

JOGO DE TABULEIRO E ENSINO DE GEOGRAFIA: ESTRATÉGIA LÚDICA PARA A COMPREENSÃO DOS CONFLITOS SOCIOAMBIENTAIS EM ABAETETUBA/PA

Arielson Dias e Dias¹ – arielsondias3@gmail.com; Debora Aquino Nunes ^{2*}; Josiel do Rego Vilhena ^{3*}

AT14: Educação ambiental

A presente pesquisa utiliza-se da construção de um jogo de tabuleiro como instrumento didático voltado ao ensino de Geografia, possibilitando a regionalização dos conflitos socioambientais existentes no espaço urbano de Abaetetuba/Pa. Nesse sentido, o jogo de tabuleiro é empregado como recurso pedagógico para abordar, problematizar e discutir os conflitos socioambientais locais, transformando-os em situações-problema organizadas na forma de perguntas que articulam conceitos e conteúdos geográficos. Além disso, institui-se como objetivo geral desta pesquisa investigar, analisar e discutir os conflitos socioambientais por meio da produção e utilização de jogos lúdicos como ferramentas interativas e educativas para mapear, compreender e propor ações mitigadoras as problemáticas apresentadas. Metodologicamente a pesquisa possui caráter educacional e abordagem quali-quantitativa, com o objetivo de aprofundar a compreensão dos conflitos socioambientais no contexto local e regional. Os procedimentos metodológicos incluíram: revisão teórico-conceitual fundamentada na Geografia Urbana, da Amazônia e Ambiental. Em seguida, realizou-se a observação sistemática da paisagem urbana, com inventário e análise dos elementos socioambientais. Paralelamente, foi desenvolvido um protótipo de jogo didático voltado ao ensino médio, que foi aplicado em sala de aula. Com base na aplicação da pesquisa, foi desenvolvida um primeiro momento teórico com o interesse de revisar os conteúdos da geografia, em seguida foi feita o uso do jogo de tabuleiro com impactos locais e perguntas direcionadas a conflitos reais do município, foi feita a aplicação de questionário aos alunos do 1º ano do Instituto Federal do Pará, dos 14 discentes participantes, todos responderam que concordam totalmente que gostariam de utilizar novamente jogos didáticos nas aulas de Geografia e que o jogo contribuiu significativamente para relacionar conceitos geográficos com os problemas socioambientais do dia a dia. Conclui-se dessa forma que o jogo configura-se como uma ferramenta pedagógica capaz de contribuir para a construção dos conhecimentos, colaborando com uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Palavras-chave: material lúdico; jogo de tabuleiro; ensino de geografia; geografia ambiental.