

UMA EXPERIÊNCIA NA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA DE GEOGRAFIA/UFPI: USO DE JOGOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Erick Moreira de Carvalho Rodrigues

Universidade Federal do Piauí (UFPI), Graduação em Geografia, Teresina, PI, Brasil
erickmcr11@gmail.com

Mugiany Oliveira Brito Portela

Universidade Federal do Piauí (UFPI), Professora do Curso de Graduação e Pós-Graduação em Geografia, Teresina, PI, Brasil
mugiany@yahoo.com.br

RESUMO

Este artigo é fruto de uma sequência didática realizada no âmbito da Residência Pedagógica de Geografia/UFPI (RP). Tem por objetivo analisar como os jogos podem ser utilizados como um recurso didático no ensino de Geografia, em especial o jogo do bingo, e na promoção de uma aprendizagem significativa. Para a realização deste artigo foi feito um levantamento bibliográfico sobre o uso de jogos em sala de aula e a sua relação com a teoria da aprendizagem significativa. Também foram registrados alguns aspectos sobre a experiência realizada em uma turma de ensino médio, em que foi necessária a ministração de aulas sobre os conflitos internacionais e geopolíticos no mundo, e na sequência a utilização do jogo do bingo, que fez uso dos temas abordados em aulas expositivo-dialogadas. Os resultados das aulas, da elaboração do jogo e da sua aplicação foram de uma aprendizagem recíproca (para nós residentes e alunos da escola, preceptora e professora orientadora) e significativa, haja vista que proporcionou uma aprendizagem baseada no conhecimento prévio, em que ocorreu a ancoragem de novos conhecimentos e a revisão dos assuntos já trabalhados em sala de aula.

Palavras-chave: Residência pedagógica. Geografia. Aprendizagem significativa. Jogos.

AN EXPERIENCE IN THE PEDAGOGICAL RESIDENCE OF GEOGRAPHY AT FEDERAL UNIVERSITY OF PIAUÍ, BRAZIL: USE OF GAMES AND SIGNIFICANT LEARNING

ABSTRACT

This paper is a result of a didactic sequence carried out within the scope of the Pedagogical Residence of Geography at Federal University of Piauí. It aimed to analyze how games can be used as a didactic resource in Geography teaching, especially the bingo which aims the promotion of meaningful learning. This paper has been done through a bibliographical survey which has been made using games in the classroom and its relationship with the theory of meaningful learning. Some aspects were also recorded about the experience carried out in a high school class, in which it was necessary to teach classes on international and geopolitical conflicts in the world, and subsequently the use of the bingo game, of which we made use of the topics covered in expository-dialogued classes. The results of the classes, of the game elaboration and its application were of a reciprocal learning (for us residents, students of the school, preceptor and guiding teacher), it provided a learning based on previous knowledge, in which the anchoring occurred new knowledge and the revision of the subjects already studied in the classroom.

Keywords: Pedagogical residency. Geography. Meaningful learning. Games.

INTRODUÇÃO

Este artigo é fruto de uma sequência didática que tratou do conteúdo “conflitos internacionais”, em uma turma de ensino médio, na disciplina de Geografia, experiência que ocorreu durante a nossa participação no Programa Residência Pedagógica de Geografia – RP/CAPES (2018 a 2020), oferecido pela Universidade Federal do Piauí. A RP que é uma iniciação à docência correspondente ao Estágio Supervisionado, em que os discentes têm o acompanhamento dos professores da escola denominados de preceptores e do(a) docente orientador(a) que é um professor(a) vinculado(a) à universidade e/ou faculdade. A RP de Geografia ocorreu na UFPI em três etapas principais: a primeira relativa à formação

dos participantes do projeto em cursos de qualificação, depois os discentes foram para as escolas parceiras (públicas) e se envolveram ativamente nas atividades propostas pelos professores da referida área. Na sequência, os discentes prepararam aulas e as ministraram em turmas da educação básica (ensino fundamental e ensino médio).

A RP e o PIBID são programas reconhecidos pelas comunidades escolar e universitária como uma alternativa para a melhoria do ensino nas escolas públicas, pois oportuniza a inserção significativa dos futuros professores no âmbito do ensino e da pesquisa. Dito isso, este artigo tem por objetivo analisar como os jogos podem ser utilizados como um recurso didático no ensino de Geografia, em especial o jogo do bingo, e na promoção de uma aprendizagem significativa. Também visa mostrar as potencialidades e resultados do uso dessa atividade lúdica em sala de aula.

A ideia do artigo surgiu em decorrência das discussões nas nossas reuniões semanais com os colegas de residência, docente orientadora, preceptores e da convivência no contexto escolar. Após o planejamento e execução do plano didático, decidimos apresentar os resultados para que pudéssemos divulgar a nossa experiência.

Vale lembrar que a escola em que trabalhamos os conteúdos e o jogo é uma escola pública, foi a primeira da capital Teresina (1845), e está localizada na parte Centro-Norte da cidade. Ela possui apenas o ensino médio e funciona em tempo integral. Ao percebermos que os alunos, em algumas aulas, necessitavam de uma mudança com relação as aulas expositivas e a metodologia de ensino, decidimos por procurar caminhos que inovassem, mas que, ao mesmo tempo, conduzissem a uma aprendizagem. Nessa perspectiva, a pergunta central foi: Como estabelecer uma ligação entre a Geografia e o jogo do bingo e melhorar a mediação didática do(a) professor(a) no Ensino Médio? Nessa medida, propomos, neste trabalho, o jogo do bingo como recurso lúdico para melhoria do ensino e aprendizagem da Geografia e, conseqüentemente, como uma forma de dinamizar as aulas.

Nesse aspecto, o objetivo deste trabalho é analisar como os jogos podem ser utilizados como um recurso didático no ensino de Geografia, em especial o jogo do bingo, e na promoção de uma aprendizagem significativa. Para a realização da sequência didática, foi necessária a exposição de aulas dialogadas sobre os conflitos internacionais e geopolíticos no mundo para uma turma do terceiro ano do ensino médio e uma adaptação do jogo do bingo aos temas tratados em aula, por meio do site osric.com/bingo-card-generator/.

O referido site nos ajudou a construir o jogo de bingo. Primeiro, no site, há um dispositivo que distribui os temas nas cartelas, de acordo com a sequência de um bingo comum. Depois, fizemos as formatações necessárias na aparência das cartelas do bingo e desenvolvemos as cartas com as descrições dos temas e suas numerações, mais detalhadamente, 24 temas e 24 descrições, cada um de acordo com uma “pedra” a ser marcada no bingo. Na sequência, o jogo foi aplicado em sala de aula como um recurso didático para acionar o subsunçores dos alunos, isto é, uma ideia que serve de ancoragem para novas aprendizagens e novos significados (AUSUNBEL, 2003).

Sob o aspecto de instrumentos metodológicos, realizamos um levantamento bibliográfico sobre o uso de jogos em sala de aula e recorremos à teoria da aprendizagem significativa. Também, utilizamos as anotações das observações das aulas ministradas que envolveram a sequência didática e, depois, discutimos e analisamos os resultados, sob a ótica da aprendizagem significativa.

Desse modo, o artigo encontra-se dividido em três partes. A primeira é intitulada “O ensino de Geografia e a aprendizagem significativa”; a segunda, “A importância da inserção dos jogos no ensino de Geografia”; e a terceira, “O uso do jogo do bingo geopolítico na aula de Geografia: um relato de experiência”, além da introdução e das considerações finais.

O ENSINO DE GEOGRAFIA E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

É indiscutível a importância dos conhecimentos geográficos em nossas vidas, em especial, nos dias atuais, pois é com a geografia ensinada na escola que as pessoas poderão ter uma visão cidadã dos problemas sociais, das relações existentes entre o homem e a natureza e das transformações causadas pela sociedade. Será pela aprendizagem significativa sobre a geografia na escola que os alunos poderão compreender os preceitos de justiça social e outros conceitos igualmente importantes que contribuem para um projeto de cidadania.

Entendemos que formas alternativas de metodologias de ensino, como a lúdica, devem ser utilizadas, não como solução exclusiva ou “fórmula mágica” para resolver os problemas educacionais, mas como uma ferramenta para inovar a prática professoral. Segundo Pinheiro; Santos; Ribeiro Filho (2013), o profissional da geografia que demonstra compromisso em ensinar uma geografia significativa para a vida dos alunos, a fim de que estes possam analisar o espaço em que fazem parte, poderá ter como auxílio a atividade lúdica.

O lúdico é um instrumento poderoso para mediação entre o aluno e o conhecimento sobre o espaço geográfico, que traz divertimento e entusiasmo para o processo de ensino-aprendizagem. Assim, o lúdico pode contribuir para aumentar o interesse dos alunos pela Geografia, por meio das atividades não tradicionais, em especial, o jogo do bingo, o qual pode ser utilizado para o ensino da disciplina sobre diversos temas e conteúdos.

Ao propormos o jogo como uma mediação lúdica, o fazemos porque a Geografia escolar, no decorrer dos anos, na educação brasileira, tem se tornado “desinteressante” para os alunos em geral, não devido à disciplina em si não ser importante ou não possuir aspectos que despertem a atenção e o interesse dos alunos, mas pelas metodologias de ensino aplicadas. O fato é que ainda predominam as aulas expositivas e bastante conceituais com exercícios para a memorização do conteúdo transmitido.

Os discentes conhecem, principalmente, uma Geografia caracterizada pela descrição de conceitos, sem conexão com a sua realidade, com conteúdos que são postos aos alunos para que eles os memorizem, de forma pragmática. Guimarães e Rosa (2014) entendem que, a partir do momento em que os alunos compreendem o que é observar, fazer perguntas e produzir a representação dos fatos sociais e naturais de maneira abrangente, em que se destacam as proporções de tempo e espaço, os conhecimentos geográficos se tornam práticos para entender o mundo em que se vive, e essa é uma construção que ocorre aos poucos, de forma gradual. A Geografia escolar não pode ser limitada a apenas reter conceitos. Ela aborda todo um modo de pensar, compreender e interpretar o mundo, baseada em concepções e metodologias por meio das quais os acontecimentos são analisados no tempo e no espaço.

De acordo com Leajanski, Przybylovicz e Lima (2017), por diversas vezes os alunos terminam perdendo o interesse pelas aulas de Geografia, especialmente, quando elas são marcadas pela exposição de dados quantitativos e descritivos, os quais não se relacionam com o contexto e o cotidiano dos alunos. Entretanto, os conhecimentos geográficos possuem diversas outras maneiras de serem ensinados.

Os conhecimentos geográficos têm, então, novas formas de serem mediados pedagogicamente, não mais de forma estática ou repetitiva, a qual se mantém sempre nos moldes, mas de diversas maneiras, que podem melhorar a qualidade do ensino e despertar ou potencializar o interesse na construção de novos conhecimentos e resignificação dos já existentes. Conforme Sawczuk e Moura (2012), os professores de Geografia estão buscando novas maneiras para uma assimilação dos conteúdos mais prazerosa, por parte dos alunos, em que os professores têm se preocupado em mediar os conhecimentos com consistência e eficácia, por meio de novas formas de aprendizagem para a melhoria de suas aulas.

Segundo Manfio, Severo e Wollmann (2016), o exercício da profissão de educador não é fácil, envolve o conhecimento da disciplina, dos recursos didáticos, do saber conversar com os alunos, das externalidades, da interdisciplinaridade, das associações e práxis, além da frequente aptidão de modificar os conceitos, métodos e pedagogias diante das novas realidades.

Ainda de acordo com Manfio, Severo e Wollmann (2016), quanto à qualidade de ensino de maneira geral, são necessárias algumas mudanças como: novos métodos didáticos aplicados pelo professor em sala de aula, políticas públicas, novas formações educacionais e uma maior valorização do professor.

As dificuldades educacionais no ensino de Geografia não devem ser atribuídas aos professores. Porém, eles possuem a responsabilidade de ensinar de forma significativa. Para tanto, importa que busquem melhorar e diversificar os seus recursos didáticos para um bom processo de ensino e aprendizagem. Assim:

Sabe-se que o professor é o eixo da educação em torno do qual ocorre a qualidade do ensino. O processo ensino-aprendizagem torna-se eficaz, a partir do momento que o professor procura o desenvolvimento de suas atitudes, habilidades e conhecimentos a respeito das mudanças e inovações que se fazem necessárias (KLAUSEN, 2017, p. 6407).

A Geografia não é uma disciplina ensinada por métodos imutáveis, é uma área que produz conhecimento de mundo, uma visão geral da sociedade, dos seus aspectos espaciais, ambientais,

sociais e políticos, e que se relaciona com o próprio “mundo” dos alunos. Com base em Guimarães e Rosa (2014), um dos principais alvos do ensino de Geografia é tornar os alunos capazes de formular um raciocínio geográfico, o qual necessita que se entendam os conceitos geográficos e haja o domínio de referências teóricas e conceituais. Para haver sucesso nessa proposta, o processo de ensino-aprendizagem deve ter base tanto nos conceitos científicos quanto nos conceitos que os alunos conhecem do seu cotidiano (PORTELA, 2017). A Geografia é uma área de conhecimento que se relaciona com o cotidiano dos alunos, então, como é possível conectá-la à realidade deles e desenvolver uma aprendizagem significativa?

A princípio, é importante entender que a Teoria da Aprendizagem Significativa foi criada por David Paul Ausubel, um psicólogo estadunidense dedicado aos estudos educacionais, nascido na cidade de Nova Iorque, em 25 de outubro de 1918. De acordo com Rihs e Almeida (2017) é uma teoria baseada na quebra de padrões de ensino em que o professor tem a função de mediador e não apenas de transmissor do conhecimento, em que o aluno não é receptor e passivo, mas ativo e constrói os seus conhecimentos.

Segundo Moreira (2012), é importante frisar que a aprendizagem significativa é caracterizada pela interação entre o conhecimento prévio e os conhecimentos novos. Nesse processo, os novos conhecimentos se tornam relevantes para o sujeito e o conhecimento anterior adquire novos sentidos. Este conhecimento prévio pode ser estimulado por meio de um jogo, um aplicativo, um conceito etc. Ele tem por nome *subsunção*. Assim, respectivamente:

Em termos simples, subsunção é o nome que se dá a um conhecimento específico, existente na estrutura de conhecimentos do indivíduo, que permite dar significado a um novo conhecimento que lhe é apresentado ou por ele descoberto. Tanto por recepção como por descobrimento, a atribuição de significados a novos conhecimentos depende da existência de conhecimentos prévios especificamente relevantes e da interação com eles (MOREIRA, 2012, p. 02).

E ainda:

De forma a indicar que a aprendizagem significativa envolve uma interação seletiva entre o novo material de aprendizagem e as ideias preexistentes na estrutura cognitiva, iremos empregar o termo *ancoragem* para sugerir a ligação com as ideias preexistentes ao longo do tempo. Por exemplo, no processo de subsunção, as ideias subordinantes preexistentes fornecem ancoragem à aprendizagem significativa de novas informações (AUSUBEL, 2003, p. 02).

Um subsunção pode ter uma grande ou uma pequena estabilidade cognitiva, pode ter níveis de diferenciação, para mais ou para menos, isto é, pode ser bem ou mal construído quanto à questão de significados. Entretanto, o processo é interativo quando o subsunção é utilizado como base para um novo aprendizado, ele mesmo vai sendo modificado, em que novos significados vão surgindo e significados que já existiam vão sendo confirmados (MOREIRA, 2012).

Por exemplo, um aluno que já possui um conhecimento a respeito do jogo do bingo (boa parte dos alunos já conhece e, provavelmente, já teve alguma experiência com esse jogo) conseguirá participar do jogo com facilidade. Assim, a partir do momento em que ao jogo são adicionados temas de Geografia, como ocorreu na experiência de aplicação na escola em que realizamos a RP/Geografia, como será descrito posteriormente, ao acionar o subsunção dos alunos, este ficará mais elaborado e terá novos significados, pois ele poderá ser relacionado não só ao campo do entretenimento, mas também ao da Geografia.

Isto é, o bingo foi um recurso didático com a função de acionar uma ideia prévia dos alunos que serviu de base para ancoragem de novos conhecimentos. Para Moreira (2012), esse tipo de aprendizagem é chamado de aprendizagem significativa subordinada, na qual um novo conhecimento adquire significado na ancoragem interativa com algum conhecimento prévio relevante. É possível acontecer também que um subsunção muito rico, com diversos significados estáveis, desapareça pouco a pouco com o decorrer do tempo, isto é, os seus significados vão ficando instáveis, já não mais tão diferenciados uns dos outros.

Esse é um processo comum na estrutura cognitiva, ou seja, é um esquecimento, mas quando esse esquecimento acontece com algum aprendizado significativo, a reaprendizagem pode ocorrer de forma rápida. Isso significa que, com o passar do tempo, se o aluno não mantiver o contato com os estudos abordados na ocasião do jogo, é normal que ocorra esse esquecimento do que foi aprendido com relação ao jogo do bingo e os temas de Geografia (MOREIRA, 2012).

Entretanto, quando ele retornar algum dia esse contato com os conteúdos trabalhados pela sequência didática realizada nas aulas de Geografia (conforme explicado na introdução) ou com o jogo em algum momento de sua vida, provavelmente não será difícil resgatar ou reativar o subsunçor existente em sua mente, com os temas adicionados a ele, devido à aprendizagem ter sido significativa. Neste Aspecto, (MOREIRA, 2012, p.04):

Portanto, aprendizagem significativa não é, como se possa pensar, aquela que o indivíduo nunca esquece. A *assimilação obliteradora* é uma continuidade natural da aprendizagem significativa, porém não é um esquecimento total. É uma perda de discriminabilidade, de diferenciação de significados, não uma perda de significados. Se o esquecimento for total, como se o indivíduo nunca tivesse aprendido um certo conteúdo é provável que a aprendizagem tenha sido *mecânica*, não significativa.

Isto é, a clareza, a estabilidade cognitiva de algum conhecimento, vai sendo modificada no decorrer do tempo. É um conhecimento que pode ser submetido a diversas transformações, o qual tem a possibilidade de se desenvolver ou não se desenvolver, dependendo da frequência em que ele é acionado.

A respeito da estrutura cognitiva, pondera-se que é um construto utilizado por vários autores, com diversos entendimentos, que pode ser trabalhado em diferentes níveis, isto é, que é relacionado a uma determinada área de conhecimentos ou a uma área conceitual. A estrutura cognitiva é onde ocorre todo o processo de ancoragem e significação dos conhecimentos, é onde ocorre todo o processo de aprendizagem (MOREIRA, 2012).

Ausubel (2003) explica que se a estrutura cognitiva for clara, estável, e tiver uma boa organização vão surgindo novos significados com uma boa precisão, e estes têm forte potencial para reter o conhecimento. Entretanto, se a estrutura cognitiva possuir instabilidade, ambiguidade, e for desorganizada, a tendência é que a aprendizagem significativa seja inibida à retenção do conhecimento.

Continuando com Ausubel (2003, p.11):

As variáveis mais importantes da estrutura cognitiva [...] são: (1) a disponibilidade de ideias ancoradas e especificamente relevantes na estrutura cognitiva do aprendiz, a um nível ótimo de inclusão, generalidade e abstração; (2) o ponto até onde se podem discriminar estas ideias dos conceitos e princípios quer semelhantes, quer diferentes (mas potencialmente confusos), no material de instrução; e (3) a estabilidade e clareza das ideias ancoradas.

Dito de outra forma, em suma, são três as variáveis mais importantes da estrutura cognitiva relacionadas à aprendizagem: a disponibilidade de ideias ancoradas e relevantes, a diferenciação das ideias e princípios e a estabilidade das ideias ancoradas.

Ausubel (2003) descreve que o conhecimento prévio é a variável isolada mais importante para a aprendizagem significativa. Ou seja, se fosse necessário isolar uma única variável como a mais importante para influenciar a aprendizagem significativa de um indivíduo, esta variável seria, certamente, o conhecimento prévio, isto é, os subsunçores ou ideias-âncora que já compõem a estrutura cognitiva do aprendiz.

Entretanto, existem condições necessárias a uma aprendizagem significativa. Essas condições se resumem em duas: a primeira é o material de aprendizagem que deve ser potencialmente significativo e a segunda é que o aprendiz deve apresentar uma predisposição para aprender. Assim:

A primeira condição implica 1) que o material de aprendizagem (livros, aulas, aplicativos, ...) tenha significado lógico (isto é, seja relacionável de maneira não-arbitrária e não-literal a uma estrutura cognitiva apropriada e relevante) e 2) que o aprendiz tenha em sua estrutura cognitiva ideias-âncora relevantes com as quais esse material possa ser relacionado. Quer dizer, o material deve ser relacionável à estrutura cognitiva e o aprendiz deve ter o conhecimento prévio necessário para fazer esse relacionamento de forma não-arbitrária e não literal (MOREIRA, 2012, p. 08).

É necessário destacar que o material é apenas um recurso didático com a função de acionar um conhecimento prévio. O jogo por si só, não é detentor da aprendizagem significativa. É importante que haja uma relação entre o material selecionado e um subsunçor relevante existente na mente do aluno, para que aconteça a atribuição de novas ideias e novos aprendizados e se desenvolva a aprendizagem significativa (MOREIRA, 2012).

A IMPORTÂNCIA DA INSERÇÃO DOS JOGOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Segundo Sawczuk e Moura (2012), as atividades que utilizam os jogos rompem a tradição das práticas comuns aplicadas pelos professores, auxiliando o aluno na compreensão do conteúdo, em que se produz um raciocínio lógico, possibilitando que o processo de aprendizagem se torne significativo e relevante para o aluno. Em concordância com Silva e Bertazzo (2013), o lúdico, o qual é uma atividade que promove entusiasmo, pode ser introduzido no processo de ensino-aprendizagem, colaborando para que as aulas de Geografia sejam mais dinâmicas e interativas, viabilizando sentido e significado na construção do conhecimento geográfico. Entendemos que:

O uso de jogos favorece a participação ativa dos alunos em atividades escolares, sendo uma ferramenta eficaz no combate ao baixo rendimento escolar e a falta de interesse dos estudantes no processo educativo, levando em conta o seu desempenho com jogos referentes aos conteúdos programados (SAWCZUK; MOURA, 2012, p. 02).

De acordo com Pinheiro; Santos; Ribeiro Filho (2013), é possível afirmar que quando a Geografia escolar se beneficia do uso de brincadeiras e jogos, o aluno tem a mente voltada para a realidade em que vive, produzindo nele uma compreensão e entendimento dos conhecimentos geográficos. Consequentemente, essas ações pedagógicas, alicerçadas nas atividades lúdicas, incluídas na conjuntura escolar, promovem a apropriação de conhecimentos relacionados a construção da realidade, ou seja,

São muitas as discussões que, no campo do ensino de Geografia, apontam a necessidade de se trabalhar os conteúdos em sala de aula a partir de circunstâncias “práticas”, correspondendo aos anseios dos alunos, hoje mais inquietos e questionadores. Almeja-se estimular, nos estudantes, uma visão crítica e mais participativa por meio da criação de situações didáticas atraentes e marcadas por estratégias diversas. Dentre essas práticas, considera-se que as atividades lúdicas de modo geral e, sobretudo, os jogos podem ser utilizados pelo professor como um estímulo para a construção do conhecimento pelos alunos em sala de aula (OLIVEIRA; LOPES, 2016, p. 172).

Segundo Guimarães e Rosa (2014), quando a educação é alicerçada na vivência dos alunos, esse ensino concede a característica de significação, importância para a aprendizagem. Além do mais, é a oportunidade prática de avaliar o real a partir de um panorama pequeno para, aos poucos, entender a proporção e a definição do todo.

Dessa maneira, novas formas de ensinar a Geografia devem ser empregadas no ambiente escolar, para diversificar as metodologias e para que os alunos apliquem este conhecimento adquirido em suas vidas e não apenas recebam concepções abstratas dissociadas das suas realidades, em outros termos:

Compreendendo os pressupostos básicos da Geografia, o aluno conseguirá estabelecer inter-relações entre o conteúdo teórico presente nos jogos e sua percepção do mundo. O ato de ler um jornal, de andar pelas ruas no trajeto casa-escola, o contato com diferentes culturas, a ação de pegar um mapa para se localizar espacialmente, de conhecer/entender as dinâmicas climáticas são formas de interação com a Geografia. O papel exercido pelas atividades lúdicas será de promover o encontro das diferentes formas de conhecimentos (cotidianos e científicos) (PINHEIRO; SANTOS; RIBEIRO FILHO, 2013, p. 30).

Na Geografia escolar, conforme Oliveira e Lopes (2016), é importante superar a característica meramente “conteudista” e proporcionar um trabalho pedagógico que ajude os alunos compreender a espacialidade dos fenômenos no mundo e, sem esquecer dos conteúdos, neles desenvolver habilidades geográficas. É necessário refletir a respeito do papel do docente ao desenvolver metodologias de ensino e promover um “ambiente” que proporcione esse avanço no conhecimento geográfico dos alunos.

É possível entender que o jogo possui duas funções principais em sala de aula: a primeira se reconhece como uma função de ludicidade e a segunda função é caracterizada como educacional, isto é, poder brincar de forma direcionada para um tema específico e com objetivos de aprendizagem definidos:

Pode-se depreender, portanto, que o jogo possui duas funções: a primeira seria a função lúdica, um brincar livre e prazeroso, e a segunda seria sua função educacional, um brincar direcionado para um tema específico e com objetivos de aprendizagem. Essa integração das funções deve ser alcançada criativamente pelo docente ao organizar um ambiente rico e dinamizador das interações (OLIVEIRA; LOPES, 2016, p. 173).

Além disso, à critério do(a) professor(a) e já estabelecidos os objetivos da atividade, os jogos podem ser utilizados de várias formas e em diferentes situações do processo de ensino e aprendizagem, tanto

na iniciação de um novo conteúdo quanto ao finalizá-lo, ou até mesmo como uma ferramenta de avaliação do desempenho e nível de aprendizagem dos discentes. O importante será integrar as possibilidades do jogo àquelas habilidades de Geografia que se pretende desenvolver nos alunos.

É importante a existência de um cuidado quanto ao uso de atividades lúdicas em sala de aula. O(A) professor(a) tem papel fundamental. Não basta apenas aplicar os jogos em sala de aula e esperar uma aprendizagem significativa. É importante que se compreenda como deve agir, isto é, como ele deve fazer a mediação do conhecimento. Segundo Leajanski, Przybylovicz e Lima (2017), o professor tem como função na aplicação dos jogos, especialmente, o planejamento, isto é, o educador deve organizar o jogo de maneira que ele se adeque ao assunto ensinado em sala de aula. É necessário definir os objetivos da atividade do jogo, para que este não esteja sem um propósito pedagógico e sem relação com o ensino-aprendizagem de Geografia.

Conforme Rihs e Almeida (2017), é importante destacar que as condições necessárias para uma aprendizagem significativa eficaz desafiam o professor a se tornar um mediador entre o discente e o conhecimento. Para que isso ocorra, o professor deve agir de maneira a entender a posição do aluno como o sujeito do conhecimento e não apenas aquele que recebe as informações transmitidas. Devido a isso, é importante todo o esforço para que haja o envolvimento dos alunos, fazendo das aulas momentos de interação e aprendizagem. Portanto,

O professor é visto como mediador para promover essa aprendizagem, sendo visto também como um facilitador, um artista que deve empregar sua sabedoria, experiência e criatividade para agir na promoção das condições do desenvolvimento para a aprendizagem dos seus alunos que passam a ser o centro do processo escolar (KLAUSEN, 2017, p. 6406).

Consideramos, portanto, neste trabalho, que os jogos podem ser usados como instrumentos para o ensino de Geografia, os quais podem trazer grandes benefícios às aulas, tornando a disciplina mais dinâmica e interessante. Entretanto, é necessário planejamento por parte do professor, para que o jogo não se torne apenas um entretenimento para os alunos, mas que, de fato, seja uma ferramenta pedagógica efetiva.

O USO DO JOGO DO BINGO GEOPOLÍTICO NA AULA DE GEOGRAFIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Para a realização desta pesquisa foi elaborado e aplicado um jogo do bingo com temas geopolíticos em uma turma de terceiro ano do Ensino Médio, no Colégio Estadual Zacarias de Góis, também conhecido como Liceu Piauiense, em Teresina-Piauí. A turma tem por nome 3º ano X (para efeito de não identificação da turma).

O bingo foi elaborado por meio do site “osric.com/bingo-card-generator/”, em que foi feita a criação dos temas. Esses temas foram desenvolvidos de acordo com os assuntos relacionados aos Conflitos e Tensões no Mundo, conteúdos trabalhados em sala de aula pelo autor deste trabalho juntamente com a equipe do Programa Residência Pedagógica de Geografia - RP (2018 a 2020), oferecido pela Universidade Federal do Piauí para promover a formação de professores.

O site citado distribuiu os temas nas cartelas de acordo com a sequência de um bingo comum. Após, foram feitas as formatações necessárias na aparência das cartelas do bingo e desenvolvidas as cartas com as descrições dos temas e suas numerações, mais detalhadamente, 24 temas e 24 descrições, cada um de acordo com uma pedra a ser marcada no bingo, conforme explicado anteriormente na introdução deste artigo.

Os objetivos da elaboração do jogo e da sua aplicação foram os de desenvolver um aprendizado prazeroso aos alunos e revisar os assuntos já trabalhados em sala de aula, de maneira a proporcionar uma aprendizagem significativa, em que o jogo do bingo serviu como um recurso didático para acionar um conhecimento prévio dos alunos, o qual foi a base para a ancoragem de novos conhecimentos. Alguns assuntos abordados foram: os conflitos ocorridos no Oriente Médio, como a Questão Palestina, que abrange os israelitas e palestinos; conflitos existentes na África, provocados por grupos terroristas, mistura de etnias rivais e conflitos do passado, como a Guerra Fria, em que Estados Unidos e União Soviética disputavam o poder geopolítico no mundo.

Cada carta possuía descrições de temas, como, por exemplo, “Países que disputaram o poder geopolítico no mundo durante a Guerra Fria”. Após ser lida a descrição na carta escolhida, esperávamos

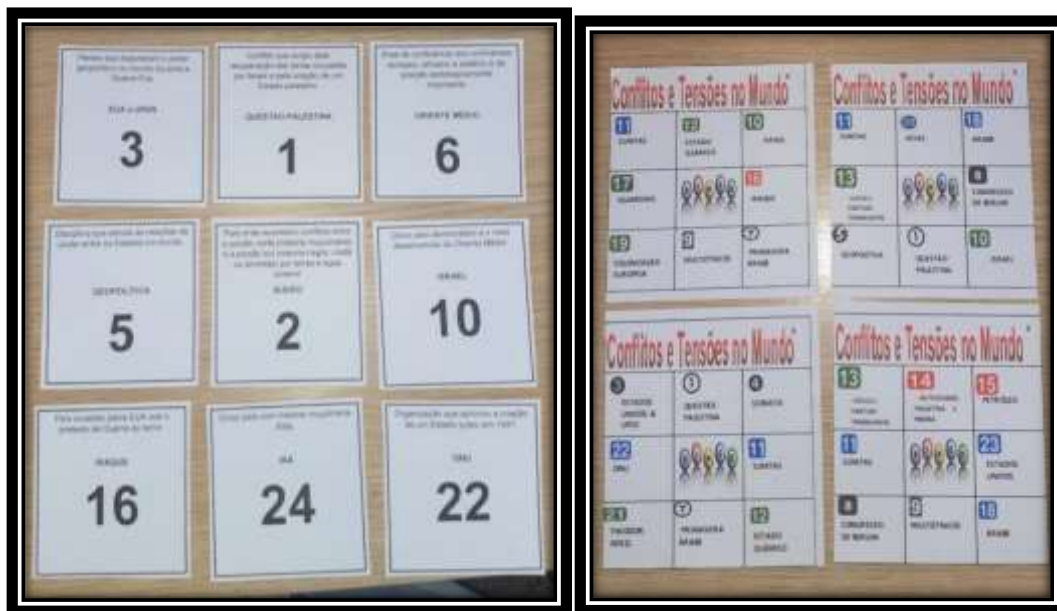
que os alunos respondessem qual era o tema descrito. Depois de respondido por eles, dizíamos a resposta, o tema correto e o número para os alunos marcarem na cartela, neste caso, EUA e URSS, número 03, de acordo com a Figura 01. Dessa forma, demos sequência ao jogo até algum aluno marcar todos os temas e completar a cartela do bingo.

As cartelas foram distribuídas para cada aluno da turma. Cada cartela possui três colunas, tendo oito opções de temas cada uma e o título do jogo que se encontra na parte superior da cartela, de acordo com a Figura 01. Cada tema possui uma numeração e é a resposta de uma determinada descrição contida nas cartas.

É importante destacar que é necessária a explicação das regras do jogo com antecedência à sua aplicação, para que os alunos compreendam como podem participar e proceder no jogo. No caso, foi preciso explicar duas ou três vezes para que a turma entendesse e o jogo pudesse ser iniciado, no decorrer de uma aula.

Outro aspecto importante é o oferecimento de prêmios para os batedores do bingo. Na experiência aplicada no 3º ano X, foram oferecidas premiações para os três primeiros batedores do jogo, em sequência. Se mais de uma pessoa completasse a cartela do bingo simultaneamente, seria feito um sorteio entre os batedores para que quem recebesse a pedra com numeração maior fosse o vencedor do prêmio, o que, no entanto, não ocorreu. É importante a explicação desta regra antes da iniciação do jogo, para que não haja dúvidas durante a entrega do prêmio.

Figura 01 - As cartas e cartelas do bingo.



Fonte - Equipe RP/Geografia - UFPI, 2019.

Importa destacar que primeiramente os conteúdos foram trabalhados em sala de aula e, somente após, é que foi feita a elaboração do jogo do bingo relacionado aos temas dados. Os próximos passos foram a aplicação do jogo e o oferecimento de prêmios para os vencedores. Essa experiência provou ser uma importante forma de aprendizagem significativa, em que foi possível notar que o conhecimento dos alunos a respeito do jogo do bingo foi a base para ancoragem de novos conhecimentos. Percebemos que os alunos estavam lidando não apenas com temas novos, mas também com uma ideia que já havia em sua estrutura cognitiva, o conhecimento do jogo aplicado, já que é um jogo bastante popular na região.

A experiência também demonstrou a importância da residência pedagógica para a formação do futuro professor de Geografia, haja vista a valorização das reuniões, do planejamento pedagógico, formação específica que o programa ofereceu, tais como os cursos de extensão e encontros em eventos. Sem dúvidas, a RP nos fez pensar diferente e realizar o plano didático apresentado neste artigo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da aplicação do jogo, foi perceptível uma maior empolgação e participação dos alunos. A cada descrição de um tema dado, os alunos, com entusiasmo, tentavam respondê-la. Foi possível notar o aprendizado dos alunos de forma significativa, que trouxesse diversão a eles, de maneira a conectar os conhecimentos geográficos às suas realidades, por intermédio do jogo do bingo, que foi o recurso didático escolhido para acionar o subsunçor dos alunos e dar ancoragem a novos significados durante a aula.

No decorrer da aplicação do jogo, em que foram adicionados temas de Geografia, ao acionar o subsunçor, este se tornou mais rico e adquiriu novos significados na estrutura cognitiva dos alunos. Isto é, este conhecimento prévio bem estabelecido dos discentes foi a base para o processo de aprendizagem. Entretanto, como desvantagens, houve algumas dificuldades relacionadas a conversas paralelas entre os alunos, além da demora para iniciação do jogo devido à empolgação geral da turma.

Assim, podemos concluir que o jogo pode ser positivo na aprendizagem dos alunos, principalmente, para proporcionar uma aprendizagem significativa. Os objetivos da elaboração do jogo e da sua aplicação foram alcançados, ou seja, o de produzir um aprendizado prazeroso aos alunos e o de servir como um recurso didático, para acionar uma ideia-âncora presente em suas estruturas cognitivas, de modo a promover o aprendizado de novos conhecimentos. Além do bingo, há diversos outros tipos de jogos os quais podem ser utilizados como fonte de pesquisa para promover a aprendizagem significativa, isto é, objetos de estudo futuros para proporcionar um melhor ensino-aprendizagem em nosso país.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos**: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano-Edições Técnicas, 2003. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf>. Acesso em: 02 de abr. de 2020.
- GUIMARÃES, Rosiane Correia; ROSA, Odelfa. Ensinando Geografia de forma lúdica através do mapa em quebra-cabeça. Uberlândia: **Caminhos de Geografia**, v.15, n.49, p.70-79, 2014. Disponível em:<www.seer.ufu.br/index.php/caminhosdegeografia/article/download> Acesso em: 20 de out. de 2019.
- KLAUSEN, Luciana dos Santos. Aprendizagem significativa: um desafio. Curitiba: **EDUCERE**, p.6406-6407, 2013. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25702_12706.pdf>. Acesso em: 01 de fev. de 2020.
- LEAJANSKI, Alison Diego; PRZYBYLOVIECZ, Luiz Felipe; LIMA, Jaine de. A aplicabilidade de jogos didáticos no ensino de Geografia. Ponta Grossa: **EDUCERE**, 2017. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24413_12478.pdf>. Acesso em: 26 de out. 2019.
- MANFIO, Vanessa; SEVERO, Melina Dornelles; WOLLMANN, Cássio Arthur. Educação e Geografia Escolar: os dilemas, desafios e o papel do professor na construção do conhecimento. Marechal Candido Rondon: **Revista Perspectiva Geográfica**, v.11, n.14, p.63-73, 2016. Disponível em: <<http://erevista.unioeste.br/index.php/pgeografica>>. Acesso em: 15 de set. de 2019.
- MOREIRA, Marco Antonio. O que é afinal Aprendizagem significativa? Aula Inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Instituto de Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 23 de abril de 2020. **Currículo: revista de teoría, investigación y práctica educativa**. La Laguna, Espanha, 2012. Disponível em <<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueefinal.pdf>> Acesso em: 02 de set. 2019.
- OLIVEIRA, Taís Pires; LOPES, Claudivan Sanches. “Acertando as horas”: jogo cartográfico como recurso didático geográfico no ensino de fusos horários. **Rev. Tamoios**, São Gonçalo (RJ), ano 12, n. 2, págs. 171-189, jul/dez. 2016. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/tamoios/article/download/25888/19335>>. Acesso em: 20 de abr. de 2020. <https://doi.org/10.12957/tamoios.2016.25888>
- PINHEIRO, Igor Araújo; SANTOS, Valéria Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Teresina: **Revista Equador**, p.25-41, 2013.

Disponível em: <<https://revistas.ufpi.br/index.php/equador/article/viewFile/1451/1159>>.
Acesso em: 02 de set. de 2019.

PORTELA, Mugiany Oliveira Brito. **O ensino de cidade na educação básica**: conhecimentos geográficos de jovens universitários em Teresina, PI. 2017, 265f. Tese (Doutorado em Geografia). Goiânia, GO: Universidade Federal de Goiás, 2017. Disponível em <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/7473/2/Tese%20%20Mugiany%20Oliveira%20Brito%20Portela%20-%202017.pdf>>. Acesso em: 20 de abr. 2019.

RIHS, Arcilene Aparecida; ALMEIDA, Cesario Ferreira de. A teoria da aprendizagem significativa - o enfoque de David Ausubel. Teófilo Otoni: **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, p.53, 2017. Disponível <https://revistas.unipacto.com.br/storage/publicacoes/2017/a_teor%C3%ADa_da_aprendizagem_significativa_o_enfoque_de_david_ausubel_116.pdf>. Acesso em: 29 de jan. de 2020.

SAWCZUC, Márcia Inês Lorenzet; MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos pedagógicos para o ensino de Geografia. In: PARANÁ. Secretaria da Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**, v. 1. Cândido de Abreu: Secretaria de Educação/Programa de Desenvolvimento Educacional, 2012. Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uel_geo_artigo_marcia_ines_lorenzet_sawczuk.pdf>. Acesso em: 20 de out. de 2019.

SILVA, Laydiane Cristina da; BERTAZZO, Claudio Jose. O lúdico, a geografia e a mediação didática. Barra do Garças: **Revista Eletrônica Geoaraguaia**, p.343-358, 2013. Disponível em: <<http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/geo/article/view/4868/3278>>. Acesso em: 29 de jan. de 2020.

Recebido em: 28/10/2020

Aceito para publicação em: 13/02/2021