

CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA: UMA PROPOSTA DE ELABORAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS

Stefani Caroline Bueno Rosa - Universidade Luterana do Brasil
(tefibueno@gmail.com)

Daniela Pedraschi - Universidade Luterana do Brasil
(dani_geopedraschi@gmail.com)

Jussara Alves Pinheiro Sommer- Universidade Luterana do Brasil
(jussara.sommer@sinos.net)

RESUMO

A educação vem buscando diferentes técnicas didáticas para que o aluno aprenda de uma forma inovadora e prazerosa, no qual o aprender aconteça naturalmente. Entre estas metodologias podemos destacar as atividades lúdicas, que garantem resultados bastante positivos na educação. Para a utilização destes instrumentos didáticos se exige um extremo planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada. Este trabalho apresenta o trabalho realizado no programa PIBID-Geografia, da ULBRA. O planejamento, confecção de um jogo e elaboração de uma atividade lúdica para o tema África, foi desenvolvido em turmas de 8º ano do ensino fundamental. O desafio surgiu como proposta metodológica de oficinas utilizando como instrumentos didáticos jogos. Neste sentido, a proposta evolui para a confecção de um jogo de quebra-cabeça constituído por mapas, fichas, figuras ilustrativas, sobre a África. O objetivo da elaboração do jogo é apresentar ao aluno a divisão territorial e partilha do continente africano, entre os países europeus e estabelecer relação entre esse processo e as atuais estruturas sociais e econômicas no continente.

Palavras chaves: educação; ensino; lúdico; geografia viva.

INTRODUÇÃO

O projeto PIBID-Geografia, desenvolvido na escola municipal de ensino fundamental Guajuviras, no município de Canoas-RS abordou o tema África. A definição do tema observou a organização curricular da escola que o prevê para os 8º anos. O programa PIBID, atua na escola em duas turmas de 8º anos do ensino fundamental, envolvendo aproximadamente cinquenta alunos. O desafio lançado aos alunos bolsistas foi trabalhar com a metodologia de oficinas utilizando como instrumento didático jogos e atividades lúdicas.

O objetivo de utilizar jogos nas 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. Sobre o lúdico Rizzo (2001, p. 40) diz:

“A aprendizagem lúdica pode ser, portanto um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual...”.

O jogo, 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 do ser. 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 quebra-cabeça sobre o continente Africano. O objetivo deste jogo é apresentar ao aluno o processo de colonização e partilha do continente africano, entre os países europeus no final do sec. XIX e início do sec. XX, definido como neocolonialismo. Além de estabelecer relação entre esse processo e as atuais estruturas sociais e econômicas no continente.

METODOLOGIA

A atividade pode ser organizada em dois momentos. O primeiro se constituiu na confecção do jogo (objeto), iniciou com pesquisa bibliográfica para seleção de mapas, figuras ilustrativas. A seguir a confecção do jogo, composto por dois mapas do continente africano em forma de quebra cabeças, fichas com perguntas, cartela com figuras dos principais recursos minerais. Um dos mapas representa a divisão territorial colonial e o outro a atual divisão política do continente.

O segundo momento foi a elaboração da atividade lúdica, as regras do jogo, os critérios de pontuação, organização dos alunos e das atividades a serem realizadas. Assim, foi definido três etapas, devido à complexidade e quantidade de tarefas a serem realizadas. As duas primeiras são sequenciais e interdependentes. A terceira etapa pode ser realizada na sequência ou de maneira independente das demais. É relevante frisar o desafio de elaborar material didático para uma atividade lúdica, neste sentido o trabalho coletivo entre os bolsistas do projeto é fundamental.

Na elaboração desta atividade lúdica, buscou-se desenvolver habilidades nos alunos como a observação, comparação, estabelecer relações, utilizar recursos de pesquisa como o atlas e o livro didático. Para isso, o estabelecimento das regras visou desenvolver atitudes positivas como o trabalho em equipe, a cooperação, a organização e principalmente aprender a seguir normas, como uma condição para atingir a pontuação. Neste sentido, foi estabelecido que os grupos devem eleger um representante (líder) que retira os materiais, entrega o material escrito com as respostas e apresenta as atividades quando estas estão concluídas.

Os alunos, em cada grupo, necessitam se organizar e escolher este representante e observar a correção das respostas para que possam realizar as atividades de maneira correta para obter a pontuação. Outra regra, visando coibir as atitudes e comportamentos inadequados, como copiar resposta de outro grupo, ou utilizar qualquer material não previamente autorizado, foi estabelecida. Assim, o grupo que não observar as regras de comportamento perderá pontos. Cada grupo somente poderá avançar para a etapa seguinte quando houver concluído de forma correta a etapa anterior. Uma pontuação de desconto para essas atitudes pode ser discutida e definida em conjunto com o grupo de alunos. Também foi estabelecido que o critério para a pontuação de cada tarefa é ordem de termino da atividade. Assim, o 1º grupo receberá 10 pontos, o 2º grupo recebe 7 pontos, o 3º grupo recebe 5 pontos e o 4º grupo 2.5 pontos.

Com o estabelecimento dessas regras para o jogo, queremos incentivar os alunos a participar das atividades de maneira positiva, com atitudes adequadas para jogar e “aprender brincando”.

“... é no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu.” (Winnicott, 1995 p.12).

RESULTADOS

Após a etapa de planejamento e pesquisa foi confeccionado o jogo (descrever um pouco essa etapa, material usado para os mapas, ampliação, recorte, figuras fichas com legendas, mapas para pesquisa, etc.).

A primeira etapa do jogo consiste na montagem do quebra cabeça do mapa do continente africano colonial. A turma é dividida em 4 grupos. Os alunos devem montar o quebra-cabeça do mapa de colonização do continente africano. Após a montagem, os alunos deverão identificar no mapa os países colonizadores europeus, e preencher uma legenda. Os grupos serão pontuados, de acordo com a ordem de termino da atividade.

A segunda etapa é a montagem do quebra cabeça do mapa com divisão política atual do continente africano. Após a montagem, um representante de cada grupo deve dirigir-se a mesa na sala de aula onde estarão expostas fichas com os nomes dos países que compõem o continente africano. Os representantes selecionam as fichas identificadas de cada um dos países e com elas devem localizar corretamente no mapa. Após a correta identificação dos países no quebra cabeças os alunos devem realizar uma comparação entre os dois quebra-cabeças montados. Para isso vão utilizar um quadro e preencher as

seguintes informações: o número de países em que se dividiu cada uma das antigas colônias (mapa África colonial). A pontuação se dará de acordo com a ordem de conclusão da atividade.

Uma terceira etapa pode ser realizada com o mesmo quebra-cabeça (mapa divisão atual da continente Africano). Nele serão localizado e identificado as principais áreas produtoras de bens minerais e energéticos no continente Africano (petróleo, diamante, ouro, urânio, carvão, gás natural e cobre). Os grupos vão utilizar figuras ilustrativas dos minerais. As figuras dos minerais deverão ser colocadas, no local (país) corretamente, seguindo as orientações de localização que serão informadas pelo mediador do jogo (professor). Essa atividade também irá desenvolver as habilidades de localização espacial utilizando referenciais espaciais como pontos cardeais.

Como indicado anteriormente esta etapa pode ser realizada na sequência das anteriores ou poderá ser jogada de maneira independente, em momento distinto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação é um dos agentes principais de transformação em qualquer sociedade. A escola por sua vez, é o meio que visa esta mudança, em que só será possível quando se conectar com a sua realidade. A escola hoje se mostra como uma das instituições que media 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.

Pode-se dizer sem sombra de dúvida que o lúdico é importante para a melhoria da educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e de forma natural. A atividade lúdica ajuda na aprendizagem dos conteúdos pela motivação que gera nos alunos, permitindo que os mesmos possam se expressar de diversas formas, que observem regras de convívio, e interagem de forma positiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

NOVA ESCOLA – Fundamentos, colonizadores da África – Disponível em: > <http://novaescola.org.br/historia/fundamentos/historia-colonizadores-africa-450594.shtml>> acessado em 29 de julho de 2016;

MUNDO EDUCAÇÃO – Colonização na África – Disponível em :>
<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/o-inicio-colonizacao-na-africa.htm>>
acesso em 29 de julho de 2016;

PIAJET, J. A psicologia da criança. Ed.: Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998;

RIZZO G. (2001, p.40). A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos. Autora: Monalisa Lisboa;

WINNICOTT , D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.