

TRILHA GEOGRÁFICA: O USO DE JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM

RUTA GEOGRÁFICA: EL USO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Luana Fernanda Luiz¹

Jaiane da Silva Souza²

Mário Marcio Geminiano³

Edima Aranha Silva⁴

RESUMO: O trabalho resulta da atividade desenvolvida na Escola Municipal Profª Maria de Lourdes Lopes, pelo grupo PET Geografia (Programa de Educação Tutorial) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Câmpus de Três Lagoas em 2016. Este texto destaca o uso de atividade lúdica, no caso, a trilha geográfica em sala de aula, como recurso didático no auxílio do processo ensino-aprendizagem em Geografia. Salienta-se também, a importância de considerar o conhecimento prévio dos alunos ao elaborar as atividades que serão usadas em sala de aula. Enaltece a interação e cooperação estabelecida entre os alunos e os integrantes do grupo PET Geografia, durante os jogos e a melhor assimilação do conteúdo sociedade e natureza pelos alunos. Por suposto, responde ao objetivo estabelecido pelo professor em proporcionar uma compreensão integrada do espaço geográfico.

PALAVRAS- CHAVE: : PET Geografia; Trilha Geográfica; Atividade Lúdica; Três Lagoas/MS; Ensino.

RESUMEN: El trabajo proviene de la actividad desarrollada en la escuela municipal, Prof. Maria Lourdes Lopes, por el grupo de geografía PET (Programa de Educación Tutorial) de la Universidad Federal de Mato Grosso del Sur - Campus de Tres Lagoas 2016. Este texto destaca el uso de la actividad lúdica, en este caso, la ruta geográfica en el aula como recurso didáctico en la ayuda del proceso de enseñanza-aprendizaje en geografía. Por lo tanto, se subraya la importancia del conocimiento previo de los estudiantes al diseñar las actividades que serán utilizadas en el aula de clases. Para así mejorar la interacción y cooperación entre los estudiantes y los miembros del grupo de geografía PET durante los juegos, y a la mejora en la asimilación del contenido de la sociedad y la naturaleza en los alumnos. Por lo tanto, esto responde el objetivo establecido por el docente en proporcionar una mayor comprensión integrada en el espacio geográfico.

PALABRAS- CLAVES: PET Geografía, Ruta Geográfica, Actividad Lúdica, Três Lagoas/MS, Enseñanza.

¹Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Câmpus de Três Lagoas (CPTL/UFMS). E-mail: luana_fernanda@hotmail.com.

²Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Câmpus de Três Lagoas (CPTL/UFMS). E-mail: jaianeufms@hotmail.com

³Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Câmpus de Três Lagoas (CPTL/UFMS). E-mail: mario_marcio12@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Câmpus de Três Lagoas (CPTL/UFMS). E-mail: edimaranha@gmail.com

Introdução

Este trabalho visa destacar o uso de atividade lúdica, trilha geográfica em sala de aula, como recurso didático no auxílio do processo ensino-aprendizagem na geografia, com ênfase na temática da integração entre sociedade e natureza.

O interesse nessa temática deve-se às mudanças socioeconômicas ocorridas em Três Lagoas decorrentes do recente e intenso processo de industrialização, que tem acentuado de maneira expressiva os impactos negativos, não só os sociais, mas também sobre os recursos naturais.

A atividade se desenvolveu no âmbito de um projeto maior, denominado “Interação entre Geografia e Educação Ambiental no Ensino Fundamental da rede pública de ensino de Três Lagoas/MS”, que consistiu em um projeto de extensão, financiado pela CAPES. Nesse projeto os alunos da graduação e da pós-graduação dos cursos de Matemática e Geografia atuaram nas escolas de Ensino Fundamental I da rede básica de ensino de Três Lagoas/MS.

O jogo, trilha geográfica, foi aplicado pelos integrantes do grupo PET Geografia (Programa de Educação Tutorial) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campus de Três Lagoas, aos alunos do ensino fundamental, em parceria com o Prof. Me. Leandro Dias Gomes, na Escola Municipal Prof^a. Maria de Lourdes Lopes, no bairro Vila Piloto, localizado na porção leste da cidade de Três Lagoas/MS.

Num primeiro momento, o grupo PET Geografia conversou com o professor da turma, para analisar o nível de conhecimento dos alunos acerca da temática sociedade e natureza, para só então elaborar as questões propositivas do jogo.

Na sequência, o grupo se dividiu em dois subgrupos, sendo que parte do grupo PET Geografia fez pesquisas bibliográficas sobre a importância de jogos com os alunos da Educação Básica, bem como sobre questões ambientais transversalmente à Geografia, com a finalidade de formular 50 perguntas a serem trabalhadas durante o jogo.

Apoiou-se em Freitas & Aguiar (2012); Custódio & Vieira (2015), que tratam sobre o uso de atividades lúdicas no ensino em Geografia e Verri & Endlich (2010), que salientam a importância dos jogos em sala de aula.

A outra parte do grupo levantou junto a revistas, jornais e fotos, imagens contendo animais do cerrado brasileiro, para serem usadas durante o jogo, consistindo em

obstáculos no percurso da trilha, tais como: “jogo da memória”, varal e coleta seletiva.

Salienta-se que os materiais utilizados na confecção da trilha geográfica são de fácil acesso e podem ser encontrados em livrarias e lojas de papelaria em geral (Figura 1). Desse modo utilizaram-se os seguintes materiais: E.V.A., garrafas pet (para a produção dos pinos) e cola quente; para a confecção do varal ecológico: barbante, papel cartão; para a prova de coleta seletiva: quatro caixas de papelão, que consistiram em cestos para materiais destinados à reciclagem e recipientes vazios de produtos para serem classificados durante a prova; para a prova do jogo da memória utilizaram-se figuras impressas.



Figura 1: Confecção prévio do material e desenvolvimento do jogo com os alunos

Fonte: PET Geografia, 2016.

A Trilha Geográfica e a Produção do Conhecimento

A Geografia enquanto ciência que estuda o espaço geográfico e a integração entre a sociedade e natureza possibilita ao professor, na mediação do processo ensino-aprendizagem dos alunos, uma gama de estratégias e ações alternativas para e na produção do conhecimento geográfico em sala de aula.

No sentido de enaltecer a importância da Geografia, os Parâmetros Curriculares Nacionais estabelecem que:

O estudo de Geografia permite que os alunos desenvolvam hábitos e construam valores significativos para a vida em sociedade. Os conteúdos selecionados devem permitir o pleno desenvolvimento do papel de cada um na construção de uma identidade com o lugar onde vive e, em sentido mais abrangente, com a nação brasileira e mesmo com o mundo, valorizando os aspectos socioambientais que caracterizam seu patrimônio cultural e ambiental (BRASIL, 1998, p. 39).

Dessa maneira é que se concebeu que a atividade lúdica, a trilha geográfica, no âmbito deste trabalho levou questões socioambientais para a sala de aula, posto que o conteúdo proposto era a Educação ambiental, bem como afirmam Oliveira et al (2007):

[...] podemos dizer que a educação ambiental não deve consistir em transmissão de verdades, informações, demonstrações e modelos, mas, sim, em processos de ação-reflexão que levem o aluno a aprender por si só, a conquistar essas verdades e assim, desenvolver novas estratégias de compreensão da realidade (p. 475).

Nesse sentido, o PET Geografia ao desenvolver do Projeto intitulado “Interação entre Geografia e Educação Ambiental no Ensino Fundamental da rede pública de ensino de Três Lagoas/MS”, confeccionou e desenvolveu junto aos alunos do ensino básico, alguns recursos didáticos lúdicos, tais como: livros Pop Up, Banco Imobiliário da cidade de Três Lagoas e Trilha geográfica, essa última apresentada neste trabalho.

Assim como afirma os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental (BRASIL, 1998, p. 7) é importante que o aluno sinta-se “[...] integrante, dependente e agente transformador do ambiente, identificando seus elementos e as interações entre eles, contribuindo ativamente para a melhoria do meio ambiente”.

Dessa maneira, destaca-se que o professor, como mediador no processo de ensino-aprendizagem, exerce papel primordial na realização de atividades lúdicas, artísticas, recreativas, dentre outras, as quais dinamizam e qualificam as aulas.

Freitas & Aguiar (2012, p. 21), expõem que “[...] o processo de construção é dinâmico e interativo entre aluno, professor, objetos de estudo e o meio. O professor ao utilizar o lúdico estará propiciando o prazer em aprender”.

Nessa perspectiva, Antunes corrobora com a análise, pois considera que:

Na Geografia, os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem as inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceber a ação

do homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social (2006, p.44).

O jogo da trilha geográfica aborda o tema da questão socioambiental, considerando as mudanças no espaço do cotidiano dos alunos, no município de Três Lagoas-MS, posto que, com a industrialização a cidade vivencia problemas até então pouco notáveis pelos moradores, como: o aumento populacional e a falta de moradias, o agravo do saneamento ambiental, que se acentuaram em decorrência das alterações socioambientais no município e a falta de gestão administrativa eficiente. Nos períodos chuvosos muitos alunos são impedidos de ir à escola e perdem aulas, devido aos alagamentos; aumentou a geração de resíduos sólidos e água servida escoando pelas vias da cidade, entre outros problemas que ganham visibilidade em escala local e regional, revelando a falta de gestão eficaz.

Além do uso do PCN na elaboração do jogo, pautou-se também nas categorias geográficas, principalmente na categoria de lugar, como pressuposto teórico para embasar a atividade.

De acordo com Carlos (1996, p. 16) lugar é “o ponto de articulação entre a mundialidade em constituição e o local, enquanto especificidade concreta e enquanto momento”. Sendo assim, o lugar surge do espaço vivido, e no ensino de geografia é importante relacionar os conteúdos com a prática cotidiana dos alunos, pois ao compreender o local os alunos podem vislumbrar as relações globais.

Apresentado o que se propôs com a atividade, a seguir explicita-se como se desenvolveu a trilha geográfica em si.

A Trilha Geográfica (Figura 2) é um jogo de perguntas e respostas, podendo as mesmas serem a respeito dos mais variados assuntos, mas utilizaram-se perguntas relacionadas ao meio ambiente e à sociedade na qual os alunos estão inseridos, a fim de conscientizá-los sobre a importância de uma relação harmônica no espaço geográfico. Nessa perspectiva, o jogo provoca a reflexão dos alunos sobre as relações existentes entre sociedade e natureza, que nem sempre se estabelecem de forma harmônica, para que estes sintam-se parte do espaço geográfico e atuem de forma comprometida em defesa do meio ambiente.



Figura 2: Configuração e forma da Trilha Geográfica.

Fonte: PET Geografia, 2016.

Custódio & Vieira (2015) dialogam sobre o professor do século passado, o qual trazia as respostas inquestionáveis para a sala de aula, ou seja, o que o professor apresentava era tido como verdade incontestável. Já a concepção do professor de hoje, deve questionar os alunos e construir com eles o conhecimento. Os autores ainda acrescentam que:

Ensinar Geografia não implica apenas seu papel como disciplina, o professor também se preocupa com o alcance social da ciência geográfica na compreensão da realidade espacial. Na busca por práticas e técnicas que proporcione a instrumentalização dos alunos para a análise do espaço ao qual estão inseridos, o Lúdico se mostra uma importante ferramenta entre a teoria e a realidade. Mas o que é o Lúdico? Por Lúdico, entende-se ser tudo aquilo que diverte e entusiasma, seja em forma de atividade física ou mental (CUSTÓDIO & VIEIRA, 2015, p.1).

Nesse sentido, o PET Geografia vislumbrou no jogo da Trilha Geográfica uma oportunidade de contribuir com a construção do conhecimento em sala de aula e também com a comunidade, já que os alunos compartilham em casa as diferentes experiências vivenciadas no âmbito escolar.

O lúdico faz parte da vida humana em suas atividades cotidianas e caracteriza-se por sua capacidade de propor satisfação, funcionalidade e por sua espontaneidade. Sob este prisma, pode-se justificar a importante intervenção do trabalho lúdico, visando o desenvolvimento da criatividade, vindo à promover no ser humano a satisfação inerente ao trabalho lúdico, considerando-o um meio natural que

viabiliza a criança explorar o mundo. Fazendo uma autoavaliação, que o levará a conhecer seus sentimentos, suas ideias e seu modo de agir [...]. (FREITAS & AGUIAR, 2012, p. 22).

Como exposto, as atividades lúdicas aplicadas junto aos conteúdos em sala de aula, exploram a criatividade do aluno e desperta seu interesse no processo ensino-aprendizagem, pois nos dias atuais ficar reféns dos livros didáticos, pouco auxilia o professor em sua tarefa de mediador na construção do conhecimento.

Por esse motivo, para elaborar um jogo deve-se considerar as vivências cotidianas e o nível de conhecimento dos alunos, a dinâmica de funcionamento e a utilidade que o jogo irá proporcionar e não apenas aplicá-lo como uma estratégia de distração em sala de aula (VERRI; ENDLICH, 2010, p. 67), posto que o uso de jogo pode somar com os professores da rede básica de ensino, oferecendo novos produtos didáticos e interativos.

Ainda dialogando com Custódio & Vieira (2015), os jogos são ferramentas que contribuem enormemente em sala de aula, facilitando visualizar um conjunto de fatos e eventos geográficos, além do espírito de grupo e da capacidade criativa e crítica despertada nos alunos.

Não obstante, o uso de jogos lúdicos na sala de aula responde a outro objetivo elencado nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental:

Compreender a cidadania como participação social e política, assim como exercício de direitos e deveres políticos, civis e sociais, adotando, no dia-a-dia, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito (BRASIL, 1998, p. 7).

Ou seja, o uso de jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem é eficiente recurso e estratégia didáticos na Geografia, e com a trilha geográfica pode-se melhorar a compreensão do aluno sobre o conteúdo abordado, e, também possibilita seu desenvolvimento intelectual. Por suposto, o jogo se constitui em uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos, motivando-os a estudar de forma mais atrativa e espontânea.

De início, pensou-se a quantidade de participantes por grupos de alunos para facilitar a organização e as formas de interação entre os alunos e petianos, e então dividiu a turma em 4 equipes compostas por 7 alunos, e cada equipe escolheu um aluno para representá-la no percurso da trilha e mover os “pinos” durante o jogo.

Posteriormente, os integrantes do PET Geografia explicaram o funcionamento, as

regras e o objetivo do jogo que consiste em chegar até a última casa da trilha com o maior número de acertos das questões.

Elaborou-se o jogo com base na utilização de poucas regras, para não despertar o sentimento de competição acirrada entre as equipes e sim incentivar a socialização e a cooperação entre as equipes.

Nesse sentido, todos os jogadores iniciaram na casa “partida” e cada um jogou o dado uma vez, o aluno que tirava o número maior iniciava o jogo, respondendo a uma questão do cartão e assim consecutivamente. A cada resposta correta o aluno avançava uma casa no jogo e a cada resposta incorreta voltava duas casas.

Independente do acerto da resposta dada pelo aluno, se correta ou incorreta, dois integrantes do grupo PET Geografia refletiam o conteúdo abordado em cada questão, articulando os conhecimentos prévios dos alunos com conteúdos das questões, pois o fator que mais influencia a aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe, e isso pode funcionar como ponto de ancoragem para as novas ideias (AUSUBEL, 1980 apud FREITAS; SALVI, 2008, p. 02), pois esses pontos funcionam como um apoio para que as novas informações e conceitos se sustentem.

Ainda no percurso da trilha existem 3 casas denominadas “prova”. Segundo a regra do jogo, quando determinado aluno passa por esta casa, os membros da equipe do respectivo jogador devem realizar as provas dentro de 30 segundos. Se obtivesse sucesso na prova o jogador avançaria uma casa, caso contrário, o jogador deveria voltar 2 casas.

As referidas provas consistem em atividades integrantes do jogo, tais como: a) prova de coleta seletiva (Figura 3), que ensina o depósito adequado de resíduos sólidos e orgânicos nos respectivos cestos. Com esta prova os alunos compreenderam que devem descartar o lixo de modo adequado; b) prova jogo da memória (Figura 3), usando imagens de animais nativos de Mato Grosso do Sul.



Figura 3: Provas do jogo: a) prova de coleta seletiva; b) prova jogo da memória.
Fonte: PET Geografia, 2016.

A prova do varal ecológico, na qual os alunos deveriam organizar em 30 segundos no varal de barbante, a seguinte frase: “A preservação da natureza é responsabilidade de todos” (Figura 4). Durante essa prova os alunos se apresentaram determinados em concluir a prova dentro do tempo estipulado. Constatou-se também que as equipes trabalharam em conjunto, independente da competição intrínseca ao jogo.



Figura 4: Prova do jogo e cartões: a) palavras que compõe o varal; b) cartões de questões.
Fonte: PET Geografia, 2015.

A realização dessas atividades paralelas à trilha geográfica possibilitou a participação de todos os membros das equipes e despertou a cooperação e solidariedade entre os alunos, proporcionando o processo ensino-aprendizagem agradável.

Durante a aplicação do jogo a maioria dos alunos relacionaram os conteúdos abordados com seu cotidiano e consideraram o jogo de fácil entendimento e divertido, diferentemente das aulas convencionais.

Nesse sentido Verri & Endlich afirmam que:

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras [...] (2010, p. 67).

Por fim, depreende que o jogo contribui com a construção de esquemas mentais dos alunos acerca da realidade em vivem e possibilita a assimilação de conteúdos e realidades pertinentes à Geografia.

Considerações Finais

A realização deste trabalho revelou a importância do uso de novos mecanismos de ensino, ou seja, recursos didáticos que despertem nos alunos o interesse em participar do processo de ensino-aprendizagem. Já que a participação destes no processo contribui para melhor aprendizagem.

Destacou-se também o uso de atividade lúdica, no caso a trilha geográfica, em sala de aula, como recurso didático no auxílio do processo de ensino-aprendizagem na Geografia, tanto para compreensão do conteúdo proposto, quanto para a formação individual de cada aluno, como propõem os Parâmetros Curriculares Nacionais, com destaque para a formação de um sujeito integrante, independente e agente transformador do ambiente.

Por fim, a aplicação do jogo estabeleceu uma rede interativa entre a universidade, os alunos e professores do ensino fundamental da educação básica de Três Lagoas. Além de proporcionar aos graduandos integrantes do PET Geografia, uma experiência em sala de aula, já que todos os envolvidos são estudantes do curso de licenciatura.

Referências

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos**: introdução, v. 1. Petrópolis: Vozes, 2006.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Geografia /** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CUSTÓDIO, Amanda Abadia Felizardo; VIEIRA, José Neto. Trilha geográfica: uso de atividades no ensino de Geografia. **Anais...** VIII Encontro Nacional de Ensino de Geografia: Catalão, 2015.

FREITAS, Eliana Sermidi; SALVI, Rosana Figueiredo. Perspectiva lúdica para a aprendizagem significativa: proposta do jogo Paraná em questão. **Anais...** Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2008, Canela - RS. 2º Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2008.

FREITAS, Maristela Souza de; AGUIAR, Gersileide Paulino de. Educação e lucidade na primeira fase do ensino fundamental. Interdisciplinar: **Revista da Univar**, nº 7, 2012, p. 21-25.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: Labur Edições, 2007.

OLIVEIRA, André Luis de et al. Educação Ambiental: concepções e práticas de professores de ciências do ensino fundamental. **Revista Eletrônica** de Enseñanza de las Ciencias. Vol. 6, nº 3, p. 471-495, 2007.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela. Maria. A utilização de Jogos aplicados a Geografia. **Revista Percorso – NEMO**, Maringá, v.1, n.1, p.65-83, 2009.