolar a utilização de práticas que fogem da tradicional aula expositiva é muitas vezes barrada pela espoliação do trabalho do docente, pelas burocracias pedidas pelos órgãos superiores de educação ou mesmo pelo esgotamento da própria profissão.

Desta maneira, considera-se que programas como Pibid são fundamentais para a formação inicial e continuada não só de seus bolsistas e não bolsistas, mas também do professor supervisor da educação básica que consegue construir práticas diferenciadas em suas aulas e ser encorajado a seguir procurando metodologias novas para ensinar. As escolas envolvidas com o projeto também são beneficiadas pois somam materiais produzidos pelos grupos, movimentando a escola com ideias novas, resultando em um legado para os profissionais da educação de modo geral.

As ações praticadas pelos pibidianos possuem como foco principal os estudantes das escolas envolvidas. Para o grupo, entender o aluno como sujeito do processo de ensino e aprendizagem desata a ideia de que o mesmo é mero receptor passivo. Na construção processual da aula o conhecimento deve ser compreendido como uma vida de mão dupla entre os docentes e discentes.

O uso do lúdico na Escola Estadual Justiniano de Serpa até o momento foi realizado para a revisão de temas, visto que os jogos possuem formato de quiz. Assim, nota-se que a adaptação do jogo foi bem sucedida na escola como recurso avaliativo de conteúdos, ou seja, a famosa revisão de assuntos já apresentados para a turma pelo professor. Não sendo comprovada a eficácia do artifício do jogo pedagógico como recurso para a opção de passar um conteúdo

novo para a turma em sala de aula. Para este momento “teórico” a velha lousa e o pincel, e o retroprojetor são ainda os mais usados pelos docentes.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Aprendendo o que jamais se ensina**. Fortaleza: Edições Livro Técnico, 2005.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **O ensino de geografia na escola**. Campinas (SP): Papirus, 2012.

KLIMEK, R. L. C. Como aprender Geografia com a Utilização de Jogos e Situações-Problema. IN: PASSINI, E. Y.; PASSINI, R.; MALYSZ, S. T. **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado**. (org.). - 2ª ed. – São Paulo: Contexto, 2010.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

VIEIRA, C. E.; SÁ, M. G. de. Recursos Didáticos: do quadro-negro ao projetor, o que muda? IN: PASSINI, E. Y.; PASSINI, R.; MALYSZ, S. T. **Prática de Ensino de Geografia e Estágio Supervisionado**. (org.). - 2ª ed. – São Paulo: Contexto, 2010.