

A IMPORTÂNCIA DA METODOLOGIA LÚDICA NO ENSINO DA GEOGRAFIA ALIADA AO USO DAS GEOTECNOLOGIAS

THE IMPORTANCE OF PLAY METHODOLOGY IN TEACHING GEOGRAPHY
ALLIED TO THE USE OF GEOTECHNOLOGIES

LA IMPORTANCIA DE LA METODOLOGÍA DE JUEGO EN LA
ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA ALIADA AL USO DE
GEOTECNOLOGÍAS

Geografia

Luiz Henrique Oliveira de MELO¹

luiz.melo@aluno.uece.br

Thaís Helena Nunes da SILVA¹

thais.nunes@aluno.uece.br

Paulo Gabriel Lessa MENDONÇA¹

paulo.g.lessa@gmail.com

Bruna Gabriele de Oliveira Araújo²

bgoa.geo@gmail.com

RESUMO

O contínuo crescimento das tecnologias não ocorreu de forma igualitária, à mesma situação observa-se no ensino da Geografia, compreendendo isso, as atividades lúdicas surgem como uma alternativa metodológica gerando uma maior acessibilidade para várias escolas. Observar-se que independentemente da estrutura, tais atividades despertam a atenção dos estudantes, assim como o uso de alguns softwares ligados às geotecnologias. O seguinte trabalho tem como objetivo, relatar a experiência no minicurso lecionado na X Semana da Geografia na Universidade de Pernambuco, em Garanhuns, intitulado “Atividades lúdicas no ensino de Geografia”. Tanto o minicurso quanto o referido trabalho propõem-se destacar a metodologia lúdica no ensino de Geografia aliadas às geotecnologias. A metodologia utilizada foi a pesquisa-ação, pois, realizou-se a observação das atividades simultaneamente a sua aplicação.

Palavras-Chave: Ensino de Geografia. Geotecnologias. Atividades Lúdicas. Jogos.

ABSTRACT

The continuous growth of technologies did not occur equally, the same situation is observed in the teaching of geography. Understanding this, the playful activities appear as a methodological alternative generating greater accessibility for several schools. Regardless of the structure, such activities attract the attention of students, as well as the

¹Aluno de Graduação do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, Fortaleza

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Geografia - ProPGeo da Universidade Estadual do Ceará - UECE, Fortaleza

use of some *software* related to geotechnologies. The following work aims to report the experience in the mini course taught at the 10th Geography Week at the University of Pernambuco, Garanhuns, entitled “Playful activities in the teaching of geography”. Both the short course and this work aim to highlight the playful methodology in teaching geography allied to geotechnologies. The methodology used was the action research, since the activities were observed simultaneously with their application.

Keywords: Teaching Geography. Geotechnology. Play Activities. Games

RESUMEN

El continuo crecimiento de las tecnologías no se produjo por igual, se observa la misma situación en la enseñanza de la geografía, entendiéndose esto, las actividades lúdicas aparecen como una alternativa metodológica que genera una mayor accesibilidad para varias escuelas. Independientemente de la estructura, tales actividades atraen la atención de los estudiantes, así como el uso de algún *software* relacionado con geotecnologías. El siguiente trabajo tiene como objetivo informar la experiencia en el mini curso impartido en la 10ª Semana de Geografía en la Universidad de Pernambuco, Garanhuns, titulada "Actividades lúdicas en la enseñanza de la geografía". Tanto el curso corto como este trabajo tienen como objetivo destacar la metodología lúdica en la enseñanza de la geografía aliada a las geotecnologías. La metodología utilizada fue la investigación de acción, ya que las actividades se observaron simultáneamente con su aplicación.

Palabras clave: Enseñanza de la geografía. Geotecnología. Actividades de juego. Juegos

1. INTRODUÇÃO

Com a consolidação do meio técnico-científico-informacional os avanços tecnológicos ficaram cada vez mais iminentes, como resultado deu-se o aumento de informações presentes ao redor do mundo e concomitante gerou-se uma necessidade por parte das pessoas em ficarem conectadas e atualizadas sobre o que acontece em tempo real em todo o mundo.

Partindo dessa perspectiva, a expansão dessas novas tecnologias vem se tornando um forte aliado ao ensino da Geografia, pois, a partir delas surgiram novas metodologias a serem abordadas em sala de aula, assim, desmistificando a disciplina tida como tradicional, visão comumente presente nas escolas. Observar-se que há uma preocupação crescente em aliar as tecnologias e o ensino para uma maior consolidação do processo de ensino-aprendizagem.

Santos et al. (2015) afirma que as mudanças tecnológicas estão presentes no nosso dia a dia, sendo um fator determinante na realização de nossas atividades, no entanto faz-se suma importância reforçar que essas tecnologias não estão acessíveis a todos os territórios e em muitos casos não interferem nas territorialidades. Com isso, ainda existe

lugares onde os únicos meios de comunicação são apenas o rádio e a televisão, assim, percebe-se uma restrição a essas novas tecnologias presentes.

Dessa forma, a procura de novas metodologias mais acessíveis vem ganhando destaque, visto que como citado anteriormente as tecnologias não alcança a todos. Tal fato justifica-se, por exemplo no caso dos estudantes, as condições financeiras. Contudo, nota-se que há outras justificativas como explica Fernandes (2019, p. 18) no seguinte trecho:

Deve-se relatar também, como motivo, a estrutura precária das unidades escolares no Brasil, nas esferas administrativas federais, estaduais e municipais. Muitas escolas enfrentam dificuldades com ausência de técnicos nos laboratórios de informática, equipamentos obsoletos ou em mau funcionamento e internet, por muitas vezes, sem funcionar. Ademais, existem escolas que não possuem nenhum desses recursos.

Com isso, as atividades lúdicas surgem como uma metodologia capaz de amenizar esses desfalques, com o propósito de transmitir o conteúdo aos estudantes de uma maneira mais descontraída através de jogos, auxiliando bastante o processo de interação, diálogo e convivência, tanto entre os discentes, como também com o professor. Marques (2017) cita que através das atividades lúdicas o educando consegue explorar de forma mais eficaz a sua criatividade, além de fortalecer o seu lado emocional e auxiliar o processo de ensino-aprendizagem.

Tendo em vista a necessidade de mais estudos sobre tais abordagens, o presente artigo tem como objetivo relatar a experiência no minicurso ministrado na X Semana da Geografia na Universidade de Pernambuco - Campus Garanhuns, intitulado “Atividades Lúdicas no ensino de Geografia”, visando apresentar exemplos de atividades lúdicas no ensino, além de destacar a importância das metodologias lúdicas no ensino da Geografia aliadas às geotecnologias.

2. METODOLOGIA

A elaboração deste trabalho foi propiciada por meio de um minicurso realizado na X Semana da Geografia da Universidade de Pernambuco, nos dias 28 e 29 de maio de 2019, ministrado para alunos da licenciatura, sendo a maioria do quinto semestre, e duas do primeiro semestre. Junto com o levantamento bibliográfico, onde foram realizadas pesquisas sobre artigos, dissertações e teses sobre o tema de ensino de Geografia e novas metodologias.

Destaca-se que durante a elaboração das atividades priorizou-se a utilização de materiais e ferramentas de fácil acesso, como por exemplo, utilizaram-se imagens do Google Earth para construção de um dos jogos. No que se refere a isso, os jogos e atividades apresentados e adaptados para o ensino foram: dominó, jogo da memória, cabo de guerra, dinâmica sobre as massas de ar e sobre as paisagens.

A seguir, os procedimentos desenvolvidos neste trabalho:

1. Levantamento bibliográfico;
2. Reuniões para confecção dos jogos;
3. Teste dos jogos com os membros do Grupo de Estudo de Ensino de Geografia (GEEGEO).
4. Aplicação do Minicurso.
5. Elaboração de artigos sobre o minicurso.

Na segunda etapa, referente a confecção dos jogos, os materiais necessários estão listados no seguinte quadro.

Quadro 1 - Quadro dos Jogos

Jogos	Temáticas	Materiais
Memória	Curiosidades	Papelaria e <i>Google Earth Pro</i>
Dominó	Diversos	Papelaria
Paisagens	Naturais e artificiais	Papelaria
Massas de Ar	Massas de ar do Brasil	Papelaria e Mapa do Brasil
Cabo de Guerra	Curiosidades	Não foi necessário nenhum material

Fonte: Autores (2019).

Os conteúdos abordados no dominó foram às bandeiras respectivas dos estados brasileiros, além disso, foi confeccionado também um sobre o relevo, os biomas e os recursos hídricos do Brasil. Enquanto no jogo da memória foi sobre curiosidades dos países.

No que se refere ao jogo das paisagens, as letras foram feitas com espuma vinílica acetinada (EVA) e as imagens foram recortadas de livros didáticos antigos. Para a realização do jogo das massas de ar foi necessário apenas papel e canetinha, nos quais, foram recortados cinco papéis em formatos circulares, onde em cada um foi escrito cada massa de ar que atua no clima do Brasil, utilizou-se também um mapa do Brasil projetado na lousa branca. No jogo da memória, foi adicionado conteúdos de curiosidades gerais,

onde podemos destacar as peculiaridades presentes em cada país, como questões ambientais, gastronômicas, esportivas, econômicas, até mesmo de caráter de divisão político-administrativo.

Outro exercício realizado no minicurso foi o cabo de guerra, a escolha da referida atividade foi resultado de pesquisas a respeito de jogos lúdicos aplicadas ao ensino de Geografia. O motivo da preferência do “cabo-de-guerra” se deu por ser uma atividade simples que não necessita da utilização de muitos materiais didáticos, nota-se que através dela podemos aplicar diversos conteúdos relacionados a Geografia por meio de perguntas e respostas.

As perguntas aplicadas no jogo foram geradas a partir de conteúdos da disciplina de Geografia do sexto ao nono ano, não impossibilitando a aplicação no nível médio e acadêmico. As questões elaboradas devem condizer com o conteúdo abordado e é necessária que o grau de complexidade acompanhe o nível da sala.

A execução do jogo no minicurso foi satisfatória com a participação de todos os alunos presentes. Primeiramente foi explicado na lousa como é a execução do jogo e posteriormente foi feita a divisão dos alunos e os respectivos conteúdos a serem tratados.

O desenrolar da atividade foi fluida tornando o jogo agradável e rápido. As questões tratadas foram assuntos do ensino fundamental até o ensino médio, a medida que cada equipe avançava o grau de dificuldade das perguntas também se intensificaram, entretanto os participantes não tiveram muitos problemas em respondê-las. Foi percebido que para o sucesso do jogo os alunos deveriam ter um bom conhecimento em relação à matéria para a dinamicidade da atividade e não gerar nenhum constrangimento a turma.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A priori durante a realização do minicurso foi realizada uma avaliação diagnóstica com os alunos a respeito do conceito de “lúdico”, após uma breve explanação sobre a percepção de cada aluno, os jogos foram apresentados destacando-os com metodologia lúdica no ensino da Geografia.

Enfatizou-se a relevância dessa metodologia durante o minicurso por ser um importante aliado no desenvolvimento cognitivo, reafirmando a sua necessidade quando uma determinada escola não se dispõe dos materiais didáticos necessários para a transmissão de determinados conteúdos.

Partindo disso, afirmar-se que as atividades lúdicas são alternativas também para a educação inclusiva. Ramos (2015), cita que essa proposta vem com ideia de romper com o conservadorismo presente nas escolas, questionando os sistemas educacionais e os modelos onde definem padrões e preferências.

Com relação à aplicação das atividades, primeiramente os jogos foram apresentados para os alunos, no qual, a princípio realizou-se uma introdução a respeito do conteúdo presente no jogo e posteriormente foi explicado como se executar. Ressalta-se que os jogos apresentados no primeiro dia foram os seguintes: jogo das paisagens, jogo da memória, dominó e o jogo das massas de ar (Figura 1).



Figura 1 - Jogo das Massas de Ar. Fonte: Autores (2019).

A primeira atividade a ser aplicada serviu para quebrar a monotonia até então presente na sala de aula, pois instigou os estudantes, visto que no início do minicurso as pessoas presentes em sala encontravam-se retraídas, percebendo uma maior empolgação em apenas dois alunos dos dez presentes.

A participação por completa dos presentes se deu em razão em que todos deveriam participar da atividade proposta, a aplicação da mesma ocorre a partir da divisão da turma em dois grupos iguais, onde cada grupo escolhe um representante para que realize a atividade. O escolhido de cada grupo precisa retirar uma imagem por vez na caixa onde se encontram as imagens, e partir disso entrar em um consenso com o seu grupo sobre a possível classificação da mesma em natural ou artificial, cada equipe tem o limite de tempo de um minuto para terminar a atividade, a equipe que tivesse o maior número de acertos ganhava a disputa.

A ideia de que cada “líder” das equipes voltarem ao seu grupo após a escolha das imagens para assim eles entrarem num consenso, teve como objetivo gerar uma maior interação por parte dos alunos, o resultado foi uma atividade satisfatória com a inclusão

de todos os participantes, outro ponto importante foi o tempo máximo estabelecido entre pegar as imagens até colocar na lousa, onde eles tinham um minuto para isso, fazendo com que eles tivessem que correr e se comunicar com os membros da equipe, tendo em vista que ao final do jogo já era visível um clima mais descontraído por parte dos alunos da imagem (Figura 2).



Figura 2 - Jogo das Paisagens. Fonte: Autores (2019).

Em seguida foi iniciado o segundo jogo, o dominó, aproveitando o mesmo grupo que tinha sido dividido no começo, dessa forma, os alunos foram em conjunto montando o jogo, que apresentavam as seguintes temáticas, estados e suas delimitações e domínios morfoclimáticos a conceituações geomorfológicas.

Durante a aplicação do jogo foi visível uma certa dificuldade no conteúdo que apresentava a temática dos estados e suas divisões político-administrativas, cujo os alunos demoram cerca de 40 minutos para completar toda atividade, a princípio os alunos alegaram uma grande dificuldade em identificar as bandeiras dos estados e as suas delimitações territoriais, já na outra temática o desenrolar do mesmo foi bem fluido já que apresentava apenas conceitos sobre domínios morfoclimáticos e geomorfológicos, os alunos presentes tinha uma certa aproximação com o conteúdo abordado em questão (Figura 3 e 4).



Figura 3 - Dominó Fonte: Autores (2019).



Figura 4 - Resultado do Dominó. Fonte: Autores (2019).

O jogo da memória proporcionou uma interação bem interessante, visto que, nem todos se conheciam, e isso fez com que o grupo desenvolvesse diálogos gerando uma maior interação e conhecimento entre eles, a realização da referida atividade fez com que os alunos descobrissem curiosidades sobre os países, além de desenvolver a criticidade deles, pois sempre surgia a pergunta do por que da existência da tal curiosidade em um determinado país.

O *software Google Earth Pro* foi apresentado aos alunos, tendo em vista que eles não tinham o conhecimento dessa ferramenta com um possível aliado ao ensino da Geografia. A aplicação desse sistema de informação geográfica (SIG) na atividade se deu por conta das imagens de satélites que foram retiradas a partir dele (Figura 5).



Figura 5 - Jogo da Memória. Fonte: Autores (2019).

Por último ficou o jogo de massas de ar, cujo foi necessário a projeção de um mapa do Brasil, através dele um membro de cada equipe tinha que dizer a localização e a interferência de cada massa de ar nas regiões brasileiras, nas estações do verão e inverno (Figura 6). Depois de uma breve apresentação das massas de ar, os conceitos, os tipos de massa que atuam no Brasil e como esta interfere no clima do país, cada grupo tinha um representante no qual ele deveria anotar e colar na lousa as massas de ar que atuam em cada região, além dele ter que desenhar no quadro as setas que indicavam os locais atuantes de cada massa de ar e em que distância percorre.

Os estudantes apresentaram bastante interesse no jogo, pois até então ainda não tinham visto esse conteúdo e a metodologia abordada foi uma coisa nova para eles, então além deles conseguirem entender esse assunto, eles estavam aprendendo de uma maneira mais interessante e lúdica, de uma forma que eles realmente aprenderam, e não somente decorem o conteúdo apresentado em questão, salvo que, além disso, a aplicação desta atividade com a metodologia lúdica pode ser uma futura ferramenta para eles utilizarem em sala de aula, como futuros professores.



Figura 6 - Jogo das Massas de Ar. Fonte: Autores (2019).

No segundo dia do minicurso foi apresentado o jogo “Cabo de Guerra”, no qual, fez-se necessário a divisão da sala em dois lados com a finalidade de simular uma fronteira e que assim ficasse delimitado o espaço de cada equipe, cada grupo deve se organizar em fila indiana e possuir o mesmo número de integrante cada.

No chão encontra-se a demarcação em círculos que contêm os nomes dos países partindo da divisão da sala em norte e sul levando em consideração a perspectiva MELO, L.H.O. de; SILVA, T.H.N. da; MENDONÇA, P.G.L.; ARAÚJO, B.G.O. A importância da metodologia lúdica no ensino da geografia aliada ao uso das geotecnologias. Revista CC&T/UECE do Centro de Ciência e Tecnologia da Universidade Estadual do Ceará. Fortaleza/CE, v. 1, n.3, p. 128-138, jul./dez. 2019. Disponível em <https://revistas.uece.br/index.php/CCIT>

socioeconômica. Durante a aplicação, dois alunos devem ficar de frente um ao outro, a pergunta será lançada pelo professor e o jogador que levantar a mão primeiro tem o direito a resposta, com a resposta certa o jogador poderá avançar até o outro lado da fronteira, ou seja, avançando ao campo da outra equipe, caso a resposta esteja errada o jogador recua uma casa. Assim, ocorre a disputa do “território” até que algum jogador ultrapassar a fronteira por completo passando por todos os círculos.

Dessa forma, notou-se que a realização da atividade foi satisfatória, pois proporcionou o conhecimento de vários conteúdos por meio do jogo e a interação de toda a sala.

Em suma, observou-se que em todas as atividades propostas houve uma grande interação entre alunos, além de estimular algumas habilidades, como a competitividade e a cooperação. Ressalta-se que foi uma estratégia dos ministrantes proporcionar a exploração de tais habilidades.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados obtidos durante a aplicação das atividades, observar-se a importância de novas metodologias serem aplicadas ao ensino da Geografia. Tendo em vista essa perspectiva, as atividades lúdicas aliadas às geotecnologias surgem como uma maneira diferenciada para suprir carências metodológicas na sala de aula.

Percebe-se também a relação positiva entre os jogos e as imagens de satélite, como por exemplo, no jogo da memória que para Barros (2012) o uso de imagens orbitais ou fotografias aéreas podem ser usadas como material de menor custo, como a impressão de imagens e mapas, que no caso do minicurso foi utilizado para fazer as peças do jogo.

Silva e Aranha (2006) nos mostram que se faz fundamental pensar na educação, seja a regular ou a inclusiva, como uma possibilidade de construção de uma sala de aula melhor, no qual, os alunos e professores sintam-se motivados para aprender juntos e respeitando as suas peculiaridades.

Assim, entende-se a relevância da aplicação dessas metodologias nas salas de aulas, pois, além de ser um método alternativo em relação aos planos de aula, a utilização dessas permite inovar diferindo do tradicionalismo.

6. REFERÊNCIAS

Fernandes, Taynah Garcia. *SIG online*, uma nova perspectiva para o ensino da Geografia: prática e vivência na rede pública e privada. 122 f. Mestrado em Geografia - Programa de pós-graduação em Geografia do Centro de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019.

MARQUES, Juliana Flausino. A importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil. 26 f. Trabalho de conclusão de curso - Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

RAMOS, Ana Carolina; MARTINS, Rosa Elisabete Miltz Wypczynski. O Ensino de Geografia na Perspectiva da Educação Inclusiva. **Geosaberes**, Fortaleza, v. 8, n. 15, p. 120 – 130, 2017.

SANTOS, Nayara Fernanda et. al. O uso das Geotecnologias no Ensino da Geografia. In: EDUCERE XII Congresso Nacional de Educação/ III Seminário Internacional de representações sociais, subjetividade e educação - SIRSSE/ IX Encontro Nacional sobre Atendimento escolar hospitalar - ENAEH/ V Seminário Internacional sobre Profissionalização, **Comunicação e Tecnologia**, Curitiba, p. 9946 - 9957, 2015.

CERQUEIRA-SILVA, S.; ARANHA, M. S. F. Interação entre professora e alunos em salas de aula com proposta pedagógica de educação inclusiva. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Marília-SP, v. 11, n.3, p. 373-394, 2006.

BARROS, José Adilson Cruz. **A utilização de geotecnologias no ensino da Geografia para alunos do ensino fundamental**. 2012.12 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Curso de especialização em Análise Ambiental, Departamento de Geografia, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.