



A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO METODOLOGIA PARA A APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Autora: Elaine Farias Teixeira¹
Coautora: Débora do Nascimento Fernandes de Alencar²
Orientadora: Josandra Araújo Barreto de Melo³

¹Bolsista do PIBID de Geografia, CAPES – UEPB
elainefariasteixeira@gmail.com

²Professora Supervisora do PIBID de Geografia na
E.E.E.F.M. PROFESSOR ITAN PEREIRA
deboranassi@gmail.com

³Coordenadora do PIBID de Geografia
ajosandra@yahoo.com.br

Os procedimentos metodológicos para inserção da atividade lúdica como argumento dinamizador para o ensino escolar de Geografia é a proposta de abordagem que apresenta este trabalho e está sendo realizada com a participação de 34 alunos na turma 8º ano “D” do Ensino Fundamental, numa Escola pública Estadual, localizada no bairro de Bodocongó II, na cidade de Campina Grande, Paraíba.

A escolha dessa temática se justifica pela indispensabilidade de progressos no processo de ensino e aprendizagem de Geografia, utilizando como argumento a resignificação das práticas tradicionalistas de ensinamentos descritivos e enfadonhos, viabilizando, assim, a inserção do lúdico como proposta de educação geográfica comprometida em despertar a capacidade cognitiva do aluno, tomando por conhecimento seu título significativo de agente transformante do espaço social. Frente ao panorama que nos é posto, há muito tempo emergem questionamentos sobre a eficácia desse recurso, no entanto, é notória a importância da ludicidade para estimular a expressão das ideias e reflexão do aluno, possibilitando, segundo Piaget (1975), à transformação da vivência concreta do aprendiz em abstrata, ou seja, despertando atenção e compreensão.

Nessa perspectiva, esse trabalho tem como objetivo contribuir com a formação cidadã crítica, participativa e responsável dos alunos, auxiliando o ensino-aprendizagem de Geografia no contexto de um dos conteúdos curriculares mais abordados no 8º ano do Ensino Fundamental – A América e seus múltiplos aspectos sociais, físicos, econômicos e culturais, neste âmbito, desenvolvendo metodologias para trabalhar escala e regionalização.

Para a realização desta pesquisa, houve em um primeiro momento a aplicação de um questionário diagnóstico indagando os alunos a respeito do interesse na disciplina de Geografia, seus conhecimentos adquiridos, e suas perspectivas para a matéria no decorrer do ano letivo. Com base na análise das respostas, adquiriu-se um conjunto de dados que possibilitaram uma reflexão acerca da necessidade de alteração das abordagens metodológicas, com intuito de diversificação das estratégias de ensino e aprendizagem durante as aulas. A partir dessas constatações foi encaminhado um levantamento bibliográfico que desse respaldo à temática da ludicidade como proposta para a dinamização da sala de aula no ensino de Geografia. Em um segundo momento, norteou-se o planejamento das aulas, sendo assim, as estratégias vinculadas ao projeto estão inseridas de acordo com os conteúdos do 8º ano do Ensino Fundamental, com a utilização de mapas, imagens, vídeos, jogos, produções discentes e brincadeiras, e, na abordagem do conteúdo sobre as paisagens naturais da América, foi realizado um jogo da memória, onde os alunos tiveram a oportunidade de reconhecer as diferenças entre os biomas, a hidrografia e o relevo.

Figura 1: Jogo da memória referente aos aspectos físicos da América Anglo- Saxônica.



Fonte: TEIXEIRA, E. F.

Figura 2: Apresentação de seminário sobre a Venezuela.



Fonte: TEIXEIRA, E. F.

Através do diagnóstico traçado baseando-se no perfil da turma, o projeto desenvolvido trouxe inicialmente, com as atividades até então realizadas, contribuições significativas na perspectiva da aprendizagem, possibilitando a articulação das metodologias de ensino com os conteúdos geográficos, ocasionando, assim, diminuição da evasão, aumento do interesse nas aulas, participação frequente, comportamento adequado e uma melhoria das notas. Os resultados apresentados durante a aplicação das atividades lúdicas foram positivos, visto que, provocaram nos alunos disponibilidade e agilidade em executá-las, possibilitando a união dos conhecimentos adquiridos no projeto com sua vivência e saberes.

É possível perceber, através de observações no decorrer da pesquisa, como nos mostra Pinheiro (2013) que o professor é o grande responsável por tornar a aprendizagem de Geografia significativa, pois, os alunos reagem aos estímulos que o docente provoca, no entanto, estes estão inseridos em práticas dissociativas que emergem a apreensão e interesse do aluno. A presente pesquisa permitiu constatar inicialmente que os alunos estão satisfeitos com a aplicação das atividades lúdicas, contudo, ratifica-se a necessidade e importância da ludicidade para o envolvimento e efetivação do aluno em conhecer a Geografia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1975.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Revista Equador (UFPI), Vol.2, Nº 2, p. 25- 41 (Julho/Dezembro, 2013).



COPRECIS
CONGRESSO NACIONAL DE
PRÁTICAS EDUCATIVAS

(83) 3322.3222
contato@coprecis.com.br
www.coprecis.com.br