



JOGO DIDÁTICO DE ORIENTAÇÃO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA

GUITES, Airtón Rosa Lucion¹
SAVIAN, Paloma da Silva²
VARGAS, Dinara de²
BENADUCE, Gilda Maria Carbral³

Palavras-chave: Recurso didático. Orientação. Geografia. Educação.

Um das atividades mais remotas da humanidade é a maneira como as pessoas se orientam no espaço, que provém da Pré-História desde a observação do Sol, da Lua e das estrelas; até as mais modernas técnicas de instrumentos como a bússola e o GPS, na Contemporaneidade. Desta forma, o subprojeto PIBID Geografia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) elaborou um jogo didático sobre orientação a ser proposto no 1º ano do Ensino Médio do Instituto Estadual Luiz Guilherme Prado Veppo, localizado em Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil. O PIBID Geografia da UFSM trabalha com a utilização de recursos didáticos para expor os conteúdos de forma a suprir as deficiências do ensino tradicional e tornar os alunos atuantes no processo de aprendizagem. Segundo Souza (2007), “recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos”. O jogo didático nas escolas permite a inclusão e o trabalho da turma, que desenvolve a capacidade de construir, encontrar soluções, imaginar e interagir. Para Piaget (1975), através do jogo as crianças constroem o conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal. O recurso didático teve por objetivo geral compreender os conceitos básicos de orientação; e objetivos específicos fixar os conceitos por meio do recurso e desenvolver o senso cognitivo para orientar-se no espaço através da rosa-dos-ventos. Organizou-se a turma em grupos de sete componentes e entregou um tabuleiro, uma tampa de garrafa e sete cartelas em branco para cada grupo. O tabuleiro continha “casas” dispostas de A à Z e uma rosa-dos-ventos no canto superior para orientar os alunos. A tampa de garrafa foi usada para se orientar no tabuleiro durante as etapas do jogo. As cartelas serviram para que cada aluno criasse as etapas a serem seguidas para chegar em determinada “casa”. Após isto, um grupo questionava o outro, a fim de desenvolver a orientação geográfica. Foram obtidos resultados bastante positivos, em que todos os alunos sentiram-se motivados a participar e aprenderam a orientar-se de forma correta. Houve cooperação mútua entre os componentes dos grupos, tornando-os agentes ativos do conhecimento. Conclui-se, assim, que o jogo didático é de extrema relevância para a educação, incluindo a Geografia, a fim de fixar os conhecimentos que abrangem esta ciência.

¹ Autor acadêmico do curso de Geografia Licenciatura Plena, da Universidade Federal de Santa Maria, airtonlucion@bol.com.br

² Coautora acadêmica do curso de Geografia Licenciatura Plena, da Universidade Federal de Santa Maria, paloma.savian@hotmail.com

² Coautora acadêmica do curso de Geografia Licenciatura Plena, da Universidade Federal de Santa Maria, dinaradevargas@gmail.com

³ Professora Doutora do Curso de Geografia Licenciatura Plena e Coordenadora do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da Universidade Federal de Santa Maria, g.benaduce@gmail.com