

AS METODOLOGIAS ATIVAS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II E MÉDIO

Active methodologies as a didactic resource for teaching and learning physical
geography in primary and secondary schools

João Amadeu dos Santos Bernardo

Licenciado em Geografia, Universidade Estadual do Ceará, UECE

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0749-7489>

joaoamadeufm@gmail.com

Cleire Lima da Costa Falcão

Prof. Dr. em Geografia, Universidade Estadual do Ceará, UECE

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2250-0236>

cleire.falcao@uece.br

Artigo recebido em fev/2024 e aceito em mai/2024

RESUMO

Diversas pesquisas têm apresentado as dificuldades dos alunos no ensino de geografia em absorver os conteúdos de geografia física na educação básica, assim como dificuldades encontradas pelos professores em superar esse déficit educacional, em uma educação significativa e não apenas memorista. Neste contexto, consideramos relevante a elaboração de materiais didáticos para trabalhar com conceitos e conteúdo que contribuam para os processos de ensino e aprendizagem desta temática por meio da dimensão lúdica. Levando em consideração a possibilidade de aprender com brincadeiras, e mais ainda objetivando o processo de aprendizagem. Neste trabalho, foram observados e avaliados materiais didáticos como metodologias ativas no ensino fundamental e médio em algumas escolas do Ceará, suas aplicações em sala de aula, a percepção dos estudantes e a possibilidade em galgar sobre essas demandas e faltas. Para tanto, utilizamos um jogo de tabuleiro, histórias em quadrinhos e um jogo de cartas com conceitos e fenômenos de Geografia Física. A partir da análise dos resultados e retorno por parte dos estudantes mediante considerações das metodologias aplicadas, foi possível constatar que o uso de jogos como recurso didático no ensino de Geografia física, quebra e suplanta a forma de um ensino tradicional e propicia uma maior dinamicidade também na forma de aprender, instiga a curiosidade nos estudantes e inova a forma educacional.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Geografia Física; Aprendizagem; Ludicidade; Jogos.

ABSTRACT

Various studies have shown the difficulties students have in absorbing the content of physical geography in basic education, as well as the difficulties encountered by teachers in overcoming this educational deficit, in a meaningful and not just memorized education. In this context, we consider it relevant to develop teaching materials to work with concepts and content that will contribute to the teaching and learning processes of this theme through the playful dimension. Taking into account the possibility of learning through play, and even more so with a view to the learning process. In this study, we observed and evaluated didactic materials such as active methodologies in primary and secondary schools in Ceará, their application in the classroom, students' perceptions and the

possibility of meeting these demands and shortcomings. To this end, we used a board game, comic strips and a card game with concepts and phenomena from Physical Geography. From the analysis of the results and the feedback from the students through their considerations of the methodologies applied, it was possible to see that the use of games as a didactic resource in the teaching of physical geography breaks down and supplants the form of traditional teaching and provides greater dynamism in the way of learning, instigates curiosity in the students and innovates the educational form.

Keywords: Active methodologies; Physical Geography; Learning; Playful; Games.

1. INTRODUÇÃO

Para Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2016) a geografia na escola não deve apenas ser mais uma disciplina na grade curricular, mas deve cumprir o papel de apresentar as relações espaciais e fazer com que os estudantes se percebam nesse espaço.

“A ludicidade faz parte de nossas vivências desde a mais tenra idade, desde muito pequenos as brincadeiras e jogos fazem parte de nossa forma de construir a aprendizagem, entender relações, processos, dentre outras informações do meio, faz parte de nossa base epistemológica” (DE FREITAS; SALVI, 2007, pag 2). O ato de brincar por vezes pode elencar a ociosidade, porém, é percebido que o brincar também é a base para a construção do saber individual e tem a possibilidade de uma construção do saber mais leve e significativa.

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também à conduta daquele que joga e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. (SANTOS, 1997, p. 9).

É observado que o uso de brincadeiras, jogos e do lúdico, oferece uma aprendizagem participativa e instrutiva, especialmente para faixa etária de 10 a 18 anos, que corresponde aos estudantes do ensino fundamental II e ensino médio. A ludicidade então, traz a possibilidade de aprendizagem e faz parte de nosso desenvolvimento.

Acredita-se que brincando e jogando, o educando direciona seus esquemas mentais para a realidade que o cerca, aprendendo-a e assimilando-a mais fortemente. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, é possível expressar, assimilar e construir a realidade. (DE FREITAS; SALVI, 2007, p. 4).

Ao integrar conceitos educacionais em atividades lúdicas, cria-se um ambiente onde a curiosidade é estimulada, promovendo a captação de conhecimento de forma natural e prazerosa, levando em consideração, regras e um prévio conhecimento sobre o jogo.

Brincar não apenas fortalece habilidades cognitivas, mas também desenvolve habilidades sociais e emocionais. Através de jogos educativos e interações divertidas, os indivíduos podem compreender informações de maneira mais íntegra, incentivando a exploração e a criatividade enquanto cultivam uma paixão pelo aprendizado ao longo da vida. Trazendo isso para nossa prática

educacional, busca-se desenvolver um conhecimento para além do teórico. De acordo com Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2016).

Essas experiências lúdicas não apenas fortalecem habilidades motoras, mas também melhoram a concentração e o raciocínio espacial. Portanto, integrar jogos de diferentes naturezas no ambiente educacional pode enriquecer o desenvolvimento psicomotor dos estudantes, proporcionando benefícios tangíveis para sua habilidade física e cognitiva. Para Pinheiro, Santos e Ribeiro Filho (2016), o percebimento das temáticas e dos fenômenos abordados em sala de aula, como no meio em que vive, torna um saber empírico e por assim dizer, ideal.

Os jogos desempenham um papel significativo no desenvolvimento psicomotor dos estudantes, pois envolvem a coordenação entre mente e corpo. Jogos físicos, como quebra-cabeças, esportes e atividades ao ar livre, contribuem para o aprimoramento da motricidade fina e grossa, estimulando a precisão dos movimentos e a agilidade. A percepção do espaço em que o estudante está inserido, as ligações, relações, podem ser aprimoradas com as metodologias ativas em sala.

A integração de jogos na sala de aula oferece uma abordagem dinâmica e eficaz para o processo de ensino e aprendizagem. Jogos educativos podem ser incorporados em diversas disciplinas, tornando o conteúdo mais envolvente e acessível. Seja através de jogos de tabuleiro que promovem a resolução de problemas e estratégias, ou jogos interativos que abordam conceitos específicos, a utilização de jogos estimula a participação ativa dos alunos.

Lima (2021) afirma que essa abordagem lúdica não apenas fortalece o entendimento do conteúdo, mas também desenvolve habilidades colaborativas, criatividade e pensamento crítico, ainda de forma conjunta e individual. Além disso, os jogos podem ser aplicados, transformando tarefas e avaliações em desafios motivadores. Ao incorporar jogos na sala de aula, os educadores podem criar um ambiente propício ao aprendizado, inspirando os alunos de maneira única e construtiva.

Ao considerar que é imprescindível no processo de ensino aprendizagem o incentivo às atitudes de curiosidade, de respeito à diversidade de opiniões, à persistência na busca e compreensão das informações das provas obtidas, de valorização da vida, de preservação do ambiente, de apreço e respeito à individualidade e a coletividade. Para atingir estes objetivos se faz necessário que o professor procure tornar suas aulas mais dinâmicas e atraentes, de maneira que o aluno a perceba como um momento em que ele está aprendendo e vivendo algo novo, não separado de sua realidade. (KNECHTEL; BRANCALHÃO, 2019, p. 3).

Aprender jogando é uma proposta que deve ser considerada tendo em vista as mudanças significativas no processo de aprendizagem em nosso tempo, não é uma proposta recente, pois diversos estudos comprovam a eficácia de se utilizar jogos e metodologias ativas para o processo de ensino e aprendizagem, pois como constatado, a aplicação de tais métodos inibe a timidez dos estudantes promovendo uma maior participação dos mesmos em sala de aula.

1.1. Breve histórico da geografia enquanto disciplina escolar e algumas considerações

Desde a inserção desta ciência no ambiente escolar passamos por diversas transformações na educação, na forma de transpor o conhecimento e fazer-se aprender, outrora tínhamos uma ciência descritiva e determinista da paisagem, onde eram apresentados de forma positivista, logo uma geografia ou ciência de síntese. No Brasil isso ocorreu no século XIX, de acordo com Fernandes (2012), denominado por alguns pesquisadores da educação como ensino tradicional, que consistia em suma em transmitir informações gerais e dados sobre os territórios do mundo e dos países em particular.

Fernandes (2012) diz que nesta primeira fase em especial no Brasil, a Geografia era tida como uma disciplina para se decorar e a aprendizagem era em tese de fixação do que fora lido ou apresentado em sala de aula, porém, como já constatado por diversos estudiosos do ensino, essa forma de aprendizagem se tornou obsoleta uma vez que as relações humanas mudaram. Assim a forma de aprendizagem também necessita ser aprimorada para a construção do saber acompanhando de forma geral e buscando suprir de modo comum uma aprendizagem significativa e por assim dizer efetiva, conclui Lacoste (1977).

Embora historicamente, a Geografia tenha sofrido uma fragmentação em seu objeto de estudo, dividindo-se teoricamente em Geografia Humana e Geografia Física, aponta Afonso e Armond (2009), na prática escolar é essencial e necessário abordar todas as interações entre os componentes do meio, logo não pode haver uma distinção na abordagem dos mais diversos componentes da ciência geográfica em sala, assim como suas construções, transformações naturais e antrópicas, com seus elementos naturais e fluxos e todas essas dinâmicas devem ser levadas em consideração ao ensinar sobre a vida, a geografia e o meio ambiente.

Os desafios na abordagem da Geografia na educação básica incluem tanto a preparação dos professores quanto a qualidade dos materiais de apoio didáticos utilizados. A conscientização ambiental muitas vezes é introduzida de forma tardia, destacando a necessidade de aprimorar métodos de ensino e recursos educacionais para integrar adequadamente esses temas desde cedo, promovendo uma compreensão mais precoce e abrangente sobre o meio ambiente.

Diante desta situação, com uma nova abordagem no ensino de Geografia, trazendo a criticidade do espaço, das relações sociais, ainda surgem limitações quanto à apresentação do meio natural, e suas características, com intuito de fugir da roupagem de ciência ou disciplina de síntese algumas propostas são interessantes aos professores de Geografia, e neste trabalho serão percorridos algumas potencialidades como metodologias ativas para uma aprendizagem dos aspectos físicos do globo de forma mais leve, profunda e significativa.

Portanto, torna-se imprescindível e de fundamental importância o trabalho e a flexibilidade do professor não só de geografia, mas das demais áreas, em adotar metodologias e recursos didáticos que possam correlacionar os conteúdos, a fim de expandir o raciocínio do aluno, sistematizar os conhecimentos e despertar o seu interesse. (FALCÃO; SOBRINHO, 2014, p. 2)

As Metodologias Ativas podem ser conceituadas como ferramentas metodológicas dinâmicas e diferenciadas, atualmente muito apregoadas como uma maneira eficiente de apresentar conteúdos, termos e conceitos das diversas disciplinas escolares. (SANTOS; ABREU, 2019, p. 1).

Trabalhar as metodologias ativas em sala de aula, no contexto em que professores da educação básica, estão inseridos, não compreende apenas como mais um recurso didático, mas, como uma proposta necessária para que o professor tenha sucesso na transposição didática.

No presente trabalho, são trazidas algumas metodologias que foram trabalhadas no aporte do fazer docente, que se deram principalmente pela adaptação de jogos já existentes, alguns já conhecidos pelos estudantes da rede básica.

A adaptação de jogos comuns e tradicionais tem o objetivo de trabalhar, a partir de uma perspectiva do lúdico, os conteúdos apresentados em sala de aula durante as aulas durante o bimestre letivo, ou até como forma avaliativa ao final do período, a depender do que o professor se proponha.

Tais metodologias visam não só revisão do conteúdo, como também de apresentar esse conteúdo, e aferir a forma de abstração e construção do conhecimento por parte de cada educando. O fato de apresentar algo de novo para os estudantes já os deixam em suma mais acessíveis ao que vai ser abordado, tira a ideia de reprovação em caso de erro, tornando dinâmico o processo de educação.

Bastos (2006) diz que a adoção de metodologias ativas no ensino é crucial para promover uma aprendizagem mais participativa e significativa. Essas abordagens envolvem os alunos de maneira ativa, estimulando a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas. Ao invés de apenas receber informações passivamente, os estudantes engajam-se em atividades práticas, discussões e projetos, o que aprimora a compreensão dos conteúdos e desenvolve habilidades essenciais, como pensamento crítico e trabalho em equipe.

Dessa forma, as metodologias ativas contribuem para um ambiente educacional dinâmico, preparando os alunos não apenas com conhecimentos teóricos, mas também com as competências necessárias para enfrentar desafios do mundo real, conclui o mesmo autor (2006).

A atenção dos estudantes diante de algo novo na sala de aula é um fenômeno que evidencia a curiosidade inerente à aprendizagem. Quando introduzidos a novos conceitos, métodos ou recursos, os alunos muitas vezes manifestam uma atenção aguçada, impulsionada pela expectativa do desconhecido. Esse momento oferece uma oportunidade valiosa para os educadores, pois permite a captura do interesse e a promoção de um ambiente envolvente.

Ao apresentar algo novo, seja uma abordagem pedagógica inovadora, uma tecnologia educacional ou até mesmo um tópico fascinante, os educadores podem estimular a motivação intrínseca dos alunos, facilitando o processo de aprendizagem e fortalecendo a conexão entre o conteúdo curricular e a experiência educativa. Essa atenção inicial pode servir como ponto de partida para explorar e consolidar conceitos, contribuindo para um engajamento duradouro e uma compreensão mais profunda.

2. METODOLOGIA E MATERIAIS DIDÁTICOS DESENVOLVIDOS PARA OBSERVAÇÃO DO ESPAÇO GEOGRÁFICO COM OS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

2.1. Construção dos materiais Didáticos

Aqui são apresentados jogos que foram produzidos como materiais didáticos tendo em vista todas essas observações concernentes à educação da geografia, e visando contribuir para uma dinâmica e processo educacional mais efetivo em especial para conceitos e elementos da Geografia Física, proporcionando uma maior aproximação do estudante com o objeto estudado em sala de aula, por meio de jogos, da ludicidade e dinamismo para uma compreensão dos fenômenos e processos responsáveis pelas paisagens que são observadas em suas vivências pessoais.

Com tais metodologias busca-se trazer a criticidade do estudante por meio de uma construção do conhecimento protagonizada por ele mesmo, assim uma aprendizagem significativa, crítica e de percepção do meio inserido.

2.1.1. Tapejara – aquele que conhece o território

Tapejara é um jogo de tabuleiro¹ onde o intento é que os próprios educandos percorrem as “casas” do tabuleiro, com questões geográficas adaptáveis de acordo com o tema abordado em sala de aula pelo professor.

2.1.1.1. Esquematização do Jogo TAPEJARA - AQUELE QUE CONHECE O TERRITÓRIO

Objetivos: Compreender processos geológicos, climáticos de transformação do relevo, tais como biomas e suas especificidades, distribuição geográfica, formação de solos. Desenvolver habilidades e saberes quanto ao espaço vivido e sua ciclicidade.

¹ Os Jogos de tabuleiro geralmente se dão de forma semelhante, onde há um tabuleiro com um circuito de casas a serem percorridas pelos jogadores por meio de pinos, uma vez que estes tabuleiros têm em média 30 centímetros de comprimento (jogos comuns). Os jogadores por sua vez jogam dados para avançarem tais casas, e em alguns casos há perguntas e desafios neste percurso os fazendo retroceder ou avançar para o final do circuito e conseqüentemente da partida do jogo.

2.1.1.2. Descrição do jogo

Um tabuleiro em lona com 30 casas, 4 baralhos de perguntas com 40 cartas cada um a serem utilizados a partir do assunto abordado em sala de aula, um baralho de desafios com 30 desafios, 15 de desenhos e 15 de mímicas, um dado com comandos em cada face.

2.1.1.3. Material do jogo

- a) Tabuleiro em lona 3 m x 3 m
- b) Dado de 6 lados feito de papelão, com impressão da face em folha A4, e revestido de EVA
- c) Baralhos em impressões em papel couchê nas medidas de 8 cm x 5 cm
- d) Pinos: alunos.

2.1.1.4. O tabuleiro

No Tapejara não temos grandes diferenças de um jogo de tabuleiro comum. Porém temos um tabuleiro interativo em uma proporção em que os próprios estudantes caibam nas casas, isto porque os jogadores mesmos sem uso de pinos percorrem o circuito a pé, as casas são percorridas de acordo com as respostas dos jogadores para as perguntas indicadas pelo dado ao ser jogado na vez de cada participante ou equipe, uma vez que cada pergunta equivale a uma quantidade de casas que devem ser avançadas de acordo com a dificuldade da pergunta ou desafio.

Na formatação do jogo o professor deve formular previamente perguntas e desafios de acordo os assuntos abordados em sala, então ele avalia cada resposta com quantidade de casas que devem ser percorridas caso tal pergunta seja respondida de maneira correta. Se os jogadores não responderem ou errarem à questão apresentada, também devem voltar às casas indicadas pelo professor e colocadas em cada uma das cartas do jogo previamente de acordo com as Figuras 1 e 2.



Figura 1 - Carta desafio 1.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

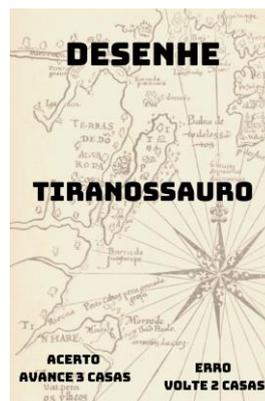


Figura 2 - Carta desafio 2.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

No tabuleiro há casas “desafio” como pode ser observado na Figura 3, e quando algum participante chega até elas devem também realizar um desafio definido anteriormente pelo professor aplicador aumentando as chances de a equipe chegar ao final, nessas casas o desafio é estendido para todas as equipes no jogo, independente de qual equipe este participante seja. Vence a equipe cujos representantes alcancem primeiro a linha de chegada.

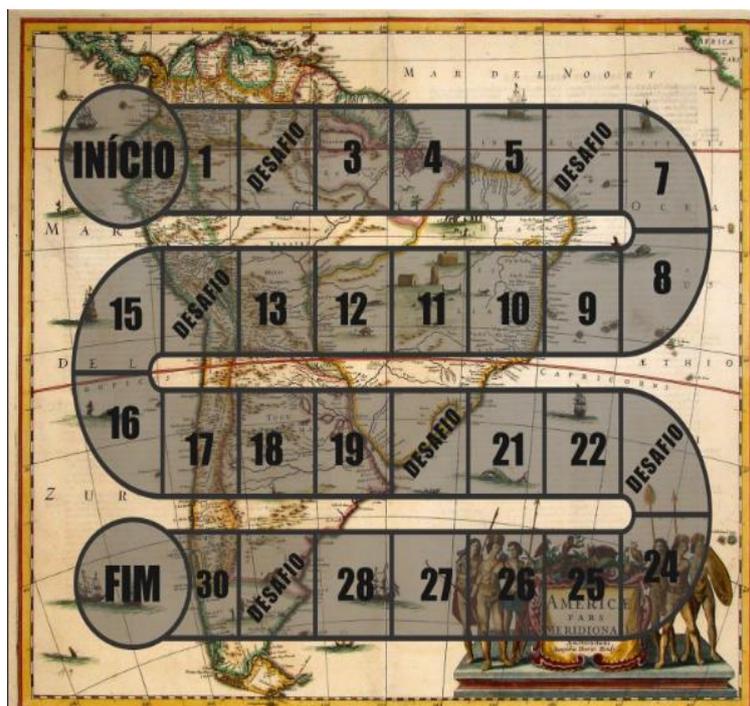


Figura 3 – Tabuleiro.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

2.1.1.5. O dado

O dado do jogo possui seis lados que não possuem números, mas indicações de ações a serem executadas pelos participantes tais como 2 casas com a ação Responda (indicado na Figura 4) - para

a qual devem responder uma pergunta selecionada pelo professor, 2 casas com a ação Desafio (indicado na Figura 5) - para a qual os estudantes devem cumprir um desafio, que em geral pode ser um desenho de algo relacionado a ciência geográfica, ou uma mímica sem uso de nada externo ao seu corpo que pode ser de conhecimento geral, 1 casa com a ação Passou a Vez/Volte uma Casa (indicado na Figura 6), indicando que a equipe voltará uma casa no tabuleiro e ficará uma partida sem jogar e 1 casa com a ação Pergunta para o Adversário (indicado na Figura 7), nesta dinâmica é diferente, a equipe que recebe essa ação escolherá uma equipe adversária para responder uma pergunta do professor, no caso de acerto da pergunta a equipe da vez anda as casas no tabuleiro indicadas na carta pergunta, no caso de erro, a equipe que respondeu volta no tabuleiro a quantidade de casas indicadas na carta pergunta.



Figura 4 - Face do dado 3.
 Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

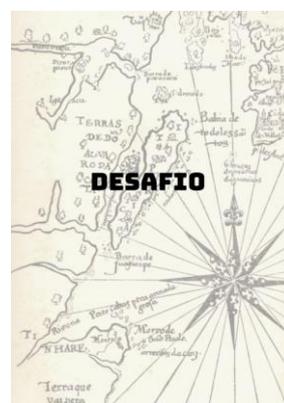


Figura 5 - Face do dado 4.
 Fonte: Elaborado pelo próprio autor.



Figura 6 - Face do dado 1.
 Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

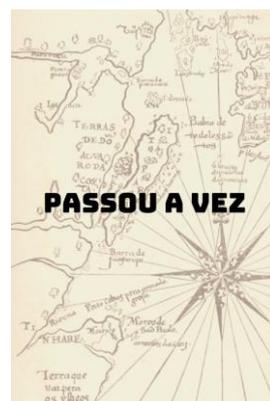


Figura 7 - Face do dado 2.
 Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

2.1.1.6. Dinâmica em sala de aula

A aplicação em sala de aula se dá da seguinte forma: o professor divide a turma em dois grupos, apresenta as normas básicas do jogo, esclarecendo o tema geral a ser trabalhado com os estudantes. Depois de divididos, cada equipe escolhe ao menos um participante para percorrer o circuito, podendo

ser definido pelo professor até três jogadores de cada equipe, havendo assim um revezamento dos jogadores do mesmo grupo em cada partida fazendo com que caminhe simultaneamente um após outro em cada rodada do jogo, isso porque a equipe deve se reunir para apresentar uma resposta, e jogador no tabuleiro talvez não possa discutir a resposta, logo após o primeiro grupo inicia a partida, jogando o dado sabendo assim o que deverá fazer.

2.1.2. Perfis geográficos

O segundo jogo adaptado e aplicado foram os PERFIS GEOGRÁFICOS, neste recurso, a proposta é elaborar materiais de acordo com as temáticas apresentadas no decorrer do período letivo, que pode ser usado como uma forma de revisão ou uma atividade para mensurar a forma de aprendizagem dos estudantes.

Objetivos: Compreender processos geológicos, climáticos de transformação do relevo, tais como biomas e suas especificidades, distribuição geográfica, formação de solos. Desenvolver habilidades e saberes quanto ao espaço vivido e sua ciclicidade

2.1.2.1. Descrição do jogo

Escolhem-se conceitos, objetos, figuras, termos, fenômenos, e dinâmicas terrestres, para caracterizá-las, fazendo assim os perfis de cada um desses elementos da Geografia. Em cada carta temos um “perfil” com 10 dicas relacionadas.

2.1.2.2. Material do jogo

- a) cartas temáticas
- b) lousa
- c) pincéis
- d) tabuleiro (opcional)

O professor define se o utiliza como jogo de tabuleiro utilizando um tabuleiro comum para a contagem dos pontos, vencendo quem chega ao final do circuito, ou pode definir uma pontuação máxima a ser alcançada, nesse caso ganha a primeira equipe a alcançar tal pontuação.

2.1.2.3. Dinâmica em Sala de Aula

Neste jogo, a turma é dividida em equipes e cada uma terá que descobrir o “perfil” em questão, por meio de dicas que serão lidas pelo professor. É utilizado um perfil por rodada, a equipe da vez escolhe um número de 1 até 10, o professor lê para a turma a dica do número, e apenas o grupo da vez pode dar um palpite.

Cada grupo tem direito a 30 segundos para responder após receberem a dica, e, apenas um palpite neste tempo, caso não haja acerto, passa-se a vez para a próxima equipe, em caso de acerto, a quantidade de casas a serem percorridas ou a pontuação caso o professor opte por uma quantidade de pontos para definir o vencedor, é feito a partir das dicas dadas.

2.1.2.4. Cartas

O jogo é inversamente proporcional, a quantidades de dicas não reveladas são a quantidade de casas andadas ou pontos acumulados, se por acaso a equipe que inicia acerta na primeira dica dada, 10 casas são percorridas no tabuleiro, ou 10 pontos são contabilizados para a equipe, por outro lado se o perfil for acertado apenas na décima dica lida o grupo da vez ganha 1 ponto ou percorre no tabuleiro apenas 1 casa. Pode-se averiguar as dicas nas Figuras 8 e 9.

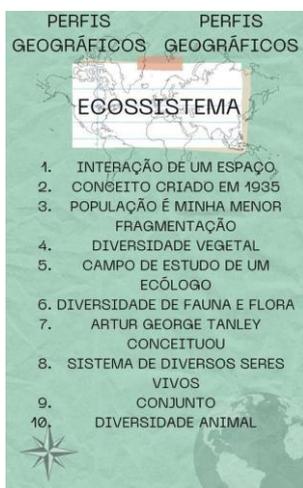


Figura 8 - Carta 1.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

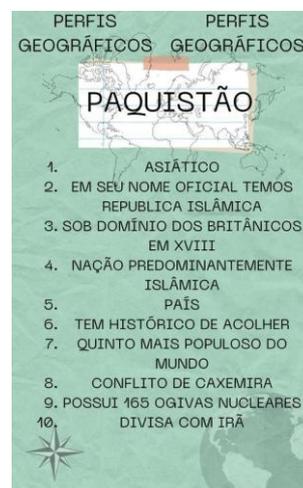


Figura 9 - Carta 2.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

2.1.3. CretáChico

Uma terceira proposta metodológica, é a história em quadrinhos CRETÁCHICO², nesta metodologia é trabalhado especialmente conceitos e temáticas da “Geografia Física”. Nesta é

² Os quadrinhos foram produzidos em 2019 pelos pesquisadores José de Albuquerque e João Amadeu, e sob orientação da professora Me Fabiana Abreu, no período bolsistas do PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE

apresentada a jornada de Chicossauro, um dinossauro cearense do gênero Santanaraptor que descobre a extinção dos dinossauros um ano antes do ocorrido e possui esse tempo para viajar pelo mundo e descobrir as peculiaridades da Terra, suas formas, processos, fenômenos e particularidades.

Na aplicação o professor escolhe um quadrinho específico que trabalhe o conteúdo a ser discutido em sala de aula e distribui aos alunos para uma leitura coletiva. Após esse contato prévio com os conceitos geográficos presentes na obra, o professor inicia a aula contextualizando o que foi lido nas HQ's.

Nas Figuras 10 e 11, temos respectivamente a capa e a primeira história em quadrinhos da primeira edição da revista da turma do cretácico, lançada como proposta piloto, objetivando trabalhar as temáticas da Geografia Física na concepção de aula invertida.

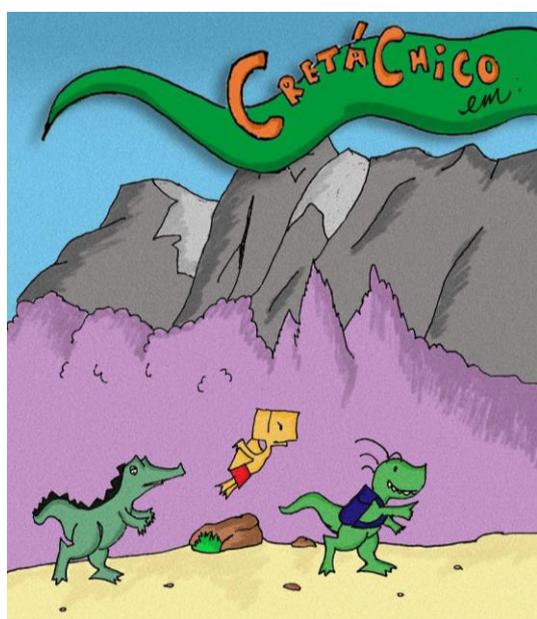


Figura 10 - CretáChico 1.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.



Figura 11 - CretáChico 2.
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O uso de metodologias no ensino de Geografia e outras ciências é crucial para engajar os alunos e promover uma aprendizagem mais efetiva. A possibilidade de se utilizar tais recursos didáticos para apresentar a partir dos lúdicos conceitos muitas vezes descredibilizado em sua relevância, traz luz para uma aprendizagem permanente e crítica, quando realmente alcança sua potencialidade.

As propostas apresentadas em sala de aula e neste trabalho apresentam o impacto de algo que agregam e crescem a abordagem tradicional de um ensino, com atividades relativamente fáceis e

simples e de fácil acesso aos educandos. Isso estimula o interesse, facilita a compreensão e contribui para uma educação mais dinâmica e significativa, preparando os alunos para uma compreensão mais profunda e aplicação prática dos conhecimentos adquiridos.

Em uma das aplicações em sala do jogo TAPEJARA - AQUELE QUE CONHECE O TERRITÓRIO, foi para a turmas que estavam de recuperação bimestral, logo, após apresentar o conteúdo que seria cobrado nas provas de recuperação do período, foi aplicado o jogo com perguntas da temática de cada turma, antes de trazer a proposta, foi avisado a turma sobre a metodologia, prontamente foi observado a animação e curiosidade dos estudantes quanto a proposta.

No dia da proposta a participação das salas foi quase 100%, uma vez que por ser uma atividade complementar não valia nota, a participação era opcional, e assim houve um quantitativo significativo de estudantes participantes, considerando como não participantes nesta experiência.

Para a realização da atividade, a turma que era composta por 43 alunos, foi dividida em duas equipes, separando as equipes em lados da sala para melhorar a dinâmica, foi escolhido um de cada equipe para jogar par ou ímpar para o início do jogo, dada a equipe iniciante, jogamos o dado e o jogo começou de fato.

Para cada pergunta, foi disponibilizado um tempo de 30 segundos para a resposta em equipe, e para os desafios tivemos 30 segundos para a mímica e 60 segundos para os desenhos. Durante todo o jogo os estudantes se mostraram interessados e se envolveram bastante.

A seguir a ponderação de uma estudante, por motivos legais a chamaremos de “estudante 1”:

Essa metodologia utilizada foi muito boa, pois foi aplicada como atividade de revisão. Dos conteúdos: climatologia e conceitos da geografia.

Serviu para revisar algumas coisas e para relembrar conteúdos que eu nem lembrava sobre o que se tratava. Eu gostei, pois foi uma aula dinâmica, aulas que tem materiais mais dinâmicas se torna uma aula mais leve, foi uma forma legal de aprender, prende mais a atenção dos alunos, pois estamos acostumados com aulas mais monótonas, e ele utilizou de um jogo, para aprendermos o conteúdo de uma forma divertida, que ficasse na mente e nos divertindo ao mesmo tempo. (Estudante 1).

Diante da metodologia, pode-se observar o interesse dos estudantes por algo novo, atividades diferenciadas, como já havia sido anunciado previamente o dia em que a atividade se daria, os estudantes tiveram o interesse em estudar antes da aula para saberem responder corretamente às questões do jogo, e também a preocupação em fazer a equipe ganhar, essa competição respeitosa e dinâmica é muito relevante no processo educacional, e ao final do jogo, mesmo não tendo prêmio, os estudantes se mostraram contentes em participar independente do resultado de sua equipe.

A aplicação dos Perfis Geográficos em sala de aula ocorreu de forma semelhante às demais metodologias, foi anunciado previamente o dia da aplicação do jogo, a metodologia foi utilizada como revisão dos conteúdos bimestrais, dividindo a sala em dois grupos e para saber qual grupo começaria fizemos na sorte um par ou ímpar entre um representante de cada equipe, foram trabalhados os

conteúdos por meio de perguntas com perfis sobre processos e fenômenos naturais já vistas em sala de aula. Todas as salas tiveram uma participação expressiva quase que em sua totalidade.

Para a realização da atividade de Perfis, a turma que era composta por 42 alunos, foi dividida em duas equipes, nesta turma apenas 1 estudante não desejou participar, pelo tamanho físico da sala de aula, as equipes não foram unidas em lados da sala, na separação das equipes foram definidas as três fileiras do lado esquerdo e as três fileiras de carteiras do outro lado direito como as duas equipes para o jogo, assim eles não precisaram sair de seus lugares para participar do jogo.

Para dar início foi escolhido um de cada equipe para jogar par ou ímpar para o início do jogo, e nomeado na lousa o nome das equipes, na lousa também foram escritos os números de 1 a 10, em representação as dicas das cartas, isto para que os estudantes tivessem dimensão das dicas dadas, a cada dica lida, o número era apagado do quadro.

Para cada pergunta, foi dado um tempo de 30 segundos para a resposta em equipe, a participação dos estudantes e entusiasmo foram muito importantes, e foi percebido o interesse destes na dinâmica do jogo, o conteúdo escolhido já havia sido trabalhado em sala de aula, e estudá-lo seria necessário para que eles pudessem participar melhor, assim constatamos o interesse destes, por terem estudado o conteúdo e se preparado para a atividade. Segue o relato de um estudante sobre a aplicação dos perfis geográficos, o chamaremos de “estudante 2”.

Sobre os perfis Geográficos, eu gostei bastante dos perfis, pois não era muito esforço, foi uma atividade bem tranquila, era só ter na mente o conteúdo que ia ser passado na atividade (que no caso é a mesma da prova), foi bom também pois mesmo se não soubesse de algo, os meus colegas poderiam responder por mim, então é menos uma vergonha, e no fim do fim, eu conseguir obter mais conteúdo pra prova (estudante 2).

Embora as Histórias em Quadrinhos enquanto proposta metodológica seja um recurso relativamente recente, em comparação com outras metodologias didáticas, ela cumpre um importante papel no que se refere ao processo de aprendizagem lúdica e instiga a interação do estudante com o objeto estudado, quer seja o solo, o urbano, questões sociais, a depender da proposta exposta.

A abordagem que utiliza recursos visuais, como desenhos, onomatopeias e diálogos, é valiosa, especialmente para o público infante-juvenil na educação básica. Essa estratégia não apenas facilita o acesso ao conteúdo, mas também estimula o interesse dos alunos, criando uma conexão mais direta com temas estudados. Essa prática está alinhada com os Parâmetros Curriculares Nacionais, que reconhecem a importância de propostas didáticas que promovem a interação, a compreensão crítica e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em sala de aula. Assim como apresentado no seguinte texto:

Tratar os componentes da natureza nas suas especificidades, mas sem perder de vista que muitos dos seus mecanismos são interativos [...], sendo fundamental relacionar o clima e a vegetação, os solos e o relevo, ou ainda como clima, solos e relevo se inter-relacionam. Isso pode ser proposto por meio de estudos de caso, de temas de relevância local a partir da

realidade dos alunos. Essa é também uma das oportunidades de transversalizar com os temas de ambiente, saúde, pluralidade cultural, e mesmo com ciências em que coincidem muitos conteúdos a serem desenvolvidos quando se trata do estudo da natureza. (BRASIL, 2001, p. 62).

Certamente, a adoção de metodologias diferenciadas e ativas, respaldadas por trabalhos acadêmicos como os mencionados (FALCÃO; SOBRINHO, 2014) e (SANTOS, 2019), destaca a importância dos recursos didáticos na prática docente. Esses recursos não apenas oferecem liberdade aos estudantes, ao proporcionar uma linguagem diferenciada, mas também estabelecem conexões significativas entre o conteúdo da sala de aula e a realidade cotidiana dos educandos. Essa abordagem enriquece o processo de ensino e aprendizagem, promovendo uma construção mais efetiva do conhecimento. Assim como afirma Sacramento (2015, p. 11):

A ação docente está, portanto, relacionada aos caminhos didáticos-pedagógicos e educacionais na orientação dos saberes científicos em sala de aula, para promover uma aprendizagem significativa. Realizar uma prática midiática que contribui para a evolução conceitual dos alunos, refletindo sobre a realidade vivida por eles, respeitando suas histórias de vida e contribuindo para que entendam o seu papel na sociedade: o de cidadãos. (SACRAMENTO, p. 11, 2015)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a aplicação dos recursos didáticos, evidenciamos as potencialidades de se utilizar Metodologias Ativas na prática docente da educação básica, que são diversas, na apresentação de conteúdos se utilizando de ferramentas novas que atraem a atenção dos estudantes, desenvolvendo habilidades dos mesmos na participação dessas atividades, e aproximando conceitos da ciência geográfica.

Assim sendo, há a possibilidade de discussão e problematizações mais efetivas na aplicação de tais metodologias, não excluindo a forma tradicional do ensino, ou o método adotado por cada professor em particular, mas proporcionando outras formas de aprimorar ou acrescer a forma pedagógica e didática já realizada pelo profissional, em especial de Geografia.

A possibilidade de não apenas apresentar um conteúdo, como também de desenvolver habilidades são percebidas e consideradas a partir dessas práticas metodológicas, portanto considerá-las no ensino de Geografia e em especial da área física, perscruta, superar a dificuldade dos estudantes em apreender de fato as temáticas e melhor ainda, compreender em seu meio de vivência, desencadeando nos educandos uma maior preocupação com esses elementos e até certa forma interpretar a importância do saber sobre o espaço, a Geografia assim como as demais ciências objetiva formar cidadãos críticos não pequenos Geógrafos, ou matemáticos ou das áreas afins.

Tendo em vista as dificuldades que os profissionais da educação, e neste momento expando essa classe para as mais variadas formas do educar, temos passado por alguns percalços nesta jornada em nosso ambiente de trabalho, isto porque a educação, as aulas, o material didático duela a atenção

dos estudantes ante as diversas tecnologias acessíveis aos estudantes. Logo há necessidade do profissional educador se aperceber, de sua prática e buscar na medida de sua realidade formas de buscar a atenção desses educandos para sua ciência, aula, disciplina ou método educativo.

Desenvolver e aplicar metodologias diferenciadas em sala de aula, não é uma tarefa fácil, por vezes pela alta demanda em preparar aulas, elaboração de provas, lançamentos de notas e faltas entre outras atribuições do professor, pensar, planejar e aplicar outras formas metodológicas nem sempre são possíveis, aponta-se isso como uma dificuldade percebida na aplicação destas metodologias.

Na aplicação destes recursos didáticos, pode-se perceber de forma quase que total o interesse e participação dos estudantes em algo novo em sala de aula,. Para que a atividade cumpra seu objetivo de deixar os estudantes mais atentos e apercebidos das temáticas, é necessário que o professor se demore a adaptar e planejar para sua realidade.

As metodologias aplicadas foram muito bem aceitas, o COLÉGIO ADVENTISTA DE FORTALEZA - CAF foi umas das escolas em que os jogos foram aplicados, e de forma geral havia reclamações sobre a disciplina de Geografia, e apontavam como uma disciplina difícil, monótona e fatigante. Assim ao verem uma dinâmica diferente a forma de estudar e apresentar os conteúdos programáticos ganham uma nova roupagem e são recebidos de forma mais leve.

Foi notada a aproximação dos estudantes em tirar dúvidas sobre processos, lugares, movimentos naturais da Terra, formação de relevos, nomes dados a determinados fenômenos, após aplicação como uma resposta positiva a aplicação destas metodologias, revelam que houve uma atenção às perguntas feitas, surgindo um interesse de fato no assunto apresentado.

Por fim, a preocupação do professor em apresentar de fato saberes significativos e com significância aos estudantes, também é um ato de sua incumbência enquanto docente, não apenas falar por dever, mas, ensinar e saber que há deveras aprendizagem e construção de criticidade em cada educando, resultando em práticas e atitudes, ou mesmo transmissão de tais saberes.

AGRADECIMENTOS

Impossível trilhar esse caminho sozinho, e nesse espaço quero demonstrar minha gratidão àqueles que estiveram comigo nesse processo, sou grato a minha querida orientadora Cleire Falcão, sem ela esse trabalho teria sido bem mais difícil sem dúvidas, agradeço imensamente a minha supervisora do PIBID Fabiana Abreu, que abriu as portas para estudos sobre metodologias ativas e ensino, e quem me ajudou também neste projeto. Agradeço a CAPES e FUNCAP, pelo programa de bolsas que também fomentou este estudo. E por fim, ao meu companheiro de muitas batalhas José de Albuquerque (Shao) que desenvolveu as metodologias que foram utilizadas como ferramentas deste estudo.

REFERÊNCIAS

- AFONSO, A. E.; ARMOND, N. B. Reflexões sobre o ensino de Geografia física no ensino fundamental e médio. In: ENCONTRO NACIONAL DE PRÁTICA DE ENSINO DE GEOGRAFIA. 10., Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: 2009.
- BASTOS, C. C. **Metodologias Ativas**. 2006. Disponível em: <http://educacaoemecidina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>>. Acesso em: 20 jan. 2024.
- BRASIL - **MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. 600p.
- BRASIL - **MINISTÉRIO DE EDUCAÇÃO E CULTURA**. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: história/geografia**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 2001. 166p.
- CASTOLDI, R; POLINARSKI, C. A. A utilização de Recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem. SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA. 2., Ponta Grossa. **Anais...** Ponta Grossa: 2009.
- CAVALCANTI, L. S. **Geografia, Escola e Construção de Conhecimentos**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1998. 192p.
- DE FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de Geografia**. Curitiba. 2007.
- FALCÃO, C. L. C.; SOBRINHO, J. F. A Utilização de Recursos Didáticos como Auxiliares no Processo de Aprendizagem do Solo. **Revista da Casa da Geografia de Sobral**, v. 16, n.1, p. 19-28. Sobral, 2014.
- FERNANDES, M. J. S. **A Geografia como disciplina escolar: breve trajetória**. Bauru: Aprendizado Inteligente, 2012.
- KNECHTEL, C. M.; BRANCAALHÃO, R. M. C. **Estratégias lúdicas no ensino de ciências**. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2354-8.pdf>>. Acesso em: 05 jan. 2024.
- LACOSTE, Y. **A geografia serve antes de mais nada para fazer a guerra**. Lisboa: Iniciativas Editoriais, 1977. 240p.
- LIMA, J. A. P. O jogo, a gamificação e o lúdico no ensino de geografia durante a pandemia da covid-19. **UÁQUIRI**, v. 3, n. 1, 2021.
- MOREIRA, R. **O que é Geografia**. São Paulo: Brasiliense, 1988. 120p.
- OLIVEIRA, Maristela Fatima de Souza. A Influência de Souza Oliveira. **Revista Gestão e Educação**, p. 1-13, 2022.
- PINHEIRO, I. A.; SANTOS, V. S.; RIBEIRO FILHO, F. G. Brincar de Geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. **Revista Equador**, v. 2, n. 2, p. 25-41, 2013.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. 160p.

SACRAMENTO, A. C. R. A mediação do conhecimento: a importância de se pensar o trabalho docente de Geografia. In: SACRAMENTO, A. C. R.; ANTUNES, C. de F. e SANTANA FILHO (Orgs.). **Ensino de Geografia: produção do espaço e processos formativos**. Rio de Janeiro: Consequência, 2015.

SANTOS, J. A.; ABREU, F. L. **Metodologias Ativas e Recursos Didáticos para o Ensino de Geografia**. 2019. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/pdf>. Acesso em: 24 jan. 2024.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997. 80p.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009. 224p.