



VI SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA

UNIVERSIDADE, CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS:
SUJEITOS, PRÁTICAS E POLÍTICAS PÚBLICAS

04 A 06 DE JUNHO DE 2024
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
CAMPUS VI - CAETITÉ

JOGO DE MEMÓRIA: FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Arlete Prates de Matos¹
Suzane Carvalho Sant'Ana²
Maria Goreth e Silva e Nery³
Nubia Maria de Brito Silva⁴

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo discutir o resultado da aplicação de uma atividade utilizando jogo didático como uma ferramenta de ensino e aprendizado de conceitos geográficos. O trabalho se justifica diante da necessidade de tornar o aprendizado mais acessível e interessante, onde os docentes utilizem métodos de ensino mais envolventes e práticos. O trabalho está fundamentado teoricamente em autores que tratam sobre a temática do ensino de Geografia e a utilização de jogos didáticos, tais como: Porfírio e Santos (2014), Santos et al (2017), Silva e Delgado (2019) e Verri e Endilich (2009). Conclui-se que, a proposta do jogo didático buscou proporcionar uma abordagem dinâmica e lúdica, estimulando a participação ativa dos estudantes e facilitando a compreensão dos conteúdos geográficos. O jogo de memória aplicado colaborou para a promoção de uma aprendizagem ativa, propiciando aos alunos uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e envolvente. O jogo, enquanto ferramenta didática, desenvolve habilidades cognitivas, sociais e emocionais nos alunos.

Palavras-chave: Jogo Didático; Ensino de Geografia; PIBID; Estratégias Pedagógicas; Construção de Conhecimento.

Abstract:

The present work aims to discuss the result of applying an activity using a didactic game as a teaching and learning tool for geographic concepts. The work is justified by the need to make learning more accessible and interesting, where teachers use more engaging and practical teaching methods. The work is theoretically based on authors who deal with the subject of teaching Geography and the use of didactic games, such as: Porfírio and Santos (2014), Santos et al (2017), Silva and Delgado (2019) and Verri and Endilich (2009). It is concluded that the didactic game proposal sought to provide a dynamic and playful approach, encouraging the active participation of students and

¹ Graduanda em Geografia, Bolsista PIBID, e-mail: arleteprates@gmail.com.

² Graduanda em Geografia, Bolsista PIBID, e-mail: carvalhosuzane9@gmail.com

³ Doutora em Geografia (UFBA), coordenadora voluntária PIBID; e-mail: mgsilva@uneb.br.

⁴ Mestre pelo (GESTEC/UNEB) coordenadora do PIBID, e-mail: nbrito@uneb.br

facilitating the understanding of geographic content. The applied memory game helped to promote active learning, providing students with a more dynamic and engaging learning experience. The game, as a teaching tool, develops cognitive, social and emotional skills in students.

Keywords: Didactic Game; Geography Teaching; PIBID; Pedagogical Strategies; Knowledge Construction

Introdução

O processo de ensino e aprendizagem se dá de diferentes formas, se inicia no convívio familiar, e depois na escola, onde o professor é o mediador das discussões que se buscam aplicar para que o aluno consiga ir construído aos poucos as indagações, os questionamentos e encontre as respostas para os problemas apontados. Assim, o papel da escola é causar questionamentos, reflexões e soluções para o ser que aprende.

Silva e Delgado (2018), versam como o professor tem papel crucial como facilitador do conhecimento, na formação do ser que aprende, no decorrer das trocas diárias um aprende com o outro, aluno e professor interagem, e trocam experiências.

O ensino não pode se tratar de práticas mecanizadas, o segredo de ser um bom professor é a competência, é entender que ao longo de sua jornada será necessário enfrentar muitos desafios e barreiras; que o professor não é o único que possui conhecimentos, mas que ele está ali para mediar o processo do conhecimento e por meio de seu trabalho o aluno vai evoluir. O professor deve ser o facilitador do processo de aprendizagem (Silva, Delgado, 2018, p. 48).

Ademais, cabe também ao professor buscar por novos métodos, e práticas mais dinâmicas. O docente também deve estar atento às tecnologias, a atividades mais dinâmicas e da realidade do estudante, na transmissão dos conteúdos.

A sociedade depende de uma educação nova, que supra as necessidades atuais. Como é possível inovar na educação brasileira se o ensino ainda tem práticas arcaicas? A função do professor é transformar, fazer com que por meio do ensino o aluno veja diversas formas de soluções para um mesmo problema. Essa educação transformadora é que irá modificar a sociedade (Silva, Delgado, 2018, p. 48).

Santos et al (2017), destacam que é importante também ao professor ter a consciência de que todos são capazes de aprender, de adquirir

conhecimento, porém isso não quer dizer que todos irão conseguir aprender da mesma forma, ao mesmo tempo e com as mesmas ferramentas.

Em todas as disciplinas sentimos a necessidade de aula mais dinâmica. Na Geografia, se faz fundamental ainda mais, por ser uma ciência que abarca tanto a teoria como a prática, podendo investigar o espaço e a sociedade.

Apesar de muitos avanços e muitas coisas renovadas no modo de ensinar a geografia, ainda nos dias de hoje, sabemos que na realidade muitos professores ainda trabalham com seus alunos de forma descritiva. No entanto, a Geografia é uma ciência muito rica, e de grande relevância na construção de alunos mais conscientes e entendidos das questões sociais, políticas, econômicas e com uma noção de espaço mais ampla, e realista.

Assim, é notável o valor que possui a Geografia, contribuindo para a percepção e compreensão das dinâmicas sócio espaciais e do espaço geográfico pelo aluno, onde este possa reconhecer-se como produtor e transformador do espaço em que vive, exercendo simultaneamente seu papel de cidadão. (Porfírio, et al, 2014, p. 3)

Pois, o objetivo da Geografia, é formar cidadãos críticos, conscientes, para que o aluno seja capaz de perceber o mundo em que habita, com todos problemas, sendo o mesmo capaz de refletir as soluções.

O objetivo do trabalho é discorrer sobre aplicação de jogo didático como ferramenta no ensino de Geografia para a melhor compressão dos conteúdos dessa disciplina.

Jogo de memória como recurso didático no ensino de Geografia

Veri e Endilich (2009), ressaltam que o jogo didático serve como um estímulo, como também algo a mais para colaborar com a compreensão e absorção dos conteúdos, bem como um posicionamento crítico, consciente do seu papel enquanto aluno e enquanto sujeito na sociedade. E, isso se faz, muito eficaz, principalmente, na disciplina da Geografia, que irá construir o sabe através das discussões das relações com a realidade, aprofundando os saberes, e a participação do aluno durante a aplicação do jogo.

Diante da necessidade de atividades dinâmicas foi proposta uma atividade didática pelas coordenadoras do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), onde foi elaborado e construído pelas bolsistas, um jogo didático da memória, para trabalhar com alunos do terceiro ano do ensino médio,

abordando um conteúdo trabalhado em sala de aula, pelo professor supervisor, “A Revolução Verde”.

Com o objetivo de aprofundar o conteúdo, de forma interativa, foi utilizado o jogo de memória, com a finalidade de revisar o conteúdo e colaborar no processo de ensino e aprendizagem.

Para a produção do jogo foram utilizados os seguintes materiais: papel, cartão, papel colorido, imagens impressas, nomes dos conceitos recortados, cola e tesoura. Na sequência foram elaboradas as regras de funcionamento do jogo didático.

Na aplicação do jogo, em primeiro lugar; a sala foi organizada em grupos. A turma foi dividida em dois grupos; depois foi explicado como funcionaria a atividade. O jogo da memória é composto por duas cartas, uma contém um conceito relacionado a “Revolução Verde” e, a outra, terá uma imagem correspondente a primeira, formando assim o par. Quando o grupo encontrasse o par correto, de imagem com o conceito que representa essa gravura, deveria responder uma pergunta de verdadeiro ou falso sobre a carta que encontrou, e só seria considerado ponto, se o aluno responder à pergunta corretamente.

Após a aplicação do jogo, foi possível analisar, como os alunos interagiram em sala e tiveram uma certa facilidade em responder as perguntas relacionada ao assunto abordado. Além disso, este tipo de atividade contribuiu em desenvolver a autoconfiança e a autonomia, dos estudantes de forma que cada jogador superou os desafios e alcançaram os objetivos propostos.

Considerações Finais

Através da aplicação do jogo didático, enquanto atividade lúdica fica evidente a importância de abordagens pedagógicas inovadoras, onde torna-se fundamental criar estratégias que possam estimular o pensamento crítico de cada estudante. Após a aplicação do jogo didático constatou-se a relevância da atividade no processo de ensino e aprendizagem. Pois, estimulam a participação dos alunos, promovendo o desenvolvimento de habilidades.

Ao incentivar uma abordagem mais interativa e participativa, é possível criar ambientes de aprendizagem mais estimulantes ao desenvolvimento integral dos estudantes.

Por fim, o jogo de memória que foi elaborado e aplicado pelas Bolsistas do PIBID, em sala, onde o foco foi desafiar os alunos/jogadores a associar perguntas sobre a “Revolução Verde” com imagens correspondentes, obteve resultados muito positivos, uma vez que estimulou o desenvolvimento da memória, da concentração e do pensamento estratégico, e ao mesmo tempo, promoveu a compreensão do conteúdo de uma forma interativa e participativa.

Dessa forma, a educação pode se tornar mais eficaz pois, irá preparar os alunos para enfrentar os desafios do mundo e contribuir para o pleno desenvolvimento do ser humano.

Referências

PORFIRIO, L. B. L.; SANTOS, Girlene Guimarães. **Geografia e ensino: desafios e possibilidades**. In: VII Congresso Brasileiro de Geógrafos, 2014, Vitória – ES. Anais do VII CBG, 2014. Disponível em: https://www.cbg2014.agb.org.br/resources/anais/1/1404098684_ARQUIVO_GeografiaeEnsinoDesafiosPossibilidades.pdf. Acesso em: 26, abril, 2024.

SANTOS, A. M. ACOSTA, A. C. SILVA, E. BORGHETTI, L. B. Ensino e aprendizagem na visão do estudante. **RIAAE**, Araraquara, v. 12, n. 1, p. 2193-2209, 2out/dez, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/321790778_Ensino_e_aprendizagem_na_visao_do_estudante. Acesso em: 26, abril, 2024.

SILVA, E. A.; DELGADO, O. O. C.. O processo de ensino-aprendizagem e a prática docente: reflexões. **Espaço Acadêmico**, v. 08, p. 40-50, 2019. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2019/04/revista-espaco-academico-v08-n02-artigo-03.pdf>. Acesso em: 26, abril, 2024.

VERRI, J. B.; ENDLICH, A. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percorso** (Online), v. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percorso/article/view/49448/751375140504>. Acesso em: 30, abril, 2024.