



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

O JOGO DA VELHA COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Gislane Silva Caldeira¹

Sabrina Zoraide Pereira Mendes²

Maria Goreth e Silva Nery³

Nubia Maria de Brito Silva⁴

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo destacar a importância do jogo didático como instrumento metodológico no processo ensino e aprendizagem. O trabalho se justifica em razão da exigência em construir e aplicar uma ferramenta didática em sala de aula por alunos do PIBID, bem como pela necessidade de buscar novas metodologias, ao tempo que destaca a importância da utilização de jogos didáticos no ensino de Geografia. A base teórica, tem amparo em autores, como: Verri; Endlich (2009); Alves (2018); Sousa (2012); Kiefer, Batista (2020), e outros que abordam a temática. O trabalho foi desenvolvido a partir da proposta de adaptação de um jogo comum e de conhecimento geral. O resultado demonstrou a interação e participação dos alunos na atividade proposta, pois a competição que envolve o jogo permite que a atenção seja redobrada em busca da vitória. Concluímos que, a utilização do jogo como ferramenta didática proporciona uma atividade interativa, dinâmica e prazerosa, pois se aprende brincando de maneira criativa.

Palavras-chave: Jogo didático; Ensino-aprendizagem; Instrumento metodológico.

Abstract:

The present work aims to highlight the importance of didactic games as a methodological instrument in the teaching and learning process. The work is justified due to the requirement to build and apply a teaching tool in the classroom by PIBID students, as well as the need to search for new methodologies, while highlighting the importance of using teaching games in teaching Geography. The theoretical basis is supported by authors such as: Verri; Endlich (2009); Alves (2018); Sousa (2012); Kiefer, Batista (2020), and

¹ Graduanda em Geografia, UNEB, gislane.s.c.ba@gmail.com.

² Graduanda em Geografia, UNEB, sabrinazoraide19@gmail.com.

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

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

others who address the topic. The work was developed based on the proposal to adapt a common and generally known game. The result demonstrated the interaction and participation of students in the proposed activity, as the competition that involves the game allows attention to be doubled in search of victory. We conclude that using the game as a teaching tool provides an interactive, dynamic and pleasurable activity, as we learn by playing in a creative way.

Keywords: Didactic game; Teaching-learning; Methodological instrument.

Introdução

Atualmente muito se discute formas lúdicas para o aprendizado do aluno em sala de aula, uma delas é o jogo didático que tem sido reconhecido como uma ferramenta valiosa no ambiente educacional, oferecendo uma abordagem dinâmica e eficaz para o ensino e a aprendizagem. Os jogos proporcionam uma experiência prática e envolvente, onde os alunos podem explorar conceitos de forma ativa e participativa.

Um dos principais benefícios dos jogos didáticos é sua capacidade de tornar o aprendizado mais dinâmico, segundo Alves (2018, p.16) "O lúdico é um importante recurso didático, ele desencadeia prazeres, contribuindo para que as aulas se tornem mais dinâmicas e mais participativas, sendo mais motivadoras e prazerosas". Ao participarem de jogos que simulam situações do mundo real, eles podem visualizar e aplicar esses conceitos de uma forma mais concreta e compreensível. Isso não só facilita a compreensão inicial dos conceitos, mas também ajuda os alunos a compreenderem conceitos e informações, pois as experiências vivenciadas durante o jogo criam conexões mais fortes e duradouras em suas mentes.

Conforme Breda, (2013, p.27 apud Kiefer 2020, p.53) "O jogo no ensino de geografia, pode despertar no aluno o interesse espontâneo e que facilita o processo de ensino-aprendizagem na sala de aula ou fora dela, sendo, portanto, uma opção divertida para o aprendizado". Os jogos frequentemente envolvem colaboração e trabalho em equipe, ajudando os alunos a desenvolver habilidades de comunicação e cooperação e habilidade de superar problemas propostos. Sobre isso é destacado que:

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba

jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras, principalmente quando aplicado a conteúdos de difícil assimilação (Verri; Endlich, 2009, p.67).

Outra vantagem dos jogos didáticos é sua capacidade de promover a motivação e o engajamento dos alunos. Ao transformar o processo de aprendizagem em uma atividade divertida e desafiadora, os jogos incentivam os alunos a se dedicarem mais aos estudos e a persistirem diante de obstáculos. Sousa (2012, p.7), acrescenta que “Diante dos avanços da tecnologia, é necessária a aplicação de metodologias que estimulem o aluno no ensino-aprendizagem”. Os jogos didáticos também podem ser facilmente adaptados para dispositivos digitais, tornando-se acessíveis em uma variedade de plataformas, como computadores e celulares. Isso permite que os alunos acessem e participem dos jogos de forma conveniente, tanto na escola quanto em casa.

Através dos jogos são criadas várias possibilidades de se trabalhar a geografia na escola, segundo Alves (2018, p.18) “O professor pode pegar conteúdos de difícil assimilação e desenvolver alguns jogos e aplicar aos alunos, mudando a rotina em sala de aula”. Por meio dos jogos, os alunos podem experimentar situações e eventos que ocorrem em diferentes partes do mundo ou em diferentes contextos históricos, permitindo-lhes desenvolver uma compreensão mais profunda dos processos geográficos e sociais.

A proposta de adaptação de um jogo foi feita pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID que foi aplicado na turma de ensino médio, “3º ADM A”, turma onde nós enquanto ID’s do PIBID realizamos nossas atividades no Centro Territorial de Educação Profissional do Sertão Produtivo – CETEP, em Caetité- Bahia, o jogo escolhido para a aplicação foi o tradicional “Jogo da Velha” e abordando a temática da Globalização. Sendo assim o presente trabalho tem como objetivo destacar a importância do jogo didático como instrumento metodológico no processo ensino-aprendizagem, sendo essa uma temática oportuna para influenciar em novos métodos educacionais.

Produção e aplicação do Jogo da Velha

Após a escolha do jogo, na sequência passou para a confecção mediante utilização de itens de papelaria como cartolina, papel emborrachado, folhas A4 coloridas. O Jogo da velha, normalmente é dividido em 9 espaços para serem preenchidos com os marcadores (X e O), dessa forma separamos 9 cores de papéis, e cada cor, continha uma pergunta. O tema escolhido para ser trabalhado foi: Globalização, um assunto muito recorrente em Geografia e de grande importância para o ensino.

Com o material já confeccionado, escolhemos 9 perguntas, cada uma representando uma cor, e no dia 01 de novembro de 2023, realizamos a aplicação do jogo didático na turma "3º ADM A", no CETEP. A aplicação da dinâmica aconteceu da seguinte forma: no primeiro momento, fizemos uma breve explanação sobre os principais pontos dentro do tema Globalização e discutimos com os alunos o conteúdo. Logo após, dividimos a turma em dois grupos, sorteamos qual grupo ficaria com (X); sendo que o outro grupo, ficaria com o (O). Após organização dos grupos, foi realizado novo sorteio através do jogo: (par e ímpar) para saber quem começava a jogar.

O grupo que começou escolheu uma cor, essa cor era referente a uma pergunta que foi feita em seguida, se o grupo acertasse marcava X e se errasse passava a vez para o próximo. E, assim, foi sendo realizado sucessivamente, ao final deu "velha", ou empate onde os dois grupos acertaram todas as questões, o que representou total envolvimento com o tema trabalhado através da dinâmica que adota jogos didáticos como instrumento didático.

Alguns resultados e discussões

Posteriormente, quando analisamos as reações dos alunos durante a aplicação do jogo, foi perceptível o empenho e a disposição para responder às perguntas de maneira reflexiva e competitiva. No primeiro contato, ficou notório que os estudantes estavam ansiosos e um pouco receosos pelo fato de uma brincadeira de infância se tornar um instrumento para facilitar o aprendizado dos mesmos, além disso ficou nítido que durante nossas falas sobre o tema a atenção deles foi intensificada, certamente, para que ao final pudessem responder as perguntas corretamente.

Após a realização da atividade, foi realizada uma avaliação. O resultado foi gratificante. Os depoimentos do nosso professor supervisor bem como dos alunos, sobre a adaptação do jogo da velha, enquanto atividade didática, dinamizou e motivou a todos a participar. Tal motivação, tencionou questões sobre o conteúdo abordado e, ao mesmo tempo, promoveu interação, cooperação e competição. No final, todos debateram sobre o tema: globalização, aprofundando e problematizando o assunto trabalhado em sala de aula através da dinâmica realizada. Conforme demonstrado na figura 1 (A; B).

Figura 1 (A; B): Aplicação do jogo didático, CETEP - Caetité-Ba-2022



Fonte: autoras

De maneira geral, as avaliações feitas pelos alunos realçaram que foi uma boa experiência, tanto para eles, quanto para nós, pois permitiu uma ligação maior entre os discentes e nós docentes em formação.

Com base na experiência vivenciada, destacamos o quanto o ensino carece de metodologias novas e, o quanto os alunos, esperam ansiosamente por isso. Existem algumas formas de trabalhar os conteúdos de Geografia de maneira mais interativa que gere uma participação maior dos alunos, isso permite que uma interação maior aconteça e, conseqüentemente, ocasiona em

uma participação maior, para que ao final, se tenha resultados satisfatórios mediante o aprendizado dos alunos.

Considerações Finais

Concluimos que as metodologias de ensino precisam ser reformuladas e, acima de tudo, deve-se levar em consideração que o mundo evoluiu em um curto espaço de tempo, dessa forma a educação precisa caminhar junto à essa evolução. As formas de ensino precisam passar por um processo de transformação, no sentido de buscar novos meios de ministrar uma aula.

Ademais, a realização do jogo didático como recurso foi de extrema importância visto que a motivação conduz um processo de aprendizagem prazeroso, e ao mesmo tempo, possibilitou aprofundar o conhecimento.

Referências

ALVES, Alessandra. A importância dos jogos na disciplina de geografia. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

KIEFER, Ana Paula; BATISTA, N. L. Relato de experiência sobre o uso de um jogo didático como uma ferramenta para o ensino de Geografia. X Fórum Nacional NEPEG de Formação de Professores de Geografia, p. 51-60, 2020.

SOUSA, Zimar Rodrigues de. Jogos no Ensino em Geografia: ferramentas que contribuem no ensino-aprendizagem. Goiás – GO, p. 7-38, 2012.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percorso**, Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009.