
Ensino de geografia em sala de aula com apoio de jogos no ensino fundamental anos finais em uma escola pública na cidade de Manacapuru – AM



Teaching geography in the classroom with the support of games in elementary school in the final years of a public school in the city of Manacapuru - AM

Sales, Edna da Silva; Santos, Danielle Mariam Araújo dos

 Edna da Silva Sales
edna.sales.b@gmail.com
Universidade do Estado do Amazonas, Brasil

 Danielle Mariam Araújo dos Santos
dmsantos@uea.edu.br
Universidade do Estado do Amazonas, Brasil

Revista Presença Geográfica
Fundação Universidade Federal de Rondônia, Brasil
ISSN-e: 2446-6646
Periodicidade: Frecuencia continua
vol. 10, núm. 1, Esp., 2023
rpgeo@unir.br

Recepção: 12 Abril 2023
Aprovação: 13 Abril 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/274/2744784007/>

Resumo: Este artigo apresenta uma análise sobre o ensino – aprendizagem de Geografia utilizando como suporte didático os jogos. O ensino de Geografia necessita estar articulado com metodologias ativas que despertem no educando o interesse em aprender Geografia de forma prazerosa. O objetivo geral do artigo foi analisar e compreender como o jogo didático pode estimular o ensino – aprendizagem em Geografia e caracterizá-lo como método facilitador do saber em Geografia de forma atrativa e motivadora. Os objetivos específicos selecionados foram analisar o jogo como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental anos finais e contribuir com trabalho docente em sala de aula através de um jogo simples e de fácil acesso como estratégia de ensino- aprendizagem em Geografia que possibilitem interação, motivação e resultados satisfatórios. A metodologia se baseia no tipo de pesquisa qualitativa e foi realizado em uma escola da rede pública na cidade de Manacapuru-AM com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental anos finais no período de três meses. Foram usados como instrumentos de coleta de dados, o levantamento bibliográfico no google acadêmico e aplicadas entrevistas (estruturadas, semiestruturadas). Como principais resultados podemos citar os jogos como metodologia ativa obtém-se resultados positivos de aprendizagem, proporciona interação entre os alunos, da autonomia na busca do conhecimento e torna as aulas de Geografia mais dinâmicas e atrativas.

Palavras-chave: Jogos, Geografia, Ensino-Aprendizagem.

Abstract: This article presents an analysis of the teaching-learning of geography using games as didactic support. The teaching of geography needs to be articulated with active methodologies that awaken in the student the interest in learning geography in a pleasant way. The general objective of the article was to analyze and understand how games and teaching materials can stimulate teaching - learning in geography and characterize them as a facilitating method of knowledge in geography in an attractive and motivating way. The specific objectives selected were to analyze the games as a didactic resource in the teaching and learning process in the final years of elementary school and to contribute to the teaching work in the classroom through teaching materials and simple and easily accessible games as a teaching strategy - learning in geography

that allow interaction, motivation and satisfactory results. The methodology is based on the type of qualitative research and was carried out in a public school in the city of Manacapuru-AM with students from the 7th grade of elementary school in the final years in the period of three months. As data collection instruments, a bibliographic survey was used in academic google and questionnaires (open or closed) and/or interviews (structured, semi-structured) were applied. As main results, we can mention the games as an active methodology, positive learning results are obtained, it provides interaction between students, autonomy in the search for knowledge and makes geography classes more dynamic and attractive.

Keywords: Games, geography, Teaching- learning..

INTRODUÇÃO

O ensino de Geografia necessita estar articulado com metodologias ativas que despertem no educando o interesse em aprender a disciplina de forma prazerosa.

Os jogos surgiram aproximadamente no século XIV na Grécia, como uma forma de diversão, no cotidiano de todos cidadãos, mas era visto como algo inútil. Com o avanço da educação os jogos como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem se tornaram fundamentais, e necessitaram estar presente na vida escolar das crianças não só de maneira natural, mas também como forma didática e de socialização.

Este artigo apresenta uma preocupação em despertar o interesse dos educandos pelas aulas de Geografia utilizando atividades lúdicas e jogos, e contribuir para melhoria do trabalho docente em sala de aula apresentando propostas de materiais simples e de fácil acesso aos professores os quais poderão utilizá-los em sala de aula como estratégia motivadora no processo de ensino –aprendizagem em Geografia.

A metodologia utilizada para realização desta pesquisa é qualitativa a qual “não se preocupa com a representatividade numérica, mas sim com aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, e ao mesmo tempo o cientista é sujeito e objeto de sua pesquisa”. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p.31).

Desta forma este artigo tem como objetivo geral analisar e compreender como o jogo pode estimular o ensino – aprendizagem em geografia e caracterizá-lo como método facilitador do saber em Geografia de forma atrativa e motivadora.

E como objetivos específicos analisar o jogo como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem no ensino Fundamental anos finais e contribuir com trabalho docente em sala de aula através de jogos simples e de fácil acesso como estratégia de ensino – aprendizagem em geografia que possibilitem interação, motivação e resultados satisfatórios.

Sabe – se que uma aula utilizando jogos educativos requer mais trabalho, porém o professor necessita sair das aulas rotineiras e buscar de um ensinamento com significado. O jogo é um material lúdico considerado recurso diferenciado para aquisição do conhecimento no âmbito escolar.

A problemática do artigo consiste em querer saber: como o jogo contribui para o ensino - aprendizagem dos alunos de geografia do ensino fundamental anos finais em sala de aula.

O trabalho se justifica pelo fato do jogo ser algo diferenciado utilizados na sala de aula como recurso estratégico que auxilia o processo de ensino-aprendizagem. Visto que essas atividades podem desenvolver várias habilidades como a atenção, memorização, raciocínio, motivação e por fim gerar resultados satisfatórios de aprendizagem do aluno em formação.

O trabalho está estruturado em duas partes a primeira é apresentada a fundamentação teórica do estudo. Em seguida são apresentados os resultados obtidos a partir das categorias de análises criadas a luz do referencial teórico adotado na pesquisa e está subdividido em dois tópicos no primeiro falamos do ensino de geografia na escola pública e no segundo discorremos sobre os jogos como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem em Geografia no ensino fundamental anos finais.

REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo como recurso pedagógico no ensino de Geografia

É comum vermos na sala de aula o ensino de Geografia com métodos tradicionais centralizados exclusivamente no professor, deixando de lado as metodologias ativas onde o educando pode construir seu próprio conhecimento. Como nos fala (MORAN, 2019, p. 07)

As metodologias ativas se constituem como alternativas pedagógicas que colocam o foco no processo de ensino e aprendizagem dos aprendizes, envolvendo-os na aquisição de conhecimento por descobertas, investigação ou resolução de problemas numa visão de escola como comunidade de aprendizagem (onde há participação de todos os agentes educativos, professores, gestores, familiares, e comunidade de entorno e digital.

As metodologias ativas criam situações onde os alunos possam explorar seus conhecimentos, os jogos, e os materiais pedagógicos são fundamentais e necessitam estar presente no cotidiano de todo aluno, esses recursos se tornam métodos ativos dão liberdade ao discente no seu processo de aprendizagem.

Atualmente podemos aprender de diversas formas seja dentro ou fora da escola. Neste sentido o jogo é uma metodologia ativa que se concretiza como estratégia de ensino a qual pode dar significado ao ensino-aprendizagem. “A aprendizagem é um processo muito mais amplo que a escola, acontece em todos os espaços e dimensões do cotidiano”. (MORAN, 2019, p. 09).

O jogo como metodologia ativa é importante, visto que cada pessoa aprende de forma ativa e diferente, o fazer na prática traz significados, pois motiva, desafia, surpreende.

A maioria dos alunos apresenta dificuldades em compreender os conceitos trabalhados em sala de aula, além de não conseguirem transpor tais saberes para sua própria realidade e mesmo com toda disparidade é necessário aprovar os discentes, e como avaliar a capacidade de cada um?

Neste contexto os jogos e materiais pedagógicos são de extrema importância, pois trazem situações concretas. Para tanto Kishimoto (2011, p.20) “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”.

O professor nesse sentido pode construir seu método avaliativo através da participação e colaboração dos discentes. Os jogos mediados pelo docente geram uma interação ativa e criativa a qual pode ser flexível nesse processo tornando- o igualitário a todos.

Os jogos e matérias pedagógicos são uma janela para a facilitação da aprendizagem, pois o aluno interage estabelecendo cooperação com o coletivo, e o meio a qual está inserida.

Se estudarmos a história do jogo, veremos que sua importância foi reconhecida em todos os tempos. Segundo Piaget (1978, p.47) “o indivíduo, seja criança ou adulto, revive no jogo a maioria das atividades pelas quais passou a espécie, em sua metódica evolução, durante milênios”.

Vygotsky (1991, p.122) diz que:

É na atividade de jogo que a criança desenvolve seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...)brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

Os jogos apresentam-se mais atrativos que apenas o conteúdo dos livros e os alunos estimulados os assimilam de forma prazerosa.

Segundo Teixeira (1995, p. 49)

O jogo é um fator didático altamente importante: mas do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que tem a intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

O jogo então passa a estimular a capacidade de aprendizagem mais que o mero conteúdo de forma mecânica. O uso de jogos em sala de aula deve fazer parte do fazer, do ser, e do pensar do aluno. Atualmente as aulas de Geografia deixaram de ser apenas professor e livro, a busca de alternativas que facilitem a abordagem e compreensão dos conteúdos geográficos em sala de aula, se faz necessário.

Nesse contexto percebemos que a utilização de jogos em sala de aula se torna uma ferramenta para auxiliar o professor no que tange à fixação dos conteúdos explorados dentro do contexto escolar.

Segundo Verri (2009, p. 68)

[...] o jogo não assume o papel do professor em ensinar o conteúdo. O jogo apenas tem o papel de auxiliar o professor no processo de ensino como um exercício de assimilação e fixação do conteúdo passado pelo professor. Tornando, dessa forma, indispensável à presença e a orientação do professor na sala de aula. O professor, nesse sentido, passa de ser apenas comunicador de conhecimento para incentivador e mediador do processo de aprendizagem e construção do saber pelo aluno [...].

É importante destacar também que a utilização de jogos educativos em sala de aula permite aos estudantes uma participação ativa na construção do conhecimento além de promover uma interação positiva no processo de ensino e aprendizagem, sendo então uma ferramenta que facilita a fixação dos conteúdos trabalhados.

Os desafios docentes no ensino de Geografia na sala de aula em escola pública

Atualmente mesmo diante de tantos avanços educacionais e tecnológicos as escolas públicas apresentam inúmeras dificuldades relacionadas não só a falta de recursos pedagógicos, livros, internet, data show, laboratórios, mas também por conta dos problema sociais como falta de comprometimento das famílias com a educação dos alunos, turmas numerosas, além de professores desanimados, cansados sem incentivo para melhorar seu trabalho pedagógico e principalmente com dificuldades em ministrar aulas utilizando os meios tecnológicos.

As diretrizes curriculares nacionais – DCNS mencionam “exige-se do professor mais do que um conjunto de habilidades cognitivas. Sobretudo a lógica própria do mundo digital e das mídias em geral o que pressupõe aprender a lidar com os nativos digitais”. (DCNS, 2013, p.59)

Em vista disso as aulas de Geografia seguem princípios tradicionais orais e escritos com a preocupação principal apenas em passar o conteúdo aos alunos. Ainda vivenciamos em pleno século XXI um ensino centrado no professor onde o aluno passa horas a ouvir a explanação do mesmo, em consequência desse fato a insatisfação e desinteresse dos alunos com a disciplina.

Diante desse contexto como mudar essa história? E termos resultados positivos? Como gerar motivação nos alunos? Quais estratégias podem nos auxiliar e tornar nossas aulas mais significativas?

Experimentar novos caminhos não é tarefa fácil de ser realizada em escola pública, porém não é impossível. Como enfatiza Silva (2016, p. 22) “O bom professor precisa saber ouvir, discutir e expressar-se”. Nesse sentido o primeiro passo para dar autonomia aos alunos é o diálogo, saber ouvir e assim lançar um novo olhar em direção a participação ativa dos alunos.

É necessário trabalhar os conteúdos de Geografia de forma que os alunos possam ter autonomia na construção de seu conhecimento e para isso o professor necessita desempenhar o papel de mediador desse

processo e utilizar estratégias para inovar suas aulas. “Ensinar exige respeito aos saberes dos educandos”. (FREIRE,1996, p.16)

Não se pode negar que houveram avanços no ensino de Geografia, porém na rede pública é algo bastante singular, é uma realidade a parte onde as condições de trabalho e a burocracia tentam nos paralisar. Escolas mantidas pelo poder público muitas vezes falta até o essencial a merenda escolar.

Hoje sabemos que a realidade escolar é outra há um descaso muito grande por parte dos governantes com a falta de valorização dos professores e investimentos para uma educação de qualidade. A educação é uma prática social através dela estamos formando cidadãos críticos com mediadores que necessitam de apoio para entender a nova realidade escolar.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Tipo de pesquisa

A metodologia utilizada para realização desta pesquisa é qualitativa a qual “não se preocupa com a representatividade numérica, mas sim com aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, e ao mesmo tempo o cientista é sujeito e objeto de sua pesquisa”. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p.31).

O tipo de pesquisa escolhida se deve-se a viabilidade da pesquisadora no cotidiano escolar na prática há quatro anos em escola pública periférica na cidade de Manacapuru-AM.

Esse tipo de pesquisa possibilitou que ao mesmo tempo que o trabalho docente acontecia também facilitava o conhecimento e condições dentro da escola de investigar e obter resultados satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem em geografia nos anos finais.

Abordagem da pesquisa

Nesta pesquisa é preciso destacar a abordagem qualitativa. Conforme falam Gerhardt & Silveira (2009, p.31) “Preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. Dessa forma este trabalho buscou compreender a realidade social da escola estudada.

Universo da pesquisa e amostragem

A pesquisa foi realizada no município de Manacapuru –Am em uma escola municipal na referida cidade as etapas de ensino da escola são Ensino Fundamental I anos iniciais, Ensino Fundamental II anos finais e EJA. A proposta metodológica ocorreu com alunos do 7º ano na escola.

A escola possui 80 funcionários sendo 41 professores e 635 discentes e dentre esses as entrevistas foram realizadas com 16 professores de Geografia em pleno exercício de suas funções. Por se tratarem de docentes de Geografia os quais vivem o cotidiano do ensino na sala de aula e mesmo ambiente que o pesquisador se tornou mais viável a coleta de dados.

Procedimentos de coleta de dados

Este estudo foi realizado através de levantamentos bibliográficos com artigos coletados pela internet nos sites google acadêmico com a temática sobre o ensino de Geografia.

Foram aplicados um questionário contendo sete perguntas abertas e fechadas elaboradas no Google Forms e enviadas via WhatsApp a 16 professores de Geografia da rede municipal de ensino, porém apenas 10 responderam ao questionário, onde 6 responderam de imediato como proposto e os outros 4 com bastante atraso, assim como 6 docentes não responderam ao questionário.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O ensino de Geografia na Escola Pública

Os professores pesquisados apontaram dificuldades em trabalhar temas: geopolíticos, físicos e cartográficos, principalmente por não terem suportes físicos e tecnológicos, além de alguns professores veteranos não dominarem as ferramentas digitais. No cenário educacional hoje há uma emergência pela inovação tecnológica não só na sala de aula, mas também no corpo docente mais experiente (professores veteranos).

Para que se garanta o processo de inovação deve-se contar com novos recursos tecnológicos, nova estrutura que possibilite a interação, um novo modelo de formação docente e, principalmente a incorporação de novos saberes sem desconsiderar o conhecimento científico clássico. (CAMARGO & DAROS, 2018, p. 07)

A escola necessita de recursos tecnológicos ao mesmo tempo que precisa de docentes capacitados para desenvolver um melhor trabalho pedagógico aos alunos deste século. Como nos fala Camargo & Daros (2018, p.04) “A inovação é uma das formas de transformar a educação”. Nesse contexto percebeu-se que não há interesse pela mudança tecnológica por parte dos professores veteranos, não gera motivação nos mesmos, mencionam que a internet desvia a atenção dos alunos, e não se sentem à vontade em utilizarem as ferramentas digitais, pois não tiveram em sua graduação acesso a essa tecnologia, o trabalho pedagógico dos mesmos é o tradicional o qual estão adaptados fazendo uso atualmente apenas do quadro branco, livro didático (quando existe) e diário manuscrito em seus trabalhos pedagógicos.

Enquanto professores necessitamos sempre buscar novas aprendizagens, procurar entender e saber o que é melhor para nosso trabalho docente e principalmente para aprendizagem de nossos alunos, sabemos que para muitos sair da zona de conforto é difícil, mas não é impossível desde que seu objetivo seja inovar em suas aulas e obter êxito na aprendizagem dos discentes.

Como fala Selbach (2010, p. 140) “A tarefa do novo professor de geografia não é mais propalar informações através de discursos, mas sim ajudar o aluno a ver o mundo com olhos interpretativos e críticos”. Hoje não é só pedir dos alunos que colham as informações propostas, e sim que as interprete, analise, contextualize, tal tarefa requer conhecimento científico do docente para tal feito.

Os docentes que gostam de inovar o desafio começa com o financeiro. Dos professores pesquisados apenas 4 discentes responderam que arcam financeiramente quando precisam trabalhar com algo diferenciado com seus alunos, a compra de papel A4 o qual é usado para os trabalhos com jogos de: caça- palavras, bingos e cruzadinha uma vez por semana, pois os recursos didáticos que a escola estudada possui são apenas 1 data show, e alguns livros didáticos não suficientes a todos os alunos, a internet foi implementada há 4 meses sendo um programa do governo federal: Educação conectada e atende apenas a secretaria e professores. Os outros 6 docentes pesquisados responderam que usam apenas quadro branco e pincel em suas aulas.

Enfatiza Selbach (2010, p. 08) “Não se constitui num despropósito comparar a formação do médico com a do professor. Se o profissional da saúde luta contra a morte, o profissional da aprendizagem luta contra o analfabetismo e ignorância. Socialmente ambos possuem importância igual”. Dessa forma verificou-se o quanto a educação é desvalorizada em nosso país, onde os suportes tanto aos alunos quanto aos profissionais da educação são precários, não atendem aos anseios de sua comunidade o que gera desmotivação aos docentes e consequentemente déficits na aprendizagem dos alunos principalmente na escola de rede pública municipal. Não podemos esquecer que a gestão de um país deve disponibilizar meios e ferramentas para os professores e

alunos buscarem suas respostas, pois a sala de aula é um lugar onde também socialmente salva-se vidas, logo merecem todo aparato necessário para não exterminarmos sonhos.

Uma aula diferenciada chama mais atenção dos alunos, por serem curiosos sentem –se atraídos pelo novo. Os docentes os quais utilizam jogos salientaram como aspecto positivo a concentração, envolvimento, diversão, socialização e motivação. E nos pontos negativos a efervescência do cotidiano escolar com muitas turmas a trabalhar falta tempo para pesquisar e elaborar jogos, além de subsidiarem todo material necessário. Moran (2019, p. 29) nos diz “No ensino convencional, os professores procuram garantir que todos os alunos aprendam o mínimo esperado, e para isso, explicam os conceitos básicos e pedem que os alunos depois os estudem e aprofundem por meio de leituras e atividades”. Sabemos o quanto os profissionais da educação são desvalorizados um professor para tentar melhorar sua situação financeira se obriga a trabalhar 60 horas por semana com a exigência de uma educação inovadora e de qualidade justamente deste que não possui o suporte necessário ao trabalho docente. Uma educação de qualidade é obrigação da gestão de um país garantir e manter a todos cidadãos.

Atualmente o método tradicional não chama mais a atenção dos alunos principalmente adolescentes, os professores necessitam planejar suas aulas com antecedência, e para isso é preciso rever o tempo necessário de pesquisa para o professor na escola, visto que grande parte deles passam maior parte do seu tempo na sala de aula. Sabemos que existe hora de trabalho pedagógico, porém será que quatro horas na semana são suficientes para elaboração de materiais ou aulas inovadoras? as quais requerem mais tempo e dedicação dos docentes?

As dificuldades citadas pelos docentes ao trabalharem temas como: clima, relevo, vegetação constataram uma experiência exitosa onde os alunos se mostraram bem mais interessados do que apenas com atividades escritas ao utilizarem metodologias ativas como por exemplo caça-palavras, essa fez com que os alunos se concentrassem mais em busca da resposta. Assim podemos verificar o quanto os professores precisam diversificar suas estratégias de ensino, mesmo um simples caça- palavras pode nos tirar do cotidiano escolar para uma aula mais dinâmica.

A aprendizagem que conquistamos e que nos transforma jamais vem de fora para dentro. O professor não deve apenas informar conceitos geográficos, e sim deve ajudar o aluno a aprender, assim o aluno assume e conquista uma nova maneira de aprender e torna –se agente de sua aprendizagem. (SELBACH, 2010, p.21)

Os desafios não podem estar longe do alcance dos alunos, ao elaborarmos atividades diferenciadas logo cabe a nós professores entendermos e buscarmos a melhor forma de ajudar nossos alunos em suas aprendizagens. Como propõe Selbach (2010, p.29) “Um professor moderno deve buscar sempre ser um caçador de curiosidades, um profissional capaz de “acender” nos alunos a curiosidade”. Com base nesse contexto os discentes os quais utilizam metodologia ativa consideram necessárias essas atividades a todos os docentes, principalmente aos de Geografia. Assim constata-se que mesmo com um simples caça- palavras podemos quebrar a rigidez das aulas tradicionais, inovar o conhecimento dos alunos e termos resultados satisfatórios nas aulas de geografia visto que o diferente sempre dá mais motivação e engajamento dos discentes.

Jogo como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem em Geografia no Ensino Fundamental anos finais.

É notório que existem diferentes tipos de jogos e variadas formas de aplicação dos mesmos. Os jogos são uma metodologia ativa que podem ser utilizados nos mais variados contextos dependendo do que o professor pretende ensinar para com aquele jogo. “Definir jogo não é tarefa fácil, pois são os mais variados, porem com a mesma denominação, porém tem sua especificidade exige um modo explícito ou implícito, habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras”. (KISHIMOTO, 2011, p. 20)

Dessa forma o jogo escolhido e aplicado na escola estudada é bastante conhecido, fácil de elaborar, de baixo custo sendo então o mais adequado ao contexto da escola, o mesmo foi utilizado para avaliação de conhecimento dos alunos sobre o conteúdo trabalhado anteriormente.

A figura 01 mostra o jogo da velha geográfico o qual para sua construção foram necessários 1 prato para bolo grande redondo e descartável, 1 tinta preta para tecido, 1 tesoura, 1 corretivo escolar branco, 9 tampas de garrafa pet, 1 esponja de cozinha, 1 folha de papel A4 para os símbolos X e O. A



FIGURA 1
Jogo da velha geográfico reciclável
Fonte: Acervo da autora, 2021.

Primeiramente foi ministrada uma aula expositiva e dialogada sobre mudanças climáticas aos 24 alunos do 7º ano, trabalhando a habilidade (EF07GE01AM) e a sétima competência geral da base nacional comum curricular- BNCC. “Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, propondo ações sobre as questões socioambientais, com princípios éticos, democráticos, sustentáveis e solidários. (BRASIL, 2018, p. 366)

No segundo momento foi solicitado aos alunos uma pesquisa em livros, e internet para responderem 10 perguntas relacionadas as mudanças climáticas. Tabela 1 mostra perguntas usadas no jogo.

TABELA 1
Perguntas utilizadas no jogo sobre mudanças climáticas

1- O que é efeito estufa?	6- Discorra sobre o aquecimento global?
2- O que são mudanças climáticas?	7- Qual importância da floresta amazônica contra o efeito estufa?
3- Cite 3 consequências das mudanças climáticas?	8- Quais as principais causas do desmatamento?
4- O setor que mais gera gases do efeito estufa?	9- Cite os principais países que mais emitem gases causadores do aumento do efeito estufa no mundo?
5- Como a Amazônia contribui com o aumento dos gases de efeito estufa?	10- Cite ações governamentais necessárias para diminuir a emissão dos gases dióxido de carbono?

Fonte: Autora, 2022

Esse exercício foi necessário, pois posteriormente o mesmo seria utilizado no jogo como forma de verificação da aprendizagem acerca do conteúdo trabalhado sobre mudanças climáticas.

Procedimento do jogo

A meta do jogo é preencher os espaços vazios com os símbolos (X ou O) onde vende o grupo de jogadores que primeiro formar uma linha com 3 símbolos iguais no tabuleiro seja na forma horizontal, vertical ou diagonal. Nesse jogo foram trabalhados uma turma com 24 alunos os quais foram divididos em 8 grupos com 3 componentes, sendo 3 rodadas de jogo de 1 minuto (cronometrado pelo professor) para cada pergunta e resposta do aluno, e aquele grupo que não acertasse nenhuma resposta estaria fora do jogo. A duração do jogo é cerca de 30 minutos.

Senta-se frente a frente dois grupos com 3 alunos cada para primeiramente tirar par ou ímpar e saber qual grupo iniciará a jogada. Em seguida o aluno retira sua pergunta ler com os colegas tiram suas dúvidas onde todos do seu grupo ajudam na resposta, o aluno então fala ao professor sua resposta o qual diz se está correta ou não, separa a pergunta a parte, pois a mesma vai ser utilizada com outros grupos nas próximas jogadas e assim como um ciclo o jogo irá acontecendo com intuito de um grupo ir eliminando o outro e por fim restar um ou mais grupos vencedores em cada rodada. O jogo pode ser realizado na sala de aula/ ao ar livre/ quadra, em grupo de 3 alunos ou gincana meninos x meninas. Figura 02 corresponde a aplicação do jogo realizada na sala de aula com 24 alunos do 7º ano.



FIGURA 2

Aplicação do jogo

Fonte: Acervo da autora, 2021.

Uma grande parcela dos alunos não vem para a escola dispostos a estudar, nesse sentido é preciso nós professores inovarmos e diversificarmos nossas aulas e para isso podemos ter como ajuda as metodologias ativas, como os jogos. E o que são metodologias ativas? Conforme Moran (2019, p.07) “são alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e aprendizagem nos aprendizes onde o conhecimento é predominantemente colaborativo”. Os alunos de geografia estão habituados com aulas tradicionais.

Como enfatiza Selbach (2010, p.18)

A aprendizagem que conquistamos e que nos transforma jamais vem de fora para dentro. O professor não deve apenas informar conceitos geográficos, e sim deve ajudar o aluno a aprender, assim o aluno assume e conquista uma nova maneira de aprender e torna –se agente de sua aprendizagem.

Dessa forma o que não chama atenção e não gera curiosidade nos alunos causa desinteresse, e para aprender e se tornar agente de sua aprendizagem de forma satisfatória é necessária motivação. No terceiro momento foi realizado o jogo com os alunos, os quais se mostraram atentos, alegres e bem curiosos para saber quem venceria a competição. Em apêndice segue a modelagem do jogo utilizado. “A Geografia acrescenta lentes especiais aos nossos olhos aprender é se informar, dependendo da natureza da informação pode transformar e nos fazer diferente do que éramos”. (SELBACH, 2010, p. 18)

Com isso vemos que o jogo é algo diferenciado que pode ser utilizado na sala de aula como recurso que auxilia o desenvolvimento do aprendizado. As metodologias ativas permitem que o aluno participe ativamente, sendo capaz aprender de forma ativa, diversa e colaborativa construindo sua própria aprendizagem, pois passam a refletir e analisar criticamente como protagonistas de seu conhecimento, e assim serem capazes de evoluir ativamente. “Todas as crianças querem aprender, mas precisam encontrar o que lhes apaixona, sensibiliza, emociona, desafia e surpreende”. (MORAN, 2019, p. 11) O jogo é importante ferramenta que contribui com o processo de ensino -aprendizagem, motiva e gera entusiasmo nos alunos ao verem algo diferente, essa motivação facilita a compreensão estabelecendo uma aprendizagem significativa e ativa em Geografia.

É preciso quebrar os paradigmas das aulas teóricas baseadas somente nos conteúdos dos livros didáticos, ou, diante da complexibilidade deste, somente nos trabalhos para casa. O livro didático é de extrema importância, mas precisa ser visto como apoio ao ensino e não somente como única fonte de conhecimentos. (SANTOS, 2016, p.08)

Um jogo pode ser o mais simples, mas incentiva os alunos a aprenderem e quebra os paradigmas das aulas apenas teóricas principalmente quando realizado em forma de competição, se torna ainda mais interessante, pois os discentes desejam ganhar e para serem vencedores precisam ter aprendido o que lhes foi proposto antes “Uma pessoa somente aprende quando pode atribuir significação ao que aprendeu e, portanto, torna-se capaz de aprender outras coisas”. (SELBACH, 2010, p. 44). Essa motivação para ser vencedor dá sentido e significado ao que foi aprendido e conseqüentemente conseguirão utilizar esse conhecimento adquirido em outras circunstâncias de suas vidas.

Com o jogo percebeu-se que a competição gera motivação em ganhar e conseqüentemente um interesse maior por aprender o conteúdo abordado, pois ninguém quer sair perdendo de um jogo. A aprendizagem quando é ativa com foco na aprendizagem do aluno o resultado é satisfatório. Moran (2019, p.27) nos fala que:

Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem como a criação de desafios, de atividades e de jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa que necessita de informação pertinentes, que oferecem recompensa estimulantes que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupo, que se inserem em plataformas adaptativas que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas.

Sabemos o quanto os alunos ficam dispersos durante as aulas expositivas na sala de aula e atualmente não conseguimos envolver os discentes nas aulas se não diversificarmos as mesmas usando novas metodologias de ensino que dê liberdade aos educandos de aprender. Freire (1996, p.33) enfatiza que “o educador que castra a curiosidade do educando tolhe a liberdade, a capacidade de aventurar-se não forma, domestica”. Devemos procurar atividades que gerem curiosidades nos alunos e dê liberdade de aprender. A atividade a qual foi realizada em forma de jogo da velha deu essa liberdade ao educando em aprender e trouxe contribuições positivas ao aprendizado, visto que, o jogo aplicado aos alunos possibilitou percebermos o envolvimento de todos os estudantes em busca de responderem certo as perguntas estudadas anteriormente. A indisciplina foi quase inexistente, e apenas a euforia foi necessária conter devido a se tratar de um jogo, uma novidade para os alunos a curiosidade os deixou bem eufóricos.

Porém no final tudo deu certo e foi possível perceber um aprendizado mais satisfatório comparado a uma prova tradicional, pois nas perguntas explicativas os alunos conseguiram ir ao quadro e explicá-las com exatidão. Com essas novas metodologias utilizadas conseguimos ótimos resultados na aprendizagem de geografia. Dessa forma se na escola não tiver suporte, esse fator não pode nos engessar, enquanto professores devemos buscar o melhor meio de aprendizagem para nossos alunos, mesmo que seja um simples jogo da velha elaborado com material reciclável, um simples caça – palavras ou apenas um desenho no quadro branco o mesmo poderá na auxiliar na aprendizagem dos conteúdos, visto que, o ambiente lúdico do jogo é um espaço para promoção do aprendizado.

Enquanto docentes verificamos mudanças na forma com a qual uma pequena parcela de professores ministra aulas de geografia na rede pública de ensino, mesmo assim foi possível percebermos também dois pontos negativos no contexto educacional docente: aulas sem estímulos e medo dos docentes principalmente os veteranos em inovar. Como salienta Callai (2010, p.25) “O professor geralmente reproduz conteúdo, presos em materiais didáticos tradicionais, e acaba por dar uma aula burocratizada e pedagogicamente precária” As aulas de geografia ainda hoje são repassadas sem nenhum estímulo aos alunos, textos cansativos, livros repetitivos, e pouca inovação, por conta, disso os alunos acabam por se desinteressar pela disciplina.

O fator medo é o determinante para não inovação nas aulas de geografia. Medo de testar ideias e não dá certo, medo de errar achando que não poderá consertar. No entanto o medo do novo não pode nos paralisar o primeiro passo é testarmos nossas ideias, se errarmos recomeçamos ajustando os pontos que não vimos resultados, lembrando sempre que com o apoio dos materiais pedagógicos diferenciados em nossas aulas, teremos várias vantagens, uma delas é a criação de um ambiente prazeroso de aprendizado o que gera satisfação emocional imediata ao participante, principalmente quando esse material é um jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização da pesquisa verificou-se que é possível entendermos o papel dos jogos e materiais pedagógicos no processo de aprendizagem ativa dos alunos. O ensino com uso de jogos e materiais didáticos deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que tem a intenção de motivar seus alunos

ao aprendizado e interação social. É importante diversificar as aulas tornando-as interessante, os recursos didáticos vêm atender essa necessidade como uma forma diferenciada de ensinar, aprender e socializar.

Ao possibilitarmos oportunidades aos alunos os mesmos se expressam melhor e ainda nos surpreendem, o aprender fazer, fazendo é a grande porta para atenção. Sabe-se que uma aula utilizando recursos educativos diferenciados requer mais trabalho, porém o professor necessita sair das aulas rotineiras em busca de um ensinamento com significado, o jogo e os materiais pedagógicos são considerados um recurso mais atrativo que apenas uma aula verbal e escrita.

Nesse aspecto os jogos quando utilizado na sala de aula como fonte de ensino e aprendizagem ativa possibilita aos alunos desenvolverem de forma mais proveitosa suas aprendizagens, visto que motiva a aprender e motivadas não só aprendem mais facilmente como também socializam melhor, pois esses materiais estimulam a criatividade, e favorecem a autoconfiança dos alunos sendo essa essencial para uma aprendizagem baseada em metodologia ativa.

É importante ressaltarmos que resgatar esse modo de ensinar e aprender é um avanço para educação, pois os recursos pedagógicos auxiliam na evolução dos alunos sendo este algo concreto que expressa liberdade de criar, pensar e interagir.

No contexto educacional em escolas públicas há um grande déficit de recursos necessários para dar suporte ao trabalho dos professores e há também necessidade de assegurar a formação continuada e atualizada aos professores principalmente os mais experientes, os quais em sua formação passada não tiveram disciplinas voltadas ao uso de tecnologia para educação. No entanto formação acadêmica de tempos atrás não é empecilho para mudanças, atualmente podemos encontrar bastante ajuda na internet quando há interesse no aprender tudo se torna possível.

O processo de ensino em Geografia precisa obter resultados positivos entre compreensão e motivação despertar interesse com criatividade, que motive a buscar suas próprias respostas. O docente necessita procurar entender a realidade concreta dos alunos, e estar capacitado ter força de vontade de desempenhar o seu melhor mesmo deparado com as dificuldades do cotidiano escolar da rede pública de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular-BNCC*. Brasília, 2018.
- CALLAI, Helena Copetti. A geografia ensinando os desafios de uma educação geográfica. In. MORAIS, Eliana Marta B. de. MORAES, Loçandra Borges de. *Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de geografia*. Goiânia: NEPEG, 2010.
- CAMARGO, Fausto. DAROS, Thuinie. *Sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo*. Porto Alegre: penso, 2018.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia saberes necessários à prática educativa*. 25ª ed. São Paulo: Paz e Terra 1996.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfó (Org.). *Métodos de pesquisa*. 1ª ed. Porto Alegre: UFRGS, 2009.
- GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ª.ed.São: Paulo, Atlas,2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida. *Jogo, brinquedo e brincadeira e a educação*. 14ª. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MORAN, José. *Metodologia ativa de bolso: Como os alunos podem aprender de forma ativa simplificada e profunda*. São Paulo: Brasil, 2019.
- PIAGET, J. *A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho*. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.
- SANTOS, Danielle Mariam Araújo dos. Onde está minha cidade? um estudo sobre o ensino da geografia no 3º e 4º anos, no município em Iranduba-am. *Revista Linguagens, Educação e Sociedade*, edição n. 35, jun./dez. 2016.
- SELBACH, Simone. *Geografia e didática: coleção como bem ensinar*. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.
- SILVA, Matheus Machado. *Contribuições do educador Paulo freire para o ensino de Geografia*. Frutal: prospectiva 2016.

TEIXEIRA, Carlos E. J. *A Ludicidade na Escola*. São Paulo: Loyola, 1995.

VERRI, Juliana Bertolino. A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de Geografia, In: I Simpósio sobre pequenas cidades e desenvolvimento local e XVII Semana de Geografia, 2008, Maringá. *Anais da XVII Semana de Geografia*, 2008.

VYGOTSKY, L.S. *A Formação da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.