



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

METODOLOGIA DE ENSINO LÚDICA: JOGO DA MEMÓRIA COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

Graciete de Jesus Silva¹
Murilo Santana Gomes²
Núbia Maria de Brito Silva³
Maria Goreth e Silva Nery⁴

Resumo:

O “Jogo da Memória” em Geografia objetiva trabalhar o conteúdo abordado na sala de aula de forma lúdica, e estimular a memória visual, concentração, raciocínio e a atenção, buscando transcender as formas tradicionais de metodologias de ensino. Para o referencial teórico utilizou-se de revisão bibliográfica e trabalhos produzidos por: Verri; Endlich, (2009) Miranda e Vieira, (2019), e pesquisas em plataformas digitais. A metodologia utilizada se deu na elaboração, confecção e execução do Jogo da Memória Geográfico. Os jogos didáticos surgem para elencar o processo do desenvolvimento cognitivo individual de cada estudante além de exercitar as relações interpessoais. Procurando manter a essência do jogo da memória tradicional prevaleceu a memorização das cartas, destacando o campo geográfico com ilustrações a mão livre. Ademais contou-se com perguntas referentes ao conteúdo: Fatores e Elementos do Clima. Conclui que, as práticas pedagógicas direcionaram a caminhada para o processo de aprendizagem do aluno, de modo que a atividade foi desenvolvida com excelente resultado em razão do envolvimento e engajamento dos alunos em grupo, as respostas aos desafios propostos aos conteúdos programáticos trabalhados em sala de aula.

Palavras-chave: Jogo da Memória; Geografia; Jogos didáticos.

Abstract:

The “Memory Game” in Geography aims to work on the content covered in the classroom in a playful way, and stimulate visual memory, concentration, reasoning and attention, seeking to transcend traditional forms of teaching methodologies. For the theoretical framework, we used a bibliographical review and works produced by: Verri; Endlich, (2009) Miranda and Vieira, (2019), and

¹ Graduanda em Licenciatura em Geografia, UNEB, E-mail: graciete.dejesussilva.uneb@gmail.com

² Graduando em Licenciatura em Geografia, UNEB, E-mail: murilo.santtana83@gmail.com

³ Professora orientadora: UNEB, Coordenadora do PIBID. E-mail: nbrito@uneb.br.

⁴ Professora Orientadora: UNEB, Coordenadora voluntaria. E-mail: mgsilva@uneb.br

research on digital platforms. The methodology used was in the elaboration, preparation and execution of the Geographic Memory Game. Didactic games emerge to highlight the process of individual cognitive development of each student in addition to exercising interpersonal relationships. Seeking to maintain the essence of the traditional memory game, memorization of cards prevailed, highlighting the geographic field with freehand illustrations. In addition, there were questions relating to the content: Factors and Elements of the Climate. It concludes that the pedagogical practices directed the journey towards the student's learning process, so that the activity was developed with excellent results due to the involvement and engagement of students in groups, the responses to the challenges proposed by the programmatic contents worked in the classroom classroom.

Keywords:

Memory game; Geography; Didactic games.

Introdução

As metodologias de ensino buscam desenvolver estratégias, técnicas e atividades, de forma a garantir a formação do aluno. Nesse sentido, o jogo didático, pode constituir em uma alternativa de ensino.

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa (Verri e Endlich, 2009, p. 67).

Deste modo, os jogos didáticos são fundamentais no desenvolvimento cognitivo individual de cada aluno visto que, estimula a comunicação, a atenção, o raciocínio além de exercitar as relações interpessoais.

A metodologia de ensino lúdica desperta o interesse aos conteúdos repassados no ambiente da sala de aula, permitindo momentos de diversão e aprendizagem.

Segundo Miranda e Vieira (2019, p. 2) “O resultado pode ser bastante significativo, com qualidade, e muito gratificante, quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras”.

Nesse sentido, o “Jogo da Memória” desponta-se com excelência no treino da memória e concentração, assim sendo alinhado a Geografia e os

conteúdos da disciplina, os “passatempos” educativos tornam-se uma forma de aprendizagem inovadora e importante na aquisição do conhecimento.

O jogo aplicado no âmbito escolar, proporciona momentos de entretenimento e conhecimento. A readequação do “Jogo da memória” para a sala de aula e disciplina de Geografia permite ao aluno conhecer diversos símbolos que englobam o meio geográfico por meio de desenhos presentes nas cartas, exercita o conhecimento mediante perguntas referentes a didática aplicada por via da explicação de conteúdos na escola e findando-se com uma “competição” acalorada.

O Jogo da Memória Geográfico como ferramenta lúdica no ensino

A Geografia é a ciência que estuda o espaço geográfico. Assim, compreender a produção das relações no espaço geográfico, é imprescindível visto que é necessário que a sociedade tenha consciência do seu papel e dessa maneira se posicione criticamente diante da complexidade socioespacial.

Nessa perspectiva, buscando manter a essência do jogo da memória utilizou-se o método de memorização das cartas, destacando o campo geográfico em sua estética por meio de símbolos.

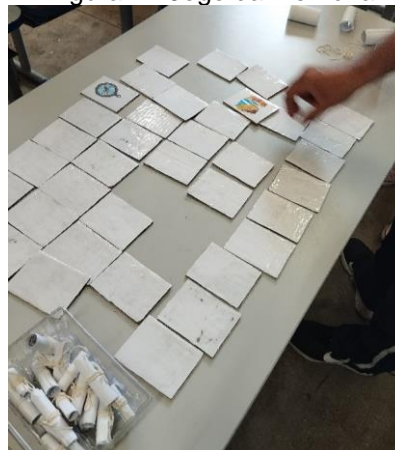
Nessa prerrogativa as ilustrações das cartas do jogo (figura 1 e 2), foram feitas à mão livre buscando despertar um maior interesse dos estudantes com a dinâmica, além do mais permitir conhecer simbologias retratadas nos conteúdos e desmitificar a ideia de que Geografia é apenas decorar países.

Figura 1- Jogo da Memória



Fonte: Acervo Pessoal, 2023

Figura 2 - Jogo da Memória



Fonte: Acervo pessoal, 2023

Reafirmando a necessidade de aplicar novas metodologias, a proposta didática apresentada, buscou promover uma atividade lúdica que possibilite o raciocínio, e assim, refletir sobre temática da Geografia dado que, o impacto do jogo na aprendizagem apresenta-se de forma intensa e prazerosa.

Ademais, a necessidade da prática do pensamento crítico ressaltando que é primordial na disciplina de Geografia destarte, o jogo elaborado potencializa provocar reflexão crítica sobre assuntos trabalhados em sala de aula, como ilustrado pelas figuras 3 e 4.

Figura 3- Aplicação do Jogo da Memória



Fonte: Atividade de campo, 2023

Figura 4-Interação com jogo



Fonte: Pesquisa de campo, 2023

Diante da necessidade de aulas mais dinâmicas no ensino de Geografia, foi elaborado o “Jogo da Memória Geográfico” atividade interativa que é de conhecimento popular da sociedade. O jogo ganhou autenticidade e sucedeu-se como avaliação da turma do 3º ano do Ensino Médio e acompanhados pela dupla de pibidianos.

Ao introduzir propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino- aprendizagem pode tornar-se divertido, prazeroso, e possibilita o acesso aos alunos a desenvolverem novas habilidades, novas percepção, elevando seus conhecimentos e seus interesses, entretendo e oportunizando uma maior aquisição de conhecimento. (Verri; Endlich, 2009, p. 70).

A atividade foi realizada após o término das explicações do conteúdo “Fatores e elementos do clima” na forma de revisar o que foi repassado no momento das aulas. Por essa ideia, a turma foi dividida em duas equipes, em seguida as cartas foram expostas a mesa onde as equipes possuíam um tempo de 2 minutos para memoriza-las.

Com o termino do tempo, iniciou-se a “competição” onde a equipe pegava aleatoriamente um papel que era composto por uma pergunta objetiva, da temática abordada durante as explicações (Figuras 3 e 4). Assim que o grupo respondia corretamente o “problema” o grupo somava cinco pontos e o direito de abrir as cartas posto que, cada carta apresentava uma pontuação além que, a carta “Geografia” apresentava o maior quantitativo de pontos das demais cartas. O jogo, encerra após todas as cartas viradas com ponto extra para a equipe que estiver com o maior número de par de cartas. No final a equipe vencedora da competição, foi premiada com um brinde.

A abordagem do jogo didático para a educação

O jogo apresentado desenvolveu-se de forma dinâmica e interativa. A atividade permitiu questionamentos sobre determinadas temáticas, possibilitando reflexão. As questões aplicadas tinham o propósito de refletir bem como produzir conhecimento sobre a ciência geográfica. Para Verri e Endlich (2009):

O jogo apenas tem o papel de auxiliar o professor, instrumentalizando-o, no processo de ensino como um exercício de apreensão e fixação do conteúdo passado pelo professor, tornando, dessa forma, indispensável a presença e a orientação do professor na sala de aula. (Verri; Endlich, 2009, p. 68).

Para tanto, essa atividade didática utilizada nas aulas serviu como uma forma instigadora pois, notoriamente todo estudante tem suas características próprias e, por meio da atividade proposta, aqueles alunos mais tímidos tiveram a oportunidade de participação, ao tempo que demonstram uma maior socialização com a turma. Conforme, pode ser verificado, nas figuras 3 e 4, apresenta um pouco do momento do jogo didático na sala de aula.

Considerações Finais

A utilização de jogos como instrumentos formativos potencializa as ações didática sobre conteúdo de forma que a interação e motivação constituem aliadas ao processo educacional. O uso de dinâmicas no ambiente escolar rompe barreiras e age na forma de integração.

O Jogo da Memória elaborado, confeccionado e aplicado na sala de aula, apresentou resultados importantes, como também estimulou o trabalho em grupo, e acima de tudo provocou novas indagações e novas aprendizagens.

Conclui-se que, a utilização de atividades interativas, permite interação com colegas ao tempo que possibilitam questionar sobre temáticas da Geografia estimulando o senso crítico do aluno. Assim, aprender com prazer e de forma interativa sempre é mais agradável.

REFERÊNCIAS

MIRANDA, Marcelo Ricardo Bezerra De; VIEIRA, João Luiz Da Silva. O jogo didático de trilha como estratégia de ensino de geografia. **GEOSABERES: Revista de Estudos Geoeducacionais**, vol. 10, núm. 22, 2019, p. 1 - 12.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela Maria. A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia. **Revista Percorso - NEMO**. Maring-., v. 1, n. 1, 2009, p. 65 - 83.