



PIBID E GINCANA NO ENSINO DE GEOGRAFIA: USO DO GEOSIGLAS E DOS JOGOS ESCOLARES DE GEOGRAFIA (JEGs) NA ESCOLA ESTADUAL DOM JOSÉ ADELINO DANTAS.

Cesar Henrique Cruz de OLIVEIRA¹

Graduando em Geografia, UFRN, cesarhenriquecdeo99@gmail.com

Luciano da Silva REIS²

Mestre em Geografia, UFRN, lucianoreisgeografia@gmail.com

Adriano Lima TROLEIS³

Doutor em Geografia, UFRGS, adriano.troleis@ufrn.br

RESUMO

O presente artigo tem como principal objetivo analisar a aplicação de jogos e gincanas como ferramenta lúdica no processo de ensino-aprendizagem, destacando o interesse dos alunos por tais práticas no contexto da sala de aula. Para validar a aplicação desses métodos, e também identificar o grau de satisfação acerca da utilização de metodologias ativas no ensino de geografia, a pesquisa também traz uma análise de dados que são frutos de um questionário aplicado com alunos de 6º e 7º ano na Escola Estadual Dom José Adelino Dantas, que fica no Bairro Potengi, Zona Norte de Natal. Além disso, será demonstrado as etapas de uma gincana geográfica aplicada na escola durante as práticas do Programa de Iniciação à Docência (PIBID).

PALAVRAS-CHAVE: Metodologias ativas; Sala de aula; Formação docente.

GT 05: Ensino de Geografia

1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), é uma política nacional voltada para o incentivo à qualificação da formação docente, numa parceria entre Ministério da Educação (MEC) e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O PIBID fornece aos alunos das graduações em licenciaturas a antecipação do contato: com o cotidiano da Educação Básica, ambiente de trabalho docente, com a inserção dos “licenciandos na rotina de escolas da rede pública de educação básica, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências pedagógicas de caráter inovador e interdisciplinar;” (Brasil, 2024).

Vê-se que a figura do professor enfrenta diversos desafios em sala de aula, um deles é o de tornar o Ensino de Geografia mais atrativo e dinâmico aos olhos dos alunos, e como isso poderia ser possível de alcançar é a inquietação motivadora desta pesquisa. Um caminho encontrado como facilitador do processo de Ensino-Aprendizagem, é a abordagem com a utilização de jogos e dinâmicas como ferramentas didáticas, não substituindo a aula, mas

complementando o processo metodológico e avaliativo dos conteúdos vistos em sala. Para Morais e Garcia (2013, p.24), “vivemos a contemporaneidade, marcada pela Revolução Técnica-científica-informacional que imprimiu um novo modo de pensar e de agir [...]”, e para tornar o ensino e a aprendizagem mais atrativos, o professor de Geografia precisa dispor, no seu planejamento de aula, de propostas que potencializam o pensamento e a ação dos alunos.

Para que fosse possível alcançar o principal objetivo do presente artigo, foi feito um levantamento utilizando questionários com os alunos da Escola Dom Adelino Dantas, para de forma mais específica, identificar fatores que contribuem com dispersão dos alunos durante aulas teóricas; e ainda, comprovar a capacidade de mobilização que os jogos e gincanas possuem no ensino de geografia. Serão apresentados os procedimentos metodológicos utilizados, que vão da concepção da criação da gincana, aqui chamada de Jogos Escolares de Geografia (JEGs), passando pelo planejamento e elaboração coletiva, até sua culminância e análise dos efeitos e resultados no envolvimento e aprendizagem dos alunos. Esta ação foi desenvolvida para os alunos de 6º e 7º ano, realizada na Escola Estadual Dom José Adelino Dantas por bolsistas do PIBID Geografia da UFRN em Natal; o que não limita sua utilização ou adaptação para outras séries e conteúdos geográficos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E CIENTÍFICA

Evidencia-se que na educação básica, em destaque na rede pública de ensino, os desafios devem ser observados com cuidado, alguns deles demandam uma construção de metodologias para tornar o processo de aprendizagem significativo. Nesse sentido, buscou-se teorizar aspectos relacionados ao PIBID e a formação do professor, além de trazer uma perspectiva da implementação de metodologias ativas no Ensino de Geografia.

É válido afirmar que os problemas existentes na educação brasileira não são uma responsabilidade exclusiva do professor e de suas práticas de ensino, esta problemática abrange diversos pontos, assim é abordado por Gatti (2010, p. 1359):

Hoje, em função dos graves problemas que enfrentamos no que respeita às aprendizagens escolares em nossa sociedade, a qual se complexifica a cada dia, avoluma-se a preocupação com as licenciaturas, seja quanto às estruturas institucionais que as abrigam, seja quanto aos seus currículos e conteúdos formativos. Deve ser claro para todos que essa preocupação não quer dizer reputar apenas ao professor e à sua formação a responsabilidade sobre o desempenho atual das redes de ensino.



Gatti ainda especifica alguns dos potenciais problemas que permeiam a educação básica no Brasil, ao afirmar que essas políticas são agentes ativos nos índices que qualificam a Educação Básica; nesse sentido, cabe destacar o papel e a importância do PIBID enquanto política educacional, que apesar de nascer na universidade, funciona como um elo de ligação entre o sistema básico e o futuro professor.

O PIBID traz em seus objetivos a promoção de uma melhor formação docente nas licenciaturas por meio da integração entre as Instituição de Ensino Superior - IES e escolas da rede pública. Essa valorização se dá a partir da inserção do graduando no cotidiano da rede básica, oportunizando momentos que permitem os licenciandos exercitarem a criatividade através de experiências pedagógicas que são pautadas no contexto escolar (Brasil, 2024). Além da aproximação do discente da graduação com as dependências da sala de aula, cabe destacar a interação entre os bolsistas do PIBID e o supervisor (professor da rede pública), algo que engrandece as vivências dentro do programa, por meio da bagagem de quem já possui experiência na profissão. Na prática o papel do professor da rede básica envolve muito mais do que dar aula, assim como é trazido por Pontuschka (2009, p.101):

O trabalho do professor na escola básica envolve atividades que vão desde a preparação de um programa de curso e o planejamento de aulas até a participação na produção e na execução de projeto pedagógico institucional, além de projetos didático-pedagógicos que impliquem uma atividade investigativa [...].

O contato do bolsista com essas atividades surge por intermédio e orientação do supervisor. Essa aproximação com o futuro de sua profissão é essencial para tornar o discente consciente da realidade e das práticas que irá se deparar no futuro. Portanto, o PIBID é uma política educacional que atinge diretamente a educação básica; consequentemente, tem a capacidade de potencializar as práticas pedagógicas não só no presente, como também no futuro nas ações dos discentes das licenciaturas ao assumirem uma docência.

Castellar (2010, p.39), relata que “um dos desafios colocados pelos professores nos dias de hoje está em superar os vícios de uma educação estática, inerte e ineficaz, investindo em uma educação com mais qualidade e criatividade.” Com isso, vale destacar a presença de metodologias ativas durante o ensino; Para Freire (2006) apud Santos (2019, p.6), define metodologia ativa como:

Uma concepção educativa que estimula processos de construção de ação-reflexão-ação em que o estudante tem uma postura ativa em relação ao seu aprendizado numa situação prática de experiências, por meio de problemas que lhe sejam desafiantes e lhe permitam pesquisar e descobrir soluções, aplicáveis à realidade.

A associação de uma metodologia criativa junto a metodologias ativas abre uma porta para se trabalhar o lúdico em sala de aula. Mas o que seria uma atividade lúdica? Lukesi (1998, p. 29) apud Carlos (2010, p. 10) indicam que “a atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros”. Levando em conta o conceito de ludicidade apresentado, jogos e gincanas aparecem como fator essencial na atividade lúdica, pois além de proporcionar um esforço físico, demanda também habilidades cognitivas durante suas práticas. Nessa perspectiva Kapp (2012) apud Soares et al. (2024, p2),

[...] defende que o uso de jogos educativos aumenta a retenção de conteúdo, uma vez que eles estimulam o raciocínio crítico e incentivam a resolução de problemas de forma prática. As gincanas, por sua vez, favorecem não apenas a aprendizagem cognitiva, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a cooperação, o trabalho em equipe e a empatia.

Tendo em vista os problemas enfrentados e destacados aqui pelo docente em sala de aula, é notável que o professor pode e precisa buscar algumas soluções para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, em destaque a gincana e jogos escolares.

3 METODOLOGIA

A metodologia do presente artigo foi pautada na utilização de questionários para alcançar os objetivos iniciais da pesquisa. Com base nas respostas, será feita uma análise dos dados para verificar a contribuição que Jogos e Gincanas podem proporcionar ao Ensino de Geografia. Pode-se dizer que o questionário será reproduzido tanto de forma quantitativa, quanto de forma qualitativa, pois “é preciso compreender a diferença entre a abordagem quantitativa e a qualitativa na pesquisa. Enquanto a primeira dá ênfase aos dados visíveis e concretos, a segunda aprofunda-se naquilo que não é aparente” (Tozoni-Reis, 2009, p. 10).

Já em relação a concepção da gincana (JEGs) ocorreu a partir de 5 etapas, a etapa 1 diz respeito à divisão de bolsistas por turma, os 10 bolsistas do núcleo foram divididos em duplas, cada dupla ficou responsável por orientar uma turma de 6º ou 7º ano. A etapa 2 ficou definido o calendário de orientação e os conteúdos presentes nas provas das gincanas, assim distribuídos: Turmas do 6º ano: Atividades econômicas e de produção no espaço geográfico; Turmas do 7º ano: As Regiões Brasileiras (Características socioespaciais, econômicas e

culturais das regiões: Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro-Oeste); e o conteúdo comum: Os 26 Estados brasileiros e o Distrito Federal (Suas capitais, mapas, limites e bandeiras).

A etapa 3 foi o momento da aplicação do calendário de aulas/orientações onde os bolsistas e o professor supervisor trabalharam o conteúdo das provas, nesses momentos também ocorreu a aplicação do jogo Geosiglas, que consiste em um baralho que tem como objetivo formar pares com a siglas dos estados brasileiros juntamente com a carta que representa o mapa de seu respectivo território (Ex: carta "R" + carta "N" + carta do território do Rio Grande do Norte, tal combinação formaria um jogo).

Figura 1 - Esquema de formação de combinações Geosiglas.



Fonte: Autores, 2023.

O Geosiglas como complemento das aulas expositivas introduziu o processo de ludicidade durante as aulas. Em meio a etapa 3, cada dupla de bolsistas tinha que elaborar provas e desafios para serem aplicadas durante as gincanas, isso se configurou como etapa 4. As provas elaboradas pelos bolsistas desafiavam tanto a parte cognitiva quanto a física dos alunos, além de cobrar diversas habilidades que vão além só da memorização, como reconhecer paisagens regionais, reconhecer a configuração do território brasileiro e suas representações culturais.

Partindo para etapa 5, onde ocorreu a culminância dos JEGs, no dia 8 de dezembro de 2023 o professor supervisor organizou os três primeiros horários de aula da tarde para realização do evento, além de mobilizar outros professores da escola para auxiliar durante a aplicação das provas, já os bolsistas ficaram responsáveis por acompanhar suas turmas e gerir a realização das provas, tempo, conclusão, verificação de quantidade de pontos feitos, etc.

Figura 2 - Culminância dos JEGs.



Fonte: Autores, 2023.

Após todas essas etapas, juntamente com um planejamento participativo, ocorreu a reatualização dos JEGs, proposta de gincana que ganhou destaque mobilizando professores e alunos, uma maneira lúdica de trabalhar conteúdos da geografia, com isso, se desperta o interesse dos alunos por mais atividades como essa – fator norteador da presente pesquisa – percebendo como atividades lúdicas contribuem para chamar atenção dos alunos e identificar como afetam positivamente o processo de ensino-aprendizagem.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como Já mencionado anteriormente, para procurar compreender fatores que contribuem na dispersão dos alunos em sala, foi aplicado um questionário com turmas de 6º e 7º ano (alunos com faixa etária semelhante aos que participaram dos JEGs, além de serem das mesmas séries que participaram da gincana), além de buscar fatores que desmotivam os alunos durante as aulas, as perguntas também ajudavam a compreender como a introdução de jogos e gincanas podem ser medidas que amenizam tal problemática. O questionário aplicado teve uma amostra de 43 alunos participando, somando o 6º e 7º ano.

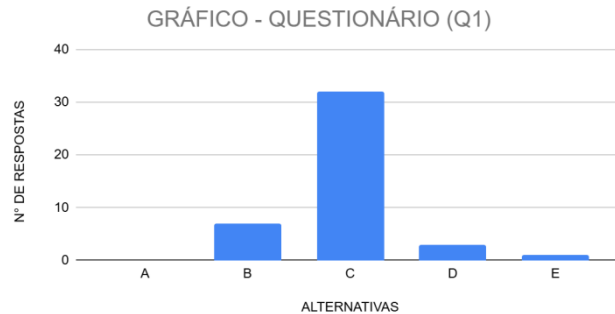
As primeiras perguntas no questionário eram as seguintes:

1) Com que frequência você sente dificuldade em manter a atenção durante as aulas de Geografia? **a) Nunca. b) Raramente. c) Às vezes. d) Quase sempre. e) Sempre.**

2) Na sua opinião, qual o principal motivo para a distração na aula de Geografia? **a) Duração da aula b) Conteúdos difíceis c) Falta de atividades dinâmicas d) Uso excessivo de explicações teóricas e) Outros.**

Observe os resultados obtidos a partir das perguntas iniciais:

Gráfico 1 - Resultado da questão 1.



Fonte: Autores, 2025.

Gráfico 2 - Resultado da questão 2.



Fonte - Autores, 2025.

Na primeira questão, como pode-se observar no gráfico, as respostas não foram tão heterogêneas, 32/43 responderam que às vezes (alternativa C) sentem dificuldade manter o foco durante as aulas de geografia. Esse número se torna alarmante, 75% da amostra sente dificuldade ao menos em algum momento para manter atenção nas aulas da disciplina. Mas afinal, quais seriam as razões para tanta dificuldade de acordo com esses alunos?

No gráfico 2 as respostas tiveram um caráter mais heterogêneo, com uma distribuição de respostas por alternativa mais semelhante. Mas o fator que recebeu mais destaque para os alunos foi a “alternativa A” (32%), que dizia respeito a duração da aula, algo que chama atenção de certa forma, pois muitos desses alunos não têm dois tempos de aula seguidos, mas ainda sim, sentem que as aulas são longas. Somando as alternativas B, C e D, representa uma parcela de 46% da amostra, os fatores presentes nessas alternativas poderiam facilmente ser superados com o uso de jogos e gincanas em sala, o que tornaria o processo de ensino e aprendizagem

mais lúdico. Após essas questões de sondagem, foram feitos questionamentos em relação ao uso dos jogos e gincanas nas aulas de geografia, observe as seguintes questões:

3) Você gosta de atividades práticas e dinâmicas, como jogos e desafios? **a) Sim, gosto muito b) Sim, gosto um pouco c) Tanto faz d) Não gosto.**

4) Você acredita que o uso de jogos e gincanas poderia tornar as aulas de Geografia mais interessantes? **a) Sim, com certeza b) Sim, talvez c) Não faz diferença d) Não, prefiro aulas tradicionais.** Com base nas questões apresentadas, os resultados obtidos foram os seguintes:

Foi possível observar um resultado notável na questão 3, 86% dos alunos declararam gostar pelo menos um pouco de jogos e desafios na sala de aula, (alternativas A e B), enquanto a alternativa que diz respeito a não gostar de tais práticas não teve nenhuma resposta (alternativa D). Quando perguntados se essas metodologias poderiam tornar as aulas mais interessantes, 38/43 ou 88% respondeu que “Sim, com certeza” ou “Sim, talvez” (alternativas A e B). Evidenciou-se o estímulo do interesse na aula proporcionado pela utilização de ludicidade, jogos e dinâmicas.

Nas perguntas abertas, onde os alunos puderam dar diretamente sua opinião acerca da temática, foi solicitado que eles respondessem às seguintes questões: **5) Que tipo de atividade você acredita que tornaria as aulas de Geografia mais interessantes?** Algumas respostas: “Na verdade as aulas são boas, mas jogos e dinâmicas tornariam mais legal.”; “Gincanas e jogos.”; “Quizzes e jogos.”; “Uns minutos para conversar e brincadeiras.” “Atividade em campo.”; “Atividade em grupo e atividades fora da sala.” **6) Você já participou de alguma atividade lúdica (jogos, gincanas, desafios) em outras disciplinas? Se sim, como foi essa experiência?** Algumas respostas: “Sim, na Educação Física. Foi bom. ”; “Na Educação Física, a professora colocou para jogar o interclasse.” ; “Sim, foi bom! Na disciplina de matemática a professora fez um jogo.” **7) O que você imagina que mudaria em uma aula de Geografia se fossem usadas gincanas e jogos?** Algumas respostas: “Iria ser bom, pois sairia um pouco da rotina.”; “A aula ficaria legal até para os alunos não interessados em Geografia.”; “Ficaria mais legal e mais prática. Facilitaria a aprendizagem.”, assim concluíram respondendo as perguntas de caráter mais subjetivo.

As questões mais abertas reforçam a importância de dinamizar o ensino de geografia; nas respostas relacionadas às atividades lúdicas em outras disciplinas as respostas foram escassas, apenas Educação Física e Matemática foram citadas. Foi interessante perceber também que, para os alunos, atividades fora da sala seriam mais uma forma de dinamizar o



ensino. A grande maioria dos questionados também declarou que os jogos e as gincanas são uma forma de sair da rotina e prender a atenção dos alunos durante as aulas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que jogos e gincanas tornam o ensino mais lúdico, durante a aplicação dos JEGs, foi possível perceber isso a partir de como a maioria dos alunos da Escola Dom José Adelino Dantas engajaram na proposta. Com a pesquisa foi possível dar espaço para os discentes validarem essa constatação no âmbito escolar, e buscar a opinião dos alunos sobre atividades lúdicas, a pesquisa os deixou livres para opinar e sugerir qualquer tipo de atividade que fosse interessante para que houvesse um ensino e aprendizagem mais proveitoso.

Com base nas respostas analisadas dentro do questionário, pode-se notar que existe uma carência de atividades dinâmicas/lúdicas nas aulas, o que destaca a importância das ações do PIBID, que além de aproximar o futuro docente da comunidade escolar, tem o potencial de estreitar os laços com o aluno da rede básica, assim é possível que o discente universitário possa imprimir uma prática alinhada com as necessidades que irá encontrar no exercício da docência. Portanto, o PIBID é um grande aliado para associar a teoria e a prática fazendo um paralelo entre universidade e rede básica de educação, o presente artigo só reforça a importância do programa para os futuros profissionais da educação.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Pibid - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência**. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>. Acesso em: 21 de jun. de 2024.

CARLOS, Andréia Mengue. **O lúdico como ferramenta pedagógica**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. p. 10.

CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella. A geografia ensinada: os desafios de uma educação geográfica. In: MORAIS, Eliana Marta Barbosa de; MORAES, Loçandra Borges de (Org.). **Formação de professores: conteúdos e metodologias no ensino de geografia**. Goiânia: Editora Vieira, 2010. p. 39.

MORAIS, Ione Rodrigues Diniz; GARCIA, Tânia Cristina Maria. Ensino de geografia: refletindo sobre a práxis e a identidade do professor. In: MORAIS, Ione Rodrigues Diniz; GARCIA, Tânia Cristina Maria; SANTOS SOBRINHO, Djanní Martinho dos (Org.). **Educação geográfica: ensino e práticas**. Caicó: EDUFRN, 2013. p. 24.

GATTI, Bernadete Angelina. Formação de professores no Brasil: características e problemas. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 31, n. 113, p. 1355-1379, out./dez. 2010. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 17 fev. 2025.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib; PAGANELLI, Tomoko Iyda; CACETE, Núria Hanglei. **Para ensinar e aprender geografia**. São Paulo: Cortez, 2009.

SANTOS, Taciana da Silva. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem**. 2019. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Pernambuco, Campus Olinda, Olinda, 2019. p. 6.

SOARES, Geovany Braga; SILVA, Lucilma Santana Ferreira da; ALMEIDA, Maria da Luz Fonseca de; MARQUES, Jefferson da Silva; NASCIMENTO, Victória Santana do. **Jogos e gincanas no contexto educacional: ferramentas lúdicas para o ensino e aprendizado**. Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v. 12, p. 2, 2024.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia da Pesquisa**. Curitiba: IESDE, 2009.
