



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 DIDÁTICO COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: EXPERIÊNCIA COM O JOGO DO AUTÓDROMO

Willian da Silva Freire¹

Igor Gabriel dos Santos Bomfim²

Maria Goreth e Silva Nery³

Nubia Maria de Brito Silva⁴

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo demonstrar a utilização de jogos didático como ferramenta facilitadora no processo de ensino de Geografia. O trabalho se justifica em razão da necessidade de pensar em ações mais dinâmicas com novas metodologias para ensinar conceitos geográficos, e destacar a importância da utilização de jogos didáticos no ensino aprendizagem. Essa abordagem pedagógica não só estimula habilidades cognitivas, sociais e emocionais, como também motiva os alunos, tornando o processo de ensino mais atrativo. O trabalho tem amparo teórico em autores que abordam a temática, tais como: Castellar e Vilhena (2010); Pinheiro, (2007), etc. Conclui que, a utilização de recursos didáticos, como os jogos educativos, tem se mostrado essencial para tornar o ensino mais eficaz. Os jogos proporcionam engajamento, estimulam a criatividade, promovem a aprendizagem significativa, desenvolvem habilidades cognitivas e incentivam a interação em equipe.

Palavras-chave: jogo didático; ensino de Geografia; recursos didáticos.

Abstract

The present work aims to demonstrate the use of didactic games as a facilitating tool in the Geography teaching process. The work is justified due to the need to think about more dynamic actions with new methodologies to teach geographic concepts, and to highlight the importance of using didactic games in teaching and learning. This pedagogical approach not only stimulates cognitive, social and emotional skills, but also motivates students, making the

¹ Licenciando em Geografia, UNEB, e-mail: wfreire851@gmail.com

² Licenciando em Geografia, UNEB, e-mail: gabrieligor.bomfim@gmail.com

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

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

teaching process more attractive. The work has theoretical support from authors who address the topic, such as: Castellar and Vilhena (2010); Pinheiro, (2007), etc. It concludes that the use of teaching resources, such as educational games, has proven essential to make teaching more effective. Games provide engagement, stimulate creativity, promote meaningful learning, develop cognitive skills and encourage team interaction.

Keywords: Didactic game, teaching Geography; didactic resources.

Introdução

Para dinamizar o ensino de Geografia, uma alternativa possível é lançar mão do uso de jogos didáticos, como ferramenta para abordar conceitos geográficos. O jogo oferece uma abordagem lúdica e interativa, que facilita a compreensão e assimilação dos conteúdos abordados, Castellar e Vilhena (2010, p. 44) afirmam:

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal.

Os principais pontos de destaque na importância dos jogos são: engajamento e motivação, pois os jogos são uma forma divertida de aprender, o que torna o processo de ensino mais dinâmico e atrativo para os alunos. Eles geralmente se envolvem mais e se sentem mais motivados a participar das atividades; estímulo à criatividade e imaginação, já que permitem que os alunos desenvolvam a criatividade e usem a imaginação para resolver desafios e problemas propostos, o que é essencial no estudo da geografia, uma disciplina que envolve a compreensão de diferentes territórios e contextos; aprendizagem significativa, fornece experiência prática e interativa de aprendizado, o que facilita a compreensão e a memorização de conceitos geográficos; desenvolvimento de habilidades cognitivas, com o estímulo ao raciocínio lógico, a tomada de decisões, a resolução de problemas e outras habilidades cognitivas importantes para a aprendizagem; envolvem a interação entre os alunos e o trabalho em equipe, o que promove a colaboração, a comunicação e o respeito mútuo. (Franco et al., 2018)

Em suma, essa abordagem pedagógica estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, promovendo o raciocínio lógico, a tomada de decisões, a resolução de problemas e a colaboração em equipe. Além disso, os jogos didáticos incentivam a pesquisa, a exploração de diferentes fontes de informação e a aplicação do conhecimento de forma contextualizada e interdisciplinar.

O presente trabalho tem o objetivo de explorar as vantagens e benefícios proporcionados pelos jogos didáticos no aprendizado dos alunos, no caso nosso, o “Jogo do Autódromo”, além de discutir a importância do engajamento e motivação dos alunos no processo de ensino, que são estimulados pelos jogos didáticos e abordar o desenvolvimento de habilidades cognitivas promovido pelos jogos didáticos, como o raciocínio lógico, a tomada de decisões e a resolução de problemas e por fim, mostrar a promoção da interação e trabalho em equipe proporcionados pelos jogos didáticos, que promovem a colaboração e o respeito mútuo entre os alunos.

Metodologia

Essa proposta foi desenvolvida no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Curso de Licenciatura em Geografia, sendo aplicada em uma turma do terceiro módulo, do curso Técnico em Meio Ambiente, no Centro Territorial de Educação Profissional do Sertão Produtivo (CETEP), em Caetité.

A intervenção ocorreu durante uma aula com 16 alunos presentes, realizada por dois bolsistas do PIBID, com a supervisão do professor da turma.

Antes da intervenção, os alunos já haviam estudado o conteúdo acerca da supressão vegetal e, assim, o Jogo do Autódromo, aplicado foi uma forma de revisar o conteúdo, verificar a existência de dificuldades de aprendizagem conceitual, e também como método avaliativo, visto que o professor atribuiu 2,0 pontos para esta atividade.

O jogo consistiu em organizar a turma em 4 grupos de 4 pessoas. Cada grupo, escolheu a cor do automóvel que desejou utilizar sendo enumerados de 1 a 4. Os automóveis foram colados no quadro e, entre eles, desenhadas linhas quadriculadas para simular um autódromo de corrida. O número de quadrinhos correspondeu ao número de perguntas que foram feitas. Nesse caso, foram

feitas 10 perguntas acerca do conteúdo abordado em sala de aula. Cada grupo recebeu duas plaquinhas contendo alternativas "A", "B", "C" e "D". Após a leitura de cada pergunta, as equipes tiveram um tempo para pensar na resposta e, após isso, todos levantaram a plaquinha contendo a alternativa escolhida instantaneamente. O grupo que respondeu ao maior número de perguntas corretamente, venceu o jogo, sendo as notas proporcionais ao número de acertos que cada grupo obteve.

Resultados e discussões

Além dos dados do jogo, as conclusões são derivadas das observações do professor e dos dois bolsistas do PIBID, responsáveis pela implementação. Ao analisarmos o desempenho das equipes em relação às avaliações de cada afirmação, notamos que o número de acertos foi satisfatório para todos os grupos, incluindo a equipe 4 (carro azul), que acertaram apenas 50% das perguntas realizadas. Nesse mesmo contexto, de 10 afirmações, a equipe 1 (carro vermelho) e a equipe 3 (carro amarelo), avaliaram corretamente 7, resultando num aproveitamento de 70%. Já a outra equipe, número 2 (carro verde), avaliou corretamente 6, tendo um aproveitamento de 60%, sendo possível observar na figura 1.

Figura 1- Resultado da aplicação do jogo

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Fonte: Acervo pessoal

Além dos dados quantitativos, foi possível observar que a atividade desenvolvida desencadeou a cooperação entre as equipes, onde, de forma coletiva, eles puderam dialogar para encontrarem uma alternativa correta. Importante ressaltar que, durante a aplicação, todos jogaram de forma saudável e descontraída, entendendo que os alunos envolvidos são adultos e,

consequentemente, maduros. Portanto, o jogo didático “autódromo” propicia a promoção de interações sociais positivas, uma vez que a busca pela vitória depende dessas interações, que se baseiam em trocas intelectuais e incentivam os participantes a levar o jogo a sério, promovendo assim a consolidação do aprendizado (Pinheiro, 2007).

Um fator negativo, foi o tempo de apenas uma hora aula para a aplicação da atividade, o que fez com que a mesma fosse aplicada de forma rápida e o tempo estipulado para cada grupo pensar determinada alternativa foi muito curto, gerando, em determinados momentos, controvérsias nas discussões das alternativas.

Outrossim, como consequência desta intervenção, verificamos nos estudantes um aprimoramento das suas habilidades, pois foi possível notar o engajamento de todos na proposta desenvolvida. Mesmo a turma já tendo um perfil participativo, até aqueles que não participavam se dispuseram a cooperar, sendo este um dos principais objetivos que norteiam os jogos didáticos. Além disso, os mesmos puderam refletir, interpretar, propor ideias e agir, que são fundamentais para promover autonomia, em consonância com as diretrizes da BNCC (BRASIL, 2018), sendo a relevância desse resultado a promoção de comportamentos cooperativos e propositivos que podem auxiliar os estudantes no constructo das suas relações não somente acadêmicas como pessoais.

Considerações Finais

A intervenção realizada em um contexto educacional específico proporcionou não apenas resultados quantitativos satisfatórios, mas também revelou aspectos qualitativos cruciais, como a cooperação, interação e engajamento dos alunos. Esses elementos são essenciais para o desenvolvimento integral dos estudantes, preparando-os não apenas para assimilar conteúdos, mas também para desenvolver suas habilidades interpessoais.

O relato também aponta desafios e limitações, como o tempo restrito de aplicação e a necessidade de adaptar as estratégias às peculiaridades de cada ambiente educacional.

Assim, entende-se que os jogos didáticos são alternativa viável como também uma peça fundamental na renovação do processo de ensino e aprendizagem em Geografia. Eles não apenas tornam o conteúdo mais acessível e interessante, mas também promovem o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo de maneira mais eficaz. Este estudo reforça a necessidade contínua de explorar e implementar abordagens inovadoras no campo da educação, visando sempre aprimorar a qualidade e a relevância do ensino para as gerações futuras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=85121-bncc-ensino-medio&category_slug=abril-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 1º de maio de 2024.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

FRANCO, M. A. O.; ZAMPIERI, M. F. O.; MACIEL, R. G.; SILVA, C. R. S.; OLIVEIRA, L. **Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem**. V Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 2018.

PINHEIRO, E. K. **Autódromo**: um jogo para motivar a aprendizagem e promover a interação social. 2007. 77f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática). Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. – Belo Horizonte, 2007.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. **JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DA GEOGRAFIA**. IN. **O Professor PDE e os Desafios da Escola Pública Paranaense**. V. 1. Paraná, 2012, p. 1-19.