

OFICINAS LUDICAS NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM EM GEOGRAFIA: DESVENDANDO A EUROPA

Universidade Luterana do Brasil – Ulbra

Stefani Caroline Bueno Rosa (tefibueno@gmail.com)

Jussara Alves Pinheiro Sommer (japsommer@sinos.net)

RESUMO

O ensino de Geografia vem buscando diferentes metodologias e técnicas para que o aluno aprenda de uma forma efetiva e prazerosa. Entre estas metodologias pode-se destacar o uso de jogos e as atividades lúdicas. Para a utilização destes instrumentos didáticos se exige planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada. Este trabalho apresenta metodologia de uso de jogo e atividades lúdicas PIBID-Geografia, ULBRA- Canoas. A atividade envolve o planejamento, a confecção de um jogo de tabuleiro e a elaboração de atividade lúdica, visando introduzir o tema Europa, em uma turma de 9º ano do ensino fundamental. O uso de jogos no ensino de Geografia visa desenvolver habilidades cognitivas, intelectuais e comportamentais no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chaves: ensino de Geografia; jogos, oficina; lúdico;

INTRODUÇÃO

O projeto PIBID-Geografia, desenvolvido na escola municipal de ensino fundamental Guajuviras, no município de Canoas-RS abordou o tema Europa. A definição do tema observou a organização curricular da escola que o prevê para os 9º anos. O município de Canoas neste ano modificou a grade curricular dos alunos, passando de 3 períodos de Geografia para apenas 2, com isto, os bolsistas atuam nas turmas de 15 em 15 dias com atividades lúdicas/práticas. O programa PIBID, atua na escola em duas turmas, uma de 7º ano e outra de 9º ano do ensino fundamental, envolvendo aproximadamente cinquenta alunos.

O objetivo de utilizar oficinas é diversificar os recursos didáticos no ensino de geografia onde sejam levantados questionamentos sobre os conteúdos e tornem a aprendizagem interessante, não ficando restrito somente aos livros didáticos.

Segundo Maluf (2005, p. 28):

Independentemente do tipo de vida que se leve, adultos e crianças, todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho ou fantasia para viver. A capacidade de brincar abre para todos uma possibilidade de decifrar enigmas que os rodeiam. O brincar pode ser um elemento importante, através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender.

A oficina, como atividade lúdica, proporciona ao aluno o conhecimento de uma forma gratificante e criativa. Ajudando-o em seu crescimento, em sua autoconfiança, no grupo que está sendo inserido, provocando um aprendizado e um desenvolvimento cognitivo e social.

O pensador suíço Jean Piaget indica que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa”. (1998 p.160).

Este trabalho apresenta a elaboração de um jogo de tabuleiro tendo por tema o continente Europeu. O objetivo do jogo foi de introdução a conteúdos de localização espacial, demografia, imigrações e aspectos da natureza, como os recursos hídricos.

METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica, para selecionar os conceitos e informações sobre o continente Europeu, que seria utilizado na elaboração de questões do jogo e também na seleção de mapas (político, físico). Para o jogo foi selecionado um mapa com divisão política por países e um mapa com a hidrografia do continente.

Os mapas foram projetados visando a sua ampliação e posterior transcrição para o material TNT. Sobre o TNT foi projetado o mapa ampliado e com caneta específica foram transcritos os contornos do continente e seus países. Sobre esse mapa foi desenhado os principais rios do continente.

Com as informações da pesquisa, se elabora 30 fichas com perguntas às quais foram classificadas em quatro grupos. Para indicar cada destes grupos de perguntas foi confeccionado um dado, tamanho grande, com quatro lados ilustrados com imagens diferentes, um lado a rosa dos ventos, uma bomba, um ponto de interrogação e uma onda.

A ilustração de uma onda representa o conjunto de perguntas sobre os principais rios, a rosa dos ventos representa as perguntas sobre localização espacial, à ilustração de uma bomba representa as questões sobre limites e fronteiras e o ponto de interrogação representam prendas ou brincadeiras que os alunos devem utilizar. Os pinos que foram construídos com palitos de dente, em que em uma ponta foram colocados bandeirinhas com o número correspondente de fichas e na outra massa de biscoito para deixá-los em pé tendo por finalidade, serem colocados no local correto conforme as fichas.

A elaboração da oficina se constitui na criação das regras do jogo, definir a pontuação, organização dos alunos e os procedimentos didáticos metodológicos para a

realização da atividade. As regras do jogo consistem basicamente em, os alunos não buscarem respostas para as perguntas em outros locais, como, celulares, livros didáticos e os grupos adversários. O material para consulta deveria ser somente entre a dupla e o seu conhecimento adquirido até o momento. Foram estipuladas desta maneira, tendo por objetivo saber o que os alunos já conheciam sobre o continente Europeu. A pontuação se daria de acordo com a ordem de conclusão da atividade, sendo feita pelos professores.

RESULTADOS

O procedimento metodológico da oficina de ensino foi organizado em duas partes. Na primeira parte os alunos são divididos em duplas, a seguir as duplas são dispostas em círculo no centro da sala de aula.

O mapa da Europa, com a divisão política e a hidrografia, deve ser colocado no chão, dentro do círculo de alunos. As normas da atividade e regras do jogo são apresentadas aos alunos.

As duplas lançam o dado e de acordo com a ilustração que sair, os alunos pegam a ficha de perguntas do grupo correspondente ao da ilustração do dado. As fichas ficam dispostas em uma mesa na sala de aula. Os alunos devem ler a pergunta e para registrar a resposta, selecionam o pino com o símbolo correspondente ao grupo de perguntas e colocam no mapa na posição que indica a resposta correta.

A função do professor é dirigir e conduzir a atividade. Solicitar que cada dupla leia a pergunta e questione aos outros alunos se a resposta e a colocação do pino no mapa estão corretas. Assim ao mesmo tempo em que se joga se faz a correção de forma oral e em conjunto com todos os alunos, estimulando a atenção e a participação de todos durante todo o jogo. Esta sequência se repetirá até que todas as fichas de perguntas acabem.

Na segunda parte do jogo, é solicitado uma produção textual a cada dupla de alunos. Para esta elaboração há um roteiro, onde os alunos devem realizar comparações e relacionar os conhecimentos adquiridos na aula e os conhecimentos prévios. O texto deve ser dissertativo, com no mínimo vinte linhas, aspectos sobre a economia dos países que mais aparecem na oficina, descrevendo a situação econômica de cada um deles, deve apresentar o nome dos países com maior número de refugiados e qual a situação no jogo mais lhe chamou a atenção. O texto deve ser entregue ao final da oficina e servirá de subsídio para a elaboração das próximas aulas.

Na elaboração do jogo Desvendando o Continente Europeu, buscou-se desenvolver habilidades como a observação, localização espacial, avaliar o conhecimento, o trabalho em equipe organização e obediência às regras.

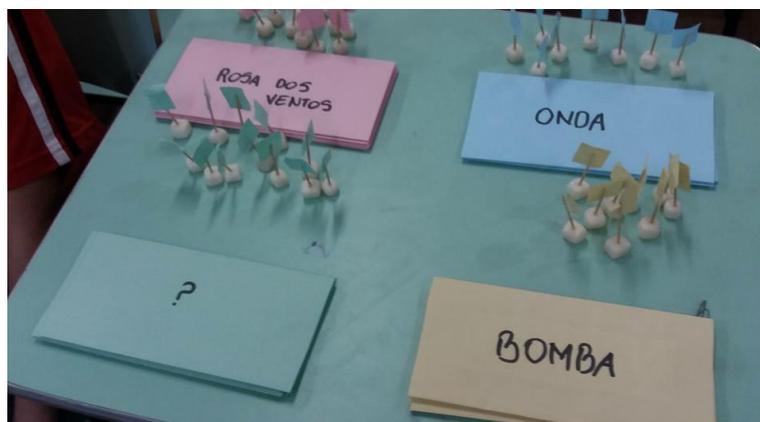


Figura 1: Fichas do Jogo Desvendando a Europa
Fonte: Stefani Bueno



Figura 2: Mapa da Europa e pinos
Fonte: Stefani Bueno



Figura 3: Dado do Jogo Desvendando a Europa
Fonte: Stefani Bueno

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi notório o empenho e a empolgação dos alunos com a oficina realizada. O uso de oficinas nas escolas é um meio de mudança no ensino, pois é a escola que faz a “ponte” entre o indivíduo e a sociedade. No momento em que ela transmite a cultura, comportamentos e modelos de valores, a mesma permite que a criança se humanize, socialize-se, ou melhor, assim dizer eduque-se.

Percebemos a aprendizagem dos alunos através de seus questionamentos e conclusões a respeito do tema abordado, com a leitura dos textos pelos mesmos escritos. Concluímos então, que a lúdico ajuda no processo de aprendizagem de nossos alunos, ajudando-o a compreenderem melhor os conteúdos, expressando-se de diferentes formas o conhecimento aprendido e interagindo de forma positiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- PIAJET, J. A psicologia da criança. Ed.: Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998;
- WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.