

JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Mara Alini Meier^{*}

João Silvano Zanon^{**}

Resumo: Os jogos didáticos possuem um importante papel no processo de ensino-aprendizagem, pois se utilizam de uma metodologia que facilita e dinamiza esse processo. A partir do trabalho com atividades lúdicas, os alunos se motivam, criam e interagem durante as aulas. Destaca-se então, a importância de incluir os jogos didáticos, como atividade lúdica, no currículo das escolas e no fazer pedagógico dos professores. Nesse sentido, a pesquisa em questão pode ser considerada um modelo inovador na melhoria do processo de ensino-aprendizagem, a exemplo do jogo didático desenvolvido na Escola de Ensino Fundamental Vida Nova, localizada no Município de Lajeado/RS.

Palavras-chave: Jogos didáticos. Ensino de geografia. Ensino-aprendizagem.

Introdução

Para que o ensino não se torne mera transmissão e memorização de conteúdos, é necessário criar alternativas para desenvolver as aulas de maneira mais dinâmica. Dessa maneira, estimulando o aluno à pesquisa, à construção do conhecimento e à participação efetiva em sala de aula. Isso é possível mediante a utilização de atividades lúdicas na escola, entre elas os jogos didáticos.

Na busca de uma metodologia que possibilite a construção do conhecimento, procurou-se apresentar a ludicidade, por meio de jogos didáticos, como um assunto que tem conquistado espaço entre os educadores. Piaget (1971, p.78) afirma que "os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve".

^{*} Doutoranda em Geografia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: mara.alini@gmail.com

^{**} Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: silvanoz94@gmail.com

O jogo didático proporciona um ambiente criativo e situações de igualdade, em que o professor deixa de ser o transmissor da ciência e passa a ser mediador do trabalho. Assim, permitindo que o conhecimento seja construído pelo educando a partir de suas interações com o lúdico. Por isso, os jogos didáticos são importantes na vida de uma criança na medida em que são instrumentos eficazes no contínuo processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico é uma alternativa acessível e prática que poderá auxiliar no enriquecimento de recursos utilizados pelos professores para buscar a melhoria da qualidade do ensino. Visto que ele propõe uma maneira alegre, saudável e criativa de apresentação, sistematização e apreensão de novos conhecimentos.

Autores como Danoff, Breibart e Bar apud Rosamilha (1979, p.77) colocam que no jogo as crianças "começam a raciocinar, a desenvolver o pensamento lógico. Assim, justifica-se o presente trabalho pela convicção de que a criança, enquanto brinca e joga, constrói conceitos básicos entre os quais os relacionados ao espaço geográfico".

Desta maneira, esta pesquisa está pautada no desenvolvimento de um jogo didático referente ao conteúdo de orientação: pontos cardeais, colaterais e das coordenadas geográficas. Optou-se pelo desenvolvimento dessa prática e estratégia pedagógica devido à dificuldade de abstração destes conceitos pelos alunos na disciplina de geografia. Esses temas são considerados básicos na compreensão de questões relativas à leitura cartográfica, por isso merecem atenção especial no ensino de geografia.

1 O Lúdico e os diversos recursos de ensino

O ensino de geografia compreende uma parte importante da educação, por isso é necessário verificar quais os recursos de ensino são utilizados no seu desenvolvimento. Observa-se que o lúdico proporciona atividades dinâmicas e motivadoras para os alunos, afim de que a educação se torne atrativa e que os alunos participem do processo de ensino-aprendizagem.

1.1 Recursos de ensino

De acordo com Piletti (2000, p. 151) recursos de ensino se referem “aos componentes do ambiente da aprendizagem que dão origem à estimulação para o aluno. Esses componentes

podem ser o professor, livros, mapas, fotografias, as fitas gravadas, as gravuras, os filmes, os recursos da comunidade, os recursos naturais e assim por diante”.

Desta maneira, a utilização dos recursos de ensino em sala de aula de forma adequada proporciona a motivação e desperta o interesse dos alunos. Aspecto este relevante, pois os alunos motivados tendem a ser mais interessados e criativos, participando ativamente das aulas e das discussões propostas, desenvolvendo a aprendizagem e a construção do conhecimento (PILLETI, 2000).

Outros são também os benefícios de se utilizar os recursos de ensino, entre eles: “favorecer o desenvolvimento da capacidade de observação; aproximar o aluno da realidade; visualizar ou concretizar os conteúdos da aprendizagem; obter informações e dados e desenvolver experiências mais concretas aos alunos” (PILLETI, 2000, p. 154).

Para que se possa explorar e utilizar ao máximo e de forma correta os recursos de ensino, é necessário selecionar o recurso de acordo com o objetivo que se quer alcançar, pois cada recurso requer atingir um tipo de desenvolvimento no aluno e atingir certo objetivo. É importante estabelecer objetivos claros para cada atividade e utilizar um recurso de ensino apropriado, para que o processo de ensino-aprendizagem seja interessante e motivador. Nesse contexto, o ensino de geografia deve se apropriar destes processos a fim de que seus objetivos sejam plenamente alcançados.

1.2 A importância do lúdico

Atualmente vê-se que os alunos estão em contato cada vez mais intenso com a mídia, que se apresenta de forma muito atrativa por meio da imagem, da interação entre os indivíduos, da televisão e principalmente da internet. Desta maneira, se na sala de aula for somente priorizado a teoria, não se estarão criando possibilidades para que o conhecimento seja construído pelo educando, tornando-se as aulas monótonas e sem significado ao aluno. A aprendizagem acaba por se restringir ao processo mecânico de obtenção de conhecimentos, centrando-se na transmissão e recepção de conteúdos, apenas memorizando-os.

Torna-se necessário pensar em alternativas para desenvolver as aulas de maneira dinâmica, estimulando o aluno à pesquisa, à construção do conhecimento e à participação efetiva no processo de ensino-aprendizagem. Freire (1998, p.52) ressalta que “saber ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

A partir da ludicidade é possível construir e produzir um conhecimento relevante e motivador aos alunos. O lúdico proporciona a interação entre professor e aluno e entre os alunos, que identificam um maior prazer, uma melhor compreensão e entusiasmo na resolução dos desafios propostos.

Conforme o dicionário Aurélio, o lúdico é “relativo a jogos, brinquedos e divertimentos”. Engloba-se um conjunto de atividades que levem, de forma dinâmica e prazerosa, ao desenvolvimento de certa atividade, seja ela física ou mental, e que estimule o aprendizado.

O lúdico se apresenta como uma alternativa acessível e prática que poderá auxiliar no enriquecimento de recursos utilizados pelos professores para obter uma melhoria na qualidade do ensino, propondo de uma maneira alegre e criativa a apresentação, sistematização e apreensão de novos conhecimentos.

Além disso:

Através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social (BERTOLDO e RUSCHEL, 2000, p.13).

Nesse contexto, o lúdico é importante e imprescindível à prática educativa, uma vez que o aluno desenvolve as suas mais variadas potencialidades e adquire autonomia, atuando ativamente como ser social. Além disso, permite ao aluno uma participação construtiva no seu próprio saber, no ensino-aprendizagem e na interação com seus colegas em sala de aula, tornando-se também fundamentais as parcerias e o trabalho em grupo, possibilitando a cooperação e o espírito de equipe. Freire (1998, p.86) salienta “ninguém pode estar no mundo, com o mundo e com os outros de forma neutra. Não posso estar no mundo de luvas nas mãos constatando apenas. A acomodação em mim é apenas caminho para a inserção, que implica decisão, escolha, intervenção na realidade”. Dessa forma, o indivíduo em interação com o mundo modifica-o e este o modifica por meio das suas interações.

A importância do lúdico como recurso didático na educação se dá por abrir caminho ao imaginário e à criatividade espontânea da criança. Quando está envolvida em brincar, ela se organiza em função da brincadeira, sendo um momento especial para ela, pois, ao brincar, está desenvolvendo seu potencial cognitivo. As atividades lúdicas desenvolvem a estrutura mental, afetiva, intelectual e social, que propiciam a sua formação intelectual, bem como na construção de seu próprio conhecimento (BOCK; FURTADO; TEIXEIRA, 2001).

Verifica-se que, o desenvolvimento de atividades lúdicas coopera para o desenvolvimento do aluno nos mais variados aspectos. Essas atividades permitem ao aluno participar efetivamente do processo ensino-aprendizagem, e ainda possibilitam que as aulas se tornem mais dinâmicas e interessantes aos alunos. Nesse sentido, o jogo didático como atividade lúdica, contribui imensamente para o processo de ensino-aprendizagem dos educandos.

2 Procedimentos metodológicos

O objetivo principal do projeto foi construir e testar um jogo didático, envolvendo conhecimentos de orientação espacial, através dos pontos cardeais, colaterais e das coordenadas geográficas com os alunos do 7º ano do Ensino Fundamental Vida Nova, localizada no município de Lajeado/RS.

Para alcançar os objetivos deste trabalho foram realizadas várias etapas. A primeira etapa consistiu na realização de um levantamento bibliográfico sobre a ludicidade, suas implicações e sua importância em sala de aula.

A segunda etapa se concentrou na construção e apresentação do jogo didático que enfocou o conteúdo geográfico de orientação e coordenadas geográficas, tendo como título "Viajando por Lajeado" baseado no Jogo da autora Sonia Maria Mafassoli Correa e editado na Revista do Professor, com o título "Onde você chegou?"(CORREA, 1999, p.29).

A terceira etapa consistiu na aplicação do jogo em sala de aula com os alunos de duas turmas de 7º ano da escola de Ensino Fundamental Vida Nova. O jogo foi aplicado no mês de março de 2012, envolvendo em torno de 45 alunos.

A partir da observação dos alunos pode-se verificar que havia a necessidade de dinamizar as aulas de geografia, contribuir para o processo de abstração de conceitos chaves e tornar mais prático o uso dos conhecimentos geográficos.

A última etapa teve como preocupação discutir as observações realizadas durante o desenvolvimento do jogo em sala de aula, construindo-se as considerações finais deste trabalho.

3 Resultados

Inicialmente, estudou-se o jogo já existente, que serviu de base para este jogo didático. Realizaram-se algumas observações de características que seriam utilizadas para criar o novo jogo realizando adaptações e chegando a elaboração do jogo "Viajando por Lajeado".

Segundo dados da Prefeitura Municipal de Lajeado, 2010, o município de Lajeado se situa na margem direita do Rio Taquari, na região nordeste do Estado do Rio Grande do Sul, foi fundado em 26 de janeiro de 1891. De lá para cá, a cidade passou por inúmeras transformações. Viu sua população crescer e, hoje, vem experimentando um desenvolvimento que consolida sua posição de pólo econômico, cultural, político-administrativo e educacional de destaque no Estado. Além disso, um perfil tipicamente urbano projeta o município como a metrópole do Vale do Taquari, uma região integrada por 36 municípios e mais de 326 mil habitantes (IBGE - Censo Demográfico 2010). De acordo com o Censo do IBGE de 2010, a população Lajeadense é de 71.445 habitantes.

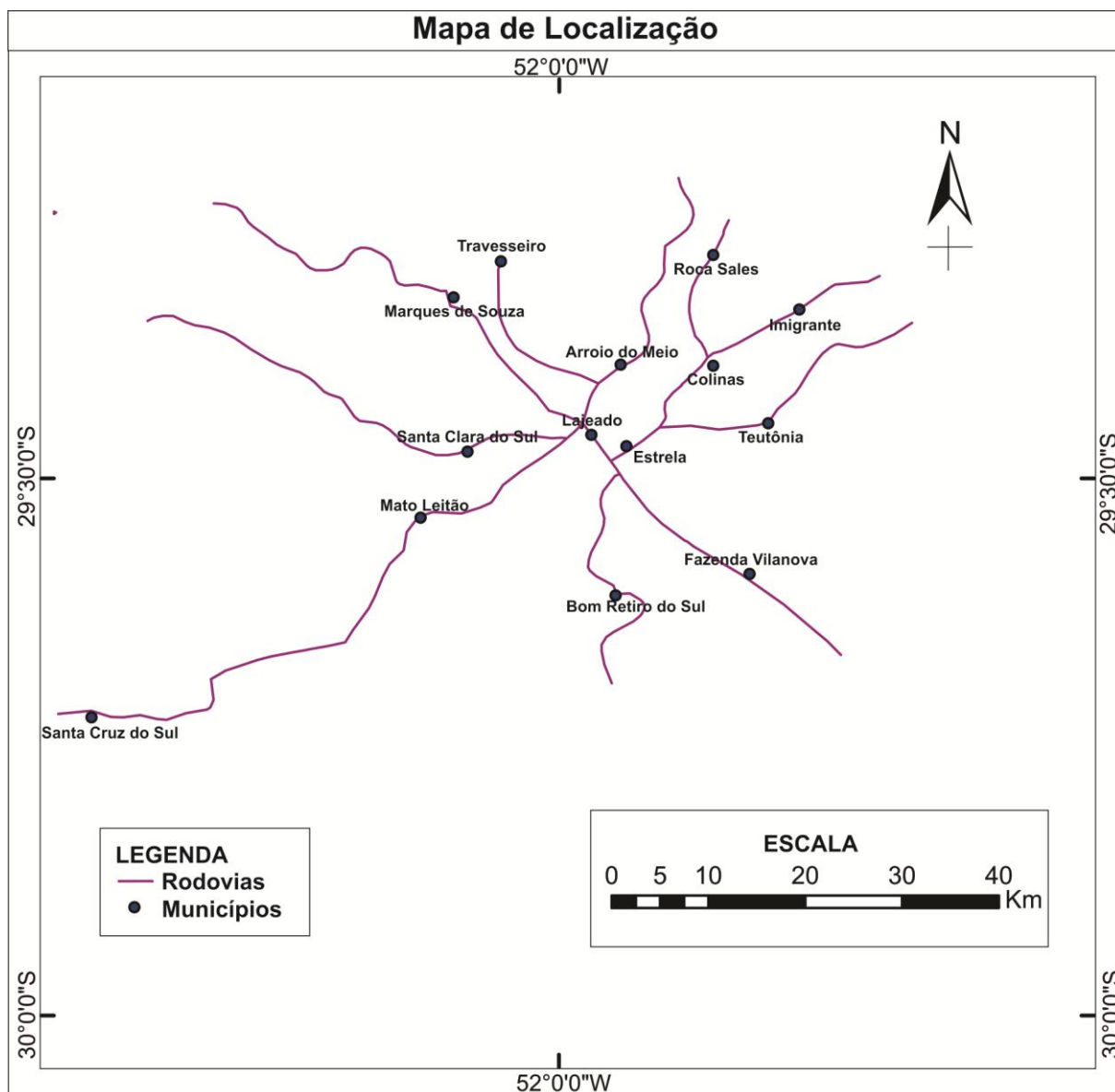
Inicialmente, discutiu-se com os alunos a questão teórica sobre o conhecimento referente à disciplina de geografia, envolvendo a orientação no espaço. A seguir realizou-se uma contextualização do mesmo com a realidade dos alunos.

Na sequência, realizou-se atividades no pátio da escola referentes à lateralidade (esquerda, direita), a localização de alguns aspectos reais que se podia ver próximo do pátio da escola e as questões problemas que a partir da orientação foram solucionadas.

O jogo didático teve como objetivo uma revisão dos conteúdos, uma vez que o tema orientação já havia sido trabalhado em sala de aula com os alunos.

A seguir os alunos foram organizados em 11 grupos de 3 alunos, onde cada grupo recebeu um tabuleiro com o mapa da região de Lajeado e um conjunto de 20 cartas-pergunta para cada aluno. Na figura a seguir visualizamos o mapa de localização utilizado pelos alunos, como recurso didático para uma melhor apreensão dos conteúdos (pontos cardeais, colaterais, subcolaterais e coordenadas geográficas) trabalhados durante a aula de geografia.

O uso do jogo iniciou com a identificação dos elementos contidos no mapa, como: legenda, escala, orientação e título. Os alunos constataram que se tratava de um mapa temático referente às rodovias de sua região.



Fonte: MEIER, M. A. e ZANON, J. S.

Em seguida, realizou-se um diálogo sobre a cidade de Lajeado, sua formação e cidades vizinhas, enfatizando o lugar e o cotidiano dos alunos. E então, iniciou-se o jogo didático. Ao finalizar o jogo discutiu-se acerca do que os alunos acharam da atividade e o que eles consideraram sobre a possibilidade de aprender brincando.

De modo geral, o jogo lúdico teve uma boa aceitação por parte dos alunos. Ao trabalhar com tal dinâmica, se desenvolve novos métodos para aprofundar os conteúdos curriculares, fazendo com que os professores, em conjunto com um ou mais educandos(as) revisem os conteúdos já trabalhados em sala de aula.

O resultado da aplicação deste recurso didático com os alunos foi satisfatório, tanto na função a que se propôs, quanto na questão de motivação e interesse dos alunos por uma metodologia nova.

Durante o uso do jogo didático foi possível observar que os alunos desenvolveram um espírito de coletividade e cooperação. Eles seguiram as regras e não houve uma disputa entre os alunos, e sim um sentimento de cooperação mútua, onde eles se ajudaram para resolver os desafios que foram surgindo.

Considerações finais

Na atualidade, a maioria dos estudantes está diretamente ligada à mídia, televisão, internet, entre outros. Por isso, considera-se relevante à utilização de metodologias diversificadas, que estimulem os alunos a participar ativamente do processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, observou-se que o uso do jogo didático em sala de aula é de fundamental importância para alcançar esses aspectos qualitativos. A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento do aluno em jogos tem nítida função pedagógica. Por isso, a escola e os professores devem utilizar-se desse tipo de recurso.

A escola deveria ser vista pelo educando como um espaço de novas experiências, neste sentido, é relevante que o professor seja, sobretudo, alguém capaz de agir como mediador, desafiando e incentivando as crianças às suas próprias decisões durante o ato de brincar. Dentro desta perspectiva, são inúmeras as possibilidades que os jogos apresentam para o ensino de geografia e, com as devidas adequações, podem ser exploradas nos mais diversos conteúdos.

Os jogos são excelentes recursos didáticos que podem ser utilizados em diferentes situações do ensino-aprendizagem, como: na introdução de um conteúdo novo, no seu desenvolvimento, ou ainda, com a função de síntese ou revisão de conceitos abordados.

Referências

- BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M.A.M. Jogar e Brincar: respresentando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento. **Revista do professor**, Porto alegre, v. 16, n. 61, p. 10-13, jan/mar, 2000.
- BOCK, A. M.; FURTADO; O.; TEIXEIRA; M. L. T. **Psicologias**: uma introdução ao estudo de psicologias. São Paulo: Saraiva, 2001.
- CORREA, S. M. M. Cartobrincando: estudo de noções básicas sobre cartografia através de jogos. In: Revista do Professor. Porto Alegre: 15(57): jan/mar 1999. p 250.
- FERREIRA, A. B. DE H. **Mini-dicionário Aurélio**: português/português.Rio de Janeiro:Nova Fronteira, 2001. 4 ed.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra. 1998.
- IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Censo de 2010. Disponível em:<<http://censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 03 mar. 2012.
- PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. RJ: Zohar, 1971, 370p.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE LAJEADO. **História do Município**. Disponível em: <http://www.lajeado.rs.gov.br/?titulo=Lajeado&template=conteudo&categoria=931&codigoCategoria=931&idConteudo=2949&tipoConteudo=INCLUDE_MOSTRA_CONTEUDO>. Acesso em: 01 jan. de 2015.
- ROSAMILHA, N. Psicologia do jogo e a aprendizagem infantil. SP: Pioneira, 1979. 205 p.
- PILETTI, C. **Didática Geral**. 23. ed. São Paulo: Ática. 2000.