

O JOGO DIDÁTICO DE TRILHA COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE GEOGRAFIA

THE DIDACTIC TRACK GAME AS A GEOGRAPHY TEACHING STRATEGY

EL JUEGO DE CAMINO DIDÁCTICA COMO UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA

MARCELO RICARDO BEZERRA DE MIRANDA¹

JOÃO LUIZ DA SILVA VIEIRA²

¹Professor da Graduação de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE).
Campus Recife - Bloco B – sala 27 - CEP: 50740-545 – Recife (PE), Brasil, Tel.: (+55 81) 2125.1796 -
marcelomiranda@recife.ifpe.edu.br, <http://orcid.org/0000-0002-5782-3126>

²Estudante do Programa de Pós-graduação em Geografia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).
Campus Recife - CFCH- CEP: 50670-901–Recife (PE), Brasil, Tel.: (+55 81) 2126-8000–
joao.luz.gnr@gmail.com, <http://orcid.org/0000-0001-9387-4820>

Histórico do Artigo:

Recebido em 19 de Julho de 2019.

Aceito em 01 de Agosto de 2019.

RESUMO

A educação lida com desafios como a necessidade de desenvolver aulas mais dinâmicas e participativas, frente a um mundo com tantas informações tecnológicas disponíveis, as aulas expositivas não atraem os estudantes. Nesse cenário foi formulado o jogo didático no formato de trilha, um jogo muito utilizado pelos jovens, objetivando analisar o impacto desse recurso nas aulas de Geografia. O tema escolhido para produzir os jogos foi o tempo geológico e domínios morfoclimáticos brasileiros. Foi apresentado para estudantes que não tinham estudado o tema e outros que já o estudaram, considerando desta maneira ser possível comparar os resultados e avaliar a viabilidade. Após a participação no jogo esses mostraram receptividade e argumentaram ser essa estratégia um meio potencial para os docentes tornar suas aulas participativas e viabilizar caminhos para concretização da aprendizagem.

Palavras-chave: Recurso Didático. Estratégia Didática. Tempo Geológico. Domínio Morfoclimático.

ABSTRACT

The education deals with challenges such as the need to develop more dynamic and participative classes, facing a world with so much technological information available, the expositives classes are not attractive to the students. In this scenario it was formulated a didactic game in track format, a game very used by the teenagers, aiming to analyze the impact of this resource in the geography classes. The theme chosen to produce the games was the geological time and the Brazilian morphoclimatic domains. It was presented to the students that didn't studied the theme before and to others that already did, considering in this way to be able to compare the results and evaluate the viability. After participation in the game, they showed receptivity and argued that this strategy is a potential means for teachers to make their classes participative and viability ways to the concretization of the learning.

Keywords: Didactic Resource. Didactic Strategy. Geological Time. Morphoclimatic Domain.

RESUMEN

La educación trata de desafíos como la necesidad de desarrollar clases más dinámicas y participativas. Frente a un mundo lleno de recursos tecnológicos disponibles, las clases expositivas no atraen a los estudiantes. En ese escenario, fue formulado el juego didáctico en forma de camino, muy utilizado por los jóvenes, con el objetivo de analizar el impacto de ese recurso en las clases de Geografía. El tema elegido para su producción fue el tiempo geológico y dominios morfoclimáticos brasileños. Él fue presentado tanto a estudiantes que no habían estudiado el tema como a quienes lo habían hecho a fin de comparar los resultados y evaluar la viabilidad de la actividad. Los estudiantes demostraron receptividad y defendieron que esa estrategia es un medio potencial para que los docentes puedan volver sus clases más participativas y proporcionen caminos para la materialización del aprendizaje.

Palabras-clave: Recurso Didáctico. Estrategia Didáctica. Tiempo Geológico. Dominio Morfoclimático.

INTRODUÇÃO

Atualmente muito tem se discutido sobre a educação e o papel que ela exerce para a sociedade, não raro, esses debates têm questionado a eficácia do processo educativo e as reais contribuições que os conhecimentos científicos tem legado aos estudantes. Fruto desse embate, muitos têm alegado que os docentes não têm estimulado a aprendizagem necessária para a construção de saberes nos atuais contextos tecnológicos e que a escola se tornou inócua e desinteressante aos jovens estudantes.

Parte dessa questão se deve ao contexto revelado por uma sociedade cada vez mais conectada e que dispõe de meios para aquisição de informação, no entanto, falta a capacidade crítica para tratar tantas informações, reforçando a natureza primária do papel docente em desempenhar a mediação entre o conhecimento científico produzido e aqueles que desejam dele se apropriar.

Eis o desafio da escola no momento atual. É preciso se reinventar. Se ajustar aos complexos meios de transformações e agitações que a sociedade apresenta. Um caminho, certamente, passa pela necessidade de repensar a didática desenvolvida em sala de aula e transformá-la em algo mais atraente aos estudantes. Mas, tudo isso ocorrerá pelo desejo do docente em buscar continuamente meios para promover ambientes produtivos em suas aulas.

É sabido que uma aula mais dinâmica e elaborada requer também mais trabalho por parte do docente; por outro lado, o resultado pode ser bastante significativo, com qualidade, e muito gratificante, quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras.

Considerando esses argumentos foi proposto o desafio de experimentar uma metodologia de aula mais participativa e dinâmica para as aulas de Geografia confrontando com a realidade comum das aulas expositivas. Para obter essa dinamicidade foram pesquisados métodos de aulas dinâmicas, optando pelos jogos didáticos, o objetivo dessa intervenção era o de analisar o impacto do uso desse recurso no processo de ensino de Geografia Física, avaliando se ele era capaz de produzir maior envolvimento dos estudantes e aumentar seu interesse pela Ciência Geográfica.

O tipo de jogo escolhido foi uma “Trilha” por ter sido comumente utilizada pelos estudantes durante as brincadeiras na infância, desta maneira eles estariam familiarizados com a estratégia didática. Os temas escolhidos para produzir o jogo foram “A Escala do Tempo Geológico” e depois os “Domínios Morfoclimáticos Brasileiros” o campo da Geografia da Natureza foi escolhido por apresentar muitos conceitos, mecanismos, sistemas e informações complexas, e os estudantes apresentarem dificuldades resultando em baixos rendimentos.

A utilização do jogo foi realizada com 44 estudantes do nível médio da educação básica originários de escolas públicas estaduais, do Instituto Federal de Pernambuco e do Colégio Militar do Recife, escolhidos aleatoriamente em uma exposição, sendo a única exigência que eles já tivessem estudado os temas dos jogos anteriormente. E um segundo grupo de 40 estudantes do Instituto Federal de Pernambuco do 1º ano do nível médio que estariam estudando o tema da Escala do Tempo Geológico a partir do jogo de trilha.

O jogo apresentado é um tabuleiro traçado com casas em que o jogador ou equipe objetiva chegar ao final primeiro. A confecção do jogo foi dividida em quatro etapas: 1ª Confecção do tabuleiro; 2ª Confecção das fichas com perguntas e respostas; 3ª Confecção dos pinos e do dado; e 4ª Criação do regulamento.

Após a realização da atividade com os dois grupos foi possível analisar o quanto essa estratégia didática apresentou diferença de abordagem conforme afirma o grupo de estudantes que já havia estudado esse tema a partir de outra didática. E o quanto foi significativo para o grupo que estudou o tema com o jogo. A percepção sobre a utilização dessa estratégia deixou a aula mais estimulante, vibrante e envolvente garantindo um campo propício para a aquisição de competências antes não explorada no método tradicional, e dessa maneira, mais

conectada com os anseios dessa sociedade que requer cidadãos cada vez mais preparados. O caráter lúdico do jogo, mas com natureza pedagógica, foi capaz de competir com esse cenário tecnológico e despertar interesse nos estudantes. Mesmo que essa mudança de práxis exija do docente maior esforço no planejamento, elaboração e utilização, o resultado é satisfatório, mediante o sucesso de envolvimento que os estudantes apresentam e consequente melhoria do desempenho acadêmico.

A IMPORTÂNCIA DE AULAS PARTICIPATIVAS PARA A CONDUÇÃO DE APRENDIZAGENS

A educação vive contextos sociais, culturais, científicos, políticos e tecnológicos que direcionam o olhar do docente a um constante desafio: o de melhorar sua prática profissional baseada em reflexões críticas sobre os modelos que as fundamentam. E isso se torna essencial, pois os estudantes nos dias atuais dispõem de muitos meios para obtenção de conhecimento. Estamos vivendo em uma sociedade mais informatizada, politizada e conectada, exigindo da escola e docentes a necessidade constante de revisão das práticas pedagógicas.

Um dos grandes problemas enfrentados pela escola brasileira, segundo Santos e Chiapetti (2011), é a falta de motivação dos alunos em relação às aulas. Os alunos vivem em um mundo de complexas transformações socioeconômicas, tecnológicas e políticas, levando para a sala de aula muitas dessas expectativas e agitações. No entanto, as práticas pedagógicas dos docentes não têm acompanhado a dinâmica transformação tecnológica e informacional de nossa sociedade, e dessa maneira, tem se mantido pouco eficiente e desinteressante aos olhos dos jovens estudantes.

Ribeiro *et al.* (2013) produziu reflexão similar e argumenta que é preciso superar esses desafios. Que o docente tem de vencer o formalismo excessivo dos conteúdos do livro didático e considerar que esses conteúdos não é o único objetivo, eles são um caminho, mas, sobretudo, compreender que são muitos caminhos e que é preciso ir além, superando a “educação bancária” criticado por Paulo Freire (1996).

Para dinamização das aulas tem que haver um método que antes de qualquer coisa possa atrair o interesse dos estudantes envolvidos, pois desde que executada de maneira objetiva e planejada, essa atividade conduzirá a apropriação do saber (RIBEIRO *et al.* 2013).

Ao promover aulas mais participativas o docente estará estimulando o desenvolvimento da criatividade, da curiosidade e, sobretudo, da capacidade de refletir criticamente (TAVARES, 2014). Um ponto fundamental nesse estilo de aula, é que tanto os estudantes quanto o docente observa, manuseia e vê a evolução de um determinado fenômeno, tornando-o mais concreto e passível de melhor compreensão.

Ademais, é sabido que o papel docente nessa proposta educacional mais participativa é imenso, pois é dele a responsabilidade de proporcionar condições para que os estudantes aprendam (ASBAHR, 2005). Isso porque é ele quem planeja meios com o objetivo de organizar e proporcionar situações condutoras para as aprendizagens, levando em conta os conteúdos transmitidos e a melhor maneira de aplicá-los.

Para Asbahr (2005) o estudante não deve ser visto como objeto da atividade do docente, ele deve ser principalmente sujeito, e constituir-se como tal na atividade de ensino/aprendizagem na medida em que participa ativamente e intencionalmente do processo de apropriação do saber, superando o modo espontâneo e cotidiano de conhecer. Realizado meios para uma ação mais participativa, é esperado que a prática educativa seja emancipadora, superando a realidade de algo que era visto como rígido, para algo com mais fluidez, complexidade e ilimitável (ZABALA, 1998). Nesse mesmo estudo, Zabala (1998) afirma que em qualquer campo profissional a atuação deve está mediada pelo conhecimento teórico e prático, na atividade educativa isso não seria diferente, porém, no caso dos docentes não é suficiente, visto que, é necessário que haja modelos e teorias para dar-lhe suporte.

No entanto, mudança de práxis não é fácil, pois o desafio dessas transformações significa abandonar velhos hábitos por parte dos docentes. Segundo Vasconcelos (2013) um professor em sala de aula se deparando com o dilema entre continuar a fácil aula expositiva ou mudar seus aspectos e utilizar a complexa aula participativa, acaba optando na maioria das vezes por permanecer com a aula expositiva, mesmo sabendo que ela pouco tem contribuído para a aprendizagem do estudante. A justificativa apontada é que ao produzir aulas mais participativas, esse docente precisa realizar novas ações de planejamento contendo etapas que envolvem a aquisição de materiais para a produção, a confecção dos recursos e sua execução, ocasionando em uma logística de tempo e recurso financeiro, que em alguns casos ambos são exíguos.

É importante deixar claro que não deve ser entendido que a aula expositiva seja algo abominável, inclusive, Vasconcelos (2013) afirma que essa tenha elementos válidos, mas que é possível, e necessário, adotar meios que ultrapasse esse limite e adentrar em um modelo mais complexo onde vise o estudante como sujeito, como agente do processo educativo. Mas, nenhuma transformação será capaz de ocorrer sem o desejo direto do docente em exercer essas mudanças, pois a ele cabe o papel de fundamental importância em sala de aula, sendo o responsável por: provocar, dispor e interagir com todos os sujeitos e desta feita, estimular um dinamismo capaz de promover as mudanças necessárias ao processo de aprendizagem.

Mesmo aqueles que não estão familiarizados com atividades mais dinâmicas, Vasconcelos (2013), afirma que o começo possa ser a exposição dialogada, onde a aula deve ser acompanhada por debates e diálogos, e logo as condições para atividades mais dinâmicas serão propiciadas.

Quando esse diálogo entre teoria e prática se constituir como algo natural e contínuo através do uso de recursos pedagógicos mais dinâmicos, esse permitirá que certos conteúdos considerados difíceis sejam conduzidos de maneira mais interativo, participativo e prazeroso, oferecendo aos estudantes uma melhor forma de compreender os temas estudados e, se transforme em aliado do docente na promoção de práticas educativas que facilitem o processo de aprendizagem aos estudantes.

JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

Diante do desafio pedagógico em promover aulas mais participativas, uma das estratégias é o uso de recursos didáticos como o de jogos. Strapason (2011) afirma que a maioria das pessoas atribui ao jogo uma atividade física ou mental associada a passatempo ou divertimento, tais como jogo de bola, de cartas, de memória, de damas, de xadrez e até os computacionais. É notório que muitos desses jogos são realizados em atividade desenvolvida durante o lazer, por isso, induz a percepção que sejam apenas elementos da ludicidade, desprezando sua capacidade pedagógica, pois, nessa condição os jogos assumem outra direção a de conduzir um meio para formalização de aprendizagens.

Não se sabe ao certo a origem dos jogos, mas desde a antiguidade eles já eram usados para ensinar normas e valores, e sempre fez parte da vida do ser humano, desde a infância a criança já aprende brincando (MORATORI, 2003). É certo afirmar que dentre as principais características de jogos está a que promove uma interação social, pois na maioria dos jogos é preciso a existência de mais de um jogador ou até grandes grupos de pessoas envolvidas na ação, contribuindo dessa maneira para o desenvolvimento da sociabilidade do sujeito.

Segundo Araújo (1992) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais. Neste caso, fica claro a utilização que os jogos assumem no processo educativo, e o quanto ele é naturalmente utilizado durante a infância. Um importante aspecto promovido pelo jogo é o do desenvolvimento emocional, destaca Strapason (2011), pois ao participar a criança vive situações como perder ou ganhar, aguardar

a vez por jogar, respeitar as divergências referentes ao seu ponto de vista, e tantas outras, determinando a ela o desafio em desenvolver estratégias que lhe permita encarar essas situações e contribuirá para a formação de sua personalidade.

Cunha (1988), fala que o jogo didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, se diferenciando do material pedagógico tradicional, pois o jogo também contém o aspecto lúdico, sendo esse um aspecto importante, e a sua natureza é completamente diferente do papel realizado, por exemplo, pelo livro didático, que não explora a ludicidade. E sua utilização visa atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem GOMES *et al.*, (2001). Diante desta afirmativa é preciso destacar que o jogo não pode ser compreendido como algo unicamente lúdico, e sim, que ele emprega essa estratégia como fim para obtenção de informações cruciais ao processo educativo.

Ademais, segundo Miranda (2001), com o jogo didático é possível alcançar vários objetivos como os relacionados com a cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade); a afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima); a socialização (simulação de vida em grupo); a motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e a criatividade (capacidade de adaptar novas estratégias e recursos).

É certo que diante da necessidade em promover meios mais significativos o docente precisa experimentar diversas estratégias, e, nessa busca por novos caminhos o jogo pode se apresentar como elemento que realiza essa tarefa de maneira mais receptiva aos estudantes, diante a memória associada com um momento lúdico de sua vida, criando assim uma atmosfera propícia que resulta em aprendizagens mais significativas.

Embora, o jogo tenha um papel relevante no desenvolvimento de atividades que conduz a novas descobertas para todos os sujeitos envolvidos, e de permitir uma apropriação didática indutora para as aprendizagens ao estudante, ele nem sempre foi visto com bons olhos. Gomes *et. al* (2001) afirma inclusive que os jogos comumente foi muito associado ao prazer, dessa maneira foi entendido que ele compunha o universo da informalidade associada apenas com a ludicidade, portanto, demorando para haver o entendimento de seu emprego como recurso didático, levando a crer que o ato educativo não seria um processo atrelado ao prazer, ou a satisfação. Situação corrigida diante as diversas aplicações que o jogo passou a exercer nos dias atuais.

O IMPACTO DO USO DOS JOGOS EM SITUAÇÃO DIDÁTICA: O JOGO DE TRILHA

É sabido que a didática docente influencia na aprendizagem dos estudantes, por sua vez, aulas participativas se tornam mais estimulantes, favorece o entusiasmo, aumenta o envolvimento, e como efeito pode favorecer a melhoria do desempenho deles no componente curricular estudado. Esse foi o ponto de partida para a utilização de uma didática que favorecesse uma maior participação dos estudantes nas aulas de Geografia.

A estratégia utilizada para estimular a participação nas aulas foi a de jogos, que segundo autores se aproxima de memórias ligadas à ludicidade, divertimento e descontração, portanto, favorece a aproximação do estudo dos temas acadêmicos com algo ligado ao prazer.

Conforme pode ser observado na figura 1, foi produzido jogos em dois tabuleiros de lona medindo 1,20 x 2,00m; dados confeccionados em feltros com 20cm² (figura 2); pinos de cores variadas para representar cada equipe de estudantes (figura 3); além de fichas para o jogo do tempo geológico e outras fichas para o jogo dos domínios morfoclimáticos brasileiros contendo perguntas com múltiplas respostas (figura 4) e dois modelos de regras, uma fácil e outra dinâmica que dependerá do tempo disponível na aula.

Figura 1 – Tabuleiro de trilha do Jogo “Escala do Tempo Geológico”.



Fonte: Acervo dos autores (2017).

Figura 2 – Dados confeccionados em feltros.



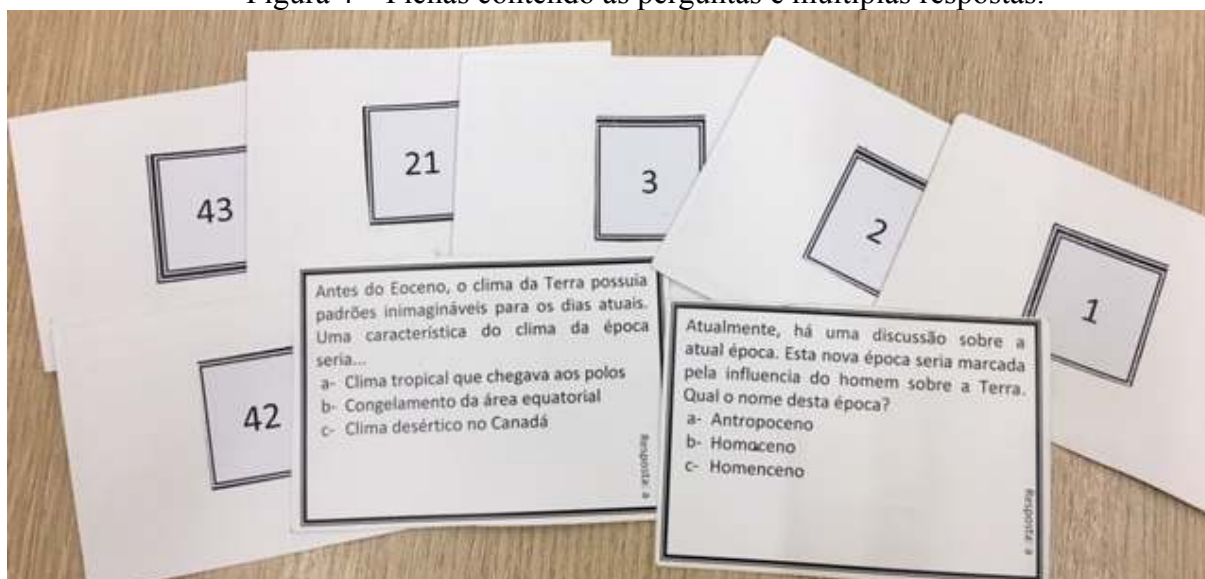
Fonte: Acervo dos autores (2017).

Figura 3 – Pinos para percorrer o tabuleiro.



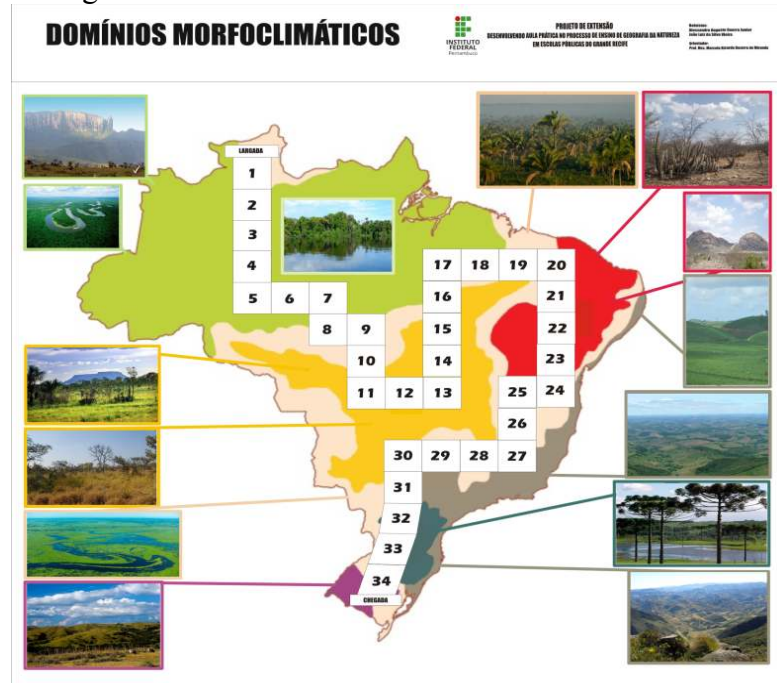
Fonte: Acervo dos autores (2017).

Figura 4 – Fichas contendo as perguntas e múltiplas respostas.



Fonte: Acervo dos autores (2017).

Figura 5 – Jogo de trilha sobre os “Domínios Morfoclimáticos Brasileiros”.



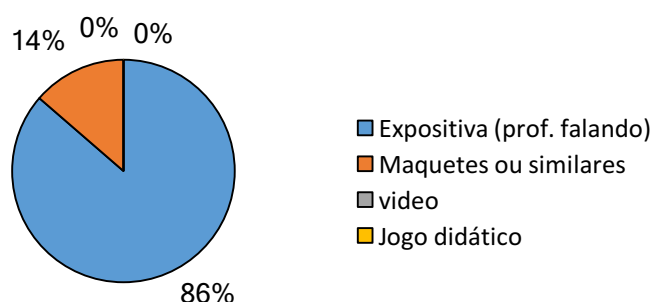
Fonte: Acervo dos autores (2017).

É importante destacar que os estudantes participantes dessa pesquisa foram divididos em grupos: os que já tinham estudado os conteúdos abordados nos jogos; e os que estudaram pela primeira vez. Essa condição permitiu construir uma percepção sobre a dinâmica entre as duas formas de abordagens dos temas e, analisar em qual delas o impacto para a aprendizagem dos estudantes foi mais significativa.

Foi constatado que o material didático oferecido ao grupo que já havia estudado anteriormente o conteúdo, não estimulava a participação ativa dos estudantes. Pois foram descritas como aulas expositivas com uso de recursos como apresentação de slides e maquetes, e não promoviam a participação dos estudantes, uma vez que eles eram condicionados apenas como espectadores.

Conforme pode ser observado no resultado apontado pelo gráfico 1 que trata sobre o modelo de aula em que foi abordado o estudo sobre o Tempo Geológico, a maioria falou que a aula foi expositiva. Uma pequena parcela afirmou que houve utilização de maquetes ou similar, e ninguém citou vídeo ou jogo didático. Dessa forma é possível verificar que não há uma cultura para o uso de recurso didático, menos ainda, pelo uso de jogos, mesmo sendo uma linguagem tão familiar aos jovens, e que devido sua pouca inserção pedagógica e consequente exploração, essa estratégia no ensino tem sido ignorada pela maioria dos docentes.

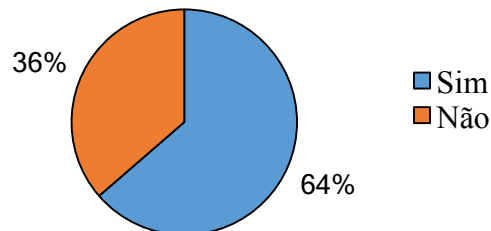
Gráfico 1 - Como era a didática da aula sobre o ensino do Tempo Geológico?



Fonte: elaborado pelos autores.

Como efeito a essa situação, em específico, e estendendo a mesma condição ao cotidiano das aulas é possível inferir as implicações da didática aplicada nas aulas com o interesse do estudante sobre essa ciência. Foi oportunamente questionado aos participantes que já haviam estudado o tema se eles gostavam do componente curricular Geografia. Embora mais da metade tenham afirmado que sim, é importante considerar que uma parcela significativa respondeu não. Vejamos no Gráfico 2.

Gráfico 2 - Se o entrevistado gosta do componente Geografia.



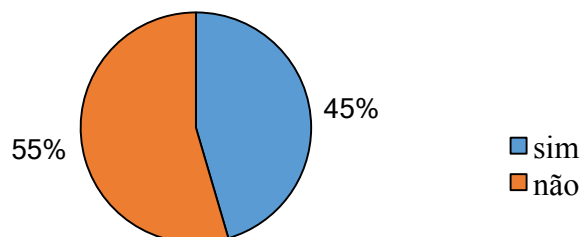
Fonte: elaborado pelos autores.

Esse resultado pode ser analisado a partir da relação entre o tipo de didática, bem como da empatia que o estudante constrói com essa ciência, ou, até, as duas ao mesmo tempo. Isso fica evidente no argumento das respostas em que eles reclamam dos temas, do tempo dedicado ao estudo e da maneira como foi abordado pelo docente de Geografia. É possível refletir essa resposta com a condição de uma sociedade cada vez mais conectada e interativa dos dias atuais, e por isso, uma abordagem menos interativa favoreceu ao desinteresse pelo estudo e até pela ciência geográfica.

Para fins de testagem foram utilizados os temas: Tempo Geológico, aprofundando questões sobre os fenômenos naturais ocorridos em nosso planeta ao longo das eras geológicas e que influencia a realidade de hoje; e Domínios Morfoclimáticos Brasileiros a partir da caracterização dos principais fatores e fenômenos naturais que se distribui em nosso país.

Na verificação dessa questão foi perguntado se os estudantes consideravam os estudos sobre o tempo geológico fáceis, e conforme resultado observado no gráfico 03 constata-se que a maioria não considera fácil esse tema. Segundo os mesmos, a maior dificuldade é a compreensão do tempo e dos fenômenos que na maioria das vezes são apresentados de maneira desconectados e descontextualizados da atualidade, se tratando apenas da exposição dos eventos no recorte geológico.

Gráfico 3 - Considera fácil o estudo do Tempo Geológico e suas eras?



Fonte: elaborado pelos autores.

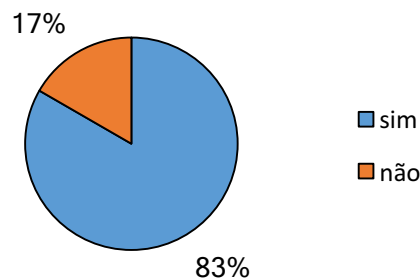
A forma de abordagem por um tipo de jogo se estabeleceu por essa estratégia ter sido pouco utilizada pedagogicamente, sobretudo, nas séries do nível médio, embora seja muito comum no início da escolaridade no nível fundamental, ela perde sua usualidade e aplicação à medida que as séries e o nível de escolaridade aumentam.

A escolha pelo formato do jogo de trilha foi estimulada pela facilidade de produção desse recurso e pela possibilidade de envolver um número considerável de indivíduos divididos em equipes, pois é reconhecido que turmas no nível médio apresentam grande número de estudantes. Outro critério prevaletente para a escolha por uma trilha é a possibilidade de elaboração de questões com compreensão cognitiva compatível com os estudantes desse nível de ensino.

Diante das respostas surgidas com o grupo de estudantes que já havia estudado o tema em aulas expositivas, foi possível compreender o impacto que esse jogo ofereceu aos estudantes que estudaram o mesmo tema a partir do jogo didático e o resultado corrobora com os argumentos apresentados por autores como Tavares (2014) que afirma ser as aulas participativas estimulantes e capaz de desenvolver a criatividade e a curiosidade dos estudantes, algo notado com esse novo grupo de estudantes pesquisados.

Sob essa nova abordagem didática, foi perguntado aos estudantes se consideravam fácil o estudo sobre o Tempo Geológico, e apenas uma reduzida parcela declararam que não. Ao comparar com o resultado obtido com os estudantes que já haviam estudado, esse novo cenário eleva em mais 38% do resultado obtido com o primeiro grupo. Vejamos o gráfico 4 que apresenta o resultado obtido com estudantes que viram o tema a partir da nova estratégia didática.

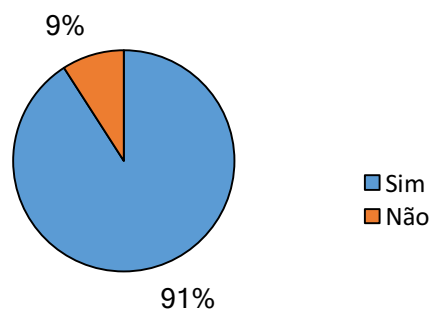
Gráfico 4 - Considera fácil o estudo da Escala do Tempo Geológico e suas eras?



Fonte: elaborado pelos autores.

Outra questão abordada ao grupo que estava estudando o tema pela primeira vez era se o recurso do jogo didático teria ajudado ao seu estudo. A maioria dos participantes respondeu que sim (gráfico 5), e em depoimento escrito no questionário da entrevista alguns afirmaram que essa metodologia abordou o tema de maneira bem inusitada e que eles passariam a assimilar aquelas informações com um outro olhar.

Gráfico 5 - Você acha que essa estratégia do jogo ajuda no estudo?

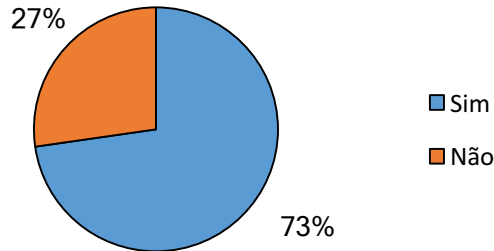


Fonte: elaborado pelos autores.

Mediante a diferença de abordagem didática dos temas entre os dois grupos percebe-se um aumento de interesse dos estudantes por esse componente (gráfico 6). Notadamente, a dinâmica da aula com o uso do jogo, considerando que o instrumento de entrevista foi

aplicado após a finalização da atividade, pode ter influenciado positivamente essa questão, mas ao mesmo modo, essa é uma captura exata da sensação de euforia, alegria e satisfação, esperada a ser obtida após a mudança de uma dinâmica da turma. Considerando que os estudantes tiveram uma postura mais participativa, abandonando a natureza passiva que na maioria dos momentos eles estão submetidos.

Gráfico 6 - Se o entrevistado gosta do componente Geografia?

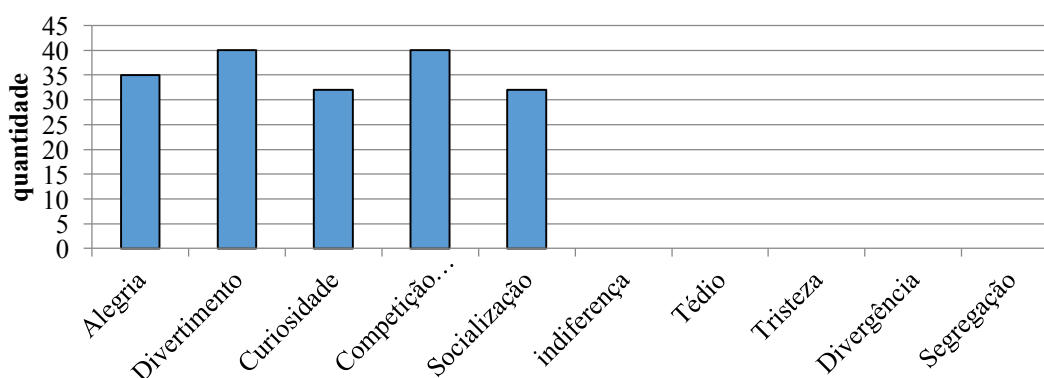


Fonte: elaborado pelos autores.

É notória a transformação da dinâmica e fluidez da aula. Os estudantes se mostraram bastante receptivos a essa nova estratégia e conforme a avaliação final obtidas por avaliação escrita, eles afirmaram que “a aula foi extremamente proveitosa e que houve bastante aprendizagem, mesmo quando a pergunta era direcionada para outra equipe/competidor ou quando eles erravam e outros membros do grupo questionavam a resposta, eles acabaram aprendendo.” Esses estudantes manifestaram interesse em assistir novas aulas dentro dessa dinâmica, pois em sua visão “elas eram mais divertidas e interessantes”. É possível assim confirmar que o jogo didático criou condições para a obtenção de cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade conforme Miranda (2001) havia descrito em seus estudos.

Vejamos alguns dos principais comentários expressos pelos entrevistados: “achei uma maneira divertida de estudar e praticar o conhecimento” comentou a estudante **J.**; “legal, educativo e recreativo” expressou **I.**; outra opinião “achei bom, gerou uma ótima exposição do tema de maneira bem divertida” falou o estudante **J. V.** e “eu achei legal, é uma ótima maneira de estudar” respondeu a estudante **M.** Ainda perguntado se os entrevistados gostariam de participar do jogo outra vez, 100% deles responderam que sim, revelando o êxito que o recurso obteve.

Ao final da atividade foi questionado aos participantes se tinham gostado e quais as sensações eles sentiam após o uso dos jogos de trilhas sobre o tempo geológico e os domínios morfoclimáticos brasileiros e as respostas são apresentadas no gráfico 7. É possível ver que todos ficaram satisfeitos e que nenhum participante apresentou opinião que representasse insatisfação, descontentamento ou depreciação sobre os jogos.



Fonte: elaborada pelo autor

11

Ao ser perguntado se gostariam que houvesse mais utilização de jogos didáticos como esses em aulas de Geografia, 100% dos entrevistados manifestaram opinião favorável. Considerando a utilização dessa linguagem e se ela havia contribuído para sua aprendizagem sobre o estudo do tempo geológico e suas eras, todos os participantes afirmaram que sim.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para muitos docentes a maneira como realiza sua atuação nas aulas é algo personalizado, próprio e, portanto, não cabendo qualquer tipo de questionamento ou crítica sobre sua didática. No entanto, a realidade atual tem esperado mais desses docentes, principalmente, porque a escola já não é mais enxergada como a única fonte geradora de conhecimento e o modelo de ensino tradicional não desponta como elemento estimulador e interessante aos olhos dos estudantes.

A sociedade vive conectada e com informação cada vez mais dinâmica, com o advento de meios mais interativos e atrativos. É nesse cenário que os docentes estão sendo desafiados a buscar condições mais atraentes para ministrar os temas estudados, caso o contrário, suas aulas serão monótonas e desinteressantes, podendo provocar indiferença dos estudantes e, consequente, geração de um ambiente com pouca aprendizagem.

A utilização de jogos didáticos realizada nesse estudo permitiu entender que a desmotivação dos estudantes não está apenas nos conteúdos que eles consideram difíceis, em determinados momentos fica revelado que o método de ensino pode ser mais um fator contribuinte para o insucesso de todos os sujeitos envolvidos, pois quando apresentados a recursos mais participativos e envolventes esses se mostraram estimulados e interagiram, resultando na quebra da monotonia, dinamização da aula, melhoria do relacionamento entre estudantes e docente, e o ambiente condicionando para a geração de aprendizagem e empatia com esse campo científico.

O jogo é uma linguagem conhecida aos estudantes ligando-os a uma memória alegre. O uso desse recurso provoca definitivamente o rompimento com o modelo de aula onde são condicionados de maneira passiva e pouco participativa. Ao realizar o movimento de abandonar a carteira escolar, esse simples ato promove uma ruptura de paradigma sobre como

esse indivíduo entende o ambiente da sala de aula e lhe devolve uma perspectiva como sujeito da ação promotora do conhecimento.

Desse modo, é evidente a importância que esse recurso didático pode representar para a potencialização das aulas de Geografia, tornando-a vibrante, produtora de conhecimento e que consegue gerar interesse, competindo com esse universo dinâmico e arrojado vivenciado pela nossa sociedade. Para os docentes essa estratégia didática é uma oportunidade de se reinventar, superar as dificuldades apresentadas e conquistar meios que o auxilie na condução do processo educativo como algo prazeroso.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 1992. 106 p. ISBN 8524904607

ASBAHR; Flávia da Silva Ferreira **A pesquisa sobre a atividade pedagógica: contribuições da teoria da atividade** *Revista Brasileira de Educação*, nº 29, p. 108-118, maio/agosto, Scielo Brasil, Rio de Janeiro - RJ 2005.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988.

FREIRA, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia**. In: EREBIO, I, Rio de Janeiro, 2001, Anais, Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

MORATORI, Patrick Barbosa **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Instituto de Matemática - Núcleo de Computação Eletrônica Informática na Educação - Universidade Federal do Rio De Janeiro, Rio de Janeiro, dezembro, 2003.

Disponível em:

<http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf> Acesso em: < Outubro de 2017 >

MIRANDA, Simão. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-66.

RIBEIRO, Alyson Fernando Alves; SILVA, Daniel Almeida da; e FRANCA, Rafael Rodrigues **Oficinas em Geografia: práticas e metodologias para um ensino dinâmico e criativo** *Revista de Extensão Universitária da UFS*, São Cristóvão – SE, n. 2 – 2013.

SANTOS, Rita de Cássia Evangelista e CHIAPETTI; Rita Jaqueline Nogueira **Uma investigação sobre o uso das diversas linguagens no ensino de Geografia: uma interface teoria e prática** *Revista Geografia Ensino & Pesquisa*, Volume 15, número 3, set/dez. 2011. ISSN 2236-4994

STRAPASON, Lisie Pippi Reis, **O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da Matemática no 1º ano do Ensino Médio** Dissertação de mestrado profissionalizante do UNIFRA – Centro Universitário Franciscano de Santa Maria, Santa Maria RS, 2011.

MIRANDA, M. R. B.; VIEIRA, J. L. S.

O JOGO DIDÁTICO DE TRILHA COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DE GEOGRAFIA

TAVARES, G. I. A.; SILVA, J. W. F.; ALMEIDA, K. R. **A Importância das Oficinas Pedagógicas no Ensino de Geografia: Uma Proposta do Pibid na Escola Estadual Ana Júlia de Mousinho.** *Anais do Congresso Nacional de Educação (CONEDU)*, 2014, Campina Grande – PB.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos **Aula expositiva: ainda existe espaço para ela?** In: *Coordenação do trabalho pedagógico: do projeto político-pedagógico ao cotidiano da sala de aula*. São Paulo: Libertad editora, 2013. p. 153-168.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998. 13-25 p.