



11ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS **& 8º Simpósio de Pós-Graduação**

Uso de Materiais de baixo custo no ensino de Geografia

Matheus L. de ANDRADE¹; Cintia C. da S. SOUZA²; Luciana de A. NASCIMENTO³; Sabrina ASSALIN⁴

RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de discutir a incorporação do lúdico no processo de ensino no cotidiano escolar baseando-se, para tanto, em aulas aplicadas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A estratégia apresentada baseia-se na aplicação de ferramentas de baixo custo e fácil acesso que podem ser usadas como complemento de ensino. Pela análise da aula aplicada, evidencia-se a importância de trabalhar de uma forma criativa, utilizando-se de modelos visuais que ilustrem o apresentado teoricamente e integrem o aluno de maneira dinâmica, fomentando o processo de construção do conhecimento.

Palavras-chave: Práticas pedagógicas; Ludicidade; Cognição

1. INTRODUÇÃO

O lúdico pode ser uma ferramenta para que os alunos se sintam desafiados a construir um percurso de pensamento e estratégias para chegar a um determinado resultado ou meta. Podendo ser aplicado em qualquer matéria para chegar a um entendimento objetivo, simples, fácil e acessível a todos.

O ensino no Brasil necessita de práticas inovadoras, em que são necessárias esforços na elaboração de recursos didático-pedagógico eficazes e diretos, ajudando assim no processo de aprendizagem como um todo, seja para o professor ou ao aluno.

Para Vygotsky (1989, p.84), “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”. As pesquisas que abordam essa temática mostram que os jogos não são apenas brincadeira para manter nossos alunos ocupados, mas sim, meios que contribuem e enriquecem suas experiências escolares no geral.

1 IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas – matheusgsmer@gmail.com

2 IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas – cintiacss2015@gmail.com

3 IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas – luciana.nascimento@ifsuldeminas.edu.br

4 IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas – Sa.assalim0307@gmail.com

Frente a esse referencial, para as atividades promovidas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), buscou-se o uso de recursos lúdicos para o Ensino da Geografia que, na maioria das vezes é vista pelos discentes como ‘‘desinteressante’’ ou até mesmo ‘‘chata’’.

Sobre essa inserção no componente curricular, Antunes afirma que

na Geografia, os docentes podem se utilizar dos jogos que explorem as inteligências pessoais e a naturalista (ambiental). Fazer com que conheçam o espaço geográfico e construam conexões que permitam aos alunos perceber a ação do homem em sua transformação e em sua organização no espaço físico e social (ANTUNES, 2006, p.44).

3. MATERIAL E MÉTODOS

A proposta de aula aqui analisada pautou-se em estudos que defendem a inserção do lúdico no ensino de Geografia, a fim de gerar um maior interesse do aluno. Desse modo, foi elaborada uma atividade de fuso horário, aplicada em uma sala do 6º ano do ensino fundamental de uma escola estadual em Poços de Caldas – MG, visando à complementação da aula teórica, já que se trata de um conteúdo de difícil assimilação para os alunos.

Para a atividade, os alunos necessitaram apenas de uma tangerina descascada e de uma caneta para a realização da dinâmica. Um dos aspectos mais difíceis de serem abordados no fuso horário são as linhas imaginárias que cortam o globo terrestre, haja vista que o aluno não consegue identificar essas linhas no planeta Terra. Para uma melhor compreensão das linhas imaginárias, o grupo de alunos do PIBID conduziram a atividade pedindo para que cada aluno traçasse uma linha vertical no meio da tangerina, a fim de representar o Meridiano de Greenwich, também chamado de fuso zero, ou ainda fuso 0°. O restante dos gomos da tangerina ajudaram a nomear os outros diversos fusos existentes no planeta Terra, sendo os gomos da direita a representação do leste, e os gomos da esquerda a representação do oeste do globo. Usando a tangerina, simulamos o movimento de rotação da Terra e, assim, conseguimos ilustrar de forma didática o motivo do leste sempre estar com o horário adiantado ao oeste, dado ao movimento natural da Terra estar direcionado de oeste para o leste.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A aula prática transcorreu bem e teve seus objetivos alcançados. Os alunos se mostraram interessados e interagiram ao decorrer da dinâmica, perguntaram algumas curiosidades e o grupo respondeu quando necessário. A tangerina foi utilizada como um material didático que auxiliou na aprendizagem dos alunos nos conceitos de linha imaginária, fusos, rotação da Terra e orientação.

No final da atividade, os estudantes foram convidados a avaliar a atividade e o retorno foi positivo, sendo a dinâmica avaliada como proveitosa para compreensão dos conceitos de fuso horário

5. CONCLUSÕES

A análise da aula evidencia a importância de trabalhar de forma criativa no ensino em Geografia, utilizando-se de modelos visuais que ilustrem o apresentado teoricamente e que integrem o aluno a uma aula lúdica e dinâmica, fomentando o processo de construção do conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradecimento ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que nos possibilitou a experiência de aplicar projetos que auxiliassem na aprendizagem dos alunos da rede pública de ensino.

REFERÊNCIAS

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

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente . São Paulo : Martins Fontes, 1989.

