

REFLEXÕES SOBRE O USO DE JOGOS NO ENSINO DA CARTOGRAFIA TEMÁTICA NA DISCIPLINA DE GEOGRAFIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Reflections on the use of didactic games in the teaching of thematic cartography in the discipline of geography in the fundamental teaching II

Raiane Florentino*

***Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP / Rio Claro, São Paulo**
raianeflorentino@gmail.com

RESUMO DE DISSERTAÇÃO

A presente dissertação apresenta reflexões sobre a experiência com jogos na disciplina de Geografia no ensino fundamental II, explorando suas possibilidades enquanto recurso didático sobre a Cartografia Temática no ambiente escolar. Pode-se dizer que três razões influenciaram este estudo. A primeira relaciona-se ao fato de que atualmente o aluno está exigindo cada vez mais novos desafios que estimulem seu raciocínio. A segunda é que o uso desse material paradidático pode potencializar o desenvolvimento de competências e habilidades no estudante, por meio do esforço natural da curiosidade de vencer os desafios científicos impostos pelos jogos. E a terceira razão é que, quando pautado em um objetivo, seu uso pode ter aspectos positivos, deixando de ser apenas um entretenimento, tornando-se mais um elemento gerador de conhecimento. Esse material é muito utilizado na educação formal e na educação não formal, a fim de estimular o aprendizado em diversas áreas do conhecimento. Todavia, nas aulas de Geografia, seu uso ainda é muito incipiente, ou mesmo inexistente. Apropriando-se do método “Estudo de Caso”, baseado na obra de Yin (2001), estruturou-se a pesquisa e escolheram-se o objetivo e o objeto de estudo, para, então, realizar a coleta de dados. Por meio de entrevistas e questionários, visou-se a obtenção de subsídios para a elaboração dos jogos protótipos, que foram, posteriormente, aplicados nas escolas públicas localizadas nos municípios de Rio Claro-SP e São José dos Campos-SP. Diante das críticas e contribuições dos professores responsáveis pelas turmas e dos estudantes com opiniões e sugestões, foi possível adequar as propostas dos jogos e as suas sequências didáticas. Os jogos abrangem cinco quebra-cabeças, um jogo da memória, um jogo dominó e um jogo de tabuleiro. Como resultado final, tem-se que os jogos são eficazes para realizar análises sobre as peculiaridades da Geografia, reforçando, principalmente, os mapas temáticos. Assim, os educadores, que já possuíam um conhecimento prévio do assunto, relembrou os conceitos, e os escolares tanto fixaram o tema como aprenderam novos conteúdos.

Palavras-chave: Cartografia Escolar. Cartografia Temática. Jogo Didático.

ABSTRACT

This paper presents the results obtained during development of the dissertation on the use of play materials as a mediator instrument Geography teaching in the classroom. Thus, through the proposal of Cartographic Games on Thematic Maps; explains its possibilities as a teaching resource for the teaching-learning process in the school environment. It can be said that three reasons have

influenced this study. The first relates to the fact that, currently, the student is increasingly demanding teacher new challenges that stimulate the intellect. The second is that the use of teaching materials can enhance the development of skills and abilities in the student, the natural curiosity of the effort to overcome the scientific challenges posed by games. And the third is that when guided by an objective, its use may have several positive points, no longer just an entertainment for school, becoming an element that generates knowledge. On the other hand, this type of material is widely used in formal and non-formal education to stimulate learning in different areas of knowledge. However, in Geography lessons its use is still very incipient or non-existent. Through the method of the Case Study by Yin (2001), structured to work and picked up the object and the object of study, using interviews and questionnaires given to teachers of public schools. It was, then, possible to elect the main issues to be developed in prototype games that were applied in public schools in the city of Rio Claro/SP and São José dos Campos/SP. Proposals for cartographic games are measured, so far, in five puzzles, a memory game, a domino game and a board game, all with the purpose of bringing the importance of the use of thematic maps in teaching Geography.

Keywords: School Cartography. Thematic Cartography. Didactic Game.

AGRADECIMENTOS

A dissertação de mestrado obteve financiamento da CAPES e foi orientada pela Profa. Dra. Andréa Aparecida Zacharias, no Programa de Pós-Graduação em Geografia, da Universidade Estadual de Paulista - UNESP, Campus de Rio Claro, defendida em 27 de setembro de 2016.

REFERÊNCIAS

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. Trad. Daniel Grassi. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

Data de submissão: 06.07.2017

Data de aceite: 23.08.2017

License information: This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.