

GEOGRAFIA DIVERTIDA: O SABER-FAZER NA FORMAÇÃO DOCENTE

Marcio Bernadino¹

Resumo: Este relato de experiência, na docência do ensino superior, foi produzido no sentido de compartilhar saberes e ampliar os canais de reflexão acerca da necessidade de construção de Projetos Pedagógicos Acessíveis. O Projeto “Geografia Divertida”, foi elaborado no segundo semestre de 2021 pela necessidade de responder à demanda sobre “*Como trabalhar Geografia de forma lúdica com as crianças da Educação Infantil/Anos Iniciais do Ensino Fundamental?*”. Para dar conta desta demanda, apresentada pelos estudantes do curso de graduação em Pedagogia, de uma universidade localizada na zona oeste do Rio de Janeiro/RJ, foram construídos protótipos – entendidos aqui como jogos pedagógicos – com sucatas e materiais didáticos disponíveis – a fim de dinamizar os conteúdos do campo do saber da Geografia, a partir da abordagem metodológica do Designer Thinking.

Palavras-chave: Ensino Superior. Pedagogia. Geografia. Metodologia. Ludicidade.

Abstract: This experience report, in higher education teaching, was produced in order to share knowledge and expand the channels of reflection about the need to build Accessible Pedagogical Projects. The “Fun Geography” Project was developed in the second half of 2021 due to the need to respond to the demand on “*How to work Geography in a playful way with children in Early Childhood Education/Initial Years of Elementary School?*”. To meet this demand, presented by students of the undergraduate course in Pedagogy, from a university located in the west of Rio de Janeiro/RJ, prototypes were built - understood here as pedagogical games - with scraps and didactic materials available - in order to dynamize the contents of the field of knowledge of Geography, from the methodological approach of Designer Thinking.

Keywords: Higher Education. Pedagogy. Geography. Methodology. Playfulness.

¹ Doutor em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ProPEd/UERJ); Mestre em Educação (UNIRIO); Especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica (IFES); Especialista em Educação Especial e Inclusiva (UFABC); Especialista em Gestão da Educação Pública (UNIFESP); Especialista em Alfabetização dos Estudantes das Classes Populares (UFF); Pedagogo (UCB). Atualmente, sou Pedagogo da Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo (SEDU/ES), Integrante do Núcleo de Estudos - Tempos, Espaços e Educação Integral (NEEPHI/UNIRIO) e, ainda, Pesquisador do Grupo de Pesquisa “Conhecimento, Currículo e Avaliação” (ProPEd/UERJ). E-mail: pedagogomarcio@gmail.com.

Introdução

“É por demais sabido que a principal forma de relação entre o homem e a natureza ou melhor, entre o homem e o meio, é dada pela técnica. As técnicas são um conjunto de meios instrumentais e sociais com os quais o homem realiza a sua vida, produz e, ao mesmo tempo, cria espaço”.
(SANTOS, 2006, p. 29)

Desde 2018, venho atuando na docência do Ensino Superior, em uma universidade privada localizada na Zona Oeste do Rio de Janeiro – com turmas da graduação em Pedagogia e da Pós-graduação em Educação.

Neste contexto de atuação, percebi, no segundo semestre de 2021, a necessidade de construir – enquanto Projeto Pedagógico Acessível – materiais/recursos didáticos, elaborados com sucatas, que pudessem ajudar na dinamização dos conteúdos da disciplina de Metodologia do Ensino da Geografia – que à época estava responsável por dinamizar.

Como é uma disciplina de ‘metodologia’, há uma grande preocupação docente em deixar indicações de caminhos possíveis para trabalhar esse campo do saber com as crianças da educação básica – não como uma ‘receita de bolo’, mas como processos de mobilização pedagógica.

Neste sentido, enquanto objetivo geral deste projeto “Geografia Divertida”, foi proposto, contribuir na formação dos estudantes do curso de Pedagogia, por meio da reflexão sobre a necessidade de construção de jogos pedagógicos que possam, de forma lúdica, trabalhar o campo do saber da Geografia com as crianças da Educação Infantil/Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Para a dinamização deste objetivo geral, eis que outros quatro objetivos específicos se fizeram necessários neste bojo, eis a seguir:

1) Entender que Educação se alinha com a construção de um processo formativo mais amplo, enquanto que Ensino se refere ao papel social, específico, da escola;

2) Compreender que o campo do saber da Geografia é uma das áreas de conhecimento regidas pelos documentos/ordenamentos nacionais e que precisa ser dinamizada;

3) Romper com a hierarquização de conhecimentos que privilegia o ensino de Língua Portuguesa e Matemática – cobrados nas avaliações externas, padronizadas – em detrimento das demais;

4) Promover um processo de ensino-aprendizagem em que as atividades lúdicas possam contribuir para a formação dos estudantes, bem como com a construção de um ensino mais inclusivo.

Venho dinamizando a disciplina de Metodologia do Ensino da Geografia e conduzido com os estudantes uma reflexão sobre a Geografia como um campo do saber que estuda as relações entre o processo histórico que regula a formação das sociedades humanas e o funcionamento da natureza, por meio da leitura do espaço geográfico e da paisagem (BRASIL, 1997; 2018).

Momentos especiais em que focalizamos nosso olhar para as contribuições do volume 5 (parte sobre Geografia) dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) e a atual Base Nacional Comum Curricular (2018), em articulação com o material didático da disciplina, produzido por Löbler e Simões (2016), que nos orienta priorizar o estudo do espaço geográfico, do lugar, da paisagem, da região e do território – que são considerados categorias ou conceitos centrais para a ciência geográfica.

A partir destes documentos/materiais, eis que, neste momento, se faz necessário trazer uma reflexão acerca do caminho metodológico escolhidos para dinamizar a demanda de um ensino de Metodologia do Ensino da Geografia, no Ensino Superior, que seja mais contextualizado, propositivo e cuja aprendizagem do conteúdos, que dela fazem parte, possam estar centrados nos próprios estudantes, como propõe a metodologia Designer Thinking (SANTOS, 2022).

Esta referida metodologia possui 5 (cinco) fases, a saber: descoberta; interpretação, ideação, experimentação e evolução. Na próxima seção, serão

apresentados os desdobramentos elaborados a partir destes aportes teórico-metodológico.

Caminho metodológico

Descoberta: nas turmas de graduação em Pedagogia, há uma demanda muito grande por ‘receitas’ que ajudem os estudantes a ‘aprenderem a dar aula’. Percebo, enquanto docente, uma insegurança muito grande sobre o ‘como fazer’. Não que os alunos não compreendam a necessidade de serem, a todo momento, pesquisadores e sujeitos de sua própria prática (FREIRE, 1996), mas por perceberem a complexidade da sala de aula e a necessidade de encontrar caminhos possíveis.

Ao assumir a disciplina de Metodologia do Ensino da Geografia, um dos primeiros movimentos realizados foi o de “descoberta” sobre o que os alunos entendiam por Geografia, suas maiores dificuldades e suas expectativas. Como sou freinetiano, trabalhei com a técnica do “Jornal de Parede” (chamado por mim de Envelopes Freinetianos) – em que os alunos discorrem, de forma anônima, sobre “felicito”, “critico” e “sugiro” (SAMPAIO, 1989), pedindo-lhes que focalizássemos nesta terceira dimensão. Os alunos tiveram liberdade em colocar suas demandas no campo ‘sugiro’ – referentes à seguinte problemática:

Como trabalhar Geografia, de forma lúdica, com as crianças da Educação Infantil/Anos Iniciais do Ensino Fundamental?

Interpretação: com base na demanda apresentada pelos estudantes, foi possível perceber que a oferta de indicações de atividades lúdicas se configurava uma problemática na disciplina. Foi realizada uma roda de conversa (RIBEIRO; SOUZA; SAMPAIO, 2018) para construir com os estudantes os combinados da disciplina. A partir da reflexão coletiva, foi possível pensar nos seguintes acordos: toda semana, em cada aula, iniciar uma reflexão sobre o campo do saber da Geografia a partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997); em

seguida, aprofundar o debate com recortes da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018); na sequência, trazer apontamentos sobre conceitos (LÖBLER; SIMÕES, 2016) inerentes ao campo da Geografia (por exemplo: espaço, lugar, território e paisagem); e, por fim, apresentar um protótipo de um jogo pedagógico, construído, preferencialmente, com sucatas e que pudessem dinamizar um dos conhecimentos debatidos no encontro virtual com os estudantes de Metodologia do Ensino da Geografia.

Ideação: ao longo do semestre letivo e, com base nos conteúdos dinamizados na disciplina de Metodologia do Ensino de Geografia, foi possível elaborar 11 (onze) materiais pedagógicos.

Todos estes 11 (onze) materiais/jogos, entendidos aqui como protótipos pedagógicos, foram confeccionados a partir dos materiais disponíveis em casa. Houve a escolha preferencial por utilizar sucatas, caixas de papelão, restos de material e afins para mostrar aos estudantes de Metodologia do Ensino da Geografia que é possível dinamizar os conteúdos do campo do saber da geografia, trabalhando a articulação entre a aprendizagem e a ludicidade.

Experimentação: o processo de experimentação – conhecido como dar vida às ideias – se deu a cada semana, socializando nas redes sociais os protótipos produzidos, os conceitos dinamizados e, ainda, os recursos utilizados para sua elaboração. Um movimento rico de democratização de conhecimento e de valorização do saber construído, em sala de aula, com os estudantes do ensino superior.

Ao socializar cada atividade, jogo/material, os alunos e outras pessoas tinham a oportunidade de conhecer o material e apresentar feedbacks sobre os mesmos, destacando uma devolutiva do recurso pedagógico construído – ou, mesmo, da dinamização realizada em sala de aula, evidenciando, sempre, a potência da construção do jogo utilizando as sucatas.

Na sequência, disponibilizo os dois portais onde os materiais podem ser encontrados e, ainda, uma síntese das devolutivas/feedbacks deixados pelos sujeitos do processo formativo.

Quadro 1- Redes Virtuais.

❖ Link de acesso à página do <i>Facebook</i> : https://www.facebook.com/marcio.bernardino.16 .
❖ Link de acesso à página do <i>Instagram</i> (os materiais estão nos <i>stories</i> chamados “Geografia”) : https://www.instagram.com/tio_marcinho/ .

Fonte: Elaboração do pesquisador (2022).

Recortes de comentários dos alunos: A1- Bravo!; A2- Aula nota 1000, que boniteza; A3- Não se esqueça de mim (fazendo alusão ao desejo de ganhar os jogos pedagógicos para trabalhar com os alunos, como fiz num outro momento); A4- Top!; A5- Sou apaixonada pelo seu trabalho; A6- Show; A7- 100; A8- Super; A9- Show; A10- Aula show; A11- Amei a aula; A12- Amei essa aula; A13- Tio Marcinho, você é único! Sempre arrasando! Lindeza da Docência! Saudades das suas aulas; A14- Maravilha; A15- Sempre arrasando; A16- Amei; A17- Que lindeza; A18- Arrasou; A19- Amei ver tudo isso; A20- Que maravilha!; A21- Que maravilha; A22- Maravilhoso e A23- 100 (palmas).

Estes recortes, trazidos acima, revelam a importância de atividades lúdicas em todos os segmentos educacionais. A construção destes materiais, produzidos com sucatas, trazem aos estudantes, inclusive no ensino superior, a possibilidade/oportunidade de construir novos conhecimentos – de maneira interdisciplinar – e, ainda, se sensibilizarem no que tange à necessidade de elaborar materiais que potencializem a acessibilidade no processo de construção de conhecimentos de todos os alunos.

Evolução: nesta quinta e última fase, que se preocupa em planejar novos passos, reconstruir caminhos, melhorar e aperfeiçoar o material pedagógico trabalhado – de forma com que possa atender a um número maior de pessoas, fica a possibilidade de reorganizar o próximo semestre letivo, levando em consideração que continuarei a trabalhar com essa mesma disciplina de Metodologia do Ensino da Geografia.



Um primeiro movimento reflexivo se pauta em apresentar de início todos os jogos produzidos a fim de que – ao invés de eles, a cada aula, conhecerem os

recursos, já tenham instrumentalização necessária para entenderem a dinâmica e possam construir seus próprios materiais.

Como proposta de melhoria, fica registrado a perspectiva de se motivar os estudantes para que a cada semana um aluno diferente produza um material pedagógico – protótipo – e apresente na sala de aula, conforme disposto no quadro a seguir.

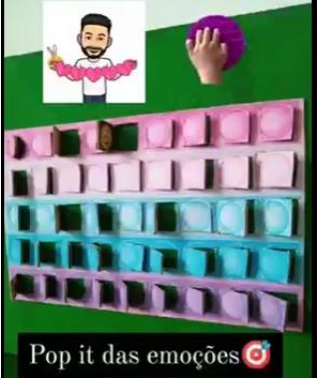

Dessa forma, os alunos, desde o início, colocarão a ‘mão na massa’ e terão – além das ideias/indicações sobre “como trabalhar geografia de forma lúdica com as crianças da Educação Infantil/Anos Iniciais do Ensino Fundamental?” – um acervo pessoal de materiais pedagógicos acessíveis produzidos.

Quadro 2- Protótipos Pedagógicos para o Ensino de Geografia.

Ilustração dos Protótipos Pedagógicos	Conceitos Dinamizados
	<p>A turma de Metodologia do Ensino da Geografia produziu ilustrações que representassem ‘lugar’, ‘paisagem’, ‘território’ e ‘região’ (perspectivas de análise do espaço geográfico).</p> <p>Com estas ilustrações, foi confeccionado um “Jogo Pedagógico do Espaço geográfico”.</p>
	<p>A partir das reflexões sobre o sistema solar, cada estudante escolheu uma imagem de um planeta e enviou para o nosso grupinho de WhatsApp a imagem e as principais características do planeta escolhido. Este material virou um jogo da memória. Com este “Planetário Pedagógico” foi possível avançarmos – de forma lúdica – no entendimento de conceitos geográficos.</p>

	<p>Foi pedido que cada estudante enviasse uma foto sua numa das fases da vida (infância, adolescência ou fase adulta) ou, mesmo um desenho que representasse como se imaginariam na velhice (terceira idade)... Junto com esta foto, deveriam inserir uma mensagem que diriam a si próprios.</p> <p>Este material foi organizado num “Jogo do Tempo”. Cada parte da caixinha, com uma cor diferente, representa uma fase. As fichas, com as fotos e as mensagens dos estudantes, foram lidas e identificadas em qual espaço deveriam ser inseridas.</p>
	<p>Foi pedido que cada estudante enviasse uma a imagem de um instrumento/objeto que poderia ser utilizado com as crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental para dinamizar os conteúdos geográfico.</p> <p>Este material foi organizado numa “Caixa das Fichas Geográficas”.</p>
	<p>Os estudantes realizaram uma atividade avaliativa de construção de um Jogo Pedagógico utilizando sucatas para desenvolver uma das habilidades trazidas na Base Nacional Comum Curricular para o ensino de Geografia nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. As ilustrações dos jogos, inseridos no template do planejamento, foram utilizadas para a confecção de um “Jogo da Memória Geográfica”.</p>

	<p>Os estudantes enviaram charges que pudessem ser utilizadas nas aulas de Geografia, mas cujo conteúdo se articulasse com outras áreas do conhecimento, de maneira interdisciplinar. As charges viraram fichas e foi confeccionado um “Jogo da Velha de Charges Geográficas”.</p>
	<p>As atividades dos alunos de uma outra disciplina “Espaço e Atuação Docente” (sobre o Glossário de Paulo Freire) foram transformadas em uma “Novela Pedagógica” e apresentada aos estudantes de Metodologia do Ensino da Geografia, articulando conceitos de Paulo Freire – de forma interdisciplinar – aos conteúdos basilares da disciplina.</p>
	<p>Os estudantes da disciplina de Metodologia do Ensino da Geografia indicaram livros de literatura que gostariam que passasse na televisão para incentivar à leitura um maior público – de diferentes anos de escolaridade, tais quais: Menina bonita do laço de fita; O pequeno príncipe preto; Turma da Mônica; Morte e Vida Severina; Ponyo (anime japonês); Sítio do Pica-Pau Amarelo; Monteiro Lobato; Poemas de Adélia Prado e de Cecília Meireles. Estes livros foram organizados numa “Sacola Literária da Geografia”.</p>
	<p>Para trabalhar a importância dos materiais didáticos – teoricamente – eis que foi produzida uma “Caixa de Materiais Didáticos Geográficos” para os alunos realizarem atividades de pareamento – com os jogos construídos anteriormente e, assim, recordar as construções/reflexões.</p>

	<p>Foi confeccionado um “Pop it das Emoções” para dinamizar como as relações humanas vão sendo articuladas em diferentes espaços sociais, ponderação basilar do campo da Geografia.</p>
	<p>Para dinamizar uma reflexão sobre os aspectos geográficos, foi construído um “Quebra-cabeça” a partir do quadro “Morro de Favela”, de Tarsila do Amaral.</p>

Fonte: Elaboração do pesquisador (2022).

Aprofundamentos reflexivos

Conforme apresentado anteriormente, este projeto foi elaborado a fim de dinamizar a demanda sobre “como trabalhar geografia de forma lúdica com as crianças da Educação Infantil/Anos Iniciais do Ensino Fundamental?”. Demanda esta apresentada pelos estudantes da graduação em Pedagogia de uma universidade privada, localizada na zona oeste da cidade do Rio de Janeiro/RJ, durante a dinamização da disciplina de Metodologia do Ensino da Geografia.

A partir da abordagem metodológica denominada Designer Thinking (SANTOS, 2022), foram criados 11 (onze) jogos educativos – entendidos aqui como ‘protótipos’ – com sucatas e restos de materiais pedagógicos disponíveis em casa.

Neste sentido, para a confecção destes jogos, foram utilizados os seguintes recursos:

- ❖ Caixas de papelão (pequenas, médias e grandes);

- ❖ Papel-cartão preto;
- ❖ Clips;
- ❖ Barbante colorido;
- ❖ Adesivos do sistema solar e outros que possuem aderência ao campo da Geografia;
- ❖ E.V.A (pedaços coloridos);
- ❖ Pregadores;
- ❖ Caixa de bombom usada (Ferrero Rocher);
- ❖ Potinhos de tinta guache vazios e limpos;
- ❖ Cabides;
- ❖ Catálogos de livros infantis;
- ❖ Sacola de papel;
- ❖ Tintas;
- ❖ Impressão de desenhos/imagens/ilustrações/charges etc.

Estes materiais supracitados – entendidos aqui como recursos – ajudaram a tornar o projeto pedagógico acessível, pois, como afirma Santos (2022, p. 59), “um recurso pedagógico acessível é criado para auxiliar nos processos de ensino e de aprendizagem de pessoas com ou sem deficiência”.

Elaborar estes protótipos e, ainda, implementá-los nas turmas de Metodologia do Ensino da Geografia, se configura um movimento pedagógico importante no sentido de ampliar a reflexão sobre a concepção de educação e, consecutivamente, do processo de ensino-aprendizagem – tensionando olhares sobre a necessidade de adaptar o processo formativo – para alunos que são público-alvo da Educação Especial, ou não – a fim de a aprendizagem seja mais significativa.

Avançando nesta perspectiva, após a elaboração destes protótipos, senti a necessidade de desbravar, ainda, recursos digitais – compreendendo que diferentes instrumentos potencializam a aprendizagem e materializam a concepção de acessibilidade defendida.

Neste sentido, pesquisei três sites (Hércules e Jiló; Time Toast; Ed Puzzle) e inspirei-me em criar algum tipo de jogo virtual que pudesse ajudar na fixação dos conteúdos dinamizados ao longo da disciplina, por meio dos protótipos criados. Momento, quando, encontrei na plataforma *WordWall* um espaço virtual gratuito para a criação deste recurso, uma vez que ela foi “projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado” (CIENSINAR, 2020, s./p.).

Após o cadastro, elaborei um único jogo intitulado “Avião” – no qual o estudante mobilizando o avião precisa passar com o meio de transporte pelas ‘nuvens’ de palavras/conceitos – transpassando às respostas certas e se desviando das respostas equivocadas.

Para cada protótipo construído, elaborei uma questão interativa, logo o ‘jogo virtual’ oportuniza ao estudante ‘viajar’ – direta ou indiretamente – pelos conceitos trabalhados e fixar os conteúdos dinamizados na disciplina de Metodologia do Ensino da Geografia – de maneira lúdica e prazerosa.

Quadro 3- Atividade *WordWall*.

O link de acesso à atividade pode ser encontrado no endereço abaixo.

Link: <https://wordwall.net/resource/34509100>.

Fonte: Elaboração do pesquisador (2022).

Esta atividade, também, poderá ser acessada por meio do código QR, seguir:

Figura 1- QR-Code.





Fonte: Elaboração do pesquisador, por meio da Plataforma *WordWall* (2022).

Considerações finais?

Faz-se necessário pontuar que este movimento dialoga com as orientações atuais da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) ao trazer, nas Unidades Temáticas para o ensino de Geografia nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental – O sujeito e seu lugar no mundo; Conexões e escalas; Mundo do trabalho; Formas de representação e pensamento espacial; Natureza, ambientes e qualidade de vida, o destaque para o exercício da cidadania.

E como contribuiríamos para este exercício da cidadania se não motivássemos os estudantes para a construção de seu próprio processo de ensino-aprendizagem, por meio de recursos materiais e/ou digitais? Na certeza desta contribuição, percebo que a disciplina de Metodologia do Ensino de Geografia teve muito a ganhar com a elaboração deste Projeto Pedagógico Acessível.

Referências

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Vol. 5. História e Geografia. Brasília: MEC, 1997.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CIENSINAR. WordWall – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras. **Portal do Grupo de Pesquisa do CAp Joao XXIII**. Reportagem publicada em 17 de julho de 2020. Juiz de Fora: UFJF, 2020. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciensinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-partir-da-associacao-entre-palavras/>. Acesso em 29 jul. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.



LÖBLER, Carlos Alberto; SIMÕES, Maria da Assunção Simões. (Org.). **Metodologia do Ensino da Geografia**. 1ed.Porto Alegre, RS: SAGAH soluções educacionais, 2016.

RIBEIRO, Tiago; SOUZA, Rafael de; SAMPAIO, Carmen Sanches. (Orgs.). **Conversa como metodologia de pesquisa - por que não?** Rio de Janeiro: Ayvu, 2018.

SAMPAIO, Rosa Maria Whitaker Ferreira. **Freinet**: evolução histórica e atualidades. São Paulo: Scipione, 1989.

SANTOS, Carlos Eduardo Rocha dos. **Projeto Pedagógicos Acessíveis**. Santo André: Editora UFABC, 2022.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. São Paulo: EdUSP, 1006.