



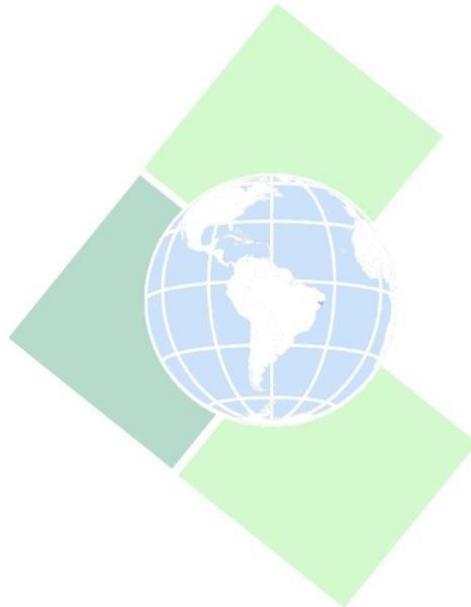
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE GEOGRAFIA, DESENVOLVIMENTO E MEIO AMBIENTE
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA EAD

FERNANDA MELO QUIRINO
LUIZ ANDRÉ FERREIRA DA SILVA

**A utilização do jogo Dominó Geográfico no Ensino de
Geografia**

MACEIÓ
2020

FERNANDA MELO QUIRINO
LUIZ ANDRÉ FERREIRA DA SILVA



A utilização do jogo Dominó Geográfico no Ensino de Geografia

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Colegiado do Curso de Licenciatura em Geografia (EaD) do Instituto de Geografia Desenvolvimento e Meio Ambiente da Universidade Federal da Alagoas, como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Geografia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Francineila Pinheiro dos Santos

MACEIÓ
2020

**Catálogo na fonte Universidade
Federal de Alagoas Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

Q8u

Quirino, Fernanda Melo.

A utilização do jogo Dominó Geográfico no ensino de geografia / Fernanda Melo Quirino, Luiz André Ferreira da Silva. – 2021.

24 f. : il. : color.

Orientadora: Maria Francineila Pinheiro dos Santos.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Geografia: Licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente. Maceió, 2020.

Bibliografia: f. 23-24.

1. Geografia - Estudo e ensino. 2. Material didático. 3. Jogos no ensino de geografia. I. Silva, Luiz André Ferreira da. II. Título.

CDU: 372.891.1

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor do meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia.

Minha Orientadora Maria Francineila, pela paciência, dedicação, correções e incentivos.

As minhas filhas, colegas de curso que não mediram esforços para que chegasse até esta etapa da minha vida.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo discutir a proposta de uso do jogo Dominó Geográfico¹ no Ensino de Geografia. A pesquisa empírica foi realizada com 40 alunos durante aulas de Geografia na turma do 7º ano da Escola Municipal Engenheiro Guttembeg Breda Neto, situada no bairro Vassouras, em Coruripe/AL. Como procedimentos metodológicos, realizamos leituras bibliográficas acerca do tema em questão, visita à escola, diálogo com a professora da turma, elaboração e confecção do jogo e execução do mesmo na aula de Geografia. Desse modo, iremos salientar todas as etapas que envolveram a elaboração do jogo Dominó Geográfico, planejamento das ações a serem executadas em sala de aula, e as implicações deste no processo de ensino aprendizagem dos alunos que participaram do mesmo. Os resultados demonstram a eficácia e a importância dos jogos como recursos didáticos no Ensino de Geografia.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Recursos Didáticos. Jogo.

ABSTRACT

This work aims to discuss the proposal of use of the game Geographic Dominoes in Geography Teaching. The empirical research was carried out with 40 students during geography classes in the 7th grade class of the Municipal School Engenheiro Guttembeg Breda Neto, located in the Vassouras neighborhood, in Coruripe/AL. As methodological procedures, we perform bibliographic readings about the theme in question, visit to the school, dialogue with the class teacher, preparation and preparation of the game and execution of the same in the geography class. In this way, we will highlight all the steps that involved the elaboration of the game Domino Geographic, planning of the actions to be performed in the classroom, and its implications in the teaching process learning of the students who participated in it. The results demonstrate the effectiveness and importance of games as teaching resources in Geography Teaching.

Keywords: Geography Teaching. Didactic Resources. Game.

¹ Usa-se, neste texto, o termo “Dominó Geográfico”, com iniciais maiúsculas e entre aspas, para se referir à adaptação feita pelos autores – para os fins pedagógicos a que se destina este trabalho - do clássico jogo de peças retangulares com diversos números de pontos em cada extremidade das peças.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. ENSINO DE GEOGRAFIA	9
2.1 Revisão e fundamentação	12
3. METODOLOGIA	15
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	16
4.1 O uso do jogo Dominó Geográfico.....	16
4.2 Das dificuldades e dos esafios.....	20
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	23

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da utilização do jogo Dominó Geográfico no Ensino de Geografia. Em conversas com uma docente de Geografia, soube-se de relatos dos próprios alunos de sua dificuldade em entender os conteúdos geográficos relacionados aos estados brasileiros e as regiões do Brasil ao assistirem televisão, principalmente quando os telejornais abordavam a previsão do tempo. Este problema apresentou-se como um estimulante desafio aos autores deste trabalho, concluintes da Licenciatura em Geografia, modalidade EAD, da Universidade Federal de Alagoas - UFAL.

Depois de conversas com a professora e de conhecer suas dificuldades, estes autores buscaram pesquisar alternativas efetivas para se modificar essa realidade, depararam-se com o uso do Dominó Geográfico, ficando convencidos de seu enorme potencial como recurso didático para as aulas de Geografia.

Sendo assim, este trabalho tem como objetivo discutir a proposta de uso do jogo Dominó Geográfico no Ensino de Geografia. A pesquisa empírica foi realizada entre os meses de agosto e setembro de 2018 com 40 alunos durante aulas de Geografia na turma do 7º ano da Escola Municipal Engenheiro Guttembeg Breda Neto, situada no bairro Vassouras, em Coruripe/AL.

O trabalho traz uma breve abordagem teórica sobre Ensino de Geografia e Jogos, utilizando como aportes teóricos, utilizamos as ideias e conceitos de autores como Cavalcanti (1988), Callai (2005), Castellar e Vilhena (2010), Freitas e Salvi (2007), e Grübel (2006).

Enquanto procedimentos metodológicos, realizamos leituras bibliográficas acerca do tema em questão, visita à escola, diálogo com a professora da turma, elaboração e confecção do jogo e execução do mesmo na aula de Geografia.

O referido trabalho de conclusão de curso está organizado a partir de três subtópicos. No primeiro abordamos alguns conceitos referentes ao Ensino de Geografia e Geografia Escolar. No segundo temos um breve debate sobre os recursos didáticos no ensino de Geografia, salientando as atividades lúdicas e o jogo. No terceiro são apresentados aspectos relacionados a elaboração, realização e as implicações do jogo Dominó Geográfico nas aulas de Geografia na escola *lócus* da nossa pesquisa.

Os resultados demonstram que a utilização do jogo Dominó Geográfico estimulou as capacidades cognitivas e também motoras, a concentração, a disciplina e a sociabilidade entre os estudantes. Demonstrando a eficácia e a importância dos jogos como recursos

didáticos no Ensino de Geografia.

2. ENSINO DE GEOGRAFIA

O Ensino de Geografia possibilita a participação ativa social no mundo, no qual o estudante toma consciência de que faz parte daquilo que está sendo apresentado pelo professor, tornando-o também sabedor de seu papel como transformador da realidade, já que o ambiente - em todas as suas acepções - é completamente manipulado pelo homem.

Segundo Santos (2012, p.84), o Ensino de Geografia possui “O intuito de fazer com que o aluno se perceba em seu cotidiano, na paisagem da sua rua e nas desigualdades que se apresentam nos lugares em que vive, e a partir daí se posicione com autonomia, criatividade e criticidade diante da realidade”.

Na atualidade, a referida disciplina vem mudando no sentido de provocar nos alunos a reflexão do meio em que vivem, a fim de que todos possam compreender e contextualizar seus conteúdos e com isso conseguir realizar a leitura de mundo.

Segundo Callai (2005, p. 228-229):

[...] Ler o mundo da vida, ler o espaço e compreender que as paisagens que podemos ver são resultado da vida em sociedade, dos homens na busca da sua sobrevivência e da satisfação das suas necessidades. Em linhas gerais, esse é o papel da Geografia na escola. Refletir sobre as possibilidades que representa, no processo de alfabetização, o ensino de geografia, passa a ser importante para quem quer pensar, entender e propor a geografia como um componente curricular significativo. Presente em toda a educação básica, mais do que a definição dos conteúdos com que trabalha, é fundamental que se tenha clareza do que se pretende com o ensino de geografia, de quais objetivos lhe cabem.

Assim, ao priorizar o conhecimento que o aluno já detém, o professor oportuniza essa troca e com isso essa ressignificação de saberes quando o estudante coteja os conteúdos apresentados em sala com a sua realidade, sua vida.

[...] O aluno é o sujeito ativo de seu processo de formação e de desenvolvimento intelectual, afetivo e social; o professor tem o papel de mediador do processo de formação do aluno; a mediação própria do trabalho do professor é a de favorecer/propiciar a inter-relação (encontro/confronto) entre sujeito (aluno) e o objeto de seu conhecimento (conteúdo escolar); nessa mediação, o saber do aluno é uma dimensão importante do seu processo de conhecimento (CAVALCANTI, 1988, p. 198 - 199).

É necessário que o professor se mobilize para trabalhar conteúdos atuais e

modificar/melhorar sua didática em sala de aula. De acordo com Cavalcanti (1998, p.5) “A ampliação desses conhecimentos, a ultrapassagem dos limites do senso comum, [...] o desenvolvimento de capacidades operativas do pensamento abstrato são processos que podem ser potencializados com práticas intencionais de intervenção pedagógica”, na qual o docente também deve reconhecer os saberes do aluno, aqueles que já fazem parte de sua vivência, condizentes com sua realidade, possibilitando aulas atrativas com a utilização de novas metodologias reforçando as relações entre aluno/professor em sala de aula. Desse modo, o professor de Geografia atua como formador de opinião, ajudando a formar cidadãos críticos e reflexivos.

Conhecer o ambiente escolar e toda sua organização é necessário para a aprendizagem do aluno. O professor precisa ter a noção que a aula não acontece de forma isolada, deve entender que toda estrutura escolar faz parte do espaço social. Isso o ajudará a conhecer tanto as dificuldades, quanto as facilidades que a escola oferece para ministrar o ensino dos conteúdos.

Ao lançar novos conteúdos é necessário desenvolver nos alunos a capacidade de pensar, raciocinar e de ter um pensamento crítico, para que o mesmo possa relacionar no seu dia a dia dentro e fora de sala de aula. É papel do professor planejar para que eles atinjam o objetivo pretendido.

[...] Planejar, selecionar e organizar os conteúdos, programar tarefas, criar condições de estudo dentro da classe, incentivar os alunos, ou seja, o professor dirige as atividades de aprendizagem dos alunos a fim de que estes se tornem sujeitos ativos da própria aprendizagem. Não há ensino verdadeiro se os alunos não desenvolvem suas capacidades e habilidades mentais, se não assimilam pessoal e ativamente os conhecimentos ou se não dão conta de aplicá-los, seja nos exercícios e verificações feitos em classe, seja na prática da vida (LIBÂNEO, 2002, p. 6).

O autor acima denota desafios que o professor enfrenta quase que diariamente em sua jornada de trabalho. Dessa forma, é imprescindível que ele busque o aperfeiçoamento, frequentando formações continuadas.

O professor precisa investir na sua metodologia, pesquisar, inovar em sala de aula, visto que o ensino de Geografia passou por algumas mudanças, não sendo aceito apenas a prática tradicional, uso do quadro e giz, avaliando a extrema importância do lúdico em sala de aula.

[...] No processo de ensino-aprendizagem, as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um

instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando (FREITAS e SALVI, 2007, p. 7).

Desafios esses nos quais os professores precisam se unir e juntos buscar formas inovadoras para que consigam instigar nos alunos a construir conhecimentos, motivando sua participação, comparando à sua realidade de vida e, com isso, oportunizará um maior interesse nas aulas de Geografia.

A profissão docente requer arcabouço teórico e metodológico, para que o professor de Geografia possa trabalhar em conjunto com seu aluno, enxergando-os como atores sociais do meio em que vivem. Pois é importante que os conteúdos trabalhados na Geografia Escolar estejam voltados para a realidade dos alunos.

Essa Geografia Escolar instiga o interesse dos alunos em pesquisar, estudar e participar do processo de ensino-aprendizagem, o qual segundo Cavalcanti (1998, p.10) deve “[...]. permitir ao professor conceber de forma mais eficaz sua atividade docente e suas competências de promover ajuda pedagógica aos alunos na construção de seu próprio raciocínio, para além da mera transmissão de conteúdos estipulados nos livros didáticos e programas”.

Sendo assim, destaca-se alguns professores de Geografia que têm inovado em suas práticas em sala de aula para que seus alunos possam construir seus conhecimentos de forma que aprendam com prazer.

[...] O ensino somente por conteúdos parece não satisfazer mais. Precisamos trabalhar com questões que evoquem a prática, a realidade contextualizada do aluno, com suas necessidades, seus interesses, suas tensões. É preciso trabalharmos de forma coletiva, (inter) relacionada. Na Geografia não deve ser diferente. E nem pode, afinal a Geografia é o cotidiano, é a paisagem, é a relação entre os sujeitos, e estes com os lugares, entre tantas outras variações possíveis (CASTROGIOVANNI, 2016, p. 14).

Romper com os métodos tradicionais de ensino é mostrar aos alunos um outro formato de ensino, tornando aulas cansativas em aulas construtivas, despertando o interesse do estudante.

A possibilidade das novas práticas pedagógicas de Geografia tem como intuito atrair o aluno e cada vez mais melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais crítico e atuante na sociedade, conhecendo seus direitos e deveres.

Observa-se que tais metodologias mudam ao longo dos anos. A contemporaneidade

visível que traz também novas tecnologias, tem interferido na forma de vida das pessoas na sociedade. Toda essa mudança fez com que muitos dos professores tivessem um olhar reflexivo, mudando assim sua postura e utilizando novas metodologias para se adequarem à realidade de vida de seus alunos, utilizando-se de distintos recursos, das quais destacam-se os jogos educativos.

2.1 Revisão e fundamentação

Para os fins a que se destinam este trabalho, usa-se o termo recursos didáticos de forma genérica para se referir a todas as ferramentas pedagógicas das quais o professor lança mão para dar cabo de sua incumbência. Houve época em que sua presença em sala de aula, aliada ao uso da lousa e do giz, era o recurso básico e talvez o único para a transmissão de conhecimento aos alunos. Sabemos disso em conversas com os mais velhos, quando relatam suas experiências escolares: todos sentados e munidos de caderno, lápis, caneta e borracha, absortos no assunto apresentado pela professora.

Hoje em dia, com a enorme rapidez com que usos e costumes mudam, é necessário ao professor renovar regularmente a forma como o ensino é ministrado e os recursos didáticos utilizados por ele ante esta modernidade: além da indefectível lousa e/ou do quadro negro – que recebem os apontamentos por caneta específica ou ainda por giz – temos o uso de jornais e revistas, maquetes, televisor, data-show, aparelho e filmes em DVD, tablets e computadores etc. A lista varia muito conforme a disciplina ou área do conhecimento.

Dentre estes recursos didáticos, destaca-se também o jogo. Quando se fala em jogos remete-se logo ao pensamento de diversão, momento de lazer, enfim, inúmeras definições. Na verdade, o jogo didático no processo de ensino e aprendizado é um grande aliado para muitos alunos que sentem dificuldades em aprender os conteúdos geográficos.

De acordo com Grübel (2006, p. 3) os “jogos educativos podem facilitar o processo de ensino aprendizagem e ainda serem prazerosos, interessantes e desafiantes”. Daí a sua importância, pois ele é um grande aliado e fundamental para o processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico tem se mostrado bem-vindo em sala de aula desde sempre. Sabemos disso recorrendo aos relatos dos mais velhos sobre suas experiências escolares. É muito comum ouvir falar de uma velha cantiga usada por praticamente todos os professores no primeiro dia de aula, como uma forma de boas-vindas aos novatos “Seu nome, como é que é? Eu gosto de ser amigo e gostaria de saber o seu nome como é que é...”, cantavam – e ainda cantam –

professores apontando para os alunos recém-chegados. Ao responder ao professor – em alta voz – pronunciando seu nome, o estudante tomava consciência de não ser apenas um número, apresentando-se como indivíduo e percebendo fazer parte da coletividade de outros, que também respondiam falando seus nomes.

Ademais, destaca-se o jogo da forca, no qual os alunos acrescentavam letras ao enigma de tracinhos feitos na lousa, até acertarem a palavra proposta pelo professor (geralmente relacionada à disciplina ou ao conteúdo em questão); como deve parecer óbvio, o professor prontamente trocava por outros enigmas assim que o anterior era decifrado. E ainda o jogo da verdade, numa adaptação para a sala de aula e para a disciplina lecionada, também é usado por muitos professores, que recortam vários pedaços de papel com perguntas relacionadas à disciplina estudada; é grande a expectativa do estudante ao pegar o pedacinho de papel bem enrolado, já que não sabe a pergunta ali contida. E por fim, existem inúmeros outros tipos de jogos utilizados na atualidade através das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no ambiente escolar.

A inclusão de jogos no Ensino de Geografia torna-se parte integrante no processo de aprendizagem dos alunos. O uso dos jogos nas aulas a torna mais dinâmica e atraente, gerando assim a motivação dos alunos em participar da aula de forma agradável.

Segundo Roloff (2010, p. 2), “o lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa”. Ao conduzir seus alunos em atividades lúdicas, o professor precisa abordar primeiramente os conteúdos, e com isso no decorrer da execução do jogo, poderá avaliá-los.

O jogo propicia interação, podendo ser usado até mesmo como forma avaliativa, sendo indispensáveis para o processo cognitivo e intelectual dos alunos. Os jogos também demonstrando a capacidade da criação, curiosidade e concentração dos alunos, possibilitando a participação ativa e a aprendizagem significativa em sala de aula.

De acordo com Freitas e Salvi (1999, p. 8)

[...] A utilização dos vários jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem é possível porque a Geografia permite esse recurso para que o aluno assimile os conteúdos aplicados, sejam em diferentes espaços, no bairro de sua cidade ou países. Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando houver possibilidade no planejamento disciplinar e quando puder se constituir num auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação.

O jogo proporciona a interação dos alunos nas tarefas escolares, sendo de

fundamental importância e um grande aliado para amenizar o baixo rendimento dos alunos nas aulas. Assim o jogo pode ser utilizado como uma possibilidade para se trabalhar a socialização, raciocínio lógico, e concentração dos alunos.

O jogo nas aulas de Geografia poderá auxiliar os alunos na compreensão dos conteúdos geográficos, além de tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas, fazendo com que o aluno construa os conhecimentos com base nas experiências e percepções.

De acordo com Bastos (2011, p.24):

[...] Percebemos que o ensino da Geografia precisa ser mais dinâmico e prazeroso, para que os conteúdos sejam assimilados. É necessário oferecer uma aula além do livro didático, mais conectada com o cotidiano; buscar uma renovação dessa prática de ensino pensando em métodos que prendam mais a atenção dos educandos, para que eles se sintam inseridos no processo de ensino e aprendizagem, com vontade de aprender.

Castellar e Vilhena (2010) dão ênfase no papel dos jogos no processo de aprendizagem dos estudantes, pois há uma adaptação e uma interação entre aluno e professor, e também entre os próprios alunos, que estão sendo sempre estimulados a trabalhar em equipe e cooperar entre si. No entanto, os jogos contribuem positivamente na formação de conceitos e do entendimento dos conteúdos de forma descontraída, envolvente e distinta da forma tradicional que é na maioria das vezes trabalhada em sala de aula, sendo até mesmo cansativa para professores e alunos.

O jogo tem que proporcionar momentos de interação, dinâmica, funcionalidade e a utilidade que irá envolver os alunos, e não uma forma de passar tempo. Tem que vir como estímulo da aprendizagem e compreensão dos conteúdos, dando a eles uma opção mais atrativa para seu processo de conhecimento.

Como os jogos no ensino de Geografia acabam por oferecer um suposto contato com a realidade de cada aluno. Dessa forma, o jogo se torna uma ferramenta que possibilita que uma aula monótona se torne descontraída e viva, pois motiva todos os participantes a se concentrarem para que possam atingir suas metas.

O jogo em sala de aula deve fazer parte do fazer, do ser, do raciocinar e do pensar do aluno. O intuito de sua utilização é o de melhorar a vivência escolar do aluno, explorando sua imaginação, criatividade, competências e habilidades.

É dessa forma que o dominó, jogo conhecido por todos – e adaptado para os fins deste trabalho como Dominó Geográfico - proporciona uma aula prazerosa e estimulante para os alunos executarem uma melhor compreensão dos conteúdos abordados na aula.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa está estruturada na pesquisa qualitativa. Na qual o objetivo consiste em discutir a proposta de uso do jogo Dominó Geográfico no Ensino de Geografia.

Inicia-se o Plano de Atividades com o levantamento bibliográfico acerca do tema, buscando artigos e capítulos de livros que abordassem o mesmo. Na sequência, é feita uma visita à Escola Municipal Engenheiro Guttembeg Breda Neto, situada no bairro Vassouras, em Coruripe/AL, estabelecendo diálogo com a professora da turma e a coordenação pedagógica, elaboração e confecção do jogo e execução do mesmo na aula de Geografia, conforme detalha-se a seguir.

Considerando o perfil dos alunos da supracitada turma, descobriu-se na internet – nas pesquisas de recursos pedagógicos – uma adaptação do clássico dominó em que as extremidades eram ocupadas por imagens de mapas das regiões brasileiras e bandeiras dos estados do país. Entrou-se em contato com o criador do material – o Dominó Geográfico, jogo devidamente registrado – o dono e mantenedor do site Classe Invertida, o administrador e professor de Geografia Marcos Antônio Bonanato, que enviou – via e-mail – toda a estrutura do Dominó Geográfico em PDF, pronto para ser impresso e montado, tarefa que reservamos para nosso público-alvo, os alunos de Geografia do 7º ano A da referida escola.

A coordenadora pedagógica designou essa turma em específico por seu notório histórico de “comportamento difícil” e seu baixo rendimento escolar. Apresentamo-nos, então, na manhã do dia combinado com a coordenadora e com a professora para apresentar à classe o jogo tema deste trabalho e explicar que eles mesmos confeccionariam as peças do brinquedo, o que remeteria – percebemos depois – à época de uma infância sem tantos aparatos tecnológicos.

O início da confecção do Dominó Geográfico se deu através da utilização de materiais recicláveis e de fácil acesso, como papelões, colas, tesouras, régua. Os alunos foram divididos em grupos e instruídos a colar e montar o jogo corretamente. Um lado do dominó tinha o nome do estado e no outro o mapa da região contrária, onde o jogo seria completo ao se encaixar as peças corretamente.

Explicou-se aos alunos que eles usariam material descartado, como papelão e/ou cartolina, que pudesse ser reutilizado. E assim foi feito: o material trazido pelos alunos pôde ser utilizado com a cola e as tesouras que eles já possuíam, o que garantiu que não houvesse nenhum gasto extra por parte deles. Percebeu-se, neste primeiro dia, que eles conheciam apenas a bandeira e o mapa de Alagoas. Jogo montado em 40 peças, combinou-se a

brincadeira para o dia seguinte.

Antes de começar, foi ministrada uma aula de Geografia, baseada tão-somente na apresentação e uso do mapa do Brasil, apresentando o conjunto do que estava fragmentado nas peças do dominó. Perguntas foram permitidas e muitas dúvidas foram tiradas. Em seguida, após explicar as regras e premiação do Dominó Geográfico, deu-se início ao jogo propriamente dito, estando já os alunos bastante ansiosos para começar.

E, por fim, foram realizados registros fotográficos e análise da atividade realizada na aula de Geografia com o uso do Dominó Geográfico, cujos desdobramentos serão apresentados ao longo deste texto.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 O uso do jogo Dominó Geográfico nas aulas de Geografia

Inicialmente, acompanhamos a aula da professora regente na turma de 7º ano A, do ensino fundamental da Escola Municipal Engenheiro Guttembeg Breda Neto na cidade de Coruripe, cidade do Litoral Sul alagoano. O conteúdo da aula de Geografia era “Os estados brasileiros”.

Iniciando a aula sobre os estados e capitais e explorando os conhecimentos prévios que os alunos tinham sobre o assunto abordado (havendo assim uma troca de informações), foram distribuídas cópias de textos para uma breve exploração de cada Região do Brasil.

Num determinado momento, abordou-se o assunto de forma expositiva e informal, ocasião em que o mapa serviu para auxiliar, mostrar as regiões do Brasil, com seus estados e respectivas capitais. Durante o trabalho com os textos, foram avaliadas a leitura e a escrita de cada aluno. Todos foram encorajados a compreender os conceitos geográficos relacionados ao seu cotidiano. Através dessa leitura, os alunos conseguiram distinguir semelhanças e diferenças entre as Regiões do Brasil.

Vale ressaltar que o uso dos mapas que foram entregues serviu como recurso para que os alunos pudessem utilizar a linguagem cartográfica para melhor compreensão dos conceitos geográficos, no que se refere às semelhanças e diferenças entre as Regiões Brasileiras.

Passado o período de discussão acerca do conteúdo Os estados Brasileiros, foi realizada a apresentação do jogo Dominó Geográfico, a qual teve duas etapas: a primeira se deu através da nossa apresentação para os alunos, e a segunda etapa compreendeu a

confeção e aplicação do referido jogo na sala de aula.

O início da confecção do Dominó Geográfico se deu através da utilização de materiais recicláveis e de fácil acesso, como papelões, colas, tesouras, régua. Os alunos foram divididos em grupos e instruídos a colar e montar o jogo corretamente. Um lado do dominó tinha o nome do estado e no outro o mapa da região contrária, onde o jogo seria completo ao se encaixar as peças corretamente.

Figura 1: Confeção das peças do jogo Dominó Geográfico



Fonte: Pesquisa Direta, 2018.

Foram confeccionados dois conjuntos iguais do jogo, tendo em vista que a turma de 40 alunos foi dividida em dois grupos de 20 – que chamamos de equipe 1 e equipe 2 – cada um com seu respectivo conjunto, de 40 peças cada. O objetivo do Dominó Geográfico é

fazer a combinação de todas as peças, ou seja, juntar corretamente a bandeira do estado com seu respectivo mapa.

O Dominó Geográfico possui todos os mapas dos estados brasileiros e Distrito Federal. A figura 2 apresenta a configuração do Dominó Geográfico: de um lado de cada peça o mapa e do outro a bandeira do estado correspondente.

Figura 2: Algumas peças do Dominó Geográfico.



Fonte: Pesquisa Direta, 2018.

O jogo Dominó Geográfico dispunha de imagens, mapas e bandeiras dos estados brasileiros, os quais buscavam despertar o interesse e a capacidade dos alunos na interpretação das mesmas.

[...] Vivemos em um mundo dominado por imagens, a todo o instante somos surpreendidos por elas, em casa, no trabalho, nas ruas, imagens sedutoras que tentam a todo custo influenciar nosso comportamento. No entanto, a leitura de imagens é uma necessidade para a compreensão e decodificação desses signos tão difundidos na nossa vida cotidiana. [...] Saber ler imagens é uma exigência da sociedade contemporânea, tendo em vista a grande quantidade de informações que nos são transmitidas por meio dessa linguagem. Conhecer a “gramática visual” nos tornaria capacitados para ler e interpretar imagens com consciência (TORRES, 2001, p.10).

Após a confecção do jogo Dominó Geográfico, foram apresentadas as regras do mesmo, as quais compreendiam:

- Acordo com as equipes das normas de socialização, disciplina e cooperação;
- Dividir entre os integrantes da equipe suas peças e material de apoio;
- Iniciar o jogo com a peça que tenha a bandeira do Brasil dos dois lados;
- Conciliar a bandeira do estado com seu respectivo mapa;
- Estipulação do prazo de 15 minutos como tempo de duração da atividade, ao final

dos quais, encerrava-se o jogo e conferia-se que equipe havia conseguido fazer mais combinações certas;

- Caso houvesse dúvidas, o aluno poderia consultar o material de apoio que ficará com colegas escolhido pela equipe (apenas duas consultas);
 - Ao final, ganha a equipe que conseguir jogar com maior número de peças, combinando todos os mapas aos seus respectivos estados em menor tempo, o real desafio do jogo.
 - O prêmio para a equipe vencedora consistia em 1 ponto incorporado à nota bimestral e 0,5 ponto para a equipe que ficou em segundo lugar, com menos acertos.
- Em seguida, a turma foi dividida em dois grupos e as competições ocorreram

simultaneamente entre eles.

Figura 3: Manipulação do Dominó Geográfico pelos estudantes



Fonte: Pesquisa Direta, 2018.

Após concluírem a atividade proposta com o Dominó Geográfico, os alunos foram premiados (com pontos na nota bimestral) e demonstraram enorme satisfação em participarem do referido jogo. Com o trabalho em equipe entre eles – e considerando os 15

minutos estipulados para a conclusão da tarefa – percebeu-se que o auxílio mútuo possibilitou a aprendizagem do trabalho em conjunto.

Os resultados da utilização do Dominó Geográfico na aula de Geografia foram satisfatórios e proveitosos. Numa conversa com a professora da sala, anterior à proposta de aplicação do jogo, a docente relatava total dispersão dos alunos e sua intensa distração com o celular, algo que – segundo ela – prejudicava o andamento da aula em vários sentidos.

Nesse contexto, a proposta da aplicação do Dominó Geográfico foi muito bem-vinda. Assim, iniciado o jogo, percebeu-se total engajamento dos estudantes na atividade, com o animador burburinho de empolgação deles enchendo a sala, enquanto – ao redor, alguns professores faziam um tipo de torcida, incentivando-os e mostrando a importância da atividade. Findado o prazo estipulado e concedidos os prêmios prometidos às duas equipes, a professora demonstrou enorme satisfação ao ver sua turma totalmente concentrada no assunto abordado naquela aula, agora utilizando uma nova estratégia para sua apreensão.

Segundo a referida docente, os estudantes compreenderam – de forma prática e menos tediosa – a distribuição dos estados entre as regiões brasileiras e a existência de um símbolo (as bandeiras) para cada um deles. Uma forma de aprendizado bem diferente da tradicional: acreditando que estavam apenas brincando, as crianças concluíram a atividade entendendo – cada uma a seu modo – o assunto “Os estados brasileiros”.

Desse modo, o Dominó Geográfico auxiliou os alunos na apreensão do conteúdo, sendo avaliado pelo professor titular da referida turma como um avanço no conhecimento dos mesmos.

4.2 Das dificuldades e dos desafios

O professor, a cada aula, todos os dias, tem de lembrar a seus alunos que aquilo que parece apenas “algo para se decorar e passar na prova” é o rudimento de algo maior; algo que – se bem introjetado – pode fazer enorme diferença em suas vidas. Isso nunca foi tão importante como agora. Entre condenar totalmente essa nova realidade e curvar-se totalmente a ela, cabe ao professor o papel de “curador”, estabelecendo critérios para o uso das tecnologias da informação e da comunicação, ensinando ao estudante a selecionar o que realmente importa ante essa pletora de dados e informações, preparando-o para não perder tempo com assuntos e conteúdos que não se prestam aos fins a que se destinam o ambiente escolar. Nesse papel de “curador”, o professor se apresenta não como aquele que já sabe, mas como aquele que aprende junto, compartilhando com o aluno a enorme importância de se

concentrar no que segue com ele depois da aula, da palestra, da feira de ciências etc. Os jovens devem perceber, assim, quão volátil e efêmero pode ser o que eles “acumulam” nas horas de navegação sem norte na internet.

Isso é o ideal de um professor. Mas a realidade, sabida de todos, é extremamente diferente.

As vidas dos professores constituíram, durante muitos anos, uma espécie de "paradigma perdido" da investigação educacional. Hoje sabemos que não é possível separar o eu pessoal do eu profissional, sobretudo numa profissão fortemente impregnada de valores e de ideais e muito exigente do ponto de vista do empenhamento e da relação humana. Como escreve Jennifer Nias: "O professor é a pessoa; e uma parte importante da pessoa é o professor". [Deve-se procurar] despertar nos professores a vontade de refletir sobre os seus percursos profissionais, sobre o modo como sentem a articulação entre o pessoal e o profissional, sobre a forma como foram evoluindo ao longo da sua carreira. Pode ser que este interesse renovado pelas "histórias de vida" ajude a estimular novas investigações e estudos, que contribuam para produzir um pensamento propriamente pedagógico (e não apenas antropológico, histórico, psicológico ou sociológico) sobre a profissão docente. Esta profissão precisa de se dizer e de se contar: é uma maneira de a compreender em toda a sua complexidade humana e científica. É que ser professor obriga a opções constantes, que cruzam a nossa maneira de ser com a nossa maneira de ensinar, e que desvendam na nossa maneira de ensinar a nossa maneira de ser. (NÓVOA, 2014, P. 15)

Tanto é assim que, em épocas de campanhas eleitorais, candidatos a vários cargos públicos repetem a mesma cantilena: varlorização do professor; salário semelhante ao do médico; dar à função docente seu real valor; melhores condições de ensino etc. Na verdade, o professor tem de se deparar com salas lotadas e alunos desmotivados ou que – superestimulados pelas mídias – não conseguem mais se aquietar, silenciar, algo tão necessário para ouvir e aprender. Depara-se, o docente, com jovens oriundos de uma educação assistemática inexistente ou baseada em valores distorcidos. Em outras palavras, os pais têm “sossego” enquanto os filhos estão na escola. Resta ao professor esta função também – a de “reabilitação” de comportamentos – algo que não deveria ser seu mister fosse outra nossa realidade.

Depois de circunscrever a noção de "crise do ensino" e analisar um conjunto de fenômenos que contribui para isso, [propomos] que se encare o futuro da profissão docente a partir de três cenários de evolução: a restauração do modelo canônico do ensino dispensador de uma cultura escolar e agente de seleção de uma elite socialmente determinada; a tomada de controle da escola por empreendedores tecnófilos; e a organização docente e profissional. Este último cenário parece aos autores mais promissor (TARDIF, 2014, p. 10).

Concernente a mais esse encargo impingido ao professor – o de “animador de

auditório” – a se debater pela atenção do aluno a fim de cumprir sua missão todo dia, enfrentando uma “plateia” cada vez mais dispersa e indisposta a mudar o ritmo para se adequar ao “diapasão” do momento da aula. Daí o professor ter de usar cada vez mais de expedientes para os quais – provavelmente – não foi preparado em sua formação. No caso de se usar algo não usual para uma “aula especial”, o jovem estudante ansiará por mais daquilo, ou seja, “tia, vamos fazer aquela brincadeira de novo?”, mostrando-se a dificuldade de o aluno entender que aquele foi um momento pontual e a necessidade de se manter constante vigilância para a docente, em sua agonia, ceder ao que parece mais fácil e tornar suas aulas sempre espaço de “brincadeiras”. Perderia-se, com isso, o precioso exercício de silenciar para ler, ouvir, refletir, fazer perguntas e formar suas próprias ideias a partir do que é introjetado. Ao fim e ao cabo, o governo exige da secretária, que exige da diretora, que exige da coordenadora, que exige da professora, que – para demonstrar sua competência docente – é desafiada a buscar meios de apresentar uma turma bem comportada, silenciosa, com excelentes notas e tendo na ponta da língua os conteúdos abordados.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, foi possível perceber a importância da inserção de distintos recursos didático no Ensino de Geografia, a exemplos dos jogos educativos. Estes possibilita desenvolver nos alunos a coordenação motora, habilidades cognitivas (atenção, observação, interação, participação), regras de convívio social, tomadas de decisões, e também trabalham a competitividade de forma ética.

Ademais, a utilização do jogo facilita o processo de aprendizagem, integrando professores/alunos, e estimulando a participação dos alunos nas atividades escolares, proporcionando aos alunos momentos de aprendizado lúdico, motivador e desafiador.

A utilização do jogo Dominó Geográfico na aula de Geografia propiciou a revisão e apreensão dos conteúdos geográficos com entusiasmo e motivação por parte dos alunos, despertando nos mesmos a coletividade e a socialização nos trabalhos escolares.

O jogo Dominó Geográfico é, sem dúvida, uma excelente ferramenta no processo de ensino aprendizagem, tendo em vista que os alunos participaram ativamente desde a confecção até a execução do jogo, como também compreenderam o conteúdo e interagiram, socializando com os demais da turma e com o professor. Sendo assim, o jogo Dominó Geográfico prioriza a aprendizagem, e por isso apresenta essencial valor no processo de construção de conhecimentos.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTUNES, Celso. **A afetividade na escola: educando com firmeza**. Londrina: Maxiprint, 2006.194p.
- CALLAI, Helena Copetti. **Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos anos iniciais do ensino fundamental**. Cad. Cedes, Campinas, v. 25, n. 66, p.228-229, 2005.
- CAPEL, Horacio. **Filosofia e ciência na geografia contemporânea: uma introdução à geografia**. Maringá: Massosi, 2004.
- CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).
- CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos. **Ensino de Geografia: caminhos e encantos**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016.
- CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia, escola e construção de conhecimento**. Campinas: Papirus. 1998.
- DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA – Instituto Antônio Houaiss. Editora Objetiva, Rio de Janeiro, 2010.
- FREITAS, Eliana Sermidi de; SALVI, Rosana Figueiredo. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. 2007. Disponível em: Acesso em 20 de outubro 2018.
- GAITE, M. J. M. Juegos y tecnicas de simulacion. In: **Enseñar Geografía: de la teoria a la practica**. Madrid: Editorial Síntesis, 1995.
- GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler **Jogos educativos**. RENOTE - Revista Novas tecnologias na Educação, v. 4, n. 2, 2006. Disponível em: Acesso em: 30 de outubro de 2018.
- JIMENEZ, António; GAITE, Maria de Jesus, **Enseñar Geografía: de la teoria a la práctica**. Colección Espacios y Sociedades, n. 3, Madri: Editorial Síntesis, S.A., 1995.
- Jogo Dominó. Disponível em:<<http://ensinodegeografiauenp.blogspot.com.br/p/jogos.html>>. Acesso em 28 de setembro de 2018.
- Jogo “Dominó Geográfico” disponibilizado pelo autor do jogo no site :<http://classeinvertida.blogspot.com/2017/02/dinamicasdomino-de-estados-brasileiros.html> via email:professorbonato@gmail.com. Acesso em 25 de Outubro de 2018. Disponível em : <https://www.estudopratico.com.br/mapa-brasil-regioes-estados-capitais/>. Retiradas cópias do mapa para estudo e execução do jogo na sala. Acesso em 22 de outubro de 2018.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 6.ed. São Paulo: Cortez,

2002.NÓVOA, Antônio. **Vida de professores – Volume 4. Coleção Ciências da Educação.** São Paulo, Editora Porto, 2014.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula.** *Anais. X Semana de Letras*, v. 70, 2010.

SANTOS, Maria Francineila Pinheiro dos. **O Estágio enquanto espaço de Pesquisa: caminhos a percorrer na formação docente em Geografia.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Instituto de Geociências. Programa de Pós-Graduação em Geografia, 2012.

TARDIF, Maurice. **Ofício de professor: História, perspectivas e desafios internacionais.** Petrópolis, Vozes, 2014.

TORRES, Maria Rita de Lima. **A importância da leitura de imagens para o ensino e aprendizagem em artes visuais.** 2011.