

DIDÁTICAS ALTERNATIVAS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: o uso do Geo-Bingo em sala de aula na Escola Municipal José Tomaz de Aquino – Cuitegi/PB

Emanuel de Carvalho Rodrigues ¹
Maria Polyana Pereira Barbosa ²
Paula Tatiana Pereira Barbosa ³
Mônica Cardoso Farias Albuquerque ⁴
Luiz Arthur Pereira Saraiva ⁵

INTRODUÇÃO

Atualmente, sabe-se que o professor vive, muitas vezes, uma “concorrência” em sala de aula com a tecnologia pela atenção dos alunos. Porém, antes de serem “inimigos”, a tecnologia e outros procedimentos além do quadro e giz, como o uso de jogos, podem servir como auxiliares dos professores no ambiente de sala de aula. Como afirma Rodrigues (2001) apud Falkembach (2018, p. 3), “o jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem”. Por isso, a importância desse trabalho está na contribuição teórica para o aprimoramento do ensino-aprendizagem de Geografia na educação básica, buscando incentivar os professores a lançarem mão do uso dos jogos em sala como suporte de aperfeiçoamento de suas aulas.

Com isso, esse artigo tem por objetivo analisar como se dá o aprendizado pelo viés da aplicação de jogos didáticos em sala de aula, a começar pelo levantamento bibliográfico e, em seguida, pela pesquisa em campo na Escola Municipal José Tomaz de Aquino, na cidade de Cuitegi/PB, no mês de agosto de 2019. Para tanto, começaremos com uma breve exposição a respeito da educação geográfica na atualidade; em seguida, abordaremos a importância quanto ao uso de diferentes metodologias em sala de aula, buscando uma maior aprendizagem e compreensão do conteúdo exposto; e, por fim, ressaltar que o uso de jogos é apenas um dos mais variados caminhos possíveis que o professor pode trilhar, tendo ciência de que o mesmo poderá não obter os mesmos resultados em diferentes turmas.

Nossa fundamentação teórico-conceitual foi sustentada na análise de autores que discutem a temática em questão, tais como Callai (2003), Falkembach (2018) e Wachowicz (2009). Para reforçar a leitura geográfica, nos pautamos nos procedimentos *in loco*, a partir da pesquisa de campo no local do objeto de análise.

¹ Graduando em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba (DG/CH/UEPB), bolsista do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia – Campus III (UEPB/CAPES), emanuelgba2011@hotmail.com;

² Graduanda em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba (DG/CH/UEPB), bolsista do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia – Campus III (UEPB/CAPES), polyanabarbosa335@gmail.com;

³ Graduanda em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba (DG/CH/UEPB), bolsista do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia – Campus III (UEPB/CAPES), paulatati74@gmail.com;

⁴ Professora Preceptora do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia Campus III, monica.prof2017@gmail.com;

⁵ Professor orientador do Programa Residência Pedagógica – Subprojeto Geografia Campus III, Doutor em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco, saraivaluizarthur@yahoo.com.br.

METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida foi um estudo de caso a partir da aplicação do lúdico como metodologia alternativa ao ensino de Geografia ministrada pelos residentes. Como vimos anteriormente, a atividade foi proposta pelos bolsistas do Programa de Residência Pedagógica, que atuam na modalidade de ensino regular, no ensino fundamental II, na Escola Municipal José Tomaz de Aquino, localizada no Município de Cuitegi/PB, na disciplina de Geografia.

Partindo desse pressuposto, a aplicação do jogo foi feita em agosto de 2019 na referida escola, com base na análise e observação das aulas de Geografia, bem como nos resultados das avaliações nas turmas do 8º Ano “A” e 8º Ano “B”, analisamos a dificuldade dos alunos em aprender o conteúdo do continente africano. Feito isso, decidiu-se aplicar o jogo “Geo-Bingo” para proporcionar uma maior dinamização entre os alunos e os ministrantes da atividade lúdica.

O jogo Geo-Bingo África é uma forma de avaliar os alunos com base nos conhecimentos previamente adquiridos em sala de aula. Foi aplicado pelos alunos bolsistas do Programa Residência Pedagógica em um trabalho em conjunto com a Professora de Geografia da escola, Mônica Cardoso. De acordo com a Capes (2018), a Residência Pedagógica é

uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso

O jogo foi elaborado abordando várias questões sobre o conteúdo que estava sendo estudado no bimestre, o continente africano e suas características, como economia, população e urbanização, capitais dos países, dentre outras. O jogo contém 50 cartelas e cada uma possui 12 quadros com informações aleatórias sobre o continente. Também comporta 58 fichas com questões sobre a temática a ser trabalhada. As regras do jogo são as seguintes: divide-se a turma em 4 grupos e cada grupo fica responsável por 6 cartelas com 12 quadros aleatórios nas mesmas (BONANATO, 2018). A cada rodada, uma pergunta é sorteada por um dos três bolsistas do projeto e o grupo verifica se a resposta está em alguma de suas cartelas. Em caso positivo, deverá fazer uma marcação sobre o quadro onde se encontra a resposta da pergunta. O grupo que completar primeiro sua cartela deverá gritar “bingo” e será considerado o “vencedor” da atividade, porém o jogo continuará até que todos tenham preenchido suas cartelas conforme a forma designada pelos alunos bolsistas. Em caso de empate, deixa-se pré-estabelecidas algumas perguntas relacionadas ao continente africano, e que os grupos escolheriam um representante para responder ao desafio e desempatar o jogo.

UMA ANÁLISE DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA

O caminho para o progresso do ensino-aprendizagem da Geografia na atualidade já pode ser visto na medida em que os professores começam a atentar para as mudanças tecnológicas, a diversidade cultural em sala de aula e a vivência cotidiana dos alunos com a Geografia. A partir de tais questionamentos, faz-se necessária uma reflexão de como o ensino-aprendizagem da Geografia é trabalhado em sala de aula. Tal processo precisa ser voltado para constituir alunos com um maior poderio de argumentação e senso crítico, inserindo os conteúdos no dia-a-dia dos discentes proporcionando uma nova forma de olhar a Geografia. Nesse ponto, concordamos com Porfírio; Santos; Leite (2014, p. 4) quando afirmam que

a Geografia não está sendo, na maioria das vezes, lecionada para despertar o senso crítico dos alunos, o conhecimento do espaço e das diversas relações vivenciadas na sociedade, pois isto implica na política, já que conhecer o espaço representa certa forma de poder. É lecionada sem dar ao espaço seu real sentido e sem fazer alusão à política, deixando o estudante sem as devidas informações. A Geografia não é estática como é vista e repassada por muitos. É necessário que seja transmitida como de fato é, uma ciência/disciplina que está em constante dinâmica, pois assim é a sociedade.

A escola atual pode desempenhar um papel fundamental para que se possa sair desse ensino mais tradicional, apropriando-se das mais variadas metodologias existentes para a construção do conhecimento em conjunto com os discentes. Neste ponto, há de se ressaltar o uso de jogos didáticos como uma forma de dinamizar o ensino-aprendizagem da Geografia e inserir o dia-dia dos alunos no contexto escolar, pois, a partir do conhecimento da realidade vivida por eles, o docente poderá analisar e aprofundar as possibilidades, a melhor forma de trabalhar com os mesmos.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 101), “a aprendizagem é um processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc., a partir do seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas”. Se o professor não tem uma formação adequada e não consegue “organizar” uma sala de aula, podem estar comprometidos o progresso dos alunos e seu próprio desenvolvimento pessoal e profissional. Para que isso não aconteça, exige-se a escolha de metodologias conscientes e atrativas a fim de criar um ambiente propício a uma aprendizagem efetiva. Um dos atrativos para que os alunos possam aprender de uma forma não-convencional são os jogos, que têm por objetivo despertar o interesse do aluno pelos conteúdos apresentados de uma forma agradável.

O desenvolvimento intelectual da criança está atrelado ao convívio social e sua interação física com as pessoas através de brincadeiras com crianças e adultos. A escola tem um papel importante nesse desenvolvimento: além de ser um lugar de aprendizado, é também de convívio com outras pessoas e as crianças têm essa dualidade no cotidiano escolar. Um dos desafios atuais da escola é lidar, desde a educação infantil, com a relação dos alunos frente ao meio tecnológico e as influências causadas por ele em seu comportamento.

Ao longo dos anos finais do ensino fundamental, os alunos se deparam com novos desafios, além de estarem em uma transição da infância para a adolescência. No âmbito escolar, os componentes curriculares aumentam e a quantidade de professores também, acontecem transformações psicológicas, biológicas e o professor tem que estar preparado para trabalhar com esses alunos que trazem todo o reflexo da sua vida para a escola. Inclusive, alguns ainda são motivados a ir para a escola apenas no intuito de encontrar amigos, como afirma Wachovicz

Na educação escolar, nem sempre os alunos querem aprender. A obrigatoriedade da matrícula coloca-os nas salas de aula, eles tornam-se amigos de alguns de seus colegas e passam a querer ir à escola. Mas a busca do conhecimento tem sofrido ao longo da história da instituição social escolar certo desencanto (WACHOVICZ, 2009, p. 18).

Mediante o exposto, pensou-se para a escola, em especial para as aulas de Geografia, trabalhar com o lúdico em sala de aula como uma possível metodologia aplicável, como forma de incentivar o aluno a aprender com brincadeiras. Essa metodologia traz para a escola uma integração do brincar e do aprender, ajudando no ensino e aprendizagem, a partir da interação em sala de aula entre os alunos, muito importante para o desenvolvimento. Desde a Antiguidade, essa metodologia era utilizada e percebia-se, desde então, que essa junção ajudava na formação da personalidade do aluno e em diversas outras áreas. Platão destrinchou a

importância do brincar para a educação, afirmando que

brincando, aprenderá, o futuro construtor a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta que se destinarem (PLATÃO apud SILVEIRA, 1998, p. 41).

Muitas vezes, o brincar nas escolas é tido como algo banal, onde o aluno tem que sentar-se em suas determinadas carteiras formadas por filas, porque a “perfeita organização” e o silêncio são tidos como propícios e exclusivos para a aprendizagem na escola tradicional. Através do lúdico, tanto para o aluno como o professor, cria-se a possibilidade de haver uma importante aula prazerosa. Ademais, é necessária porque, além do divertimento, a brincadeira deve ser usada nas escolas de uma maneira correta, com planejamento e muita preparação para as infinitas possibilidades de recebimento da “novidade” nas aulas. Antunes (1998, p. 36) afirma que o docente “jamais deve pensar e usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento”.

Os jogos não serão a “salvação” e exclusivamente utilizados como único procedimento didático na escola, até porque sabe-se que, assim colocados, deixariam de ser vistos como “novidade” e tornar-se-ia algo rotineiro que resultaria na monotonia e chatice para os alunos. Porém, os jogos exigem que o aluno exerça um protagonismo, trabalhando na construção do seu conhecimento, criadores do seu próprio saber, tendo o professor como mediador e orientador. Além disso, é igualmente importante que o professor tenha ciência do nível de conhecimento dos alunos e se planejar, não aplicando um jogo apenas como “passatempo”, pois a função dos jogos é servir como ponte entre o conhecimento abstrato advindo dos livros didáticos e o conhecimento proveniente da realidade já vivida pelos alunos em suas brincadeiras, além de servir como um incentivador no aprendizado do conteúdo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No 8º Ano “A”, a atividade ocorreu conforme o esperado, obtivemos bastante êxito na aplicação do jogo, os alunos interagiram bastante e, a partir do relato dos mesmos, foi possível observar que o jogo teve aceitação positiva dentro de sala de aula, pois muitos conseguiram aprender conceitos que ainda lhes eram desconhecidos e fixaram outros que em dado momento do seu aprendizado talvez fosse considerado irrelevante. Em um primeiro momento, foi feita a divisão dos grupos em sala de aula que ficou a cargo dos próprios alunos, onde os mesmos escolheram os que possivelmente tinham uma maior afinidade para desenvolver o trabalho em equipe, em seguida, foi apresentada aos mesmos uma cartela para servir de modelo na explicação e, logo depois, iniciamos a atividade através de sorteio.

No processo de aplicação da atividade, foi notório o desenvolvimento dos alunos e uma primeira observação foi que a atividade prendeu a atenção dos mesmos. No início, tivemos um pouco de dificuldade em conter a empolgação dos discentes mediante uma atividade que estava prestes a ser realizada e era algo fora do cotidiano da sala de aula. A atividade ocorreu conforme o planejado e, após a aplicação da mesma, ainda utilizamos as questões que serviriam para desempate, para continuar a interação com os alunos da turma, onde mais uma vez os mesmos apresentaram uma maior apreensão dos conteúdos. De forma unânime, os alunos aprovaram a atividade lúdica como forma de aprender melhor um conteúdo geográfico e alguns até falaram que todas as aulas poderiam ser daquela forma, pois facilitava bastante o aprendizado dos mesmos.

Já na turma do 8º Ano “B”, o resultado não foi tão positivo quanto na turma anterior, devido a diversos fatores: os ministrantes tiveram menos tempo para lecionar a atividade, os alunos estavam bem mais agitados, e apesar da atividade ser bem dinâmica, houve uma maior dificuldade no controle da turma. Apesar dos esforços, foi possível notar que a atividade não surtiu o efeito que era esperado e nos mostrou a importância do planejamento e a compreensão dos limites de uma atividade, podendo a mesma ser proveitosa em uma situação e em outra não. É válido lembrar que para a aplicação do mesmo, contamos com o apoio da professora de Geografia da Escola, Mônica, que além de recomendar a atividade, demonstrou interesse e nos auxiliou na execução da mesma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do nosso trabalho foi, a princípio, mostrar como o lúdico pode ser usado no ensino da Geografia. Os jogos influenciam de maneira construtiva no aprendizado em sala de aula. No processo educativo, é indispensável que o conhecimento adquirido pelo aluno seja utilizado como um “norte” para o avanço na aprendizagem. Para sua concretização, o aluno tem que ter vontade de aprender, se não todo esforço por parte do professor não obterá resultados.

Contudo, vale salientar que a atividade lúdica não é a “salvadora da pátria”, é importante dizer que a mesma é uma das mais variadas possibilidades que o professor pode utilizar dentro de sala de aula, como metodologia no ensino de geografia, sendo importante todo um planejamento para desenvolver a atividade em sala. Vale a pena salientar que essas atividades não irão “salvar todas as aulas”: o que pode dar certo em uma turma pode não dar em outra. Há muitos entraves, e às vezes, docentes podem ficar de “mãos atadas”, situações em que nem tudo é contornável.

Apesar de poder servir como recurso didático em sala, pois uma boa aula é consequência de um bom mediador entre o aluno e o recurso utilizado, as atividades lúdicas são alternativas metodológicas que auxiliam nas aulas e que podem trazer para o discente uma sensação de prazer e curiosidade, as quais impulsionam de forma positiva na aprendizagem e também o levam a valorizar o que lhe é apresentado em sala de aula. Diante do que foi exposto, é necessário que nós professores estejamos dispostos a avaliar nossas metodologias, buscando um ensino o mais eficaz possível, moldando-nos às novidades que surgem no meio didático-pedagógico.

Por fim, queremos agradecer a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa cedida através do projeto de Residência Pedagógica. À Escola Municipal José Tomaz de Aquino, em Cuitegi/PB na pessoa de sua gestora, bem como a todos os funcionários. Também agradecemos a professora preceptora Mônica Cardoso Farias Albuquerque pelo auxílio que nos foi dado durante toda a trajetória no projeto, que trouxe grande contribuição para nossa formação acadêmica.

Palavras-chave: geo-bingo, jogos, ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BONANATO, Marcos Antônio. Jogos didáticos: GeoBingo África. Disponível em: <<http://classeinvertida.blogspot.com/2018/02/jogos-didaticos-geobingo-africa.html>>. Acesso em: 06 ago. 2019.

CALLAI, Helena Copetti. Estudar o lugar para compreender o mundo. In: CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos (Org.). **Ensino de geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2003. p. 83-134.

CAPES. Programa de Residência Pedagógica. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>>. Acesso em: 07 set. 2019.

CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella; MORAES, Jerusa Vilhena de; SACRAMENTO, Ana Cláudia Ramos. Jogos e resolução de problemas para o entendimento do espaço geográfico no ensino de Geografia. In: CALLAI, H. C. (Org.). **Educação geográfica: reflexão e prática**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2011. p. 249-275.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. Mídias na Educação. CINTED, UFRGS. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2019.

FRANÇA, Clavir Manoel de. Os desafios em ensinar geografia: uso de diferentes metodologias e recursos didáticos no processo de ensino aprendizagem. **Cadernos PDE**. ISBN 978-85-8015-080-3. Volume 1. 2014. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unesparuniaodavitoriageo_artigo_clavir_manoel_de_franca.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2019.

PORFÍRIO, Laiz Barbosa Lopes; SANTOS, Girlene Guimarães dos; LEITE, Angela Maria Araújo. Geografia e Ensino: desafios e possibilidades. **Anais do VII CGB** – ISBN 978-85-98539-04-1. Vitória. 2014. Disponível em: <<http://www.cbg2014.agb.org.br/resources/anais/1/1404098684ARQUIVOGeografiaeEnsinoDesafiosePossibilidades.pdf>>. Acesso em: 06 set. 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância**. Petrópolis: Vozes, 1999.

SILVEIRA, Maria Joanele Martins da. **O ensino e o lúdico**. Santa Maria: Multipress, 1998.

TOURINO, Rita de Cássia Cirilo Torres. **A importância e o significado de brincar**. Monografia – Universidade de Brasília – UnB. Faculdade de Educação – FE Brasília, 2013. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/7383/1/2013_RitadeCassiaCiriloTorresTourino.pdf>. Acesso em: 15 set. 2019.

VYGOSTSKY, L. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1984.

WACHOWICZ, Lilian Anna. **Pedagogia mediadora**. Petrópolis: Vozes, 2009.