Revista Brasileira de Educação em Geografia
www.revistaedugeo.com.br
ISSN 2236-3904

O USO DE BRINQUEDOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: um relato de experiência

Jackson Pinto Silva
jacksonpinto@bol.com.br

Mestrando em Análise de Sistemas Ambientais pela Centro Universitário CESMAC - FEJAL. Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Alagoas (IFAL) – Campus Maceió. Endereço: Rua Mizael Domingues, 75 - Centro. CEP 57020-600. Maceió/AL

Claudio José dos Santos Júnior
claudiosantos_al@hotmail.com

Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal de Alagoas (IFAL). Endereço: R. José Enéas Filho, Qd 8, N. 03, Trapiche da Barra. CEP 57010-785. Maceió/AL

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência do Projeto de Extensão "Produção de material didático-pedagógico para o ensino contextualizado da disciplina de Geografia", do IFAL – *Campus* Maceió. As atividades foram centradas na aplicação de jogos didáticos como ferramentas de estímulo à aprendizagem da disciplina de Geografia e tiveram como objetivo servir de alternativa aos processos tradicionais de construção do conhecimento, visando despertar o interesse dos educandos pela matéria e conteúdos envolvidos. Percebeu-se que, utilizando o lúdico, despertou-se o interesse dos educandos em relação às abordagens da disciplina, o que confirma, portanto, a eficácia da estratégia de adotar tais metodologias. Nesse sentido, destaca-se a importância de o docente lançar mão de atividades diferentes daquelas utilizadas tradicionalmente, de modo que o educando possa sentir-se estimulado e envolvido com o conteúdo que se deseja transmitir.

PALAVRAS-CHAVE

Ensino de geografia. Ludicidade. Jogos didáticos.

THE EDUCATIONAL TOYS FOR USE AS GEOGRAPHY LEARNING TOOL: an experience report

ABSTRACT

This paper presents an account of Extension Project experience "Production of teaching-learning materials for teaching geography," the IFAL. The activities were focused on the application of didactic games as tools of encouragement to learning the discipline of Geography and were intended to serve as an alternative to traditional processes of construction of knowledge, aiming to arouse the interest of students in the subject and involved content. It was noticed that, using the playful, aroused the interest of students in relation to approaches to discipline, which therefore confirms the effectiveness of the strategy to adopt these methodologies. In this sense, it highlights the importance of the teacher to resort to activities other than those used traditionally, so that the student can feel stimulated and involved with the content you want to stream.

KEYWORDS

Geography teaching. Playfulness. Educational games.

Introdução

Um dos maiores desafios para os educadores, hoje, diz respeito à adoção de práticas pedagógicas que cativem e motivem os alunos, despertando nesses o interesse pelas aulas. Por isso, muito se discute sobre a necessidade de o docente inovar em suas práticas em sala de aula e de se promover mudanças no ensino e na transmissão dos conteúdos. Porém, por mais debatidas que sejam essas alterações, observa-se que a maior parte dos profissionais de educação ainda encara as novas estratégias de ensino como um verdadeiro paradigma, opondo, por vezes, resistência a essas novas metodologias, efetivando-se a manutenção das antigas e monótonas aulas puramente expositivas, nas quais o docente é o único a falar e a expor o conteúdo de aula.

Contrapondo-se a essa realidade, o lúdico surge com o objetivo de articular o ensino dos conteúdos com a prática de metodologias que despertem nos alunos o interesse pelo estudo da matéria. Para Dohone (2003, apud SAWCZUK; MOURA, 2014), o lúdico "é a forma eficiente de entrelaçar uma atividade agradável e motivadora com o conteúdo educacional que desejamos e necessitamos transmitir".

A partir do conceito, depreende-se que, ao lançar mão de uma atividade lúdica, parte-se do princípio básico de que a assimilação dos conteúdos formais da disciplina deve ocorrer de forma dinâmica e divertida.

Na literatura, a defesa de uma sala de aula renovada é amplamente discutida. A maioria dos autores defende que os professores devem melhorar suas aulas por meio da busca de métodos que facilitem a assimilação dos conteúdos pelos alunos. E não diferente das demais ciências, o ensino de Geografia também vem sendo motivo de discussão, haja vista a grande quantidade de conteúdos dessa disciplina e sua ampla relação com o dia a dia.

Para Bastos (2011), o ensino da Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso para que os conteúdos sejam assimilados. De acordo com o autor, é necessário que o docente ofereça uma aula para além do livro didático, de maneira que essa esteja em maior conexão com o cotidiano, além de caber a ele a necessidade de buscar uma renovação de suas práticas por meio da adoção de métodos que atraiam a atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino-aprendizagem e tenham vontade de aprender.

Sabendo dessa necessidade de aliar a transmissão de conteúdos à adoção de técnicas prazerosas e lúdicas, os jogos surgem como meio de facilitar os estudos. Ao discutir os inúmeros benefícios de se adotar essas ferramentas na sala de aula, Castellar e Vilhena (2010) afirmam que "os jogos possibilitam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulando a cooperação, contribuindo para o processo contínuo de descontração e auxiliando na formação e na consolidação de conceitos". Para os autores, a atividade com jogos rompe com as práticas tradicionais mantidas pelos professores; dá ao estudante a oportunidade de aprimorar a sua capacidade cognitiva, por meio da construção de um raciocínio lógico; favorece a participação ativa dos alunos em atividades escolares; e é uma ferramenta eficaz no combate ao baixo rendimento escolar e à falta de interesse dos estudantes no processo educativo.

Assim, no presente trabalho, relata-se a experiência desenvolvida pelo Projeto de Extensão "Produção de material didático-pedagógico para o ensino contextualizado da disciplina de Geografia" do IFAL – *Campus* Maceió, a qual se dispôs a despertar o interesse dos educandos pelas aulas de Geografia por meio de atividades lúdicas, com ênfase para a adoção de jogos didáticos e brinquedos pedagógicos.

Materiais e métodos

A presente atividade esteve vinculada ao Projeto de Extensão "Produção de material didático-pedagógico para o ensino contextualizado da disciplina de Geografia",

do IFAL – *Campus* Maceió, e foi desenvolvida com estudantes do 9º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Dr. Joviniano de Almeida Rodas, localizada no município de Marechal Deodoro (AL).

Para a efetiva aplicação de jogos nas aulas de geografia na Instituição envolvida, foi realizado um cronograma de atividades preliminares, que incluía reuniões com a coordenação pedagógica, observações de aula e aplicações de aulas-piloto.

Em um primeiro momento, a equipe do projeto, composta por bolsistas e pelo orientador, realizou a apresentação da proposta à direção da escola, à coordenação pedagógica e aos professores responsáveis em ministrar a disciplina de Geografia. Na oportunidade, foram estabelecidas as temáticas norteadoras que iriam guiar o desenvolvimento dos jogos e aulas-piloto. Esse diálogo foi necessário como forma de aliar as possibilidades de abordagens previstas no Projeto aos conteúdos que integravam a ementa da disciplina de Geografia das turmas envolvidas na ação de extensão.

Decorrido o período inicial de planejamento, foi realizada a implementação das ações do projeto em sala de aula. Essa primeira etapa foi marcada pela realização de doze oficinas de revisão e apresentação dos conteúdos previamente estabelecidos com e equipe pedagógica da Instituição, que possibilitaria nortear os jogos e brinquedos pedagógicos a serem aplicados. A essas aulas-piloto deu-se o nome de "oficinas pedagógicas".

Nas oficinas pedagógicas, era realizado, inicialmente, um diálogo investigativo. Esse visava, sobretudo, traçar um panorama acerca do grau de conhecimento da turma em relação à temática a ser abordada, além de ser uma estratégia que tinha como objetivo aguçar o interesse dos estudantes para com os conteúdos.

Os bolsistas ministraram os conteúdos utilizando recursos como textos, imagens, charges, vídeos, mapas, pesquisas, poesias, músicas e documentários. Os temas abordados foram: estrutura interna da Terra, industrialização, recursos minerais, fontes de energia, relevo terrestre, dinâmica climática e regionalização do Brasil.

Após a finalização da abordagem teórica, os alunos envolvidos eram desafiados a colocar em prática os conteúdos trabalhados, por meio da realização de atividades diversas, que incluíam a confecção de mapas conceituais e cartazes, a resolução de situações-problema, a participação em debates, seminários e dinâmicas interativas, além da resolução de pequenos questionários.



Figura 1: Execução das oficinas-pedagógicas. Acervo do Projeto (2015).
Fonte: Acervo do Projeto (2015)

Posterior à fase de execução das aulas-piloto, foram aplicados os jogos educativos e brinquedos pedagógicos desenvolvidos pela equipe do projeto. Os bolsistas e voluntários elaboraram, inicialmente, um jogo modelo para cada tema abordado nas oficinas pedagógicas. Os jogos foram confeccionados, testados e aplicados com os integrantes do projeto antes da sua efetiva aplicação na sala de aula.

Para elaboração dos jogos levou-se em consideração a faixa etária dos estudantes, os assuntos abordados em sala de aula pelos docentes, a aplicabilidade do jogo no ambiente escolhido, os materiais necessários e o nível de abordagem adotado durante a revisão executada pelos bolsistas nas oficinas pedagógicas. Para cada jogo, foi elaborada uma proposta didática contendo a série, os conteúdo, os materiais necessários, além de algumas regras e dicas fundamentais para o seu perfeito andamento.

Na construção dos jogos didáticos, priorizou-se a utilização de materiais acessíveis e de baixo custo, como cartolinas, papelão, emborrachado, cola, tesoura e impressos, visando a sua posterior reprodução por parte dos alunos e professores em situações comuns do cotidiano escolar.

Resultados e discussões

No total, foram desenvolvidos dez brinquedos didático-pedagógicos. Alguns desses estão dispostos nas Figuras 2 e 3.



Figura 2: Jogo de tabuleiro "Estrutura Interna da Terra", Jogo de tabuleiro "Industrialização Brasileira", Jogo da Memória "Recursos Minerais", Jogo da Memória "Industrialização mundial".
Fonte: Acervo do Projeto (2015)

Segundo Oliveira *et al*. (2013), essas ferramentas podem ser utilizados para fins diversos, como: compreensão, revisão, fixação e avaliação do conteúdo, possibilitando aos alunos se tornarem sujeitos ativos na construção do conhecimento. Para os autores, esses instrumentos de ensino, se usados de maneira adequada, enriquecem a prática educativa, auxiliam o trabalho docente, além de facilitar a aprendizagem do conteúdo, tornando as aulas mais dinâmicas e interessantes.

A utilização de jogos, na perspectiva pedagógica promove o desenvolvimento psicomotor, emocional, afetivo, cognitivo, além de outras áreas da aprendizagem. Nesse sentido, ação de brincar estimula a transformação na consciência pelo motivo que proporciona os alunos um jeito mais complexo de compreender o mundo. Oliveira (1999) diz que os jogos estimulam a cognição.

É no brincar, que o aluno tem experiência viva, descobre o mundo, imagina, cria, aguça a curiosidade, desenvolve habilidades e independência. Ao construir hipóteses os estudantes cria suas próprias ideias sobre o mundo que o cerca, refletindo diretamente no desenvolvimento cognitivo e psicológico.



Figura 3: Dominó Geográfico “Fontes de Energia”, Dominó Geográfico “Relevo Terrestre”, Baralho “Dinâmica Climática”, Baralho “Origem e Formação da Terra”.
Fonte: Acervo do Projeto (2015)

No que tange às oficinas pedagógicas realizadas de forma previa à aplicação dos brinquedos didáticos, essas tiveram como objetivo a explicação dos conteúdos, como forma de revisão dos temas já vistos pelos estudantes em sala de aula, de modo a ofertar condições para que os mesmos pudessem rememorar questões já vistas na disciplina de Geografia, consolidando, assim, o conhecimento adquirido para sua utilização no momento em que estivesse fazendo uso dos jogos propostos pelo projeto.

Por meio dos dez jogos aplicados, observou-se a capacidade dos alunos de desempenhar tarefas com a ajuda dos demais companheiros de sala e o interesse dos mesmos em relação à atividade. Ademais, foi evidente a capacidade de lidar com problemas e de traçar estratégias para superá-los, além da missão de colocar em prática o conhecimento adquirido por meio das aulas teóricas para vencer as atividades “diferenciadas” que foram propostas. A respeito disso, Fidelis e Tempel (2005), pensam:

> [...] Os jogos podem fornecer oportunidades para explorarem vários aspectos da vida. [...]. É através do jogo que ela constrói grande parte de seu conhecimento, a criança ultrapassa seus próprios limites, adquirindo uma participação ativa em sua aprendizagem (p. 24).

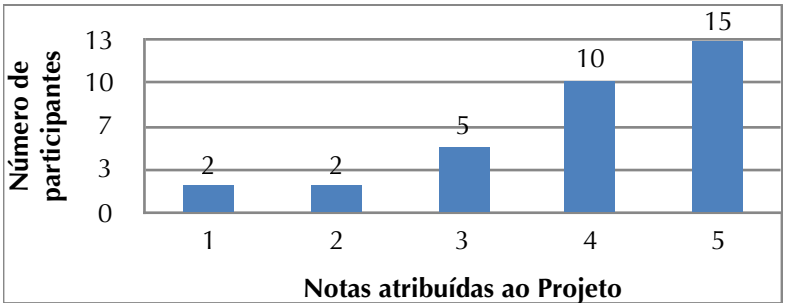
Jogos e brincadeiras são ótimos recursos didáticos ou estratégia de ensino para os educadores e também um rico instrumento para a construção do conhecimento, se bem

elaborados e explorados podem atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento (LARA, 2004).

Em relação ao *feedback* dos alunos quanto à presente atividade, destaca-se um retorno positivo e uma aceitação que reitera o quanto os estudantes se sentiram motivados a desenvolvê-las. Por meio de um questionário aplicado, observou-se que a receptividade por parte dos alunos na execução das atividades lúdicas superou o resultado esperado pela equipe do projeto e, sobretudo, houve um significativo aproveitamento das "oficinas pedagógicas" e da aplicação dos jogos por parte dos estudantes.

Quando questionados sobre "Dê uma nota para o quanto a atividade desenvolvida contribuiu para o seu aprendizado", 40% dos estudantes atribuiu nota máxima à pergunta e 31% avaliou com nota "4" – com nota mínima de 1 e máxima de 5 – o grau de contribuição das atividades para o aprendizado. Esses dados podem ser observados no Gráfico 1.

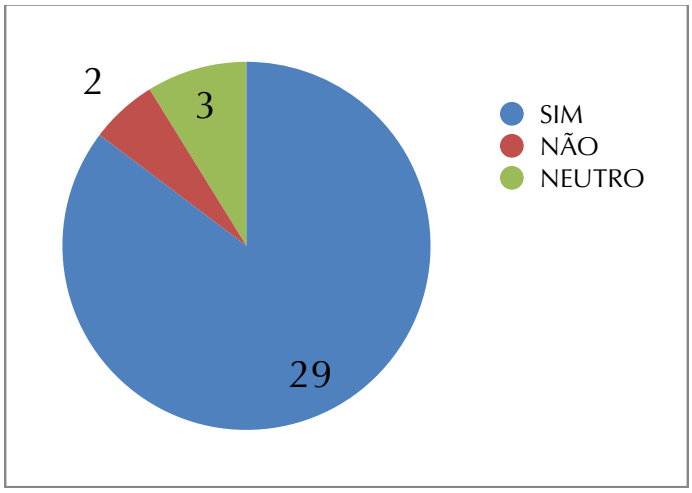
Gráfico 1 - Grau de contribuição das atividades desenvolvidas pelo projeto para o aprendizado dos estudantes.



Fonte: Acervo do Projeto (2015).

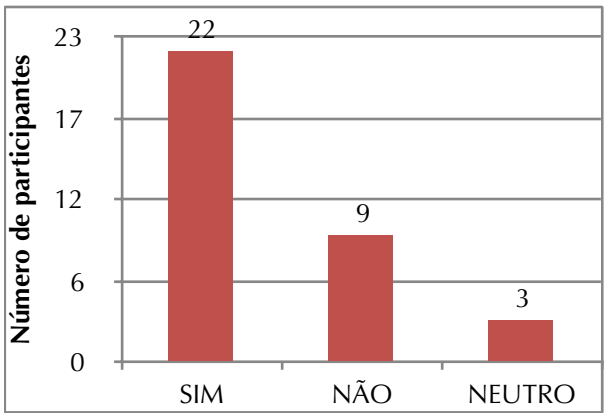
Sobre a existência de relação dos conteúdos abordados durante o projeto com o dia a dia dos estudantes, 29, do total de 32, responderam "sim" à pergunta, atestando que houve proximidade com o cotidiano – contextualização – nas ações desenvolvidas. Nessa mesma perspectiva, perguntou-se aos extensionistas se, a partir das ações do projeto, eles haviam sido motivados a buscarem aprofundamento dos conteúdos de Geografia; 22 afirmaram que as ações despertaram o interesse pela busca de maiores informações sobre os temas, ao assinalarem "sim", 3 se mantiveram "neutros" e 9 responderam que "não". Esses resultados estão representados nos Gráficos 2 e 3.

Gráfico 2 - Relação das atividades desenvolvidas pelo projeto com o cotidiano.



Fonte: Acervo do Projeto (2015).

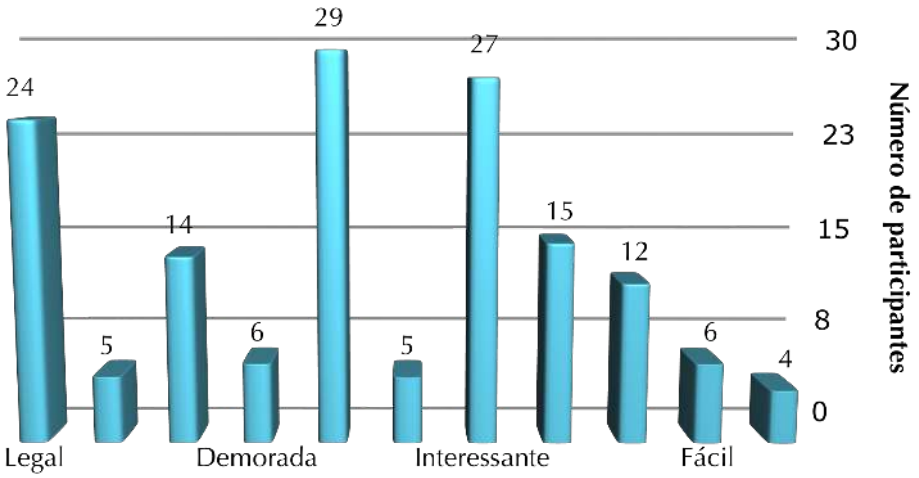
Gráfico 3 - Influência no incentivo ao aprofundamento dos conteúdos



Fonte: Acervo do Projeto (2015).

Por fim, solicitou-se dos estudantes assinalar até cinco características que, na visão deles, poderiam caracterizar as ações do projeto. Como resposta, prevaleceram as opções legal (24), divertida (14), descontraída (29), interessante (27), criativa (15) e interativa (12), tal como se evidencia no Gráfico 4.

Gráfico 4 - Características atribuídas às atividades do projeto



Fonte: Acervo do Projeto (2015).

A partir da análise dos dados, observa-se que, utilizando o lúdico, despertou-se o interesse dos educandos em relação às abordagens da disciplina, o que confirma, portanto, a eficácia da estratégia de adotar tais metodologias. Nesse sentido, destaca-se a importância do docente lançar mão de atividades diferentes daquelas utilizadas tradicionalmente, de modo que o educando possa sentir-se estimulado e envolvido com o conteúdo que se deseja transmitir.

Considerações finais

Acredita-se que os jogos didáticos e os brinquedos pedagógicos são alternativas lúdicas eficientes e de fácil confecção, que podem agregar valor ao processo de transmissão e construção do conhecimento em sala de aula. Tais métodos podem ser utilizados tanto na disciplina de Geografia como em outras áreas do conhecimento e se mostram diferenciados e inovadores na medida em que se busca a consolidação de uma educação centrada em uma aprendizagem mais dinâmica e menos tradicionalista. No mais, destaca-se que objetivos planejados foram alcançados, haja vista o envolvimento dos estudantes nas oficinas pedagógicas e na aplicação dos jogos, além do excelente *feedback* obtido na avaliação da atividade pelos mesmos. Assim, evidencia-se que a proposta de jogos didáticos auxilia na compreensão e na aprendizagem dos conteúdos, favorecendo os professores no processo de ensino e facilitando a apropriação dos conhecimentos geográficos pelos alunos.

Referências bibliográficas

BASTOS, A. P. **Recursos didáticos e sua importância para as aulas de geografia.** In: Geografia – Conhecimento Prático. Ed. 37, 2011. Disponível em: <http://migre.me/sTltA>. Acesso em: 04 jun. 2016.

CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de geografia.** São Paulo: Cengage Learning, 2010.

FIDELIS, S. A.; TEMPEL, M. **Educação Infantil:** uma proposta lúdica. Cuiabá: Carlini & Caniato, 2005.

LARA, I. C. M. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série.** São Paulo: Rêspel, 2004.

OLIVEIRA, J. G. R. *et al.* **Produção e aplicação de jogos de geografia: uma experiência do projeto PIBID geografia – UENP**. In: II Encontro de Divulgação de Atividades de Pesquisa, Ensino e Extensão PIBID, 2, 2013, Jacarezinho. Anais... Jacarezinho, 2013.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento, um processo sóciohistórico. São Paulo: Scipione, 1999.

SAWCZUK, M. I. L.; MOURA, J. D. P. Jogos pedagógicos para o ensino da geografia. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, Curitiba, v.1, n. 1, p. 2-19, 2014.

Recebido em 1º de setembro de 2016.

Aceito para publicação em 06 de fevereiro de 2017.