

O USO DAS ATIVIDADES LÚDICAS COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Autor (1):Jaqueline Malaquias Flor; Co-autor (1): Tatiana Oliveira Ramos; Co-autor(2):
Giusepp Cassimiro da Silva; Orientador (2)Josandra Araújo Barreto de Melo

*Bolsista do PIBID, Subprojeto Geografia, Universidade Estadual da Paraíba.
jaquelineflorgeo@gmail.com; Bolsista do PIBID, Subprojeto Geografia, Universidade Estadual da
Paraíba, tatianaoli_ramos@hotmail.com;
Professor Supervisor do PIBID na E.E.E.F.M. São Sebastião. E-mail: g.sepp@hotmail.com; Coordenadora da
área de Geografia no PIBID, Departamento de Geografia,
Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: ajosandra@yahoo.com.br*

RESUMO

O presente artigo apresenta o projeto de intervenção desenvolvido no âmbito do Subprojeto Geografia/ PIBID/UEPB, na Escola Estadual São Sebastião, localizada na cidade de Campina Grande-PB, na turma do 1º A do Ensino Médio, a partir da utilização da atividade lúdica: a cruzadinha, o caça palavras, e a construção das camadas da atmosfera com intuito de aprimorar a compreensão dos conteúdos de Geografia. A cruzada produzida para esse fim fez uma abordagem sobre o conteúdo intitulado: Terra estrutura geológica e os agentes formadores e modeladores do relevo, já o caça palavras foi abordado o conteúdo: Litosfera: evolução geológica da Terra e por fim a construção de camadas da atmosfera utilizou como abordagem no tema: A atmosfera e as mudanças climáticas com intuito de propor aos discentes melhores assimilação do conteúdo supracitado. O uso de atividades lúdicas em sala de aula é considerado nos dias atuais uma ferramenta que instiga, motiva e desperta no aluno o interesse, sendo este um recurso didático eficaz para o aprendizado de tais conceitos. O objetivo geral deste projeto é propor através do subsídio dessas ferramentas, como um recurso didático de mediação de conteúdos de Geografia dentro do ambiente escolar, levando em conta o desenvolvimento das competências e habilidades cognitivas na ciência geográfica. Foram utilizadas como metodologia as pesquisas bibliográficas como subsídio que permitiu no desenvolvimento das intervenções propostas. As atividades desenvolvidas surtiram resultados positivos diante das dificuldades observadas em assimilar tal conteúdo de forma somente dialogada e expositiva, visto que a utilização do docente de outros recursos didáticos buscando correlacionar o lúdico a função educativa, auxiliando no processo ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, Mediação, Geografia.

Introdução

Refletir sobre o ensino de Geografia não envolve apenas seu papel como disciplina, mas como uma ferramenta de alcance social da ciência geográfica na compreensão de temas que norteiam o espaço. O lúdico na Geografia proporciona prazer e divertimento nas aulas, tornando-se uma estratégia para a construção do conhecimento e desenvolvimento de cada indivíduo, quando se é trabalhado com um propósito no ambiente escolar é obtido resultados satisfatórios, pois se trabalha com atividades físicas e mentais: afetiva, cognitiva e motora, além de propor interação entre indivíduos, possibilitando também uma socialização. Canda afirma que:

A atividade lúdica, como o jogo,
o brinquedo e a brincadeira, não

deve ser restringida à sua mera utilização mecânica enquanto recurso didático, seguindo a visão de que o brincar só é permitido quando há algum objetivo a ser alcançado. Transformar a experiência lúdica num treinamento técnico é amesquinhar o caráter humano da atividade lúdica. A ludicidade na sala de aula precisa ser potencializada em espaços de expressão e vivência cultural do sujeito, junto ao processo de aquisição da leitura e da escrita [...] relacionando o sujeito ao mundo simbólico e representacional nos processos cognitivos, afetivos e psicomotores. (CANDA, 2004,p.137)

Proporcionar aos discentes momentos lúdicos durante o processo de ensino-aprendizagem é construir conceitos, utilizando as potencialidades destes de forma natural e espontânea. De acordo com Pinho (2009), “em momentos de jogos o indivíduo aprende, de maneira formal ou informal, pois o jogo auxilia no ensino-aprendizagem, no desenvolvimento psicomotor e também no desenvolvimento cognitivo dos alunos”. Diante disso os jogos são ferramentas eficazes para ensinar de forma diferenciada assuntos relacionados à ciência geográfica e as demais outras, as atividades de caráter lúdico tendem a atrair e chamar mais atenção do aluno, tornando-se um instrumento importante para o ensino. Desta forma o lúdico é considerado uma ferramenta mediadora para assimilação de conteúdos, onde o publico alvo o absorve agregando conhecimento sobre o conteúdo abordado.

Ademais o lúdico se faz uma ferramenta importante como apoio didático, que deve ter objetivos definidos, e que pode ser trabalhados e aplicados no processo de aprendizagem e construção de conceitos geográficos, visto que a Geografia é uma disciplina dinâmica, envolvendo conteúdos e conceitos que podem sim, serem atreladas as atividades lúdicas. No entanto o professor de Geografia poderá encontrar na proposta lúdica um enorme mecanismo, notadas á significação do ensino de Geografia, contribuindo assim para instigar os alunos ao interesse pelo componente. É possível perceber á relevância da utilização dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, correlacionando o ensino a aprendizagem á se tornar mais atrativa ao olhar do discente, obtendo aproveitamento nas aulas, vista que a disciplina é descrita pelos discentes como “chata”, fato esse negativo ao conhecimento dos discentes pela ciência geográfica. Sobre os jogos, Passini afirma:

Os jogos podem ser adaptados para explicação de conceitos trabalhados, como reforço ou como avaliação. Por exemplo: é possível construir um dominó com dominação de explicitação de noções com o respectivo vocabulário, no “super trunfo”, além da forma sugerida pelo produtor, podemos desafiar os alunos a formar grupos como regiões de língua, grupos de países exportadores e/ou importadores de determinados produtos, índices de IDH etc. (PASSINI, 2007, p.102)

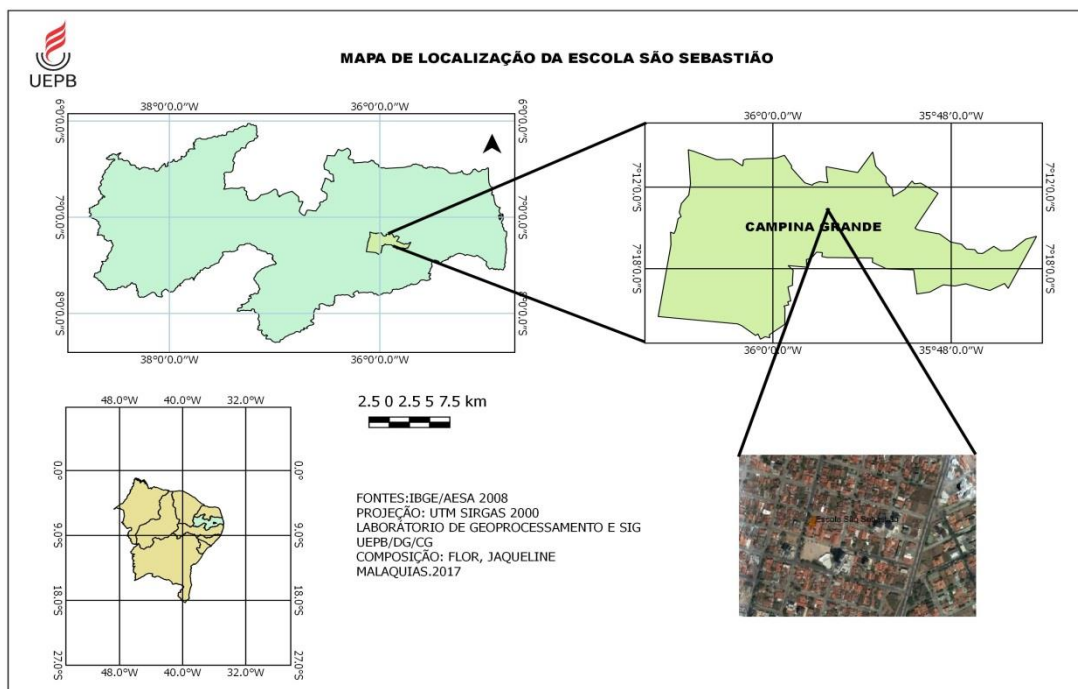


Portanto os jogos vão ser mecanismos de explicação de conteúdos e fixação deste, pois o ato de brincar e jogar relaciona-se diretamente as ações de adesão de conhecimento, quando este trabalho é bem objetivado pelo educador. Entretanto no contexto histórico sabemos da dificuldade de uma grande parcela de indivíduos em relação à alfabetização do conhecimento geográfico, se fazendo necessário estamos sempre atentos a novas formas de transmitir os conhecimentos da ciência geográfica aos nossos alunos, visto que a ludicidade é essencial ao ser humano devido às formas de desenvolvimento cognitivos e intelectuais que essas atividades surtem na vida de quem as faz uso na forma que é proposta. O professor devera estar preparado para fazer esta correlação dos conteúdos com essas atividades, pois trabalhar com esta ferramenta é enriquecedor para ambas as partes.

3. METODOLOGIA

O subprojeto de Geografia, integrante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/CAPES/UEPB, atua na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio São Sebastião, localizada no Bairro Lauritzen, na cidade Campina Grande-PB. Segue a figura 01 com a localização da escola:

Figura 01: Mapa de localização da Escola São Sebastião.



Fonte: Flor, Jaqueline Malaquias.



O projeto foi implementado na turma do 1º ano médio “A”, do turno da tarde, com cerca de 30 alunos. Através da proposta apresentada, observou-se nos discentes a ação participativa até mais do que nas aulas teóricas. Neste projeto foi utilizada a metodologia qualitativa que visa um aprofundamento da compreensão de um grupo social que no caso são os alunos da escola além das técnicas da pesquisa ação, materializadas através da execução de um projeto de intervenção pedagógica, que consistia na utilização de jogos para a dinamização do ensino e aprendizagem em Geografia.

Assim, partiu-se da pesquisa bibliográfica com base em autores que discutem as praticas educativas voltadas ao ensino da Geografia, que possibilitaram construir uma fundamentação teórica capaz de embasar as práticas desenvolvidas, que visaram dinamizar o ensino de Geografia para torná-lo interessante aos discentes.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

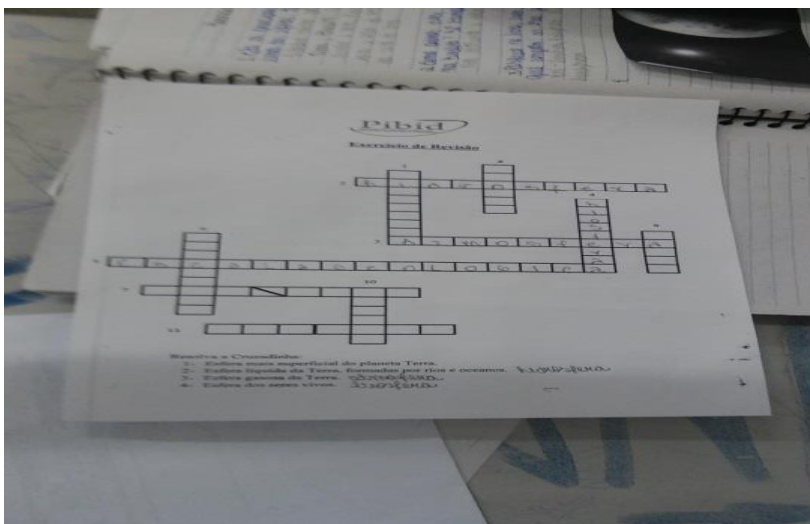
O objetivo das atividades lúdicas é utilizá-la como recurso didático para a assimilação e fixação de conteúdos de Geografia, ministrados durante o terceiro bimestre do ano letivo. As atividades foram desenvolvidas processualmente, pois o intuito deste recurso é ter um caráter de exercitar as abordagens realizadas no período para a avaliação no qual seriam submetidos no fim do bimestre.

Etapas do jogo:

Cruzadinhas: Esta atividade foi elaborada com 10 questionamentos sobre o conteúdo: “Terra estrutura geológica e os agentes formadores e modeladores do relevo”.

- 1º etapa: Foram realizadas aulas expositivas e dialogadas sobre o conteúdo: além de apresentar imagens e um documentário sobre um agente interno o “Vulcanismo” para melhor assimilação.
- 2º etapa: Aplicado às cruzadinhas com 10 questionamentos sobre o conteúdo abordado.
- 3º etapa: Resolução das cruzadinhas pelos discentes; Como mostra a figura 01 e 02 abaixo:

Figura 02: Atividade da cruzadinha.



Fonte: Flor. J.M, 2017

Figura 03: Discentes do 1º ano resolvendo as cruzadinhas.



Fonte: Flor. J.M, 2017.

As cruzadinhas surtiram um efeito positivo visto que houve uma participação mais ativa dos alunos durante a resolução destas. Ademais a atividade lúdica na educação pode alcançar vários objetivos tanto em curto, como em longo prazo com o desenvolvimento do raciocínio, da criatividade, na formação de indivíduos proativos, ou seja, que busquem soluções para situações que forem apresentadas, no entanto com esses recursos bem objetivados, a cruzadinha constitui um apoio didático na construção dos conceitos geográficos.

A segunda ação ofertada aos discentes com intuito de mediar conteúdos foi o uso do caça-palavras, visto que os conteúdos abordados durante o bimestre são bastante teóricos, coube a essa ferramenta o mesmo objetivo em relação

das questões propostas nesta atividade foram rápida tal qual durante a correção verificou-se uma participação intensa dos discentes em responder, provocando em sala de aula uma integração e interação entre os sujeitos.

A terceira ação foi à construção das camadas da atmosfera, aonde esta a princípio foi realizada na mesma dinâmica das outras.

- 1ª etapa: Com aulas dinâmicas e expositivas na louça sobre o referente conteúdo;
- 2ª etapa: O docente trouxe o molde das camadas, tesoura, lápis de pintar escola;
- 3ª etapa: Distribuído os moldes aos discentes para a construção;
- 4ª etapa: Moldes das camadas da terra construído e fixados no caderno dos discentes, como mostra a Figura 04 e 05 abaixo:

Figura 06: A construção das camadas da atmosfera.



Fonte: Flor. J.M, 2017.

Figura 07: As camadas da Atmosfera construída pelos alunos.



Fonte: Flor. J.M, 2017.

Como pode ser evidenciada para a construção desta atividade pelos discentes se fez o uso de material de fácil acesso e a forma como atividade foi elaborada e construída pelos alunos está atrelada a sua criatividade e o conhecimento adquirido nas abordagens feitas em sala de aula pelo professor sobre a temática. O uso da criatividade se faz presente em todos os momentos de construção de uma atividade, desta forma cabe ao professor acompanhar o desempenho do discente na realização do trabalho, dando possibilidade deste se empolgar e entender o que pretende ser abordado na proposta indicada. Como podemos observar este ultimo obteve um resultado positivo, pois dá forma proposta pelo docente, os objetivos foram alcançados em curto prazo.

CONCLUSÃO

As atividades lúdicas são um desafio, porém uma satisfatória descoberta. A possibilidade de utilizar deste como instrumento de mediação de conteúdos da ciência geográfica é interessante, em vista das condições existentes no ambiente escolar e no baixo rendimento destes discentes na disciplina. O uso dessa vertente instiga o aluno a aprender de forma diferente conceitos que até anteriormente são abordados de forma cansativos e pouco atrativos para eles, como sabemos a Geografia ainda é vista como uma disciplina do “decorar” conteúdos, mas a partir de atividades como estas realizadas, despertar no discente o interesse de aprender, tornando as aulas mais prazerosas, tanto para o professor, com também para os alunos, facilitando no processo de ensino aprendizagem.

Ademais, as propostas realizadas alcançaram resultados satisfatórios, percebeu-se claramente o interesse dos discentes em participar das ações e também a fixação dos conteúdos abordados durante o bimestre. Diante do que foi exposto no trabalho, podemos perceber que existem inúmeras possibilidades a ser exploradas para as aulas de Geografia. Cabendo aos professores começarem a buscar e fazer o uso de materiais lúdicos em suas aulas, no intuito de aproximar os conteúdos geográficos a vivência dos alunos.

Referencias bibliográficas

CANDA, C. N. Aprender e brincar é só começar. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e ludicidade. Ludicidade: onde acontece?** Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de PósGraduação em Educação, Gepel, v. 3, 2004, p. 123-140.

COQUETEL. (2012a). **Histórias das Palavras Cruzadas**. Acesso em 06 jul., 2012, <http://www.coquetel.com.br/mundo.php?areaid=10&id=47>.

JENSEN, S. C. (1997). **Introducing crossword puzzles**. In: Jensen, S.C. (Ed) Design and Implementation of crossword compilation using sequential approaches programs (pp.1-2). Denmark: Odense UniversityThesis. Acesso em 06 jul., 2012, [http://thesis.cambon.dk/..](http://thesis.cambon.dk/)

PASSINI, Elza Yazuco. **Prática de ensino em Geografia e estagio supervisionado**. São Paulo: Contexto. 2007.

PINHO, Raquel. **O lúdico no processo de aprendizagem**. 2009. Disponível em: Acesso em: 17 jul. 2009.