

PIBID GEOGRAFIA ALFABETIZAÇÃO CARTOGRÁFICA: PRÁTICA DE ENSINO UTILIZANDO O XADREZ

Autores: WESLEY ERASMO ALVES BOITRAGO, GESSICA DAIANNEY PINTO ALMEIDA, PEDRO HENRIQUE MAIA DE CARVALHO, DULCE PEREIRA DOS SANTOS

Introdução

Este trabalho apresenta contribuições da oficina do jogo de xadrez na alfabetização cartográfica, interação entre a prática escolar diferenciada e os jogos para despertar o interesse e a motivação dos discentes, além de destacar a importância desse método no processo de ensino-aprendizagem. A oficina xadrez cartográfico foi realizada pelos acadêmicos do curso de Geografia da Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, para os alunos do sexto ao nono ano do ensino fundamental da Escola Estadual Dom Aristides Porto.

Material e métodos

1. Objetivos

O objetivo do trabalho foi descrever a realização da oficina xadrez cartográfico na E. E. Dom Aristides Porto. Assim, ressaltaremos a colaboração desse método na prática escolar e mostraremos os resultados obtidos com intuito de incentivar essa prática.

2. Metodologia

Foram utilizadas revisões bibliográficas sobre o tema em pauta e observações durante a aplicação das oficinas.

Resultados e discussão

Diversos estudos comprovam que os jogos podem ser inseridos na prática escolar para auxiliar no processo ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, Kishimoto (1994, p.13) afirma: “o jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino [...]”. Os jogos em sala de aula podem ser aplicados com vários propósitos, porém de acordo com o contexto do aprendizado (SILVEIRA e BARONE, 1998). As autoras fazem uma ressalva para a aplicabilidade desse método, que deve estar atrelado ao conteúdo, pois os jogos possuem diversas finalidades, devendo haver relação entre as partes. O jogo oferece uma maneira diferente de se resolver os problemas, além de exercitar o raciocínio lógico, proporcionando aos alunos uma forma atrativa, com outras possibilidades e estratégias de solução do problema (BRASIL, 1998). A motivação é outro fator relevante, pois os alunos se sentem atraídos com essa prática no processo de aprendizado, conferindo-lhes habilidades práticas e desenvolvimento de competências até então desconhecidas, além de incentivarem a criatividade na elaboração da resolução do problema proposto. Dessa forma Silva afirma que o jogo:

[...] confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois permite a interação com o objeto a ser conhecido incentivando a troca de coordenação de ideias e hipóteses diferentes, além de propiciar conflitos, desequilíbrios e a construção de novos conhecimentos fazendo com que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar (Silva, 2006, p. 143).



O jogo é uma estratégia de fundamental importância, pois insere materiais didáticos atraentes no processo de aprendizagem, buscando suprir as necessidades dos alunos com uma metodologia prazerosa. Essa estratégia instiga o desejo e a curiosidade dos alunos, além de possibilitar a construção de um conhecimento fundamentado e consistente, levando em conta a realidade do estudante e a sua percepção de mundo. Outro fator preponderante é a diversificação de metodologia utilizada na sala de aula, que contribui para despertar o interesse em participar das atividades propostas. As oficinas de jogos são descontraídas e eficazes, e oportunizam o raciocínio lógico atrelado ao jogo e à orientação cartográfica, promovendo tanto conhecimento do conteúdo como de estratégias.

Refletir sobre as metodologias utilizadas em salas de aula é fundamental, sendo que é necessário utilizar essas metodologias para a inserção dos alunos no seu contexto social, trazendo o teórico para a prática. Hoje, apenas com o avanço das tecnologias de informação, o uso de aulas expositivas e do livro didático, o professor não tem conseguido fazer com que os alunos tenham um aprendizado significativo. Diante das novas tecnologias, há dificuldades para “prender” a atenção do aluno, pois tais recursos acabam ficando distantes do mundo dos alunos, que hoje se encontram muito vinculados à informática. Por isso, o professor deve procurar diversificar suas aulas, adotando também outros recursos didáticos pedagógicos, de modo que sua aula não seja monótona e sem interesse para os alunos (ROCHA et al, 2015, p. 3).

O jogo de xadrez permite que os alunos desenvolvam diversas habilidades, entre elas o raciocínio. Dessa forma, procurou-se unir o xadrez e a cartografia em oficinas de orientação e de coordenadas geográficas para aplicar aos alunos da escola. O objetivo da oficina foi instigar os alunos a participarem das aulas visando o aprendizado da cartografia. Os materiais utilizados para as oficinas foram tabuleiro de xadrez, rosa-dos-ventos e fita crepe para marcar os graus no tabuleiro. Antes de iniciar o jogo, passou-se o conteúdo teórico para destacar conceitos importantes e necessários como: pontos cardeais, colaterais, latitude, longitude, paralelos e meridianos. Em seguida, explicou-se as regras do jogo e esclareceu-se as dúvidas (Fig. 1a).

A oficina foi dividida em duas partes: a primeira pretendeu-se a orientação, para que os alunos colocassem em prática os pontos cardeais que são norte, sul, leste e oeste e colaterais, sendo eles, nordeste, noroeste, sudeste e sudoeste. Esse momento teve o auxílio da rosa dos ventos, onde os movimentos das peças do jogo de xadrez eram direcionados pelos alunos conforme a orientação de deslocamento, de acordo com a estratégia (Fig. 1c). Na segunda etapa, o xadrez foi suporte para o ensino das coordenadas geográficas, momento que os alunos puderam desenvolver a noção de coordenadas geográficas utilizando a latitude, que tomam como destino o norte e sul, e a longitude, que seguem para o leste e para o oeste, indicando assim a sua localização no tabuleiro durante o jogo (Fig. 1b). A princípio notou-se um grau de dificuldade, pois além de pensarem as estratégias para vencer o jogo, os estudantes ainda deveriam utilizar a cartografia. No decorrer da atividade, os alunos se mostraram mais desenvoltos e conseguiram realizar o trabalho com êxito, atingindo o objetivo das oficinas. Desse modo, os resultados foram satisfatórios, pois as atividades permitiram que os alunos ampliassem o conhecimento do conteúdo e ainda aprendessem a se localizar através da orientação e das coordenadas geográficas.

Considerações finais

Notou-se a priori que os alunos estavam confusos em colocar em prática a localização, mas com os esclarecimentos da teoria e, ainda, o auxílio dos acadêmicos durante a prática, os estudantes conseguiram desenvolver as habilidades propostas. O recurso lúdico mostrou-se uma ferramenta muito eficaz no processo de ensino e aprendizagem, trazendo resultados significativos para os professores, estudantes e acadêmicos. Ao jogar o xadrez cartográfico, os alunos tiveram a possibilidade de praticar a orientação e as coordenadas geográficas com uma constância maior, comparada aos exercícios tradicionais praticados em sala de aula. Desse modo, constatou-se o êxito da oficina no aprendizado dos alunos, alcançando, assim, os objetivos propostos no trabalho desenvolvido.

Agradecimentos

À CAPES e PIBID

Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

KISHIMOTO, T.M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

Realização:



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E ENSINO SUPERIOR



PIBID
Unimontes

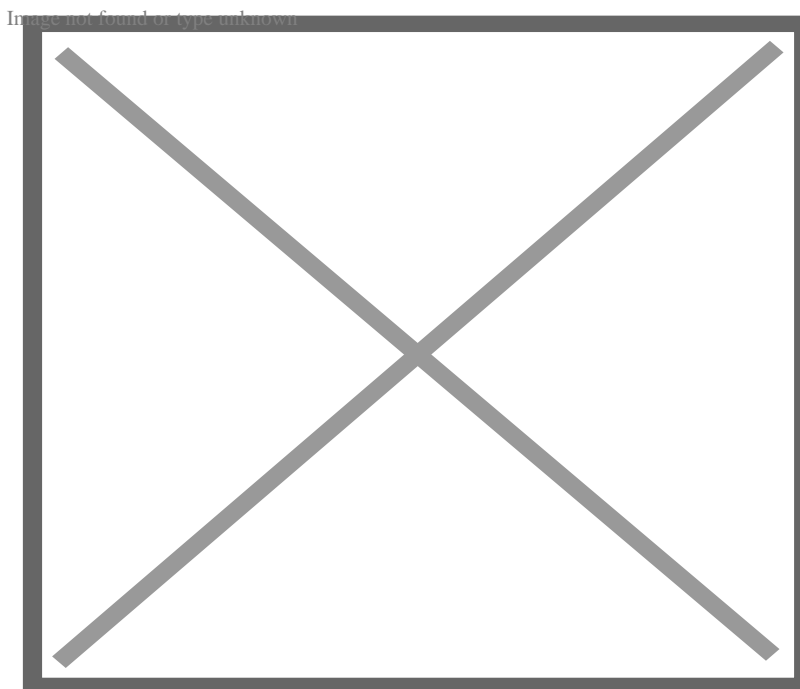
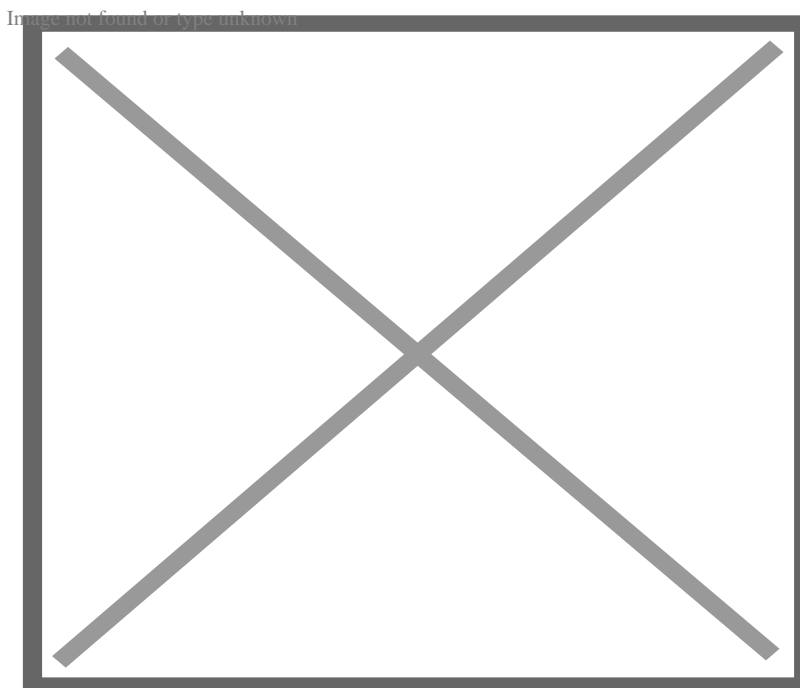
Apoio:



ROCHA, J. R. R. Et all. Ensino de Geografia: o uso de jogos para a construção do conhecimento geográfico. Enciclopédia Biosfera, Centro Científico Conhecer - Goiânia, v.11, n.20; 2015.

SILVA, L.G. Jogos e situações-problema na construção das noções de lateralidade, referências e localização espacial. In: Castellar S. 2006. **Educação geográfica: teorias e práticas docentes**. São Paulo: Contexto, 2006.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A.C; Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós Graduação em Ciências da Computação. 1998.





Figuras: 1a: Ensinando os discentes a jogar xadrez cartográfico. **1b:** Material utilizado para a aplicação da oficina.

1c: Educandos jogando na oficina de orientação. **Autor:** Carvalho, P. H. M. d., 2017.