

JOGOS: UMA CONTRIBUIÇÃO AO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ESCOLAR E GEOGRÁFICO.

Autor: Jadiel Lucas Alves de Andrade

Graduando em Geografia pela UEPB

jadiellucas19@gmail.com

Co-autor (1): Giusepp Cassimiro da Silva

Graduado em Geografia pela UPB

g.sepp@hotmail.com

Co-autor (2): Josandra Araújo Bezerra de Melo.

Professora do Departamento de Geografia da UEPB

ajosandra@yahoo.com.br

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo relatar uma breve experiência vivenciada através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – PIBID – da Universidade Estadual da Paraíba, mais especificamente do subprojeto de Geografia. Apresentaremos os resultados alcançados a partir da intervenção com jogos que tem a intenção de tornar o ensino geográfico mais interessante nos dias atuais, tentando romper com as práticas pedagógicas mnemônicas que vem se perpetuando desde o início da geografia escolar e que já eram criticadas na primeira metade do século XX por Delgado de Carvalho, as atividades com jogos foram desenvolvidas com a turma do 9º “A” do ensino fundamental da Escola São Sebastião, que está localizada no bairro Alto Branco em Campina Grande-PB. Tendo clareza que o jogo e o ato de jogar se constitui como atividades inerentes aos seres humanos desde os tempos mais remotos e que através deste exercício (jogar) toma-se uma postura ativa diante dos desafios apresentados, consideramos o jogo uma importante ferramenta pedagógica que oferece suporte ao trabalho desenvolvido pelo professor, contribuindo assim, para o processo de construção do conhecimento do alunado. Buscou-se construir nos jogos trabalhados significados referentes à busca de conhecimento, não se tratou de jogar por jogar, se tratou de jogar para reforçar o saber que apreendido em sala, tornando o processo avaliativo deleitante, muitos nem se deram conta que estavam sendo avaliados e se esforçavam para ter um bom desempenho. Confeccionamos junto com os alunos dois jogos e fizemos uma aliança entre eles e alguns conteúdos geográficos, vale lembrar que os jogos são uma adaptação de jogos convencionais e que podem ser utilizados em qualquer conteúdo de qualquer disciplina. Essa prática viabilizou um contato maior entre professor e aluno, assim como um momento descontraído e concomitante sério, possibilitando que o aprendizado estivesse acompanhado de diversão, transformando o saber construído em vivência.

PALAVRAS-CHAVE: PIBID, Ensino de Geografia, Jogos Pedagógicos.



INTRODUÇÃO

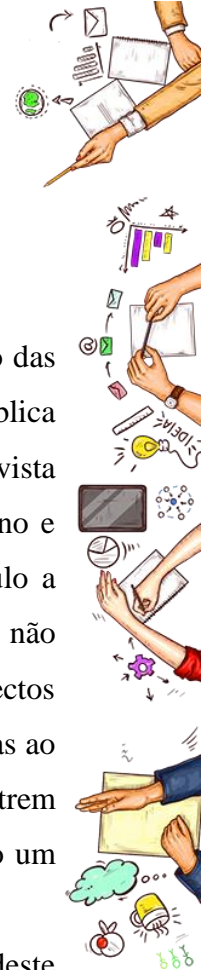
A realidade hodierna é caracterizada pela facilidade e predileção dos alunos ao uso das novas tecnologias e redes de comunicação, além disso, a crise da educação escolar pública brasileira aliada a persistência das práticas mnemônicas enraizadas no método positivista criaram uma necessidade imprescindível de buscar meios que cativem a atenção do aluno e desperte nele o querer aprender. No ensino de Geografia é acrescentado outro obstáculo a partir de uma concepção errônea de que esta disciplina tem um caráter pouco importante, não estimula reflexões profundas e que só é preciso memorizar nomenclaturas dos aspectos fisiográficos, diante disso a prática docente no contexto atual não pode se restringir apenas ao uso do quadro e do giz é preciso diversificar e enveredar por outros caminhos que se mostrem interessantes ao aluno levando-o a conceber o processo de ensino e aprendizagem como um exercício atrativo.

A nossa proposta de intervenção com jogos tem a intenção mostrar a importância deste recurso como um instrumento de apoio ao professor, contribuindo para reforçar os conteúdos estudados de modo dinâmico e satisfatório, e, desenvolvendo algumas habilidades comportamentais nos alunos.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO

O jogo como uma atividade lúdica é uma prática que acompanha o indivíduo por toda a vida, desde a infância até a terceira idade, associar o lazer com o aprender é uma forma de desenfadamento, é uma válvula de escape e promove situações onde o aluno aprende e socializa o que aprendeu. É valoroso que se faça uma aliança entre conteúdo e metodologias motivadoras, pois, muitas vezes o desenvolvimento do aluno se dá a partir da maneira como o conteúdo é trabalhado, o professor acompanha esse desenvolvimento ao longo das etapas da escolaridade, portanto é inescusável criar métodos de ensino que conduzam ao aprendizado.

Na realidade de mundo globalizado que estamos inseridos a geografia é chamada a explicar as rápidas transformações no espaço, logo, é indispensável que o seu ensino se expresse como aprazível, é necessário aproximar o conteúdo à realidade vivida e uma das maneiras é tentar um mínimo desprendimento das antigas metodologias que não motivam o querer aprender, muito menos levam o aluno a caminhar com suas próprias pernas, é preciso seguir outros caminhos, outras possibilidades. Há de se concordar com FIALHO (2007):



E diante de tanta tecnologia, acessível à maioria da população, muitas vezes um quadro de giz e “saliva”, não conseguem atrair a atenção de nossos alunos. É necessário, então, diversificarmos nossas metodologias de ensino, sempre em busca de resgatarmos o interesse e o gosto de nossos alunos pelo aprender. (FIALHO, 2007, p. 2)

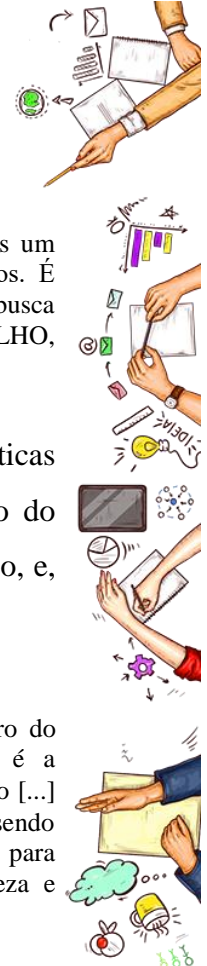
Diante da realidade supracitada e com o pressuposto de que a utilização de práticas pedagógicas e recursos didáticos agradáveis têm um papel significativo na construção do conhecimento escolar, reconhecemos a contribuição dos jogos pedagógicos neste processo, e, concordamos com SILVERA (1998) em seu postulado:

[...] 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 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 competências. SILVEIRA, (1998, p. 02 apud Batista 2012, p. 979).

A utilização dos jogos como uma alternativa merece atenção especial, pois representa uma ferramenta de auxílio ao trabalho desenvolvido pelo professor e proporciona um momento dinâmico ao sair da rotina sem desprezar o objetivo central que é a construção de um determinado conhecimento. Além disso, o uso do recurso didático jogo instiga o aluno a resolver os problemas a ele apresentados, desenvolve habilidades cognitivas, desperta o interesse e o raciocínio, envolve e aproxima-o dos conteúdos ministrados, e, promove a competição sadia e a sociabilidade entre os colegas. Concordamos com Fialho (2008) em seu artigo “Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino” apontando que “[...] os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino- aprendizagem e aumenta a construção do conhecimento”. Sendo assim consideramos esta atividade lúdica como um meio de ligação entre o lazer e a exigência de aprender.

É notório que maioria das escolas não conseguiu acompanhar as rápidas modificações tecnológicas do mundo pós-moderno, os alunos têm contato com essas novas tecnologias, porém fora do ambiente escolar, isso representa um desafio para o exercício da aprendizagem em sala, com isso acrescenta-se ao professor o papel de fazer o aluno visualizar sentido no ato de estudar, de fazê-lo conceber a educação como um meio de emancipação social, e o lúdico pode possibilitar parcialmente essa (re) significação. Conforme Fialho (2007):

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo



transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado. (FIALHO, 2007, p.16 apud Dias, 2010, p. 3).

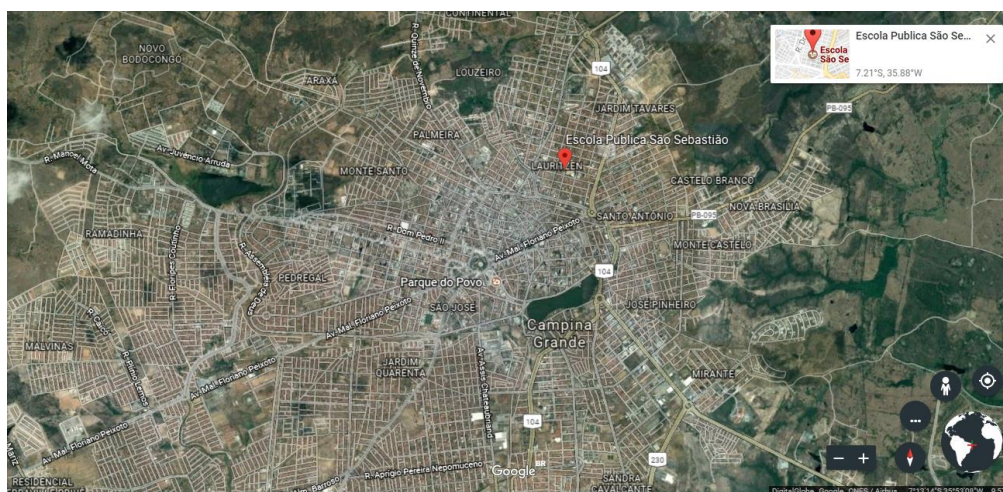
É preciso construir dentro da escola um espaço de alegria, de desenvolvimento intelectual e de satisfação que crie no aluno o gosto em aprender, é preciso tornar aquele ambiente agradável e motivar nos jovens a ideia de buscar conhecimento para transformar.

METODOLOGIA:

Para esta investigação (que pretendemos estendê-la em outro momento) utilizamos uma abordagem de cunho qualitativo atribuindo significado positivo e mostrando que se faz necessária a utilização de jogos em sala de aula promovendo situações de ensino/aprendizagem.

As atividades foram desenvolvidas com os alunos do 9º ano do ensino fundamental da Escola São Sebastião, situada no bairro Alto Branco da cidade de Campina Grande/PB, conforme mostra a figura 1.

Figura 1: Localização da Escola São Sebastião.



Fonte: Google Eart Pro, Novembro de 2017.


Na tentativa de tornar significativo o caminho da aprendizagem confeccionamos juntamente com os alunos dois jogos simples utilizando material acessível de baixo custo e uma porção de criatividade, a dinâmica com esta atividade constituiu a parte final do processo de construção de determinados temas trabalhado em sala. Inicialmente se fez todo um trabalho na apresentação de conteúdos geográficos por meio da aula expositiva e dialogada onde se estimulava os alunos a fazerem reflexões mais profundas sobre o que estava sendo


exposto, também foi trabalhado a proposta com seminários para que os alunos tivessem contato com a pesquisa para se ter um maior entendimento acerca dos temas elencados, o nosso trabalho durou cerca de três meses e construímos um saber geográfico sobre aspectos populacionais, fisiográficos, políticos, religiosos e econômicos do Oriente Médio, da Índia, do Japão e da China. Após isso, fizemos uma adaptação jogos convencionais para a fixação dos conteúdos vistos em sala através de uma série de questões abertas e de múltipla escolha, permitindo analisar como seria o desempenho dos alunos. Para que o aluno obtivesse bons resultados era preciso ter o conhecimento teórico do que foi abordado, mediante a dedicação ao estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

A competição entre os pares e grupos de alunos se deu de maneira sadia assegurando cooperação e multiplicação de conhecimento, pois quando o aluno respondia corretamente o que foi perguntado pelo professor/mediador todos aprendiam, o jogo tem o poder de despertar o interesse, ele é essencialmente cativante, além disso, os alunos sentem-se a vontade e convidados a jogar um jogo que eles ajudaram a construir. Majoritariamente os educandos conseguiram responder de maneira correta e segura aos questionamentos, evidenciando a devida compreensão dos conteúdos apreendidos em um momento anterior, fortuitamente quando o aluno não respondia de modo satisfatório passava-se a vez ao outro jogador, quando necessário o professor interferia para reforçar algo que deixou de ser dito.

Os jogos trabalhados possuem um mecanismo semelhante à avaliação tradicional de prova onde o aluno tem de responder a uma série de perguntas, porém, estes jogos apropriam-se de uma nova roupagem tornando o processo avaliativo prazeroso, e é por esse motivo que validamos o uso desta metodologia como necessário e que deve sim ser utilizada. Também levamos em conta um importante requisito que tem o papel de motivador emocional, estamos falando da pontuação dada ao aluno ou ao grupo quando se respondia corretamente, o ato de pontuar e acumular pontos provoca no aluno o sentimento de interesse em responder da melhor maneira possível, pois quem faz a melhor pontuação vence o jogo. Verificamos também outras contribuições através dos jogos, são elas:

- 
- A vertical strip of colorful illustrations on the right side of the page, including hands holding papers, a bar chart, a lightbulb, a clock, and various educational symbols.
- a) **Concentração:** O aluno da jogada da vez se concentrava ao extremo, tomava o cuidado de ouvir e interpretar a pergunta realizada pelo professor mediador para então respondê-la e seguir com acumulando acertos e pontos.
- b) **Raciocínio rápido:** Ao ser feita a pergunta o aluno se depara com a necessidade de dar a melhor resposta possível de modo imediato, estimulando-o a pensar no que foi estudado e a estruturar sua fala.
- c) **Autoconfiança:** Com essa prática o aluno se torna um agente ativo na construção do conhecimento, pois ele tem que refletir e expor aquilo que aprendeu, algumas vezes arriscando respostas mais complexas.
- d) **Criticidade:** Em questões de múltipla escolha foi possível perceber a reflexão dos alunos sobre as alternativas, tentando encontrar as falsas informações e escolher a alternativa correta.
- e) **Protagonização:** Com a participação nos jogos o aluno torna-se um agente protagonista, pois tem a oportunidade da fala e através dela transmite conhecimento para os demais.

A vertical strip of colorful illustrations on the left side of the page, including hands holding papers, a lightbulb, a clock, and various educational symbols.

É importante reforçar a idéia de que o jogo não representou apenas um momento de lazer, não é só o jogo pelo jogo, é o jogo pela aprendizagem. Devido à timidez alguns alunos se mostraram resistentes a participarem das dinâmicas, porém, em um questionário feito em outra aula para obtenção de diagnóstico sobre a atividade realizada, todos os alunos sem nenhuma exceção afirmaram que consideravam o jogo importante e que ele contribuía para o aprendizado. Abaixo serão expostos e explicados brevemente os jogos que confeccionamos.

Jogo de Roleta: Este modelo (fotografia 2) consiste na “disputa” entre dois alunos por rodada, onde cada um gira a roleta que apontará para um número, fazendo referência a um questionamento que terá de ser respondido, a cada acerto se acumula pontos e a cada erro dá-se a oportunidade para o colega responder. Faz-se necessário o intermédio do professor para fazer os questionamentos e avaliar a resposta do aluno, vencerá quem acumular mais pontos.

Materiais utilizados: Caixas de fósforo, isopor, papelão, cartolina, sniper, cola e tesoura.

Fotografia 2: Jogo de roleta e sua execução em sala.



Fonte: Giusepp Silva, Outubro de 2017.

Trilha de conhecimentos geográficos: Neste jogo (fotografia 3) a Tuma é dividida em dois grupos e a cada rodada jogam dois alunos sendo um de cada grupo, o jogo tem inicio com o lançamento de dados e quem tirar o maior número inicia, em seguida o professor faz uma pergunta relacionada ao que foi trabalhado e se ele acertar avança o número de casas referentes ao número do dado, caso erre, a pergunta é direcionado ao jogador do outro grupo. Para tornar o momento mais divertido, no decorrer da trilha existem determinadas casas que ordenam avançar ou retroceder, vence quem chegar a ultima casa primeiro.

Materiais utilizados: Cartolina, lápis de colorir, dados e tampas de garrafa pet.



Fotografia 3: Jogo da trilha e sua execução em sala.

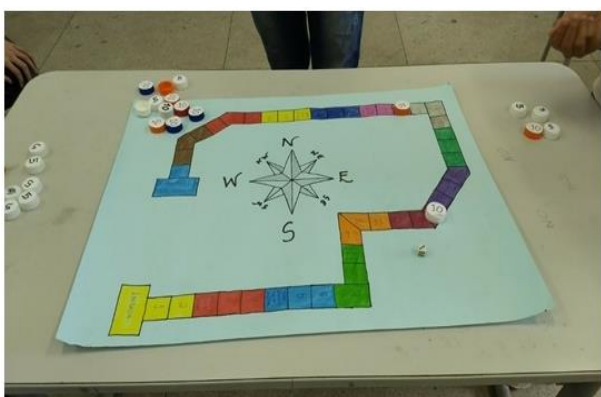


Foto: Giusepp Silva, Nov de 2017.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Diante do exposto neste trabalho é importante ressaltar que o lúdico tem uma grande importância para o desenvolvimento do intelecto do aluno auxiliando na construção do conhecimento e no seu compartilhamento que se traduz em multiplicação, é interessante que o professor busque e utilize outras ferramentas pedagógicas para sair da mesmice rotineira e diversificar suas aulas tornando-as mais atrativas ensinando o aluno a pensar e a dominar compreensivamente os conteúdos.

O jogo possibilita um momento descontraído quebrando a rotina monótona, envolve os alunos, desenvolve relacionamentos sadios havendo competitividade e ajuda mútua sem desprezar a seriedade e o objetivo central, mostra também que é possível oferecer ao aluno novas e agradáveis experiências com materiais simples e acessíveis tornando a presença do aluno em sala significativa e atrativa. O uso deste recurso por si só não será responsável por construir o conhecimento, mas, representa um mecanismo que auxilia neste processo, muito menos será responsável pela superação da crise perversa que convivemos, porém é uma das formas de amenizar os seus efeitos. O trabalho com este recurso nos mostrou resultados positivos o que valida sua utilização, é um tema que merece atenção e precisa ser discutido. Também é importante lembrar que o professor deve testar o jogo antes de levar para a classe, evitando assim, possíveis eventualidades.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 5 ed. São Paulo Editora Loyola, 2000.

BECKEMKAMP, D; MORAES, M. **A utilização dos jogos e brincadeiras em aula: uma importante ferramenta para os docentes**. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd186/jogos-e-brincadeiras-em-aula.htm>> Acesso em 15 de novembro de 2017.

DIAS, A. M. L; MORAIS, I. R. Geografiação: **Aprender Brincando**. In: ENCONTRO NACIONAL DOS GEÓGRAFOS, 16., 2010, Porto Alegre.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

FIALHO, N. **Os Jogos Pedagógicos como Ferramenta de Ensino**. Disponível em: <<http://quimimoreira.net/Jogos%20Pedagogicos.pdf>>. Acesso em 15 de novembro de 2017.

STRAFORINI, R. **Dilemas do Ensino em Geografia**. In____. **Ensinar geografia: O Desafio da Totalidade-Mundo nas Séries Iniciais**. São Paulo: Annablume, 2004. p. 44-73.