

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM GEOGRAFIA E ATIVIDADES LÚDICAS COMO PROPOSTA PARA DINAMIZAÇÃO DAS AULAS

Jacilene Gomes da Silva¹; Josandra Araújo Barreto de Melo²

1 Universidade Estadual da Paraíba. Centro de Educação. Departamento de Geografia. Campina Grande, PB, Brasil. E-mail: jacilenegomes29@hotmail.com

2 Universidade Estadual da Paraíba. Centro de Educação. Departamento de Geografia. Campina Grande, PB, Brasil. E-mail: ajosandra@yahoo.com.br

Artigo recebido 24/02/2015 e aceito em 14/03/2016

RESUMO

O presente artigo relata as experiências vivenciadas durante a efetivação do Estágio Supervisionado em Geografia, componente obrigatório do Curso de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba. Foi realizado em uma turma do 7º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio São Sebastião, na cidade de Campina Grande-PB, no qual foi desenvolvido projeto de intervenção com a finalidade de dinamizar as aulas da disciplina de Geografia, oportunizar a aprendizagem geográfica e minimizar os problemas de déficit de atenção detectados na turma, caracterizada pela alta dispersão e grande hiperatividade. Deste modo, foram inseridas atividades lúdicas nas aulas, as quais foram desenvolvidas em forma de jogos. Os resultados foram satisfatórios, podendo-se ressaltar a importância da utilização do lúdico nas aulas, através da forma como foram desenvolvidas as atividades, bem como sua contribuição na busca por melhorias no processo de ensino e aprendizagem em Geografia.

Palavras chave: Geografia e ensino; Estágio Supervisionado; Projeto de Intervenção; Atividades Lúdicas.

SUPERVISED IN GEOGRAPHY AND LUDIC ACTIVITIES AS A PROPOSAL FOR STIMULATION OF LESSONS

ABSTRACT

This article tells of the experiences during the realization of Supervised Internship in Geography, component required in the course of Licenciatura em Geografia of Universidade Estadual da Paraíba. Was developed in the class of the 7th year of the public School E.E.E.F.M. São Sebastião, in the city of Campina Grande, PB, In which it was developed an Intervention Project, with the aim of boosting the lessons of the discipline of Geography, classrooms geographical learning and minimize the problems of attention deficit detected in the class characterized by high dispersion and large hyperactivity. The results were satisfactory, but it may be worth pointing out the importance of the use of recreational activities in the classroom by the way were developed activities, as well as their contribution to the search for improvements in teaching-learning process of Geography..

Keywords: Geography and education; Supervised Internship; Intervention Project; Ludic activities.

INTRODUÇÃO

A Geografia é uma ciência de fundamental importância para a compreensão do espaço, em suas várias dimensões. No entanto, como destaca Castrogiovanni (2007), ainda é considerada por muitos alunos como uma disciplina desinteressante, possivelmente em virtude dos vestígios de sua origem tradicionalista que ainda refletem-se até os dias atuais nas salas de aula permanecendo assim, a ideia de uma disciplina meramente descritiva e de memorização.

Conforme ressalta Cavalcanti (1998), o conhecimento geográfico não deve restringir-se tão somente as descrições de paisagens, nomes de rios e capitais (nomenclaturas). A Geografia necessita, antes de tudo, contribuir para a formação crítica dos alunos, fazendo com que estes saibam que são cidadãos ativos na sociedade e não apenas meros reprodutores de conhecimentos prontos e acabados. É necessário que o aluno conheça a funcionalidade da disciplina estudada percebendo, assim, que a Geografia está presente na sua vida cotidiana.

Trabalhando nesta perspectiva, é necessária a inserção de novas práticas metodológicas no ensino, com o intuito de despertar o interesse dos alunos, conforme orientam os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), quando apontam que o professor deve evitar as aulas tradicionais, utilizando recursos didáticos que estimulem os alunos.

Por outro lado, muitas vezes, as metodologias utilizadas pelos professores não possibilitam a construção de um conhecimento significativo pelos alunos, através de aulas bem planejadas e dinâmicas, tornando-se necessária uma renovação dessas práticas. Desta forma, as atividades lúdicas surgem como uma estratégia para dinamizar as aulas, tendo como meta a melhoria na relação ensino/aprendizagem, conforme apontam alguns trabalhos desenvolvidos com tais atividades, a exemplo de Piaget (1976); Vygotsky (1988); Callai (2005); Moyles (2006); Antunes (2008); Marcellino (2008) dentre outros.

Visando aprimorar a formação inicial e continuada no contexto das licenciaturas, através do estreitamento das distâncias entre universidade e escola básica, bem como contribuindo para a renovação das práticas adotadas em sala de aula, o Estágio Supervisionado constitui uma oportunidade para que os estagiários conheçam o espaço escolar, vivenciem a sua realidade e, principalmente, consigam implementar metodologias significativas no contexto da aprendizagem da disciplina campo de estágio, possibilitando refletir acerca das prováveis falhas encontradas no ensino, buscando possíveis formas de revertê-las.

O Estágio propicia o desenvolvimento de um novo olhar em relação as metodologias e recursos didáticos, fazendo com que estes últimos não se resumam apenas ao uso do livro didático, embora este tenha sua importância no contexto do ensino-aprendizagem sendo, muitas

vezes, o único material disponível em muitas salas de aula brasileiras. É através da experiência do estágio supervisionado que se intenciona colocar em prática algumas das teorias estudadas nos cursos de licenciatura, embora não seja objetivo desta reflexão entrar no mérito desta discussão.

A presente análise é decorrente da experiência adquirida nas disciplinas de Estágio Supervisionado I e II do curso de Licenciatura em Geografia, Universidade Estadual da Paraíba, oportunidade em que foi implementado um projeto de intervenção procurando utilizar o lúdico nas aulas de Geografia, em turma de 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual São Sebastião, localizada no bairro do Alto Branco, zona norte da cidade de Campina Grande, PB.

Mediante o exposto, o presente artigo tem como objetivos fomentar discussões no âmbito dos estágios supervisionados dos cursos de Licenciatura em Geografia, através do relato das experiências que fizeram uso de atividades lúdicas, visando dinamizar as aulas da disciplina de Geografia durante o Estágio acima descrito, oportunizar a aprendizagem geográfica e minimizar os problemas de déficit de atenção detectados na turma, caracterizada pela alta dispersão e grande hiperatividade. Busca-se, com isso, verificar até que ponto a metodologia utilizada pelos estagiários influencia no aprendizado dos alunos.

DESAFIOS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO DA GEOGRAFIA

Sabe-se que o Estágio Supervisionado possui um papel fundamental na formação dos futuros docentes, em qualquer licenciatura, haja vista ser por meio desta oportunidade que são vivenciadas as realidades que compõem o cotidiano escolar permitindo, deste modo, que os estagiários fiquem cientes das dificuldades que serão encontradas no futuro campo de trabalho e ponham em prática os conhecimentos teóricos adquiridos ao longo de sua formação acadêmica. Busca-se, desta forma, constituir um elo entre a teoria e a prática, conforme destaca a literatura de ensino de Geografia:

A prática de ensino e o estágio supervisionado estão presentes em todos os cursos de licenciatura, e devem ser considerados como a instrumentalização fundamental no processo de formação profissional de professores. Assim, são segmentos importantes na relação entre trabalho acadêmico e a aplicação das teorias, representando a articulação dos futuros professores com o espaço de trabalho, a escola, a sala de aula e as relações a serem construídas (PASSINI, 2010, p. 27).

No entanto, também já vem sendo amplamente discutidas as falhas decorrentes da distância entre o que se produz academicamente e a forma como se dá essa materialidade no âmbito das disciplinas escolares, talvez pelos motivos elencados por Albuquerque (2011) quando se refere a história da disciplina escolar Geografia. Na verdade, o que se verifica é que

existem muitos fatores que dissociam a prática do ensino da aprendizagem dos alunos, tais como a falta de planejamento e estratégias por parte de determinados professores, a falta de compromisso de muitos alunos com a sua própria escolarização; a escola que, na maioria das vezes, não dispõe dos recursos necessários a uma boa prática do professor; dentre outros.

Diante dessas dificuldades, quando os estagiários adentram ao ambiente escolar passam a constatar o que afirma Candau (2011, p.56): “existe uma grande distância entre os conhecimentos adquiridos durante o curso e o que o aluno encontra na prática, sendo necessário uma revisão daquilo que é ensinado”. Logo, caberá ao estagiário adequar os seus conhecimentos teóricos à realidade que enfrentará na escola.

Muito se relata que somente após a realização do estágio o aluno das licenciaturas terá certeza se desejará verdadeiramente trilhar os caminhos do magistério. De fato, o estágio pode e deve ser considerado como um importante campo no auxílio da construção do conhecimento profissional, pois é por meio dele que a identidade docente será construída. O estágio precisa proporcionar uma contribuição significativa na formação profissional dos futuros docentes e não reduzir-se puramente a uma exigência de cumprimento de carga horária imposta pelo componente.

O estágio precisa ser enxergado como um momento oportuno para que os estagiários reflitam acerca de como intervir futuramente, a fim de alcançar melhorias no processo de ensino/aprendizagem, e não somente constituir uma chance de cobrir a escola com amontoados de críticas, como comumente acontece, conforme recomendam Pimenta e Lima (2011):

[...] modalidades de estágio que se restringem a apenas captar os desvios e falhas da escola, dos diretores e dos professores [...] uma vez que os estagiários lá iam somente para rotular as escolas e seus profissionais como “tradicionais” e “autoritários”, entre outras qualificações. Essa forma de estágio gerou conflitos e situações de distanciamento entre a universidade e a escola, que justamente passou a se recusar a receber estagiários, o que por vezes leva a situações extremas de secretarias de educação obrigarem suas escolas a receber estagiários (ibidem, p. 40).

Portanto, torna-se necessário rever estas modalidades de estágio, onde as críticas sobrepõem as contribuições para a formação do novo profissional. As críticas não deixam de ser necessárias, porém numa perspectiva de conduzir a elaboração de propostas que possam reverter ou minimizar as dificuldades com as quais os estagiários se deparam nas escolas e, no âmbito da Geografia escolar, essas dificuldades não se excetuam das demais.

Atualmente, com a crescente expansão do campo tecnológico, onde grande parte das crianças e adolescentes tem acesso à internet, videogames, celulares entre outros equipamentos, a escola, nos moldes tradicionais, faz-se cada vez menos atrativa acarretando, assim, ainda mais, a dispersão dos alunos. A escola precisa acompanhar este ritmo, no entanto esta é uma tarefa

bastante árdua, uma vez que, em certos casos, não dispõe nem mesmo de recursos mais acessíveis, como o próprio livro didático.

Por outro lado, autores como Passini (2010) alegam que o bom professor é aquele que consegue trabalhar a construção do conhecimento com os alunos independentemente do espaço e da infraestrutura que lhes sejam disponibilizados. No entanto, sabemos que há controvérsias, uma vez que, em inúmeros casos, por mais que o professor se empenhe, o aluno não consegue abstrair as informações necessárias para a formação do conhecimento.

Especificamente no ensino da Geografia, é inegável que, em determinados momentos, seja necessário apoiar-se em alguns recursos didáticos a fim de alcançar melhores resultados na compreensão dos conteúdos e construção dos conceitos de ensino, embora também se saiba que tais recursos, por si só, não exercem a funcionalidade desejada, cabendo ao professor saber como, em qual contexto e de que forma utilizá-los.

O lúdico como ferramenta de apoio para o ensino da Geografia

Desfazer o rótulo fixado há tempos, de que a Geografia é uma disciplina enfadonha e desnecessária, é um desafio constante para os professores. Lecionar no ensino básico nunca foi uma tarefa fácil, ainda mais no contexto atual onde, infelizmente, é crescente a valorização da quantidade de séries/anos cursados, em detrimento da qualidade do ensino e aos conhecimentos adquiridos.

Quando se trata diretamente do ensino da Geografia nas escolas, esta tarefa parece ser ainda mais complicada, uma vez que a disciplina é tratada por grande parte dos alunos como secundária na aprendizagem, dispondo de menos *status* que as demais. Antes de mais nada, o aluno precisa entender que a Geografia é uma disciplina de fundamental importância para compreensão dos problemas existentes na sociedade da qual ele faz parte como cidadão para, posteriormente, constatar que esse posicionamento em relação a utilidade da Geografia é um equívoco.

É certo que, da forma como a geografia tem sido tratada na escola tradicionalmente, ela não tem muito a contribuir. Aquela geografia chamada tradicional, caracterizada pela enumeração de dados geográficos e que trabalha espaços fragmentados, em geral opera com questões desconexas, isolando-as no interior de si mesmas, em vez de considerá-las no contexto de um espaço geográfico complexo, que é o mundo da vida. (CALLAI, 2005, p.229)

A Geografia é marcada por esta prática de ensino tradicional, a qual se disseminou ao longo dos anos, sendo possível encontrar seus vestígios nos dias atuais, onde comumente ainda são ministradas aulas centradas no professor, nas quais os alunos são meros receptores de informações. “O professor cai numa voz sonora maçante para si mesmo e para os alunos e, de

certa forma, incentiva a dispersão deles. Até mesmo os auxilia no papel de ouvintes desinteressados” (PASSINI, 2010, p.96).

Deste modo, a falta de dinamismo e a metodologia utilizada pelo professor nas aulas podem interferir no processo de aprendizagem e na motivação dos alunos, gerando ainda mais a falta de interesse pela disciplina e agravando esse problema, caso o professor permaneça adepto do tradicionalismo.

Partindo do pressuposto de que os recursos didáticos e a metodologia adotada pelo professor em sala de aula interferem diretamente na participação e interesse dos alunos pelas aulas, faz-se importante a opção de uso de novas ferramentas que invertam este quadro. Neste contexto, Silva (2012) reforça que o professor precisa ser criativo, buscando diversificar os recursos didáticos usados em sala, assim como revisar os procedimentos metodológicos até então adotados, uma vez que a disciplina tem grande importância na vida do estudante.

Para romper com a prática tradicional de sala de aula, não adianta apenas a vontade do professor. É preciso que haja concepções teórico-metodológicas capazes de permitir o reconhecimento do saber do outro, reconhecer sua dinamicidade, superando o que está posto como verdade absoluta. É preciso trabalhar com a possibilidade de encontrar formas de compreender o mundo, produzindo um conhecimento que é legítimo (CALLAI, 2005, p. 231).

Visando a construção de possibilidades que estimulem os alunos a obterem melhorias na aprendizagem, as atividades lúdicas surgem como opções de dinamização das aulas buscando, assim, torná-las mais atrativas e desconstruir a visão da escola como um dever a cumprir, conforme análise de Passini (2010, p. 94). Buscando descaracterizar esta visão, a inserção de atividades lúdicas nas aulas de Geografia proporciona aos alunos uma oportunidade de aprenderem de maneira prazerosa e concreta, gerando mais interesse e vontade de participar das aulas, conforme destaca a literatura específica acerca da utilização de jogos no ensino:

O jogo vem como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno – fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa. [...] Estamos pensando no seu uso como recurso pedagógico, pois no jogar o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que ele estude sem perceber tornando o processo de ensino/aprendizagem mais interessante e atrativo (VERRI; ENDLICH, 2010, p.67).

É inquestionável que as brincadeiras, os jogos e o lazer são instrumentos essenciais e indispensáveis no processo de desenvolvimento humano. Desse modo, o lúdico torna-se um instrumento essencial no desenvolvimento cognitivo, social e motor de todo indivíduo, desde o início de sua vida. Grandes pensadores como Piaget e Vygotsky apontam o lúdico como algo inerente ao desenvolvimento da criança. Piaget (1976) afirma que as atividades lúdicas são o

berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, não sendo o jogo apenas uma forma de desafio ou algum entretenimento para gastar as energias, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Vygotsky (1988) também destaca a importância do lúdico:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não por incentivos fornecidos por objetos externos (ibidem, p. 109).

Nas escolas, comumente, encontram-se docentes trabalhando com propostas lúdicas, no entanto isto acontece com maior frequência nos anos/séries iniciais, quando se parte para o ensino fundamental (do 5º ao 9º ano), estas práticas são abandonadas. Conforme destaca Marcondes (2012), a transição do ensino infantil para o fundamental é um momento de ruptura, onde, em muitos casos, as crianças adentram nesse novo ciclo com uma visão negativa da nova proposta de ensino que é encontrada.

Contudo, sabe-se que a inserção de atividades lúdicas nas aulas não é uma tarefa fácil, especialmente pelo fato da crença equivocada de que o lúdico e a seriedade se encontram em lados opostos. O lúdico apresenta características ligadas ao prazer, ao divertimento, o que acaba acarretando em sua negação por parte de muitos professores, como afirma Marcellino (2008):

[...] dificuldade de falar sobre o lúdico, uma vez que esse assunto não é considerado coisa séria. Essa dificuldade é muito maior quando se aborda a questão da sala de aula, onde o lúdico e a seriedade são colocados em lados opostos. Alguns professores têm receio de manter um relacionamento menos formal com os alunos, pois acreditam que a seriedade “impõe respeito” (ibidem, p.63).

Porém, vale salientar que é imprescindível o bom senso ao aderir a utilização de atividades lúdicas durante as aulas, tais recursos precisam ser enxergados como uma proposta que venha instigar e recuperar o interesse do aluno, é necessário que o professor esteja ciente do seu papel de articulador do conteúdo da aula com o jogo proposto, não deixando os alunos a mercê do jogar por jogar, conforme destaca a literatura:

As tentativas de adaptação de características lúdicas na prática educativa em sala de aula têm sido marcadas por uma série de equívocos. Um deles é que se confunde a orientação e motivação, com um simples “deixar fazer”. [...] O professor, reduzido a mero espectador, deixa de assumir o seu papel de educador, disfarçando um certo comodismo. Como se o processo de aprendizagem acontecesse espontaneamente, não exigindo trabalho, dedicação e orientação (MARCELLINO, 2008, p.64).

É necessário que as atividades lúdicas sejam bem planejadas, como também adaptadas à realidade escolar e, sobretudo, aos conteúdos trabalhados para, assim, desmistificar a ideia

fixa do lúdico associado ao descomprometimento com a seriedade. O lúdico abrange muito além do que o simples brincar, envolve uma série de aprendizagens que proporcionam que os alunos interajam entre si e desenvolvam suas criatividade de maneira prazerosa.

METODOLOGIA

Situando a pesquisa

No semestre 2012.2, durante a efetivação da disciplina Estágio Supervisionado I, obrigatória no curso de Licenciatura em Geografia, da Universidade Estadual da Paraíba, foi proposto pela docente responsável, que os estagiários, a partir da observação da realidade da escola e das turmas participantes do estágio, detectassem um problema no processo ensino-aprendizagem em Geografia existente na turma trabalhada, a partir do qual fosse possível cogitar uma solução a fim de minimizá-lo e, ao partir para o estágio de regência (Estágio Supervisionado II), fosse elaborado um projeto de intervenção que possibilitasse o cumprimento de tal meta, cabendo ao estagiário criar as possibilidades e, assim, idealizar a proposta.

A turma integrante desta análise correspondeu ao 7º ano do ensino Fundamental, com faixa etária variando dos doze aos quatorze anos. Durante o processo de observação, a turma mostrou-se bastante hiperativa, apresentando considerável déficit de atenção, questões estas que se traduziam em exígua participação e desinteresse nas aulas que, em certos momentos, se tornavam uma algazarra, impossibilitando o professor titular executar o seu trabalho.

Mediante tais constatações, ficou notório que a turma precisava de uma didática que a mantivesse maior parte do tempo ocupada. De forma pertinente, fez-se necessário a utilização de metodologias mais dinâmicas associadas ao uso de diversos recursos didáticos, que permitissem aos alunos participar do desenvolvimento das aulas.

Então, seguindo o proposto, o projeto de intervenção teve como objetivo a introdução de atividades lúdicas nas aulas de Geografia, a fim de conquistar a atenção, interesse e participação dos alunos nas aulas durante o estágio.

Recorte espacial de análise

O estágio supervisionado foi realizado na cidade de Campina Grande –PB, na Escola Estadual São Sebastião, situada na rua Estelita Cruz, 307, bairro Alto Branco (Figura 1).

A estrutura física da escola tem em sua composição doze salas de aula, todas em boas condições de estruturação, uma sala de diretoria, uma sala de secretaria, outra sala destinada ao

grupo de docentes, sala de vídeo, biblioteca e laboratório de informática. A escola possui uma cantina e um pátio, onde podem-se realizar atividades recreativas, onde o alunado se utiliza deste mesmo espaço para a realização de suas refeições, não havendo assim um recinto específico para isto.

Figura 1: Localização da Escola São Sebastião na cidade de Campina Grande, PB.



Fonte: <http://maps.google.com.br/maps>

As salas de aula têm aproximadamente 16m², e possuem o quadro dividido em negro e branco tornando, assim, possível a substituição do giz pelo pincel, melhorando as condições de trabalho do professor.

Como já mencionado, a turma em que foi desenvolvido o projeto de intervenção correspondeu ao 7º ano do Ensino Fundamental II, composta por 27 alunos, sendo doze do sexo masculino e quinze do sexo feminino.

Principais técnicas utilizadas

Procurou-se seguir as estratégias utilizadas por Silva e Melo (2013), em que as atividades efetuadas foram pensadas e planejadas de acordo com os conteúdos trabalhados em cada aula. Desta forma, associados aos conteúdos específicos adiante relatados, foram utilizadas as seguintes atividades:

- Jogo da forca;

- Palavras cruzadas;
- Quebra cabeça;
- Construção de mapas;
- Bingo;

As atividades foram selecionadas respeitando o nível cognitivo dos alunos, oportunizando aos mesmos expressarem as suas habilidades e conhecimentos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o propósito de conseguir despertar o interesse dos alunos pelas aulas, foi realizado durante a efetivação do Estágio Supervisionado, aulas voltadas para a utilização de atividades lúdicas, pois como salienta Passini (2010, p. 120) “com os jogos, os alunos utilizam o pensamento lógico, trabalham as ferramentas da inteligência, constroem habilidades motoras, domínio de espaço e, principalmente, são sujeitos ativos, saindo da passividade”.

Existem várias alternativas que possibilitam a utilização do lúdico nas aulas de Geografia, porém é preciso salientar que tais atividades devem estar intimamente relacionadas aos objetivos de cada conteúdo trabalhado, conforme recomenda Passini (2010, p. 103): “O professor deve usar sua inventividade para criar seus próprios jogos, de acordo com os objetivos de ensino-aprendizagem, que tenham em vista e de forma a adequá-los ao conteúdo a ser estudado.”

Assim sendo, as atividades lúdicas trabalhadas durante o Estágio Supervisionado, foram planejadas para serem realizadas durante a abordagem do conteúdo Regionalização do Brasil, com ênfase na Região Nordeste, haja vista os estagiários terem que implementar os seus projetos em concomitância com o conteúdo programático da disciplina, recomendado pelo professor.

Inicialmente, a fim de despertar a curiosidade dos alunos em descobrir o novo conteúdo que iriam estudar, foi proposta a brincadeira da forca, onde os mesmos, dispostos em grupos, tiveram que desvendar a palavra referente ao tema, no caso, Regionalização. Na lousa, foi exposto o desenho da forca, juntamente com a quantidade de traços, correspondente ao número de letras que compõem a palavra Regionalização, e solicitado que os alunos, em ordem, escolhessem uma letra e assim sucessivamente, a fim de formar a palavra.

Nesse primeiro contato, de modo geral, foi perceptível a interação entre os alunos, onde todos expressaram interesse de participar da aula, confirmando assim o que afirma

Marcellino (2008, p. 65) “não tenho dúvidas que o trabalho em sala de aula poderá se beneficiar da espontaneidade na escolha dos temas e do caráter lúdico como forma de abordagem”.

Habitualmente, alguns professores utilizam os mapas como recursos metodológicos nas aulas de Geografia, entretanto, são utilizados os mapas prontos. Com o intuito de que os alunos participassem ativamente da aula, foi desenvolvido em um isopor o desenho do mapa do Brasil, porém apenas com sua forma dimensional, com os recortes correspondentes a cada região brasileira feitos a parte, formando, assim, uma espécie de quebra cabeça do mapa do Brasil. À medida que era explanado o conteúdo, era solicitado a alguns alunos, de forma aleatória, que colocassem o recorte de cada região em seu lugar correspondente, de forma que, por fim, os próprios alunos foram os responsáveis pela montagem do mapa.

No decorrer desta atividade, os alunos mostraram-se totalmente envolvidos, especialmente ao se trabalhar no Nordeste, onde cada Estado que compõe a região também foi colado no mapa, despertando, assim, o anseio em conhecer mais a respeito da região em que vivem. Estes resultados confirmam o que afirma Rupel (2009):

Quando o trabalho é desenvolvido com atividades que despertam o interesse e motivam nossos alunos a aprender, a aula torna-se mais prazerosa tanto para o desenvolvimento do trabalho do professor, quanto para os educandos, facilitando o ensino-aprendizagem dos conteúdos específicos de Geografia.”(ibidem, p. 8).

Outra atividade realizada com a turma, que gerou interesse na mesma proporção que a anterior, foi a montagem de quebra cabeças correspondentes as principais formações vegetais encontradas na Região Nordeste, Caatinga, Cerrado, Mata Atlântica, Mata dos Cocais e Vegetação Litorânea/Mangues. Após apresentado e discutido o conteúdo, a turma foi dividida em equipes, onde cada grupo ficou responsável pela montagem de um quebra cabeça. Depois de montado, era necessário identificar a vegetação atribuída a cada equipe. Pode-se dizer que esta foi uma atividade muito produtiva, de modo que, ao término das montagens, os alunos solicitaram que os grupos trocassem o material, para que assim todos pudessem trabalhar com cada uma das formações vegetais.

Ao passo que estas atividades eram desenvolvidas, era perceptível a empolgação dos alunos e o desejo de participação das aulas corroborando, assim, com o pensamento de Rupel ao afirmar que “através da utilização do lúdico na educação, vários objetivos podem ser atingidos, como o desenvolvimento do raciocínio, do pensamento crítico, da criatividade, e da formação de indivíduos pró-ativos” (RUPEL, 2009, p. 8).

Dando prosseguimento a implementação das ideias presentes no Projeto de Intervenção, ao ser trabalhado com os alunos o conteúdo das mesorregiões da Paraíba, foi

desenvolvida uma atividade onde os alunos trabalharam em duplas. Foi entregue a cada dupla duas questões, onde a primeira constava de um mapa paraibano, no qual teriam que pintar e identificar cada mesorregião. A segunda questão correspondia à resolução de palavras cruzadas, com base no conteúdo estudado. Trabalhar com palavras cruzadas na aula favoreceu a melhor assimilação dos conteúdos por parte do alunado, conforme o entendimento de especialistas na área de educação, a exemplo da educadora Amélia Hamze:

A utilização das palavras cruzadas em sala de aula tem por finalidade desenvolver entre outras habilidades a de estimular a memória [...] O recurso de se usar esse suporte pedagógico em sala de aula de modo lúdico, colabora para desenvolver nos estudantes escrever e compreender o sentido das palavras e sua ortografia. A palavra cruzada tem vários subsídios importantes que colaboram no desenvolvimento do pensamento e da linguagem, além da ortografia e questões semânticas. O uso desse jogo nas escolas, também favorece e provoca o estímulo cognitivo, assim como, auxilia na compreensão e coordenação e na aprendizagem (HAMZE, 2009).

De fato, a utilização de palavras cruzadas na aula, propiciou ao alunado o desenvolvimento de diversas habilidades. Eles interagiram, questionaram e, sobretudo, demonstraram veemência em aprender. “O brincar é um meio através do qual as crianças pesquisam, exploram e elaboram conteúdos rumo à aprendizagem” (MOYLES, 2002, p.117).

Como já exposto, o principal objetivo da implementação do Projeto de Intervenção era o de despertar o interesse e a participação dos alunos na aula, de forma que a utilização de atividades lúdicas viabilizasse a aprendizagem dos mesmos e, principalmente ajudasse na absorção dos conteúdos, conforme destaca a literatura:

O jogo possibilita aos alunos que se posicionem de maneira crítica, responsável e construtiva na aquisição, na compreensão do seu aprendizado, dos seus problemas e do seu papel, enquanto alunos, no sentido de ter responsabilidades sobre seu próprio saber [...] possibilita desenvolverem novas habilidades, novas percepções, elevando seus conhecimentos e seus interesses, entretendo e oportunizando uma maior aquisição de conhecimento (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 70).

Então, a fim de avaliar o grau de aprendizagem dos alunos a respeito dos blocos de conteúdos trabalhados durante o Estágio Supervisionado, foi executada uma atividade onde os alunos pudessem manifestar seus aprendizados, também de forma lúdica. Tal atividade correspondia a um bingo geográfico, o qual foi trabalhado da seguinte maneira: com base em todo conteúdo estudado, foram elaboradas vinte e quatro questões e suas respectivas respostas, onde apenas as respostas foram expostas na lousa. Cada aluno recebeu uma cartela em branco e foi orientado a escolher dentre as vinte e quatro, dezesseis respostas a critério próprio para preencher as cartelas. Após preenchidas, deu-se início ao sorteio das perguntas, de modo que o

aluno que tivesse incluído em sua cartela a resposta correspondente da pergunta sorteada, assinalaria esta na cartela e, assim sucessivamente, até surgir o “ganhador”.

Com a adesão do bingo geográfico na aula, pode-se afirmar que os resultados obtidos em relação aos conhecimentos adquiridos pelos alunos foram surpreendentes, pois raramente surgiam incertezas em relação à resposta correta. Sem dúvidas, esta foi a atividade em que os alunos mostraram-se mais envolvidos, participativos e motivados. Porém, em determinados momentos, houve muita conversa entre eles, o que acabou gerando certa desordem.

Todavia, vale salientar que as conversas eram referentes aos conteúdos das aulas, onde os alunos questionavam entre si qual seria a resposta correta. De maneira geral, o bingo geográfico surtiu o efeito desejado, onde foi possível avaliar o nível de aprendizagem dos estudantes que pode ser considerado satisfatório.

Antunes (2008, p.15) afirma que jogos valiosos são os que despertam interesse e envolvem progressos expressivos no desempenho dos participantes. Por este viés, é possível ponderar que a inserção de jogos em sala de aula, se utilizado como um aparato pedagógico rigorosamente planejado torna-se um grande auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que aguça o interesse e a participação do alunado, acarretando assim, em uma aula onde os alunos abandonam o papel de sujeitos passivos, tornando-se sujeitos construtivos, participativos e pensantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

São inúmeros os desafios encontrados pelos docentes em sala de aula, e bastante árduo o processo de ensino e aprendizagem, especialmente quando se trata do ensino público do Brasil. No âmbito da Geografia escolar, tais problemas aparecem talvez até em uma escala maior, uma vez que é uma disciplina ainda enxergada, por muitos, como enfadonha e desinteressante. O ensino encontrado na maioria das escolas é pautado no professor como o cerne do conhecimento, onde os alunos são meros receptores de informações. Reverter este quadro não é uma tarefa fácil. Para que isto ocorra, o professor precisa ser inovador, buscando introduzir recursos em suas aulas, que motivem os alunos.

A utilização de jogos aplicados ao ensino de Geografia mostrou ser uma ótima alternativa para despertar o interesse e participação do alunado. Se bem planejadas e com propósitos bem definidos as atividades lúdicas contribuem para construção do conhecimento, tornando os alunos seres pensantes, longe da passividade.

Ao trabalhar as ideias presentes no Projeto de Intervenção com a turma, constatou-se uma expressiva melhora no desempenho dos alunos, onde eles interagem, discutiam e, sobretudo, revelavam grande anseio em aprender. Contudo, é importante mencionar que é necessário muita cautela ao adotar o uso de jogos nas aulas, o jogo precisa ser usado como uma proposta que instigue os alunos, não podendo ser confundido com um simples ‘deixar rolar’, o professor não deve eximir-se jamais do seu papel de mediador do conhecimento.

Na perspectiva de dinamizar as aulas de Geografia, tornando-as assim mais atrativas, as atividades lúdicas trabalhadas durante o Estágio Supervisionado possibilitaram uma maior interação entre os alunos, contribuíram para melhor assimilação dos conteúdos, facilitando, assim, a construção do conhecimento. Desta forma, pode-se afirmar que a metodologia adotada pelo professor em sala de aula influencia diretamente no interesse e aprendizado dos alunos. A adesão do lúdico na turma que outrora era caracterizada pela dispersão e desinteresse dos alunos foi, sem dúvida, uma peça fundamental para despertar o interesse e um ótimo auxiliar na aquisição dos conhecimentos.

Desta forma, pode-se afirmar que mesmo diante das dificuldades encontradas pelo professor, em especial aqueles da rede pública, é possível fazer algum tipo de trabalho que motive os alunos. O lúdico revelou-se uma alternativa favorável para se trabalhar em sala de aula, uma vez que o resultado de sua adesão foi absolutamente positivo.

Assim, o Estágio Supervisionado mostrou-se de fundamental importância na formação docente, pois é através do mesmo que é construído o verdadeiro conhecimento acerca da realidade escolar, capaz de desenvolver nos estagiários uma análise crítica e reflexiva, sobretudo na maneira de planejar e executar uma aula atrativa, em ordem de apresentar um bom resultado, mesmo diante das dificuldades com as quais se deparam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, M. A. M. de. Século de prática de ensino de Geografia: permanências e mudanças. In: KAERCHER N. J. et. al. Geografia: práticas pedagógicas para o ensino médio. 2ª Ed. Porto Alegre: Penso, 2011, 184 p., p. 12-26.

ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 15ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. 295 p.

CALLAI. H. C. Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. Cad. Cedes, Campinas, v. 25, n. 66, p. 227-247, maio/ago. 2005.

CANAL DO EDUCADOR. Uso de palavras cruzadas em sala de aula. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.com/trabalho-docente/palavras-cruzadas.htm>> Acesso em 7 abr. 2014

CANDAU, V. M (org) Rumo a uma nova didática. 21.ed. Petrópolis: Vozes, 2011. 205 p.

CASTROGIOVANNI, A. C. Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de geografia na pós-modernidade. In: REGO, N; CASTROGIOVANNI, A. C.; KAECHER, N. A. Geografia. Porto Alegre: Artemed, 2007.

CAVALCANTI, L. S. Geografia, escola e construção de conhecimentos. 16. ed. São Paulo: PAPIRUS, 1998.

MARCELLINO, N. C. A sala de aula como espaço para o “jogo do saber”. In: MORAIS, R. (org.). Sala de aula: que espaço é esse? 21.ed. São Paulo: PAPIRUS, 2008. p 59 – 70

MARCONDES, K.H.B. Continuidades e descontinuidades na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental no contexto de nove anos. Disponível em <http://base.repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/101554/marcondes_khb_dr_arafcl.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em 25 jun. 2014

MOYLES, J. R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002. 199 p.

_____. A excelência do brincar: A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Porto Alegre: Artmed, 2006. 248 p.

PASSINI, E. Y. (org) Prática de ensino de geografia e estágio supervisionado. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2010. 224 p.

PIAGET, J. Psicologia e Pedagogia. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976.

PIMENTA, S. G. O estágio na formação de professores: unidade teoria e prática? 9. ed. São Paulo: Cortez, 2010. 200 p.

PIMENTA, S. G; LIMA, M.S.L. Estágio e docência. 6.ed. São Paulo: Cortez, 2011. 296 p.

PIMENTA, S. G ; GHEDIN, E. Professor reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012. 261 p.

PORTAL MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>> Acesso em 9 abr. 2014

REGO, N; CASTROGIOVANNI, A. C.; KAERCHER, N. A. Geografia: Práticas pedagógicas para o ensino médio. Porto Alegre: Artmed, 2007. 152 p.

RUPEL, M. A. P. Atividades lúdicas: Proposições metodológicas para o ensino de geografia escolar. 2009. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1634-8.pdf>> Acesso em: 9 abr. 2014

SILVA, L. M. A; RODRIGUES, G.; KONSTAND, A. Atividades lúdicas no ensino de geografia: Experiências no estágio supervisionado. In: AYRES, A. C. M. et al.

Articulando a universidade e a escola básica no leste fluminense. Rio de Janeiro: Hp Comunicação, 2010. p.97-105.

SILVA, M. S. F.; SILVA, E.G. Um olhar a partir da utilização de dinâmicas como ferramenta para o ensino da geografia escolar. *Caminhos de Geografia*. Uberlândia: v.13, n.44, p. 128-139, 2012

SILVA, R.O.; CAPISTRANO, R. P.; GONÇALVES, F. E. Dinamização da prática pedagógica no ensino de geografia. 2010. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/569> Acesso em: 7 abr. 2014.

SOUZA, A. da S.; MELO, J. A. B. de. A globalização como possibilidade de intervir no cotidiano das aulas de Geografia. *Revista de Geografia (UFPE)*. V. 30, No. 1, p. 73-90, 2013.

VERRI, J.B; ENDLICH, A.M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. [Editorial]. *Percurso*, v.1, n.1, p. 65-83, 2009.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. 4. ed. São Paulo: Ícone, 1988.