



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

ROLETA MÁGICA: A LUDICIDADE NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Mônica de Jesus Almeida¹
Osvaldo de Jesus Cruz²
Maria Goreth e Silva Nery³
Núbia Maria de Brito Silva⁴

Resumo:

O presente trabalho discute a importância da utilização de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem em Geografia. Os jogos didáticos são recursos pedagógicos que auxiliam o professor, contribuindo para a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades dos alunos. A atividade se justifica pela necessidade de buscar novas metodologias para ensinar bem como destacar a importância da utilização de jogos didáticos no ensino de Geografia. A base teórica, tem amparo em autores: Piaget (1978), Miranda (2001), Verri e Endlich (2009), que discorrem sobre a utilização dos jogos didáticos e o ensino de Geografia. Assim, focamos em apresentar os resultados obtidos na aplicação de um jogo didático intitulado: “Roleta Mágica”, que promoveu a inserção de uma atividade lúdica no processo avaliativo do aluno, ao modo que aparece como uma ferramenta que auxilia o professor no processo de ensino. Conclui que, os jogos didáticos devem ser considerados um importante recurso pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem, ao tempo que promove a participação, interesse, desenvolvimentos de habilidades, e instiga o aluno a participar de forma mais efetiva das aulas.

Palavras-chave: Jogos Didáticos; Ensino-Aprendizagem; Geografia; Metodologia.

Abstract:

This work discusses the importance of using didactic games in the teaching-learning process in Geography. Didactic games are pedagogical resources that help the teacher, contributing to the construction of knowledge and the development of students' skills. The activity is justified by the need to seek new methodologies to teach as well as highlighting the importance of using didactic games in teaching Geography. The theoretical basis is supported by authors:

¹ Graduanda em Geografia, UNEB, e-mail: monicalmeidalr.ba@gmail.com

² Graduando em Geografia, UNEB, e-mail: valcba1910@outlook.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

Piaget (1978), Miranda (2001), Verri and Endlich (2009), who discuss the use of didactic games and the teaching of Geography. Thus, we focused on presenting the results obtained in the application of a didactic game entitled: "Magic Roulette", which promoted the insertion of a playful activity in the student's evaluation process, as it appears as a tool that assists the teacher in the teaching process. It concludes that didactic games should be considered an important pedagogical resource for the teaching-learning process, as they promote participation, interest, skill development, and encourage the student to participate more effectively in classes.

Keywords: Didactic Games; Teaching-Learning; Geography; Methodology.

INTRODUÇÃO

No processo de ensino e aprendizagem em Geografia, utilizam-se recursos didáticos que auxiliem o professor em sala de aula. Assim, os jogos didáticos aparecem como uma importante ferramenta nesse processo, facilitando a compreensão de conteúdo a serem avaliados de forma lúdica. Segundo Souza (2007, p. 111), "recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos". Assim, o jogo pode ser utilizado como esse material didático, sendo instrumento de mediação nas práticas docente, contribuindo na construção do conhecimento, e no desenvolvimento de habilidades específicas. Nessa perspectiva, os jogos didáticos são utilizados com a potencialidade e promoção do processo de ensino e aprendizagem no ensino de Geografia.

Os jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade e desde tempos remotos, serviram como instrumento de aprendizagem e não apenas para diversão. A utilização de jogos didáticos apresenta-se como um material colaborativo e motivador, que impulsiona o educando a ter uma atuação ativa, fomentando o pensamento crítico e a habilidade de (re) construção do conhecimento (Barros, Miranda, Costa, 2019).

Sendo Geografia a ciência que estuda o espaço geográfico e todas as modificações inerentes a ele, os conteúdos que são trabalhados nessa matéria são vistos pela forma como estão organizados esse espaço, fazendo com que o aluno seja capaz de perceber essas transformações.

Cabe ao professor de Geografia ser o mediador entre os conteúdos e o conhecimento, buscando metodologias para ensinar, levando o aluno a

compreender o espaço geográfico e sua dinamicidade, permitindo assim que o mesmo desenvolva de forma mais significativa no seu processo de aprendizagem.

Com isto a utilização de jogos didáticos no ensino de Geografia possibilita aos alunos a construção, aquisição e compreensão de conteúdos de maneira crítica e responsável, assumindo um papel ativo sobre o seu aprendizado. A maneira que esses conteúdos são trabalhados em sala de aula, mais a utilização dos jogos didáticos como forma de avaliação especialmente para o ensino de Geografia, cria-se alternativas e possibilidades para o desenvolvimento do aluno, como a autoconfiança, habilidades e competências do aluno. É necessário esclarecer, segundo Verri e Endlich (2009) que o jogo vem auxiliar o professor e não de assumir o papel de educador:

Outro aspecto a ser esclarecido é o fato de que o jogo não assume o papel do professor em ensinar o conteúdo. 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)

Desta forma, é essencial estabelecer objetivos a serem alcançados pelo jogo, a fim de que ele possa auxiliar o professor no seu processo de ensino e aprendizagem, e não apenas como uma brincadeira de faz de conta.

Para Piaget (1978, p. 18) “os jogos podem ser estruturados em três formas de assimilação: exercício, símbolo ou regras”, estimulando competência cognitiva, autonomia, criatividade, respeito, concentração e raciocínio lógico. O professor tem o papel de ser o mediador nesse processo, com o desafio de criar possibilidades e metodologias que despertem o interesse no aluno.

Com a utilização de jogos didáticos, vários objetivos podem ser atingidos relacionados a cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção do conhecimento), afeição (sensibilidade, estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade), socialização, motivação e criatividade (Miranda, 2001). O jogo ganha esse espaço como um material didático, estimulando o aluno, promovendo situações que desenvolve experiências para a vida social e pessoal.

Nesse sentido, o presente trabalho tem por objetivo apresentar os resultados obtidos na aplicação de um jogo didático intitulado de roleta mágica, que promove a inserção de uma atividade lúdica no processo avaliativo do aluno, ao modo que aparece como uma ferramenta que auxilia o professor nesse processo, desse modo, justifica se pela necessidade de destacar a importância da utilização de jogos didáticos no ensino de Geografia.

METODOLOGIA

Os pressupostos metodológicos que guiaram esta atividade podem ser definidos em três fases distintas que coalizam num ponto comum que é a apreensão do conteúdo pelos discentes. Nesse sentido, tem se como fases respectivamente: Pesquisa Bibliográfica; Confecção do Jogo e Aplicação, e por fim, Avaliação dos Resultados Obtidos. Assim, temos por início a pesquisa bibliográfica sobre a temática de modo a investigar sua aplicabilidade e também construímos arcabouço teórico a respeito do conteúdo.

Na segunda fase dos trabalhos deliberamos o tipo de jogo a ser confeccionado e aplicado junto a turma, de modo a ser um produto de baixo custo e que também pudesse ser usado em qualquer série, assim, produzimos uma “roleta temática” com diversas cores e questões relacionadas aos conteúdos trabalhados em sala de aula. Cabe mencionar ainda que, a turma em que o jogo seria aplicado foi definido como a mesma na qual já se realizava os trabalhos do PIBID, devido a já estarmos em acompanhamento dos alunos, assim temos como classe o 1º semestre do Curso Técnico em Meio Ambiente (PROSUB), no turno noturno com alunos com idade superior aos 20 anos de idade.

Ainda nesta fase, realizou se aplicação do jogo didático com a turma supracitada, em que usou se o tempo de duas horas aulas para a realização da atividade. Nesse sentido, inicialmente procedeu com a explicação das regras do jogo e qual sua finalidade, assim a turma foi dividida em dois grupos e por sorteio um dos alunos do grupo 1, iniciou o jogo: girando a roleta e esperando parar na cor que determinaria a questão a ser respondida. Dessa forma, continuou se o jogo com as rodadas alternadas e também a equipe podendo passar a vez e repasse para o mesmo grupo, ganhando quem obtivesse o maior número de acertos ao final do jogo, que ocorreu com 16

questões. Por fim, como último percurso metodológico a ser feito realizou-se a análise dos resultados dos jogos a partir do interesse e participação dos alunos, bem como o nível de compreensão sobre a temática estudada.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A roleta mágica (figura 1), foi aplicada em uma turma de formação em Técnicos em Meio Ambiente, do Centro Territorial de Educação Profissional do Sertão Produtivo (CETEP), como atividade elaborada e desenvolvida pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no Projeto: Construindo e Planejando Práticas Pedagógicas em Geografia, sob orientação das coordenadoras do projeto. Assim após as etapas de observação e coparticipação em aula, a roleta mágica foi utilizada como forma de revisão do conteúdo exposto em sala de aula, a metodologia gerou interesse e participação de toda a turma, onde todos queriam ver que cor iria tirar na roleta e responder à questão que lhe era indicada. As perguntas para aplicação foram elaboradas a partir dos conteúdos já discutidos em sala, assim o jogo serviu como uma forma lúdica para revisar os conteúdos de maneira divertida e participativa.

Figura 1: Roleta Mágica



Fonte: autores, 2024

Desse modo, o jogo não entra apenas como uma mera brincadeira, mas como material didático e lúdico que impulsiona o aluno a participar de forma efetiva, ao modo que o motiva trabalhar os assuntos, tornando assim uma metodologia ativa no seu processo de ensino. Pode-se perceber na turma, que além de instigar o interesse e participação, o jogo didático promoveu a

integração de grupos, que de maneira lúdica e prazerosa, os conhecimentos foram desenvolvidos, reforçando a necessidade do trabalho colaborativo.

Os resultados obtidos durante a aplicação foram favoráveis ao que se esperava, com interesse e participação de todos, discussões do conteúdo para a elaboração das respostas. Assim, não houve receio da parte dos alunos em participar do jogo, e sim motivação em poderem estudar o assunto de forma lúdica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu que os jogos didáticos devem ser considerados um importante recurso pedagógico para o processo de ensino-aprendizagem, ao modo que promove a participação, interesse, desenvolvimentos de habilidades, e instiga o aluno a participar de forma mais efetiva das aulas.

Assim a roleta mágica se enquadra como um jogo lúdico que pode ser aplicado por qualquer área do conhecimento, ao modo que seja necessário somente a elaboração de questões referentes ao conteúdo, pois a metodologia de uso não se modifica. Desse modo, o professor pode utilizar para revisão de conteúdo, ou como parte de avaliação do componente, ao tempo que seja participativa e integrada, onde os alunos se ajudem no desenvolvimento e elaboração das respostas.

REFERÊNCIAS

BARROS, M.G.F.B.; MIRANDA, J.C.; COSTA, R.C. O uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 23, p. 1-5, 2019.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Ciência Hoje**, v.28, 2001.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zabar, 1978.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana De Pedagogia da UEM: "Infância e Práticas Educativas", **Anais...** Maringá: UEM, 2007.

VERRI, J. B.; ENDLICH, A. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percursos**, v. 1, 2009, p. 65-63.