

O lúdico e o dialógico no ensino de Geografia: uma proposta para a prática pedagógica

Márcia Cristina de Oliveira Mello

✉ marciamello@ourinhos.unesp.br

Rodolfo Zigart Angeloni

✉ r.angeloni@outlook.com

Resumo

Com o avanço científico do mundo atual, as tecnologias digitais integram muitos dos segmentos da sociedade e a educação é uma delas. Nossa experiência na Educação Básica, nas aulas de Geografia, demonstra que os alunos não se interessam tanto pelo quadro-negro; assim, o uso de materiais didáticos digitais pode contribuir para melhorar a dinâmica na sala de aula. Diante disso, é possível usar os recursos que os computadores oferecem, como os jogos, para tornar as aulas mais interessantes. Ressaltamos que os recursos computacionais somente serão úteis para o ensino quando deixarem de ser utilizados apenas como máquinas de escrever ou de entretenimento. Em busca do desenvolvimento de abordagens de ensino mais dinâmicas que a tradicional aula expositiva com cópia do texto da lousa, propomos a utilização de um jogo virtual, focando a construção da noção de espaço. Assim, os alunos, que vivem conectados ao mundo virtual em rede, ao longo do jogo poderão se aproximar dos conteúdos da Geografia de forma lúdica, fato que desperta curiosidades, proporcionando uma metodologia dialógica e vinculada às práticas cotidianas.

* * *

PALAVRAS-CHAVE: ensino de Geografia, práticas pedagógicas, aprendizagem lúdica, metodologia dialógica, recursos computacionais e ensino.

Introdução

É oportuno que o professor de Geografia tenha conhecimento das diferentes linguagens e domínio das tecnologias digitais para seu uso em sala de aula. “A informática, como uma das mais recentes linguagens, já faz parte do cotidiano da sociedade, e faz-se necessário que cada vez mais pessoas tenham acesso a essa tecnologia da comunicação e informação e saibam lidar com ela” (PONTUSCHKA; PAGANELLI; CACETE, 2007, p. 265).

Para Machado (2002), a informática como recurso de apoio ao processo de ensino-aprendizagem permite abordar os conteúdos da Geografia utilizando, por exemplo, programas computacionais, que vão ao encontro da necessidade do educador e de seus educandos.

A introdução de novas tecnologias digitais no ensino pode fornecer diferentes possibilidades na dinâmica do processo de ensino-aprendizagem. Esta relação, por sua vez, pode ser dialógica, pois a tecnologia pode trazer consigo um conjunto de representações e narrativas que podem contribuir para a melhoria do ensino.

Porém nossa experiência na Educação Básica, enquanto professora da rede pública de ensino, formadora de professores e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), nos revela que a realidade das escolas e dos professores está longe de possuir a dinâmica de relação entre a tecnologia e o ensino, pois em muitas escolas ainda são percebidas características do ensino tradicional, em que imperam as aulas expositivas, com cópia de textos da lousa e exercícios de repetição.

Nem todas as escolas possuem uma sala de informática e, quando têm, poucos são os professores que a utilizam. Infelizmente, já que os alunos do presente vivem conectados ao mundo virtual em redes, nas suas práticas cotidianas.

Paulo Freire, ao fazer uma crítica à escola brasileira e ao seu currículo, cunhou o conceito de “educação bancária”:

[...] a “educação bancária” não estimula. Pelo contrário, sua tônica reside fundamentalmente em matar nos educandos a curiosidade, o espírito investigador, a criatividade. Sua “disciplina” é a disciplina para ingenuidade em face do texto, não para a indispensável criticidade (FREIRE, 2007, p. 10).

Justamente esse formato de ensino é o que não favorece o desenvolvimento da autonomia, que deveria ser um princípio educativo, conforme nos aponta Paulo Freire (2013).

Freire nos lembra que, por sermos necessariamente dependentes uns dos outros, a autonomia é uma busca pela quebra dessa dependência. O autor acredita, assim, que a autonomia está ligada à historicidade, sendo ela um tempo de várias possibilidades, uma troca de experiências vividas. Todo processo de autonomia exige, portanto, uma reflexão crítica e prática. Assim,

Ninguém é autônomo primeiro para depois decidir. A autonomia vai se construindo na experiência de várias, inúmeras decisões que vão sendo tomadas [...]. Ninguém é sujeito da autonomia de ninguém. Por outro lado, ninguém amadurece de repente aos vinte e cinco anos. A gente vai amadurecendo todo dia, ou não. A autonomia, enquanto amadurecimento do ser para si, é processo, é vir a ser. Não ocorre em uma data marcada. É neste sentido que a pedagogia da autonomia tem de estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências respeitadas da liberdade. (2013, p. 105).

Evidente que Freire postulou uma educação em que professores e alunos possam refletir adequadamente e se organizar como sujeitos históricos e sociais, que pensam, criticam, opinam, têm sonhos e se comunicam de forma dialógica. Assim, cabe ao educador criar condições para a construção de uma educação, acima de tudo, dialógica.

Considerando o ensino de Geografia, mediante a problemática da falta de interesse que muitos alunos têm frente aos conceitos geográficos, acreditamos que o elemento lúdico, associado à prática pedagógica dialógica, possa proporcionar uma aprendizagem mais atraente e significativa.

Segundo Kenski (2008), todas as escolas e todos os professores deveriam dispor de recursos educacionais cada vez mais sofisticados, ainda que o papel didático do professor precise ser o de promover o diálogo entre os alunos e o conhecimento, independentemente do local e do tipo de recurso utilizado. Dessa forma, o professor estará desenvolvendo a conscientização do aluno, sua autonomia, para ser um formador de opinião e não mais um reprodutor de conhecimentos e ideologias.

Nesse sentido, a tarefa docente de escolher os recursos e processos de ensino ainda é difícil, tendo em vista os diferentes problemas enfrentados pelas escolas. No entanto, a sala de aula é o espaço que o professor tem para contribuir no esforço coletivo dos educadores que se preocupam em buscar uma educação que seja capaz de superar seu caráter reprodutivista. Assim, é importante que nos cursos de formação inicial de professores os alunos sejam motivados a refletir sobre a importância de o docente avaliar permanentemente sua atuação, em busca de

formas alternativas para aperfeiçoá-la. Entre as possibilidades, encontramos no jogo virtual o aspecto lúdico do processo de ensino-aprendizagem.

Luckesi (2000) define o lúdico como sendo aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

Para Santin (2000), o lúdico envolve ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos, que se articulam como teias tramadas com materiais simbólicos.

Assim, buscando a utilização do lúdico como recurso pedagógico no ensino de Geografia, aproveitamos o uso da informática para adaptar um jogo virtual, tecnologia que foi posta à disposição pelo desenvolvimento das áreas da ótica, da eletrônica e da informática, entre outras. Segundo Araújo (2006), essas são as tecnologias educativas, que já podem estar presentes nas salas de aula, porém ainda não possuem a centralidade do velho quadro-negro.

Uma proposta lúdica para as aulas de Geografia

Nossa proposta envolvendo o lúdico e o dialógico nas aulas de Geografia inclui o jogo Geo World RPG (Mundo Geográfico RPG). O RPG Maker é um software criado para facilitar a adaptação de jogos. A partir dele adaptamos o nosso jogo. A característica de ser gratuito facilitou nossa escolha pelo software. Outra facilidade para a aplicação do jogo é ele pode ser copiado de um computador para outro facilmente, utilizando CDs, DVDs ou um pen drive. No jogo, inserimos conteúdos geográficos dos quais, ao longo do tempo, o próprio professor poderá realizar atualizações, acrescentando dados ou atividades que ele queira trabalhar simultaneamente com os alunos em sala de aula.

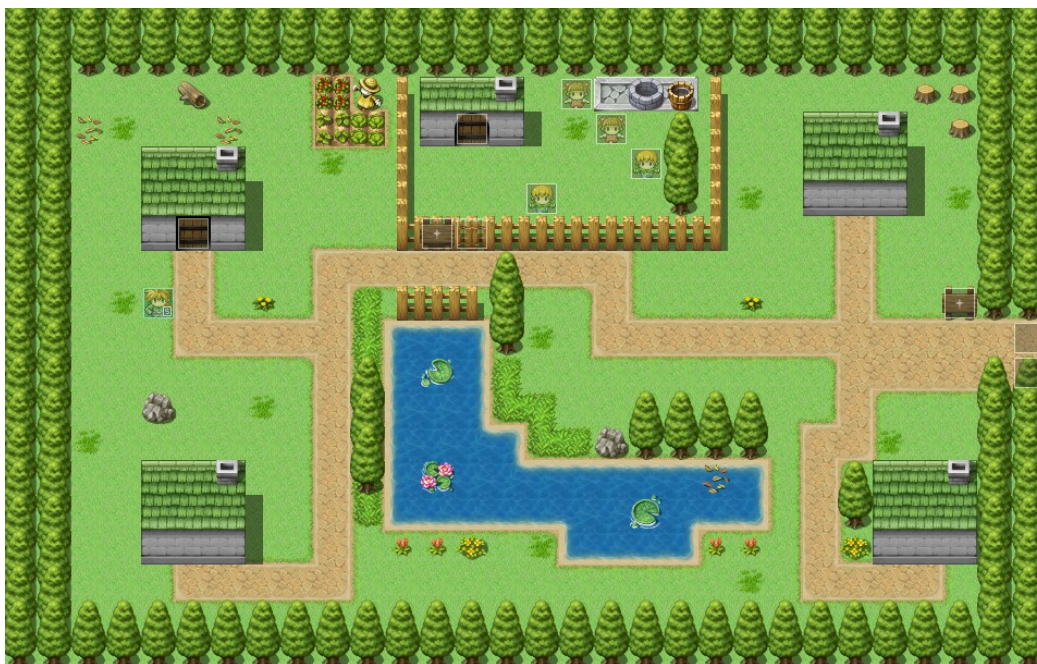
O jogo foi pensado a partir da prática pedagógica vivenciada em escola pública de Ensino Fundamental e Médio, localizada no município de Ourinhos, estado de São Paulo. Trata-se da Escola Estadual Josepha Cubas da Silva, parceira do subprojeto PIBID Geografia.

Nossa problemática inicial para elaboração do jogo foi a observação da dificuldade dos alunos em iniciarem a leitura e a interpretação de mapas, já que não eram capazes de transformar a orientação corporal em orientação geográfica e, portanto, apresentavam dificuldades na aprendizagem de mapas.

A partir disso, a organização do jogo objetivou favorecer tal aprendizagem. O jogo é muito simples. Os comandos são acionados com as setas do teclado para

subir/descer/esquerda/direita e com a tecla “enter” para interagir com os personagens e objetos. Dentro dele, o aluno será um personagem que vive em um mundo fictício. Inicialmente, ele explorará sua vila (Figura 1), que contém informações essenciais para seu deslocamento no jogo.

Figura 1. Vila inicial do jogo, onde o personagem interagirá com o mundo do Geo World.



Na sequência, ele poderá se locomover do Norte para o Sul e vice-versa; ou de Leste para o Oeste e vice-versa, por meio de um barco (Figura 2), que o levará para outros locais. É na vila inicial que o professor poderá explicar como a atividade será desenvolvida.

Figura 2. Vila inicial vista de cima e o barco onde o personagem interagirá com o mundo do Geo World.



Nessa etapa do jogo, o personagem aparecerá dentro de seu quarto, passará pela casa encontrando sua mãe e em seguida sairá pela porta, encontrando, assim, sua vila. Dentro da vila, poderá encontrar uma escola, um jardim, entre outras coisas. Assim, o aluno poderá ter o primeiro contato com o jogo e com sua jogabilidade.

O jogo também pode ser manipulado pelos alunos em suas casas, não somente dentro da escola. Dessa forma, poderão entrar em contato com os temas da disciplina em outros ambientes, que não só o escolar.

O jogo possui inicialmente a ideia de cinco locais por onde o personagem pode se locomover, denominadas de ilhas, que ainda estão em construção. Cada uma terá elementos dos conteúdos de ensino apropriados à idade escolar dos alunos. Dentre as cinco ilhas, a primeira será a vila de sua residência e as outras quatro serão destinadas a cada um dos anos escolares: sexto, sétimo, oitavo e nono.

Os conteúdos de ensino geográfico foram selecionados a partir da

importância do domínio da noção de espaço pelos alunos. Nos ancoramos na pesquisa de Oliveira (1977), que desenvolveu investigação pioneira no Brasil sobre o processo de mapeamento do espaço pelas crianças.

Ancorada na teoria piagetiana, Oliveira supunha que, para a criança aprender a ler mapas, necessariamente o processo de ensino-aprendizagem depende intelectualmente da construção das relações projetivas de ordem espacial, envolvendo as noções de direita-esquerda (Leste-Oeste) e as noções de acima-abaixo (Norte-Sul).

O objetivo é propiciar uma compreensão das bases do mapa e estimular uma forma de pensar sobre os problemas didáticos a ele concernentes. Este objetivo representa uma convicção profunda de que somente desta maneira se pode preparar o professor para crescer intelectualmente e desenvolver métodos para transformar o ensino pelo mapa no ensino do mapa. (OLIVEIRA, 1977, p. Iv. Grifos da autora).

Os conhecimentos advindos das áreas da Pedagogia e da Psicologia da Educação auxiliaram Oliveira a apresentar e discutir a possibilidade de o professor apresentar o mapa ao aluno, considerando o seu nível de desenvolvimento mental. Assim,

[...] é preciso pesquisar os mecanismos cognitivos e perceptivos aos quais a criança recorre para mapear o seu espaço, estudar o desenvolvimento intelectual em termos de mapeamento e observar as condutas das crianças colocadas em situações de atividades de mapeamento (OLIVEIRA, 1977, p. 58).

Desta forma,

Há necessidade de estabelecer correspondência entre a aprendizagem e o ensino do mapa e o desenvolvimento mental do aluno. Se as relações topográficas são as primeiras a serem estabelecidas, tanto no plano perceptivo como no representativo, e a partir delas é que são engendradas as relações espaciais projetivas e euclidianas, claro está que os primeiros mapas que as crianças deveriam aprender a manipular seriam os topográficos, e não os projetivos e euclidianos, como ocorre na maioria das vezes. Acrescenta-se ainda que o processo cartográfico necessita de um código para se expressar, implicando um processo de codificação e decodificação (OLIVEIRA, 1977, p. 7).

A construção da noção de espaço é coerente, portanto, com o desenvolvimento mental da criança, conforme postulou Piaget. Nessa construção há

uma interação entre a percepção e a representação espacial. Tal construção se dá de forma sucessiva, iniciando-se pelas relações espaciais topográficas, decorrentes das ações concretas e passando para as projetivas e euclidianas.

Os resultados da pesquisa de Oliveira apontaram que “a ordem espacial de direita-esquerda, frente-atrás e cima-baixo é estabelecida pelos indivíduos a partir de uma orientação corporal” (OLIVEIRA, 1977, p. 119). Supõe-se que a criança piagetiana transforma um referencial corporal em um geográfico. Para tanto, ela precisa dispor de um conjunto de coordenadas projetivas e euclidianas. Esse processo é bastante complexo do ponto de vista psicológico.

Dessa forma, acreditamos que o jogo possa colaborar na construção da noção de espaço pela criança, pois jogando e interagindo em diferentes espaços o aluno terá que se deslocar de Norte a Sul, e de Leste a Oeste. Oportunamente, é incentivado a responder questões relacionadas à direção seguida por ele.

Espera-se que as respostas progressivamente abandonem o referencial corporal para dar lugar ao referencial geográfico. Quando o aluno responde corretamente a direção seguida pelos personagens utilizando o referencial geográfico, amplia seu aprendizado e avança na construção da noção de espaço. Daí a importância do jogo enquanto mediador da aprendizagem significativa e lúdica.

Ao apresentar um caminho cognitivo do mapa, Livia de Oliveira aponta a importância de se considerarem a imitação e o jogo enquanto duas ações importantes para o equilíbrio emocional. São atividades que ajudam a criança a interpretar o mundo por meio da representação do real.

Considerações finais

A proposta do jogo, com utilização de recursos computacionais, é uma proposta lúdica que visa a favorecer o processo de ensino-aprendizagem em Geografia. Como uma proposta dialógica, que valoriza a relação de colaboração entre professor e alunos, o jogo pode ser adaptado; portanto, existem espaços para modificações e ampliações.

Por meio desse recurso didático, buscamos fortalecer e ampliar a discussão sobre os aspectos teóricos e metodológicos do ensino de Geografia, destacando a importância da aprendizagem significativa dos conceitos geográficos, tão discutida teoricamente, no entanto, pouco aplicada na prática pedagógica.

Em busca do desenvolvimento de abordagens de ensino mais dinâmicas que a tradicional aula expositiva com cópia do texto da lousa, ressaltamos que os recursos

computacionais somente serão úteis para o ensino quando deixarem de ser utilizados apenas como máquinas de escrever ou de entretenimento. O aspecto lúdico da proposta também considera as práticas cotidianas dos alunos, que vivem conectados ao mundo virtual em rede em boa parte de suas atividades diárias. Assim, ao longo do jogo poderão se aproximar dos conteúdos da Geografia de forma lúdica e bastante familiar, fato que desperta curiosidades, proporcionando mais aprendizagem e maior aquisição dos conhecimentos geográficos.

Por fim, acreditamos que o uso das tecnologias digitais no processo educacional, deva ser entendido como elemento articulador de situações de ensino-aprendizagem somado a outros componentes, já que intermedeiam as relações entre professor e aluno, que são intersubjetivas. O avanço científico e as tecnologias digitais favorecem o processo; no entanto, não são condições suficientes para o ensino geográfico e, portanto, somente conhecê-las não garante o sucesso da aprendizagem.

Inspiramos nossa proposta nos ensinamentos de Paulo Freire, que, a respeito do papel da educação sobre a condição humana, nos ensinou que “se a educação não pode tudo, alguma coisa fundamental a educação pode”. (FREIRE, 2013, p. 110).

Referências

- ARAÚJO, José Carlos Souza. Do quadro-negro à lousa virtual: técnica, tecnologia e tecnicismo. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro Veiga (org.). *Técnicas de ensino: novos tempos, novas configurações*. 3. ed. Campinas: Papirus, 2006. p. 14-15.
- FREIRE, Paulo. *Ação cultural para a liberdade e outros escritos*. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.
- _____. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 44. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2013.
- KENSKI, Vani Moreira. O ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro Veiga (org.). *Didática: o ensino e suas relações*. 13. ed. Campinas: Papirus, 2008. p. 127-147.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) *Ludopedagogia ensaios 1: educação e ludicidade*. Salvador: Gepel, 2000. p.83-102.
- MACHADO, Clairton B. Utilização de técnicas de geoprocessamento no estudo da vulnerabilidade na ocupação urbana: caso do Morro Chechella, Santa Maria/RS. 2002. 74 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Instituto de Geociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.
- OLIVEIRA, Livia de. *Estudo metodológico e cognitivo do mapa*. 1977. 234 f. Tese (Livre Docência) – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 1977.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib; PAGANELLI, Tomoko Iyda; CACETE, Núria Hanglei. A linguagem cinematográfica no ensino de Geografia. In: _____. *Para ensinar e aprender Geografia*. São Paulo: Cortez, 2007. p. 259-

278.

SANTIN, S. O espaço do corpo na pedagogia escolar. In: Seminário Brasileiro na pedagogia do esporte. *Anais...* Santa Maria, 2000.

Sobre os autores

Márcia Cristina de Oliveira Mello: graduada em Pedagogia pela Faculdade Estadual de Filosofia Ciências e Letras de Jacarezinho (1995), mestra em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003) e doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2007). É docente do curso de Geografia da Unesp, campus de Ourinhos.

Rodolfo Zigart Angeloni: licenciado em Geografia pela Unesp, campus de Ourinhos.

* * *

ABSTRACT

The ludic and the dialogic in Geography teaching: a proposal for pedagogical practice

Taking into consideration the scientific breakthrough in today's world, it is clear that digital technologies became part of many segments of society and education is no exemption. Our experience in Basic Education, in Geography teaching, has shown that students do not care of what is on the board that much, so the use of digital teaching materials can contribute to improve the dynamics in the classroom. Faced with this challenges it is necessary to use the resources that computers offer, such as games, to make lectures more interesting. We want to make it clear that the computing resources will only be useful for teaching, when they are no longer used only as typewriters or entertainment. In search of developing more dynamic teaching approaches than the traditional lecture, with the text on the blackboard to be copied by the students, we propose the use of a virtual game, focusing on the construction of spatial awareness. That way, students who are constantly connected to the virtual world on the net, they may, through the game, come closer to the Geography content in a playful way, a fact that arouses curiosity, providing a dialogic methodology and linked to daily practices.

KEYWORDS: teaching Geography, pedagogical practices, playful learning, dialogic methodology, computing resources and teaching.

RESUMEN

El lúdico y el dialógico em la educación geográfica: una propuesta para la práctica pedagógica

Con el avance científico del mundo actual, las tecnologías digitales integran muchos de los segmentos de la sociedad y la educación es una de ellas. Nuestra experiencia en la Educación Básica, en las clases de Geografía, demuestra que los alumnos no se interesan tanto por la pizarra negra, así el uso de materiales didácticos digitales pueden contribuir para mejorar la dinámica en la clase. Delante de esto, es posible utilizar los recursos que ofrecen las computadoras, tales como juegos, para tornar las clases más interesantes. Resaltamos que los recursos computacionales solamente serán útiles para la enseñanza, cuando dejen de ser utilizados como máquinas de escribir o de entretenimiento. En la búsqueda de desarrollo de abordaje de enseñanza más dinámica que la tradicional clase expositiva con copia de texto de la pizarra, proponemos la utilización de un juego virtual, centrando la construcción de la noción de espacio. Así los alumnos que viven conectados al mundo virtual de red, a lo largo del juego podrán aproximarse de los contenidos de Geografía de forma lúdica, tal hecho que despierta curiosidades, proporcionando una metodología dialógica y vinculada a las prácticas cotidianas.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza de Geografía, prácticas pedagógicas, aprendizaje lúdico, metodología dialógica, recursos computacionales y enseñanza.