

DESCOBRINDO MEU BAIRRO: AS MODIFICAÇÕES AO LONGO DO TEMPO - UM PROJETO EDUCATIVO VOLTADO PARA OS ANOS INICIAIS

Maria Carolina Andrade Silva ¹
Ana Carolina Alves Pereira ²
Shuellyn Karolayne de Souza ³

RESUMO

"Descobrindo Meu Bairro" foi um projeto construído em uma experiência acadêmica na disciplina de Geografia e Prática Pedagógica por estudantes de Pedagogia do 8º período da Universidade Federal Rural de Pernambuco. Esse projeto surge com o intuito de incentivar a análise das transformações ocorridas no bairro de Dois Irmãos, no Recife – PE, ao longo do tempo, relacionando-as aos conceitos de paisagem natural, paisagem modificada e impacto humano, de forma a promover uma aprendizagem contextualizada e participativa para os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I. A priori, o jogo didático utilizado trazia imagens de diferentes épocas, estimulava a percepção das mudanças na paisagem e a reflexão sobre o papel das ações humanas nessas transformações. Visto isso, a metodologia fundamentou-se em uma abordagem lúdica e interativa, promovendo a aprendizagem ativa conforme Kolb (1984), e na relação entre espaço e cidadania, discutido por Almeida (1991). Neste sentido, estavam presentes 19 estudantes, aos quais foram organizados em grupos e, a partir das cartas com imagens do passado e do presente, construíram linhas do tempo relacionando os espaços analisados, a dinâmica consistia em achar o par da carta (Passado e Presente) para acessar a próxima etapa. Em seguida, as cartas “Futuro” instigavam o jogador a desenvolver propostas para o bairro, estimulando a criatividade e o pensamento crítico. Os resultados demonstraram grande envolvimento dos estudantes, que, além de reconhecerem mudanças urbanas, projetaram soluções para o bairro. Por conseguinte, a atividade evidenciou a importância do ensino contextualizado para o desenvolvimento da consciência cidadã e geográfica. Essa experiência acadêmica permitiu a compreensão da relevância de metodologias participativas no ensino de Geografia, bem como a necessidade de um planejamento didático alinhado à realidade dos estudantes. Diante do exposto, o trabalho reforça a ludicidade como ferramenta essencial para tornar o aprendizado mais significativo e envolvente.

Palavras-chave: Jogo didático, Geografia, Paisagem urbana, Ludicidade, Ensino contextualizado.

¹ Graduando do Curso de **Licenciatura em Pedagogia** da Universidade Federal Rural de Pernambuco-UFRPE, mariamariaca81@gmail.com;

² Graduando pelo Curso de **Licenciatura em Pedagogia** da Universidade Federal Rural de Pernambuco-UFRPE, acarolinaalves16@gmail.com ;

³ Graduando do Curso de **Licenciatura em Pedagogia** da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, shuellyndesouza@gmail.com ;



INTRODUÇÃO

Nos anos iniciais o ensino de Geografia desempenha um papel essencial na formação de sujeitos, críticos e reflexivos, capazes de compreender o espaço em que estão inseridos e as transformações que ocorrem ao seu redor. Os estudantes ao aprenderem de forma significativa os conteúdos abordados em sala de aula, permitindo que os assuntos sejam relacionados às suas vivências cotidianas. Indo ao encontro da ludicidade, os recursos didáticos possuem grande potencial, mediando o aluno de forma ativa e estimulado o pensamento crítico e contribuindo para o desenvolvimento da consciência cidadã.

Nesta perspectiva, o jogo “Descobrimos Meu Bairro” foi desenvolvido em conjunto com a disciplina de Geografia e Prática Pedagógica, no 8º período como parte das atividades complementares, no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco. O objetivo do recurso desenvolvido é incentivar a análise das transformações ocorridas no bairro de Dois Irmãos, no Recife-PE, partindo de conceitos, como: paisagem natural, paisagem modificada e impacto humano.

Sendo aplicada em uma turma do 3º ano do ensino fundamental, onde a atividade promoveu momentos de leitura, discussão e prática. O recurso didático foi planejado interdisciplinarmente com conteúdos de Geografia, História, Artes e Língua Portuguesa, alinhado às habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A pesquisa possui caráter qualitativo, sendo estruturada a partir da elaboração e aplicação do jogo didático, promovendo o reconhecimento das mudanças da paisagem e a reflexão sobre as ações humanas na modificação dos espaços. Tendo como fundamentação teórica (Kolb, 1984) ao buscar aprendizagens que partam da formação ativa dos estudantes (Almeida, 1991) na relação entre espaço e cidadania.

Os resultados evidenciaram o protagonismo dos estudantes, que identificaram as transformações ocorridas no espaço e propuseram possibilidades de melhorias futuras. Contribuindo para a contextualização do ensino de Geografia e ao cotidiano dos alunos.

Dessa forma, a vivência reafirma a importância de práticas pedagógicas que valorizem o contexto em que os alunos se inserem, estimulando a formação de sujeitos atuantes em suas comunidades, por meio da articulação entre teoria e prática.



METODOLOGIA

A pesquisa fundamenta-se na abordagem qualitativa, com foco na observação da interação dos estudantes, possuindo como objeto de estudo (o bairro que convivem), utilizando uma prática lúdica e investigativa. O trabalho foi desenvolvido em uma turma do 3º ano do ensino fundamental, em uma escola próxima ao bairro Dois Irmãos na cidade do Recife- PE. A regência do jogo envolveu as disciplinas de Artes, História e Língua Portuguesa, de forma interdisciplinar.

Enquanto as técnicas e instrumentos de coletas de dados empregadas teve como foco a observação direta das interações e falas dos estudantes durante os jogos, Registros escritos e fotográfico, usados na produção dos alunos na construção do produto final do livro com os registros de seus desenhos, bem como anotações de suas percepções e hipóteses levantadas em relação às mudanças no bairro. Além disso, utilizou-se a pesquisa documental das imagens modificadas ao longo dos anos do bairro Dois irmãos e vias que dão acesso ao local. Tendo como ferramenta digital o programa Canva para a confecção das cartas nas etapas de organização das imagens do presente e passado do bairro, bem como as cartas intituladas futuro.

A princípio, a proposta se deu pela leitura compartilhada do livro “ Da minha janela”, de Otávio Júnior, material que serviu como base para reflexões e discussões sobre as transformações nas paisagens do bairro e sobre o caminho que as crianças percorrem até a escola, percebendo as características da comunidade onde vivem. Para isso, utilizou-se perguntas norteadoras como: “O que mudou nessa paisagem?”, “Você vê mais casas ou árvores?”. Seguidamente, houve a aplicação do jogo didático “Descobrimo o meu bairro”.

Logo após, os estudantes foram divididos em pequenos grupos, onde tiveram como objetivo organizar as cartas em uma linha do tempo, identificando as transformações naturais e antrópicas. Em sequência, as crianças foram incentivadas a propor melhorias aos espaços, por meio das perguntas presentes na carta futuro. Nesta etapa, os alunos desenharam o que almejavam deste local no futuro. Onde se deu como produto final a elaboração de um livro da turma, com a colagem de seus desenhos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A disciplina de Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental visa a contemplação de objetivos e habilidades a serem alcançados ao longo das temáticas abordadas, tendo em vista esta perspectiva o jogo “Descobrimdo o Meu Bairro” foi



desenvolvido por meio das disciplinas de artes, história e língua portuguesa, as quais promoveram o reconhecimento, a identificação e a reflexão das mudanças naturais ocorridas no bairro de Dois Irmãos ao longo do tempo, associando conceitos como paisagem natural, paisagem modificada e impacto humano.

Os aportes teóricos que guiaram este jogo estão fundamentados em metodologias pedagógicas que estimulam a interação, criatividade e imaginação entre as crianças, a saber: Espaço e Cidadania: uma importante relação dos lugares com o saber (Silva et al, 2014), pois o jogo da linha do tempo sobre o bairro pode ser uma excelente ferramenta para trabalhar conceitos de cidadania, democracia, espaço geográfico e exclusão social na educação formal, visto que proporciona uma maneira lúdica para os estudantes se relacionarem com o ambiente ao seu redor e refletirem sobre as mudanças sociais e ambientais ao longo do tempo.

De maneira que os alunos reflitam (Kolb, 1984) sobre como as mudanças no ambiente ao longo do tempo, impulsionadas por ações humanas como urbanismo, agricultura e preservação, impactam a qualidade de vida e os direitos dos cidadãos, como o acesso a espaços públicos e infraestrutura. Através de discussões em sala de aula, os estudantes podem explorar como as transformações no espaço geográfico, como a divisão do solo e o uso de recursos, geram desigualdades sociais (Almeida, 1991), especialmente em áreas periféricas, e como políticas públicas podem corrigir essas disparidades.

Além disso, o jogo também incentiva a reflexão sobre como a democracia influencia decisões sobre o ambiente e como a cidadania deve garantir um espaço justo e acessível a todos, promovendo práticas coletivas para reverter exclusões sociais. Assim, os estudantes tiveram a oportunidade de refletir e associar as mudanças ocorridas em seu bairro através de conceitos teóricos que contribuíram para a construção de um aprendizado significativo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta se fundamenta no texto “Espaço e Cidadania: uma importante relação dos lugares com o saber”, que discute a importância de trabalhar os conceitos de cidadania, democracia e espaço geográfico de forma lúdica, permitindo que os estudantes compreendam as transformações das paisagens ao longo do tempo e reflitam sobre o papel das ações humanas nesse processo. Dessa maneira, além de compreenderem as mudanças que ocorrem no espaço, as crianças também puderam



projetar melhorias para o bairro em que vivem. Kolb (1984) afirma que a aprendizagem ativa ocorre por meio da experiência concreta e da experimentação, exigindo reflexão, observação e abstração. O conhecimento construído por meio das atividades é revisado por meio da participação ativa em atividades.

Com a organização da sala e a explicação das regras do jogo, a turma foi dividida em quatro grupos: três compostos por cinco crianças e um por quatro. Ao iniciar a partida, os estudantes demonstraram interesse e participaram ativamente da atividade. O intuito do jogo era desafiar as crianças a comparar as imagens, identificando as mudanças entre o passado e o presente, tentando adivinhar a sequência correta antes mesmo de lerem as cartas explicativas.

Esse processo estimulou a percepção visual e a capacidade analítica dos estudantes, que discutiam entre si elementos que poderiam indicar se o local era o mesmo ou não. Algumas observações surgiram espontaneamente, como: "É o mesmo local por conta das árvores" (Fundação Joaquim Nabuco e praça Faria Neves), "Aqui tem um lago e nesse outro não tem." (açude do Prata e avenida Caxangá), "É o mesmo lugar por causa da estrada e dos carros" (Caxangá), "É o mesmo lugar, mas tem uma placa diferente". Somente após organizarem as sequências com base em suas percepções, as crianças liam as cartas em voz alta para confirmar ou ajustar suas hipóteses.



Figura 1: Foto do recurso didático.



Figura 2: Aplicação do recurso, jogabilidade.

Este jogo incentivou o trabalho colaborativo, a troca de conhecimentos e o raciocínio lógico, tornando a aprendizagem mais significativa e envolvente. Silveira apud Bettio e Martins (2003) afirma, que:

(...) os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos



pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (Silveira apud Bettio e Martins, 2003, p. 20)

Ao final dessa etapa, cada grupo recebeu uma carta que representava o futuro e foi convidado a pensar em propostas para o desenvolvimento do bairro. Os estudantes se reuniram em pequenos grupos e registraram suas ideias por meio de desenhos, momento em que surgiram propostas criativas e inovadoras. Cada grupo projetou o bairro do futuro de acordo com a carta “retirada” do monte. Assim, algumas crianças imaginaram árvores que davam todos os tipos de frutos ou frutas que concediam superpoderes. Outras projetaram sistemas inteligentes de coleta de lixo operados por máquinas, praças com diferentes brinquedos e até mesmo a possibilidade de que o bairro tivesse uma praia e um parquinho no futuro. Almeida (1991) destaca, que:

Ensinar geografia implica desenvolver o mesmo método que ele usa na construção do conhecimento geográfico que está em contínua transformação. Ensinar geografia significa dar conta do processo que levou à atual organização do espaço, e este é adequado à realização do trabalho, sendo modificado com a finalidade de atender essa exigência. Portanto, o ensino não pode ocorrer através de transmissão de conteúdos programados e subdivididos por séries. (ALMEIDA, 1991, p.86)



Figura 3 e 4: Elaboração de projetos a partir das propostas da carta futuro.

Para concluir, os grupos apresentaram suas ideias para o futuro do bairro em uma conversa coletiva. Durante esse momento, as crianças compartilharam suas reflexões sobre as mudanças no ambiente e no tempo, exemplificando com a imagem de uma carta que mostrava a modificação do letreiro do bairro Dois Irmãos. Algumas propostas chamaram atenção pela criatividade, como a de uma máquina de coleta de lixo que transforma resíduos em potes de maquiagem e a sugestão de uma montanha-russa gratuita na praça. A apresentação da proposta do livro foi realizada ao final, e os estudantes expressaram entusiasmo pela experiência vivida. Por fim, o encerramento se deu com agradecimentos e a entrega do jogo, consolidando a



aprendizagem sobre as transformações do espaço geográfico e incentivando uma postura cidadã e participativa em relação ao ambiente em que vivem.

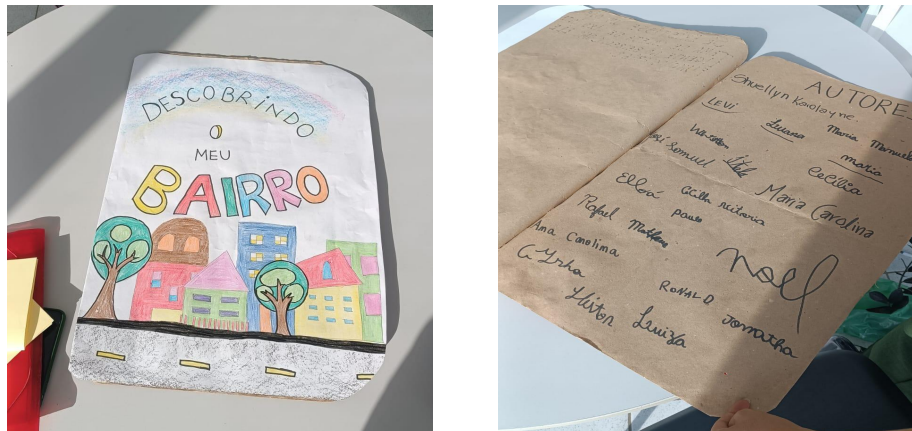


Figura 5 e 6: Produto final da vivência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "Descobrindo Meu Bairro" demonstrou ser uma experiência acadêmica de grande valia, que confirmou a eficácia do uso de metodologias lúdicas e contextualizadas no ensino de Geografia para os anos iniciais do Ensino Fundamental. A aplicação do jogo didático, alinhada aos pressupostos de Kolb (1984) e à importância da relação entre espaço e cidadania (Almeida, 1991), promoveu uma aprendizagem ativa e significativa junto aos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I, no bairro de Dois Irmãos. A ludicidade se estabeleceu como uma ferramenta pedagógica essencial, tornando conceitos geográficos como paisagem natural, paisagem modificada e impacto humano mais acessíveis, e estimulando o raciocínio lógico, a percepção e o trabalho colaborativo. De forma que os resultados mais notáveis foram o grande envolvimento dos estudantes e o desenvolvimento de uma consciência cidadã e geográfica, evidenciada pela capacidade de analisar as transformações do bairro e, na etapa final, propor soluções criativas e inovadoras para o futuro de sua comunidade.

Por conseguinte, a experiência de aplicar essa atividade foi extremamente enriquecedora para a formação docente das estudantes de Pedagogia da UFRPE, pois possibilitou uma compreensão prática de como a ludicidade pode ser um recurso poderoso e reforçou a necessidade de um planejamento didático que dialogue com a realidade dos alunos. Ao observar as interações e o protagonismo das crianças, foi constatado que o ensino de Geografia pode ir além da transmissão de conteúdo, tornando-se uma experiência de descoberta e construção coletiva do saber. Dessa forma,



o trabalho reitera a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem o contexto e as experiências dos estudantes, consolidando a importância de metodologias participativas para a formação de sujeitos mais críticos, reflexivos e atuantes em suas comunidades.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. D. **A propósito da questão teórico-metodológica sobre o ensino de geografia.**In: **Prática de Ensino em Geografia** .São Paulo: Terra Livre 8. Editora Marco Zero/Associação dos Geógrafos Brasileiros, 1991.

BETTIO, R.W; MARTINS, A. **Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno.**

KOLB, D. A. **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development.**

SILVA, A. C; RODRIGUES, R. C; ANDRADE, M. A; VILLELA, T. **Educação geográfica em foco: temas e metodologia para o ensino básico.** Editora Lamparina, 2014.

