



COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar

Amanda Gonçalves Ferreira Rodrigues

**JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE
GEOGRAFIA:**

Uma experiência com o 6º ano em uma escola privada de
Duque de Caxias/RJ

Rio de Janeiro
2021

Amanda Gonçalves Ferreira Rodrigues

JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA:
Uma experiência com o 6º ano em uma escola privada de Duque de Caxias/RJ

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Programa de Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar.

Orientadora: Professora Doutora Carolina Lima Vilela

Rio de Janeiro
2021

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

R696 Rodrigues, Amanda Gonçalves Ferreira
Jogos como estratégia para o ensino de geografia: uma experiência com o 6º ano em uma escola privada de Duque de Caxias/RJ / Amanda Gonçalves Ferreira Rodrigues. - Rio de Janeiro, 2021.

19 f.

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Carolina Lima Vilela.

1. Geografia – Estudo e ensino. 2. Jogos educativos 3. Processo de ensino aprendizagem. I. Vilela, Carolina Lima. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 910

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Amanda Gonçalves Ferreira Rodrigues

**JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA:
Uma experiência com o 6º ano em uma escola privada de Duque de Caxias/RJ**

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Programa de Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar.

Aprovado em 02/06/2021.

Banca Examinadora:

Dr. Carolina Lima Vilela (Orientadora)
Colégio Pedro II

Dr. Marcos Rodrigues Ornelas de Lima
Colégio Pedro II

Dr. Stella Mendes Ferreira
Colégio Pedro II

Rio de Janeiro
2021

**JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA:
Uma experiência com o 6º ano em uma escola privada de Duque de Caxias/RJ**

Amanda Gonçalves Ferreira Rodrigues

Resumo: A Geografia como disciplina escolar por vezes se configura como mnemônica e enfadonha; dialogando com diversos autores que estudam o meio educacional e a própria geografia, este artigo propõe apresentar, construir e discutir os jogos como ferramentas lúdicas, acreditando na potencialidade que possuem como uma estratégia didática eficiente para conceitos e temas inseridos nas turmas de 6º ano do ensino fundamental. Os jogos são de fácil entendimento e execução, para que seja possibilitada a plenitude da experiência, alcançando a diversão como um meio de aprendizagem. As experiências relatadas foram desenvolvidas em uma escola da rede privada da cidade de Duque de Caxias/RJ.

Palavras-chave: Jogos didáticos; 6º ano do Ensino Fundamental; Processo de ensino-aprendizagem.

**GAMES AS STRATEGY IN GEOGRAPHY TEACHING:
An experience with a 6th grade class in a private school in Duque de Caxias/RJ**

Abstract: Geography as a school subject sometimes shows itself as mnemonic and boring; dialoguing with many authors that study the educational environment and the geography itself, this article intends to show, build and discuss the games as playful tools, believing in the potential they have as a efficient didactic strategy for concepts and subjects presented in the 6th grade elementary school. Games are easy to understand and execute, so that a full experience is possible, achieving fun as a learning method. The experiences reported were developed in a private school in Duque de Caxias.

Keywords: Didactic tools, 6th grade elementary school; Learning process .

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda a utilização de jogos como ferramenta lúdica no ensino de Geografia. Tal tema vem sendo debatido e trabalhado por muitos autores, dada a sua importância no meio educacional. Em diálogo pesquisadores que trabalham com abordagens que se assemelham às práticas aqui expostas, apresentaremos propostas desenvolvidas com estudantes do 6º ano do ensino fundamental II.

Entre nossos interlocutores, destacamos Ferreira et al (2018) e Vilela (2018), que desenvolveram práticas baseadas em jogos já consagrados a fim de analisar temas pertinentes na ciência geográfica, Luckesi (1998), que pesquisa uma abordagem mais abrangente sobre as práticas lúdicas e Breda (2018 a, b), que se aprofundou no desenvolvimento de jogos específicos para o ensino de Geografia.

A motivação para o desenvolvimento deste trabalho parte de uma percepção de que, muitas vezes, a maneira como a Geografia escolar é ensinada nas escolas pode não despertar o interesse dos alunos, principalmente os estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental. Tais discentes naturalmente possuem pouca maturidade para tratar temas de maior complexidade, importantes para a educação geográfica e para a compreensão das questões sociais. Desta forma, apresentar alguns temas, de maneira especial os conceitos geográficos, tão fundamentais, em forma de jogos, pode trazer sentido e também maior entendimento para os alunos desta faixa etária e deste segmento.

Marino (2018) aborda a falência do modelo escolar tradicional e maneiras de ressignificar este ambiente que, atualmente, passa por uma profunda crise, já que os moldes em que se configura não abrangem mais as perspectivas e ânsias dos jovens e da sociedade atual. Esta visão traz consigo a realidade sobre o sistema escolar, e a partir dos debates expostos neste artigo, reconhecemos que as ferramentas lúdicas não se apresentam como uma solução por si só. Ao longo deste trabalho será perceptível que, ainda dentro das limitações, estas ferramentas, o trabalho com jogos, parecem ser uma alternativa eficiente dentro do sistema escolar defasado e desinteressante para o padrão de alunos atuais.

Ausubel (1982) traz contribuições que se alinham de maneira direta ao artigo aqui apresentado, já que este autor traz o conceito e a abordagem de aprendizagem significativa, a qual converge com o objetivo principal do trabalho e da pesquisa que foi desenvolvida, já que objetivando (res)significar a aprendizagem, é fundamental pensar em novas propostas para a sala de aula.

As ferramentas lúdicas não se restringem apenas aos jogos; muitas práticas pedagógicas estão associadas a experiências com este caráter. Podemos citar o trabalho com filmes, inclusive os de animação, músicas, que agregam aos conteúdos e já são de conhecimento dos discentes, paródias, além dos jogos. Embora não representem uma grande novidade, todas essas práticas são normalmente percebidas pelos discentes como elementos “diferentes”, que tornam as aulas mais dinâmicas e prazerosas.

A crise do sistema escolar reflete, em parte, crises ligadas também à geografia escolar. Destacamos questionamentos sobre a instituição escolar e sobre a ciência geográfica dentro deste ambiente. Questionamentos como “Para que serve a Geografia?” são latentes dentro da realidade, e tal fato pode estar atrelado aos fatores metodológicos que foram elucidados anteriormente. A forma de ensinar Geografia e ainda a maneira que esta disciplina é, muitas vezes, vista como enfadonha e mnemônica, seja por parte dos alunos, dos responsáveis, ou até mesmo das próprias instituições. Esta questão tornou-se um incômodo e uma inquietação, fazendo com que fossem desenvolvidas novas práticas dentro do processo de ensino-aprendizagem.

Desta maneira, os jogos tornaram-se uma forma de aprimorar o entendimento acerca de conceitos básicos do 6º ano do ensino fundamental, e se apresenta como um caminho para que os discentes percebam a importância em aprender, e não em memorizar apenas, mesmo reconhecendo a importância da memorização para muitas ciências e em muitos momentos para a própria Geografia. Sabe-se que a maneira de ensinar se assemelha com a prática de professores de outros tempos. Nem sempre este fato está atrelado à responsabilidade direta do professor, visto que é sabido que tal profissional é apenas uma parte de um grande campo educacional, constituído pela instituição, pelos profissionais que nela atuam e ainda por instrumentos governamentais reguladores.

O objetivo deste trabalho é apresentar algumas produções desenvolvidas em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola particular do município de Duque de Caxias. Aqui é desenvolvida uma ferramenta lúdica específica: os jogos didáticos, objetivando sempre despertar o interesse dos discentes nos conteúdos apresentados em sala de aula e desta forma, auxiliar na assimilação e entendimento dos conteúdos.

O LÚDICO COMO FERRAMENTA ESCOLAR NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A Geografia escolar, tão fundamental e ao mesmo tempo, algumas vezes, tão menosprezada por muitos ao longo dos anos escolares, tem sido abordada nas turmas de 6º ano do ensino fundamental II de maneira tradicional, trazendo consigo todos os conceitos que são indispensáveis para o entendimento e desenvolvimento de tal ciência: Paisagem, lugar, território, região e espaço geográfico.

O desenvolvimento dos conhecimentos relacionados ao lugar não se restringe ao conceito, é fundamental saber a localização no espaço geográfico, perpassando pela Rosa dos Ventos, Paralelos e Meridianos, Latitudes e Longitudes. Além dos conceitos básicos da Geografia, um dos jogos apresentados também traz o tema relacionado aos movimentos da Terra, que desperta interesse dos alunos quando é iniciado esse conteúdo, e, por ser um tema que é passível de ser percebido nas próprias vidas, os discentes apreciam-no.

A importância destes temas é indiscutível para qualquer professor de Geografia, contudo o que está em debate não é a importância destes e sim maneiras de abordagens para que tais conceitos e temas não se tornem desinteressantes ou sejam apenas um caminho para a memorização diante de conteúdos tão complexos e fundamentais, tanto para a vida escolar quanto para a vida cotidiana.

Como ensinar aos discentes deste segmento sem que eles percam o interesse? É fundamental buscar caminhos para que realmente valorizem, entendam e aprendam, de maneira eficaz, tais conhecimentos.

O ambiente escolar passa por uma significativa crise, que se reflete no ensino da disciplina apresentada dentro deste ambiente. Marino (2018), salienta que, sobre as escolas

podemos afirmar que a crise estabelecida tem provocado uma multiplicação de conflitos no seu interior, levando a ampliação do número de discentes e docentes infelizes com suas práticas cotidianas. A origem destes conflitos reside nas antiquadas normas e procedimentos disciplinares e na incompatibilidade dos mesmos em relação aos jovens do século XXI. A escola, como concebida e perpetuada ao longo dos séculos XIX e XX, constitui um artefato inadequado aos novos tempos e que precisa passar por profundas modificações. (MARINO, 2018, p. 21)

O desinteresse dos alunos, que se torna perceptível aos docentes que estão dentro do ambiente escolar, tem causas muito maiores, tal qual a própria instituição escolar em si, onde percebemos que a sociedade evoluiu, mas a escola não caminhou no mesmo ritmo, como afirma Marino ao abordar a escola e as novas tecnologias.

O mundo mudou, os jovens mudaram, as tecnologias evoluíram, no entanto, as instituições de ensino continuam operando por meio de processos criados no passado. No mundo interconectado nossa relação com os saberes mudou. A internet e as conexões produzidas pelas chamadas 'redes sociais' tornaram o acesso ao conhecimento muito mais democrático do que foi no passado. (MARINO, 2018, p. 23)

E continua

Atualmente, guardadas as devidas limitações provocadas pela desigualdade de acesso as novas redes e tecnologias, cada indivíduo, dotado de um equipamento eletrônico, como por exemplo, um telefone celular (smartphone), sem realizar qualquer deslocamento físico, pode participar dos debates que inflamam nossa sociedade, conectar-se com fóruns de discussões que envolvem indivíduos de todo o globo terrestre e produzir e acessar conhecimentos e conteúdos variados; uma nova forma de espaço público nasceu e nele a praça física convive harmoniosamente com a praça virtual. (MARINO, 2018, p. 23)

O descompasso da escola com seu tempo, apontado por Marino (2018), nos ajuda a pensar sobre a necessidade de trazer dinamismo para o ambiente da sala de aula. Além da desvalorização, falência do sistema escolar em si, cabe citar que a maneira de ensinar Geografia talvez possa contribuir para uma visão da disciplina que a desvalorize. A

desvalorização e desafeição dessa ciência não está ligada aos docentes de maneira direta, contudo, é possível perceber que são perpetuados muitos hábitos escolares semelhantes ao período em que a Geografia foi instituída como disciplina escolar, em 1837, no Colégio Pedro II, o que pode se apresentar como uma problemática, visto que os alunos que temos hoje nas instituições são completamente distintos dos que estavam na escola no início de sua aplicação.

No ano de 1985, Yves Lacoste publicou em seu livro uma das passagens mais inquietantes para o ensino da disciplina, ele escreveu que a Geografia escolar é

Uma disciplina maçante, mas antes de tudo simplória, pois como qualquer um sabe “em geografia nada há para entender, mas é preciso ter memória...”. De qualquer forma, após alguns anos, os alunos não querem mais ouvir falar dessas aulas que enumeram, para cada região ou para cada país, relevo – clima – vegetação – população – agricultura – cidades – indústrias. (LACOSTE, 2012, p.21)

Pensando nesse contexto da Geografia escolar sendo definida como maçante e simplória, cabe o questionamento se, de alguma forma, as práticas docentes de alguma maneira possuem parcela de responsabilidade acerca deste fato. Mais de trinta anos depois dessa afirmação, se arguirmos aos nossos alunos o que pensam sobre esta disciplina, alguns poderão responder de forma semelhante ao que fora apresentado através do autor supracitado.

É indiscutível que alguns conteúdos da Geografia foram e estão sendo modificados, temas mais críticos e atuais, debates mais relevantes para o cotidiano do aluno, maior expressividade acerca de temas que possam provocar uma criticidade. Dentro deste contexto pode-se citar por exemplo as questões acerca da desigualdade racial, social e de gênero, temas que são desenvolvidos ao logo dos anos finais do ensino fundamental II na disciplina de Geografia; contudo o modo de ensinar por vezes permanece similar ao método utilizado anteriormente, nos quais o professor se apresenta como o detentor do conhecimento e os alunos apenas absorvem aquelas informações.

Assim, reconhecemos, ao lado de Callai (2001), que a Geografia deve sempre ser alvo de discussão e contextualização de forma que acompanhe as mudanças do mundo e da sociedade. Contudo, para além dos debates que envolvem os conteúdos, consideramos que as questões metodológicas devam ser também alvo de nossa atenção. As abordagens lúdicas, embora não sejam novas, são potentes para se repensar as questões ligadas ao ensino. O lúdico se configura como uma maneira de realizar tal abordagem de maneira mais eficaz, levando em consideração as limitações e realidades de cada docente e de cada realidade que as instituições estão inseridas.

É fundamental ter conhecimento sobre o que é o lúdico, as ferramentas lúdicas. Este trabalho terá como base algumas abordagens acerca destas práticas, contudo é importante ressaltar que existem diferentes conceituações acerca de tal tema.

O conceito de lúdico é bastante amplo e diverso, o presente artigo tem como base Luckesi (1998), para quem pode-se

Definir a atividade lúdica como aquela que propicia a “plenitude da experiência”. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem vivencia em seus atos. (LUCKESI, 1998)

Dentro da proposta deste artigo, com a elaboração e execução dos jogos no ambiente escolar, há a busca da plenitude da experiência de maneira divertida para estes alunos, fazendo com que sejam utilizados jogos adequados a sua faixa etária e conteúdos apresentados ao longo das aulas.

É fundamental salientar que a utilização desses métodos não significa abrir mão da profundidade e das potencialidades dos temas e conceitos da Geografia. Afinal, vários autores, como Vilela e Ferreira (2017) e Breda (2018) já apontaram as potencialidades existentes nos jogos.

Influenciada por Breda, é possível afirmar que os jogos desenvolvidos neste artigo são jogos pedagógicos personalizados, já que

podemos dizer que a diferença principal entre os jogos recreativos e os jogos pedagógicos é que, enquanto os recreativos têm como finalidade o entretenimento, os pedagógicos sempre estão relacionados a objetivos de aprendizagem e intencionalidades didáticas referente ao tema que será estudado. Nesse segundo grupo, temos ainda os jogos pedagógicos personalizados, confeccionados “artesanalmente” pelos educadores. Quando preparamos e confeccionamos nossos próprios jogos, ampliamos a potencialidade do material, podendo atingir diferentes objetivos simultaneamente (BREDA, 2018, p. 56)

É indeclinável enfatizar o trabalho de Breda (2018) e suas contribuições para este artigo, visto que a autora referenciada deu início a construção e a utilização dos jogos como ferramenta para o ensino de Geografia dentro de sua própria prática docente, na qual ela argumenta que “O jogo está presente na natureza humana, seja na infância ou na fase adulta. Seu uso vem de tempos remotos nas mais variadas culturas, o que faz com que seu significado e conceito sejam diversificados” (BREDA, 2018, p.21).

Breda teve como motivação o despertar dos seus alunos para os conteúdos atrelados à disciplina a qual estudava e lecionava. Sobre os jogos, a autora afirma que

O uso de jogos, como um recurso para o processo de ensino-aprendizagem, torna-se um material atrativo, pois permite o despertar da curiosidade e instiga a vontade de aprender de forma prazerosa. Combinado com outros recursos, como aulas, trabalhos de campo e leituras, o jogo pode ser mais uma alternativa, porque possibilita ao aluno, por meio de regras e métodos, construir por si mesmo a descoberta, o conhecimento e dinamizar a aula, já que o jogo é uma atividade “pelo prazer”. (BREDA, 2018, p. 27)

É imprescindível salientar novamente que os jogos por si só não são a solução da crise do sistema escolar ou mesmo do desinteresse por parte da disciplina de Geografia, eles se configuram apenas como um meio para uma aprendizagem mais ativa e significativa.

Os jogos didáticos apresentados por ela trazem consigo a realidade dos alunos, o que os permite, de certa forma, perceber a importância da Geografia dentro de sua própria realidade e ainda fazê-lo de maneira satisfatória tanto para o professor quanto para o aluno, utilizando jogos que se mostram mais simples de serem elaborados e trabalhados perpassando jogos que apresentam maior complexidade, dependendo do conteúdo.

A motivação de Breda se assemelha à motivação que faz com que este artigo esteja sendo escrito e apresentado, visto que a melhoria da prática docente, o despertar para a importância dos jogos na sala de aula, é um dos principais pontos deste.

Pode-se abordar diferentes potencialidades da utilização dos jogos em sala de aula, como exemplo dessas potencialidades, as regras, o tempo e o conteúdo de cada um dos jogos a serem trabalhados, além de maior fixação do conteúdo trabalhado no ambiente escolar. Como afirma Breda (2018), os jogos se configuram como algo que trabalha “não só o conteúdo ou habilidade inserida no jogo, mas também [configura-se como] um instrumento de socialização, trabalhando valores como moral, respeito às regras e ao outro.”

Tais aspectos contribuem para atividades que colaboram para a plenitude da experiência apontada por Luckesi (1998), além de, por consequência, contribuir para o melhor processo de ensino-aprendizagem.

Dentro do processo de construção dos jogos didáticos, os discentes exercem papel fundamental e ativo, visto que participam da construção dos jogos, a fim de maior envolvimento e melhor associação dos conteúdos, principalmente os que estão relacionados aos conceitos geográficos, como é o caso do jogo apresentado posteriormente.

O processo é iniciado a partir de uma aula, nos moldes mais tradicionais, onde o professor apresenta os conceitos e temas, visto que este é o primeiro contato que aquele aluno terá quanto ao conteúdo abordado.

Atentando-se ao fato de que os alunos se comportam de maneira cada vez mais efêmera e inquietante, nós como professores precisamos nos aproximar e ainda observar as novas maneiras e práticas para chama-los para o nosso lado e demonstrar a importância dessa ciência que transpõe o ambiente escolar. Concordo com Ferreira e Vilela (2017) quando afirmam que

Despertar o interesse dos alunos na sala de aula é um desafio cada vez mais presente no ambiente escolar. Muitas vezes, práticas lúdicas que envolvem e prendem a atenção dos alunos têm espaço apenas fora das aulas, o que torna a escola menos atrativa na atualidade. (FERREIRA; VILELA, 2017)

Neste sentido a produção dos jogos apresentados nesta pesquisa conta com o desenvolvimento dos alunos e do professor para a construção destes. Esta construção é pensada para que se desenvolva uma presença ativa dos estudantes em sala de aula. Com o objetivo de que isto ocorra são utilizados jogos que os alunos possivelmente já tiveram algum contato prévio fora da escola. É fundamental ainda que a linguagem utilizada seja familiar ao aluno, isto é, que seja apresentada de maneira mais simples e direta que a linguagem

geralmente exposta nos livros didáticos, para que a compreensão por parte deles seja facilitada.

Insero na proposta de trazer significância e propiciar o melhor desenvolvimento dos alunos, torna-se essencial abordar o conceito de aprendizagem significativa, que cabe neste trabalho como um bom referencial teórico e propicia uma boa linha de pesquisa entre os jogos apresentados posteriormente e a importância dos alunos dentro da construção e na própria participação dos jogos.

O conceito de aprendizagem significativa é estudado e apresentado por muitos autores e pesquisadores, cabe neste artigo realizar um paralelo em relação à construção dos jogos aqui apresentados e sua relação com as ferramentas lúdicas. Todavia é indispensável apresentar a ideia deste conceito na prática.

A aprendizagem significativa foi publicada por David Ausubel em 1982 e é baseada no fato de que o aprendiz só aprende de fato a partir de conhecimentos prévios, que já possui, e quando percebe relevância nos conhecimentos novos a serem apresentados, gerando assim significância e um novo conhecimento.

No ano de 2010, Marco Antônio Moreira, do Instituto de Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, publicou um artigo intitulado “O que é afinal aprendizagem significativa?”, e, baseando-se em Ausubel (1982), ele apresenta de maneira clara que a

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não-literal, não ao pé-da-letra, e não-arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende. (MOREIRA, 2010, p. 2)

Apoiando-se nesta ideia, os jogos como ferramenta lúdica configuram-se como eficientes, como um caminho para a construção desta aprendizagem, visto que, como citado anteriormente, os jogos são elaborados pelos próprios alunos, a partir da mediação do professor regente, mas leva em consideração os conhecimentos que os alunos do 6º ano do ensino fundamental já possuem.

A Geografia é uma disciplina iniciada na vida escolar dos discentes a partir do 1º ano do denominado Ensino Fundamental I, e a partir do 6º ano, que é enquadrado no chamado Ensino Fundamental II, desta maneira, muitos dos conceitos apresentados, já foram abordados pelos professores e professoras dos anos anteriores, fazendo com que os alunos complexifiquem os conceitos e temas da disciplina em questão.

A INSTITUIÇÃO DE ENSINO NO PROCESSO DE PLANEJAMENTO E CONSTRUÇÃO DOS JOGOS GEOGRÁFICOS

A instituição de ensino na qual os jogos abordados neste artigo foram desenvolvidos faz parte da rede particular de educação e está situada no terceiro distrito da cidade de Duque de Caxias / RJ. Pode-se caracterizar a área onde a instituição está inserida de pessoas com renda baixa e média e é passível de observar diferentes realidades socioeconômicas dentro do mesmo espaço, tais particularidades em relação as condições econômicas dos alunos foram um dos principais motivos para que a construção dos jogos seja feita de maneira simples, já que nem todos possuem impressoras, computadores, e por vezes até mesmo a escola tem certa resistência/dificuldade em relação a impressão de materiais.

Existe nesta instituição uma proposta que se configura como algo bastante interessante; a direção e todo o corpo docente chamam de “Aula Pop”, que de maneira simples pode-se descrever como uma ou duas semanas dentro de cada bimestre, que estão inseridas dentro do planejamento anual da instituição, destinadas a práticas de ensino-aprendizagem diferenciadas, ou seja, dentro destas aulas o professor é orientado a trabalhar e/ou revisar os conteúdos de maneira dinâmica, que atraia a atenção dos alunos e que tire de certa maneira, a tensão em relação a cobrança das avaliações, já que geralmente elas antecedem ou sucedem as avaliações bimestrais.

As “aulas pop” surgiram como uma motivação da direção e coordenação de motivar os alunos, contudo, por conta das diversas tarefas relacionadas ao ano letivo e às cobranças quanto aos conteúdos, livros didáticos, prazos, que são latentes nas instituições particulares, nem sempre essas aulas acontecem da melhor maneira possível ou mesmo todos os professores conseguem aplica-las, por conta das questões supracitadas ou mesmo outras que vão além deste artigo.

Atentando-se ao fato da proposta das aulas mais lúdicas, tornou-se mais interessante trabalhar os conteúdos desta maneira com os alunos do 6º ano, visto que estes têm em média 10 ou 11 anos, estão em uma fase de transição, adquirindo novos conhecimentos e de maneira geral, são muito mais permissivos em relação a novas práticas e ainda possuem qualidades interessantes para a aplicação dos jogos, tais como proatividade, curiosidade, trabalho em equipe, competitividade e senso de colaboração.

Nesta instituição é comum que na turma de 6º ano, entrem muitos alunos advindos de outras escolas, e se sintam mais deslocados no início do ano letivo, desta forma os jogos também se configuram como um artifício de sociabilidade entre eles, o que é fundamental dentro do ambiente escolar, que é um espaço de socialização.

Esta contextualização da instituição de ensino na qual os jogos apresentados são desenvolvidos se torna indispensável para que seja salientado que o apoio da direção e coordenação escolar dentro da utilização de jogos é de suma importância. A instituição precisa perceber que os jogos, ou qualquer outra forma de trabalho que tenha um viés mais lúdico, não é apenas um mero “passatempo” ou um simples divertimento, ou uma aula desorganizada e sem planejamento.

E cabe ao professor assegurar-se de que os alunos estejam cientes de que a construção e a utilização dos jogos não são apenas para diversão, como já foi apresentado neste artigo, eles podem sim ser uma ferramenta para diversão, mas o objetivo primário é o conhecimento, a melhor fixação dos conteúdos. Assim como em qualquer outra aula, o professor precisa de planejamento e organização e os alunos precisam de disciplina, e disciplina não quer dizer uma sala de aula em absoluto silêncio, mas sim uma sala de aula onde há sons, agitação, mas também comprometimento, conhecimento e claro, entretenimento.

PLANEJAMENTO E ELABORAÇÃO DOS JOGOS GEOGRÁFICOS

Os jogos apresentados possuem dois contextos distintos, o primeiro, Bingo Geográfico, foi pensado para que os alunos pudessem associar os diversos conceitos geográficos que são apresentados para eles ao longo do 6º ano do Ensino Fundamental de maneira didática e divertida. Este jogo tem como principal preocupação a mobilização e associação dos conteúdos aos temas básicos da disciplina de Geografia.

Objetivando o que fora supracitado, os estudantes selecionam os conceitos a serem abordados em suas respectivas tabelas e as definições a serem sorteadas e esse processo ocorre sob a supervisão e orientação da professora.

O segundo jogo, jogo da memória geográfico, busca fazer com que o aluno associe os conceitos e temas apresentados, de maneira específica. No presente artigo o jogo é desenvolvido a partir dos movimentos que o planeta Terra faz, bem como suas consequências para nós como indivíduos. Associando as consequências, os alunos são possibilitados a pensar no seu cotidiano e em como tais aprendizados desenvolvidos na sala de aula tem correlação com os fenômenos que percebemos na vida fora do ambiente escolar.

A construção dos jogos tem início quando os alunos selecionam os temas e fazem as associações quanto aos conceitos de tais temas. É fundamental que neste processo o aluno tenha entendido e discernido os conceitos, já que é a partir de seu entendimento que o jogo será construído. É importante que os conceitos sejam descritos com linguagem apropriada para a faixa etária que está sendo trabalhada.

O processo de planejamento e construção dos conceitos e temas dura em torno de seis tempos de aula, visto que neste período os alunos têm contato com as aulas mais expositivas, realizam algumas atividades, esclarecem dúvidas e são possibilitados a compreender de maneira um pouco mais passiva os conteúdos trabalhados.

Após selecionar os conceitos e temas, a construção prática é iniciada, na qual os próprios alunos recortam as peças, escrevem, colam e assim efetuam a construção do jogo didático a ser trabalhado. Torna-se importante salientar que a construção deste jogo é realizada de maneira simples, pois, apesar do desenvolvimento ser dentro de uma escola privada, as questões financeiras por vezes são latentes, desta forma os jogos construídos tem

baixo custo, assim há a possibilidade de ele ser elaborado a partir de diferentes realidades, podendo ter mais complexidade na sua produção ou não.

O período para a construção, elaboração e utilização dos jogos leva em torno de quatro tempos de aula, tempo que propicia aos alunos terem uma compreensão e construção ativa em relação aos conteúdos, e claro, reservando tempo de qualidade para que possam de fato utilizar os jogos que foram construídos.

ELABORAÇÃO, CONSTRUÇÃO E EXECUÇÃO DO JOGO 1: BINGO GEOGRÁFICO

O bingo é um jogo bastante conhecido e utilizado por muitos dos nossos conhecidos, neste artigo ele se apresenta de maneira a corroborar para a melhoria da prática docente. É interessante que, apesar de ser bastante conhecido, muitos alunos nunca tiveram a possibilidade, ou mesmo interesse, de jogarem, visto que não é algo que está associado a geração de crianças, pré-adolescentes, com onze anos em média, sendo visto muitas vezes como um jogo atrelado as gerações passadas, como ultrapassado e até mesmo enfadonho.

Um dos primeiros desafios do docente é fazer com que estes alunos percamos o estigma de um jogo antigo, chato, ou como muitos dizem “de velho”, já que, não se pode esquecer que os jogos são pensados pelo docente, contudo são uma forma de propiciar conhecimento, que é o principal objetivo, mas também a diversão aos discentes, ou seja, eles precisam se interessar, contribuir de maneira eficiente com o que está sendo proposto.

Considerando os conteúdos relacionados aos conceitos básicos dentro da disciplina de Geografia para a turma do 6º ano do ensino fundamental, o jogo baseia-se em cinco conceitos básicos: Lugar, paisagem, espaço geográfico, território e região. Esses conceitos vão sendo desmembrados, a fim de propiciar uma melhor compreensão e ainda de compor o jogo apresentado, desta forma, além destes são colocados conceitos e definições relacionados a paisagem natural, paisagem cultural, exemplos de elementos naturais, exemplos de elementos culturais, espaço de vivência, exemplos de espaço de vivência, exemplos de regiões do Brasil, exemplos de regiões do mundo e exemplos de alterações no espaço geográfico.

A partir da seleção destes conceitos e definições, os alunos são separados em grupos, contudo o jogo também pode ser realizado de maneira individual, todavia a socialização dentro da realidade que este jogo foi desenvolvido se torna extremamente necessária e faz com que os discentes fiquem mais estimulados a realizarem a atividade e posteriormente realizarem o jogo de fato, além de, quando separados em grupos, eles são possibilitados a contribuírem de maneiras diferentes para a composição das cartelas e ainda para a discussão e melhor entendimento das definições.

Possibilidades para a construção das cartelas do Bingo Geográfico:

Paisagem Cultural	Região	Paisagem Natural	Paisagem
Lugar	Território	Região Sudeste	Espaço de Vivência
Paisagem	Espaço Geográfico	Espaço Geográfico	Plantação de Eucalipto

Figura 1: Exemplos de possíveis cartelas a serem elaboradas

A elaboração das definições dos conceitos é concebida pelo docente e pelos discentes, em conjunto, sendo estas a serem embaralhadas e sorteadas, fazendo com que as cartelas pudessem fazer o “Bingo!”.

É um exemplo de algo que foi feito pelo ser humano, não é natural. Está ligado ao que é percebido através dos nossos sentidos	É ocupado e transformado pelas pessoas ao longo dos anos. Está ligado ao carinho que temos por aquele local.	É o conjunto de lugares que as pessoas frequentam, por exemplos, a casa da avó, escola, curso.
---	--	--

Figura 2: Exemplos de definições dos conceitos apresentados

Após todas as etapas da elaboração e construção do jogo bingo geográfico, os alunos são oportunizados a de fato jogar, pois como citado anteriormente, dentro da proposta apresentada, um dos objetivos dos jogos como ferramentas lúdicas aqui apresentados é garantir a plenitude da experiência e ainda a diversão no momento propício.

É interessante perceber a animação dos alunos quanto ao jogo que foi construído com a colaboração deles e por ser um jogo bastante conhecido, não há grande demora em relação a explicações quanto a execução, já que o jogo consiste em, neste caso em grupos, preencher a tabela o mais rapidamente possível de acordo com os conceitos da tabela e as associações que estão sendo sorteados, e no fim, gritar o prazeroso “Bingo!”, que afirma a vitória na partida.

ELABORAÇÃO, CONSTRUÇÃO E EXECUÇÃO DO JOGO 2: JOGO DA MEMÓRIA GEOGRÁFICO

O segundo jogo proposto neste artigo é bastante simples e traz consigo memórias afetivas quanto a sua execução, já que é bem difícil encontrar um indivíduo que não tem familiaridade com o jogo da memória e que não tenha se divertido com ele ao longo de sua vida.

O planejamento e construção deste jogo também ocorre de maneira colaborativa, em uma parceria do docente com os discentes, fazendo com que os conteúdos que foram apresentados sejam a principal ferramenta para a elaboração deste.

A escolha do tema do jogo da memória sobre os movimentos da Terra não ocorreu ao acaso, esta predileção pode ser justificada por, ao longo do tempo de docência desenvolvido, ter percebido que os alunos se interessam bastante pelas consequências destes movimentos e apresentam fascínio em relação a elas, e, mesmo sendo sabido que grande parte dos conteúdos são essenciais para o desenvolvimento escolar dos discentes, quando os alunos interessam-se pelo tema ou mesmo quando percebem que o que está sendo trabalhado tem de certa forma ligação com as suas vidas, o interesse se torna ainda maior, fazendo com que o trabalho flua de maneira mais tranquila.

É importante ressaltar que vários conteúdos são passíveis de serem trabalhados a partir da estrutura apresentada neste jogo, tal escolha estaria muito mais atrelada a sensibilidade do docente em relação aos seus alunos e a realidade que estes alunos possuem.

As cartas são elaboradas da seguinte maneira: Após a seleção do tema, neste caso dos movimentos da Terra, são elaborados dois tipos de cartas, uma complementa a outra, desta forma, em uma das cartas estará marcado alguns conceitos e características quanto a estes movimentos e em outras cartas, estará o complemento em relação as primeiras cartas.

A execução do jogo é descomplicada, a partir da associação das cartas, conforme o exemplo abaixo, vence o aluno que acumular mais cartas utilizando sua memória e seus conhecimentos acerca do tema selecionado.

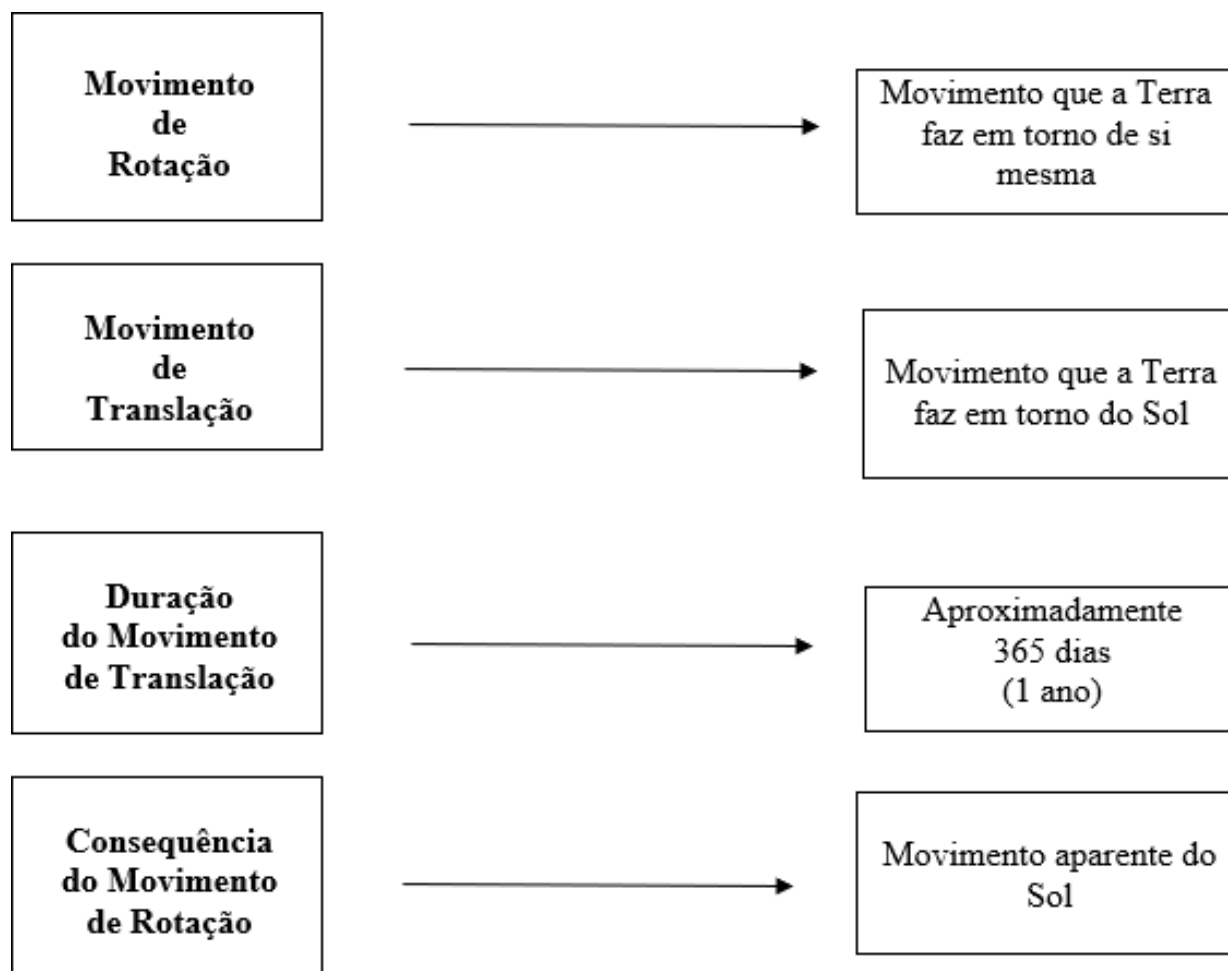


Figura 3: Exemplo de cartas do jogo da memória

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da inquietação quanto a prática docente, os jogos apresentados neste artigo foram elaborados. Deve-se levar em consideração que, mesmo considerando a importância destes e que há um indiscutível potencial dos jogos e de várias ferramentas lúdicas na contribuição para o conhecimento escolar, mais precisamente na disciplina de Geografia, em todos os segmentos, e não apenas ao segmento apresentado, sabemos que ele não é a solução para a desvalorização que a ciência geográfica ou mesmo o sistema escolar tem sofrido.

Os dois jogos possibilitaram aos alunos e também ao professor, o pensamento, elaboração e construção dos jogos a fim de favorecer auxílio em relação a, especificamente, dois conteúdos trabalhados obrigatoriamente nas turmas de 6º ano, e se torna perceptível ao

docente que, além da melhor associação do conteúdo, os alunos desenvolveram senso de cooperatividade, companheirismo e maior dedicação quanto aos temas, já que, mesmo que o mais importante não seja de fato ganhar ao jogo, sabemos que este ponto é de considerável relevância aos alunos.

Foram elaboradas ferramentas que atrelaram a complexidade de alguns conteúdos e a diversão, onde os próprios alunos conseguiram assimilar e realizar associações em relação ao que estavam estudando e ao seu cotidiano, dando-lhes significância ao que fora apresentado.

Não há como deixar de salientar que, mesmo que o êxito tenha sido alcançado nas turmas em que os jogos foram construídos, nem sempre isto pode ser uma realidade, pois vários fatores precisam ser levados em consideração, uma das grandes questões é a abertura que as instituições de ensino têm para perceber ou não a importância das ferramentas lúdicas como auxiliadoras na prática docente e não só como um meio de diversão sem fundamento para os alunos.

A carga horária também é um fator relevante e que deve ser considerado, já que em algumas escolas, apesar de ser uma disciplina obrigatória, a Geografia possui tempos de aula menores que de outras disciplinas; na escola em questão são apenas dois tempos de cinquenta minutos, ou seja, apenas uma hora e quarenta minutos para que os conteúdos sejam desenvolvidos, os livros sejam utilizados e ainda se desenvolva as práticas lúdicas.

Apesar de acreditar na potencialidade destas ferramentas, infelizmente sei que nem todos os discentes ou em nem todas as turmas, é passível de desenvolvê-las, seja pelas limitações que foram expostas ao longo deste trabalho, seja por outras particularidades relacionadas as realidades de outros docentes.

Este trabalho não possui um fim em si mesmo, a elaboração de jogos é uma prática constante, não se limita apenas aos que foram apresentados e menos ainda na turma do 6º ano. Alguns jogos já foram e outros ainda serão desenvolvidos e o objetivo desta pesquisa é que haja a construção de uma Ludoteca, ou seja, uma área destinada aos alunos onde estes possam aprender e se divertir ao mesmo tempo, já que o objetivo supremo da prática docente é agregar a vida do discente e marca-lo de maneira positiva dentro do processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Pearl. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** – Educação é a base. Brasília: MEC, 2017.

BREDA, Thiara Vichiato. Jogando com a Geografia: Possibilidades para um ensino divertido. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 5, n 10, p. 55-63, 2018.

BREDA, Thiara Vichiato. **Jogos Geográficos na sala de aula**. 1. Ed. Curitiba: Appris, 2018.

CALLAI, Helena. **A Geografia e a escola: muda a Geografia? Muda o ensino?** São Paulo: Terra Livre, 2001.

FERREIRA, Stella Mendes, NASCIMENTO, CARLA; PITTA, Ana Paula. Construção de jogos como metodologia de ensino: uma experiência com o 6º ano do Ensino Fundamental. **Giramundo**, vol. 5, n 9, p. 87-94, 2018

LACOSTE, Yves. **A Geografia – Isso serve, em primeiro lugar para fazer a guerra**. tradução Maria Cecília França. 19ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. **Cadernos de Pesquisa do Núcleo de FAGED/UFBA**, v. 2, n. 21, p. 9-25, 1998.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Savlador, v.3, n.2, p13-23. Jul-dez 2014.

MARINO, Leonardo Freire. A falência do modelo escolar tradicional e a necessária construção de uma educação integral e comunitária. **Giramundo**, Rio de Janeiro, V.5, N 10., p. 19-30, 2018.

MOREIRA, Marco Antonio. **O que é afinal aprendizagem significativa?**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2010. Disponível em <http://moreira.if.ufrgs.br/oqueefinal.pdf> (consulta em 10 de maio de 2021)

VILELA, Carolina Lima & FERREIRA, Stella Mendes. Construção do conhecimento e jogos didáticos: uma experiência com o sétimo ano do ensino fundamental. *In*: ENPEG, 13., Belo Horizonte. Anais [...]. Belo Horizonte: Instituição, p. 87-94, 2017.

VILELA, Carolina Lima. Construção de jogos como metodologia de ensino: as produções do Núcleo de pesquisa em Práticas de Ensino de Geografia do Colégio Pedro II (NUPPEG – CP2). **Giramundo**. Vol. 5, n. 9, p. 75 – 85, 2018.