ISSN: 2358-8829

JOGOS INTERATIVOS E FUSOS HORÁRIOS: ANÁLISE DAS PRODUÇÕES DE ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO EM CONCEIÇÃO DO JACUÍPE-BA

Jaqueline de Jesus de Lemos [1]

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre a atividade pedagógica desenvolvida na disciplina de Geografia com as turmas do 1º (primeiro) ano do Ensino Médio em uma escola da rede privada do município de Conceição do Jacuípe – Bahia. Nessa atividade, os estudantes foram instigados a produzir jogos interativos sobre o objeto do conhecimento fusos horários, contemplando os seguintes subtemas: histórico dos fusos horários, organização dos fusos, fusos horários brasileiros, horário de verão, cálculo dos fusos horários e fusos horários "quebrados" (fracionados). A ação pedagógica fundamentou-se nas discussões sobre metodologias ativas aplicadas ao ensino de Geografia. Para tal, os estudantes organizaram-se em seis grupos, compostos por três e quatro integrantes, sendo cada equipe responsável por um subtema sorteado. Após a divisão, os mesmos seguiram para a fase de investigação-pesquisa de suas temáticas sob orientação, conforme o que ia compartilhando nas aulas para confecção dos jogos. Em seguida, os grupos iniciaram o processo de definição e construção, optando pela elaboração de jogos de tabuleiro, uno dos fusos (cartas com questões de fuso quebrado), roleta dos fusos e caos dos fusos. No que tange aos materiais, utilizaram desde folha de isopor a placa de MDF[2], totalizando 12 (doze) jogos interativos. De posse dessas produções, partimos ao momento da culminância em sala, e dividida em duas etapas: I - destinada para breve explicação da temática de cada grupo e suas respectivas instruções do jogo; II - aplicação dos jogos interativos – nos quais os estudantes participaram com interação e cooperação, promovendo o trabalho colaborativo. Portanto, essa experiência pedagógica evidenciou elevado engajamento dos participantes, favorecendo o protagonismo discente e contribuindo para a ressignificação do conteúdo geográfico — fusos horários. Desse modo, a produção e a utilização de jogos interativos propiciaram uma aprendizagem mais significativa na compreensão das relações de espaço e tempo dos estudantes.

Palavras-chave: Jogos Interativos, Ensino de Geografia, Metodologias Ativas, Fusos Horários, Protagonismo Discente.

[1] Mestra em Desenho, Cultura e Interatividade (PPGDCI) da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS); Especialista em Educação pelo Instituto Pró-Saber/FAT; Graduada em Geografia pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), professorajaquelinedelemos@gmail.com.

[2] *Medium Density Fiberboard* – material utilizado na fabricação de móveis planejados.