

JOGOS DIDÁTICOS NA GEOGRAFIA: A CAMPAINHA GEOGRAFICA E O ESTUDO DA REGIONALIZAÇÃO DO BRASIL ATRAVES DA MÚSICA

DIDACTIC GAMES IN GEOGRAPHY: THE GEOGRAPHICAL RINGING AND THE STUDY OF REGIONALIZATION OF BRAZIL THROUGH MUSIC

Autores:

¹Rebecka de França

Licenciatura em Geografia, IFRN,

²João Paulo Teixeira Viana

Licenciatura em Geografia, IFRN, jpviana25@yahoo.com

³Jeam Claude de Souza Gomes

Licenciatura em Geografia, IFRN, socorropessoafe73@gmail.com

⁴Maria do Socorro Pessoa Fé

Licenciatura em Geografia IFRN, jeanclaude.14@hotmail.com

⁵Levi Rodrigues de Miranda

Doutor, IFRN, levi.miranda@ifrn.edu.br

Contato do autor principal:

artransparenciarn@outlook.com

JOGOS DIDÁTICOS NA GEOGRAFIA: A CAMPAINHA GEOGRAFICA E O ESTUDO DA REGIONALIZAÇÃO DO BRASIL ATRAVES DA MÚSICA

DIDACTIC GAMES IN GEOGRAPHY: THE GEOGRAPHICAL RINGING AND THE STUDY OF REGIONALIZATION OF BRAZIL THROUGH MUSIC

Rebecka de França; João Paulo Teixeira Viana; Jean Claude de Souza Gomes; Maria do Socorro Pessoa Fé; Levi Rodrigues de Miranda

RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade a construção de um jogo didático da geografia escolar, no qual utiliza a música como recurso didático, sendo utilizado no conteúdo de regionalização, buscando assim, compreender as regiões brasileiras através dos seus ritmos musicais. Assim, o objetivo central do trabalho é descrever a estratégia pedagógica intitulada ‘Campainha Geográfica’ na Escola Estadual Luís Soares – Natal - RN, em uma turma de 7º ano do ensino fundamental. A pesquisa se justifica pela necessidade do professor frente as barreiras diárias no processo de ensino e da aprendizagem, em adotar uma nova postura em seu fazer pedagógico, onde deve-se utilizar de estratégias que visem trazer o educando a querer aprender e buscar o mundo geográfico, além disso, é uma estratégia que surge nos seios do Pibid um importante programa que possibilitou o aperfeiçoamento dessa dinâmica e sua ressignificação enquanto pratica na escola Luís Soares. Como meios metodológicos a pesquisa parte de uma abordagem qualitativa bibliográfica em sua parte inicial e enquanto sua aplicação, utiliza a Pesquisa ação. Como resultados esperados, a pesquisa vem mostrar que no contexto da educação escolar atual, mostrasse necessário propor ações que visem trazer o educando a se interessar em querer aprender a geografia, e as estratégias pedagógicas é um meio que possibilita essa interseção entre o educador enquanto figura do ensino na medição da aprendizagem para o educando.

Palavras-Chave: Geografia. Jogos Didáticos. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work aims to build a didactic game of school geography, in which it uses music as didactic resource, being used in the content of regionalization, seeking to understand the Brazilian regions through its musical rhythms. Thus, the main objective of this work is to describe the pedagogical strategy entitled 'Geographic Ringer' at the Luís Soares State School - Natal - RN, in a 7th grade elementary school class. The research is justified by the need of the teacher facing the daily barriers in the process of teaching and learning, to adopt a new posture in their pedagogical practice, where one must use strategies that aim to bring the learner to want to learn and seek the world geographical, in addition, is a strategy that arises in the breasts of the Pibid an important program that made possible the improvement of this dynamics and its signification while practicing in the Luís Soares school. As methodological means the research started from a qualitative bibliography approach in its initial part and while its application, uses the Action research. As expected, results, the research shows that in the context of current school education, it is necessary to propose actions that aim to bring the learner to be interested in learning geography, and pedagogical strategies is a means that allows this intersection between the educator as a figure of teaching in the measurement of learning for the learner.

Keywords: Geography. Didactic Games. Teaching. Learning.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como finalidade contribuir com análise da utilização de jogos como recurso didático que proporcione o ensino e aprendizagem bem como a facilitação do ensino de determinados conteúdos que possivelmente não sejam bem dominados pelo professor, para que seja alcançado tal objetivo foi realizado uma revisão bibliográfica.

Dentre os mais diversos conteúdos que englobam o universo da geografia, alguns se destacam por serem potencialmente difíceis de se compreender tanto quanto são difíceis de se mediar o ensino, por exemplo, a cartografia se torna complexa para fazer alunos abstraírem a ideia das escalas dos mapas ou os fusos horários e até mesmo conceitos de latitude e longitude. Esse é apenas um dentre muitos outros que podem ser citados aqui, como geopolítica e o estudo da geologia do Brasil ou do mundo.

A escolha pela temática diz respeito na necessidade do professor atual a adotar uma nova postura frente as problemáticas diárias relacionadas ao processo de ensino e da aprendizagem, bem como, na importância de adotar um fazer pedagógico que seja mais humano e participativo. Além disso, é uma estratégia que nasce nos seios do Pibid do curso de Licenciatura em Geografia do IFRN e que por conta de sua aplicabilidade e viabilidade, conseguiu transpor e ser ressignificando para serem aplicado na escola campo de estágio “Escola Estadual Luís Soares”, um estabelecimento escolar localizado em uma zona periférica na zona leste da cidade do Natal – RN, onde, a realidade do educando que estão acostumados com uma alta evasão e cenários improváveis da sua realidade.

O mesmo podemos dizer quanto ao professor, não são todos os conteúdos que são perfeitamente dominados ou que são fáceis de se explicar, os jogos podem ser ferramentas metodológicas para facilitar a explanação dos conteúdos. Como será abordado mais adiante, neste trabalho discutiremos a respeito da utilização dos jogos como ferramentas metodológicas para o ensino de geografia e como ferramenta para facilitação do trabalho do professor.

Na Geografia escolar pode-se promover um trabalho sistemático com os artefatos midiáticos e jogos, propondo uma relação desse conteúdo com os artefatos e como dizem e o que querem dizer, é necessário aguçar o olhar dos estudantes para compreensão da linguagem geográfica fazendo um trabalho de transdisciplinaridades com as outras disciplinas ofertadas, por exemplo, a leitura com o português, o desenho e pintura de mapas com as artes, os cálculos da cartografia com a matemática, a questão do tempo com a história, a formação da terra com a química e tudo isso linkado com a pesquisa em aparelhos tecnológicos e o uso dos vários jogos através de brincadeiras que deixem a aula mais dinâmica e empolgante e concedem essa integração com os aparelhos eletrônicos quando necessário.

REFERENCIAL TEORICO

A educação escolar representa uma atividade de intenso trabalho, tendo início a base familiar e, mais tarde, a figura da escola no que tange o processo de formação social. O ensino é uma maneira de

se chegar à aprendizagem, ou seja, o aluno não aprende se não obtiver um estímulo ou uma orientação acerca dos deveres da vida cotidiana. Sendo assim, é um norteador importante que vai moldando o discente ao longo de sua jornada escolar.

Dessa forma, a aprendizagem é um processo lento e gradual, através de um conjunto de fatores e ao longo dessa jornada, será possível quebrar barreiras, atravessar obstáculos e se reinventar. Cavalcanti (2006) aponta alguns questionamentos que são levantados para uma aprendizagem mais significativa, como:

O que é a Geografia escolar na atualidade? Como ela se realiza? Como o professor a constrói? Quais os desafios da prática do ensino da Geografia? Quem são os alunos da Geografia? Como são esses alunos? Como praticam a Geografia do dia-a-dia? Como aprendem Geografia na escola? Que significados têm para os alunos aprender Geografia? Que dificuldades eles têm para aprender os conteúdos trabalhados nessa disciplina? (CAVALCANTI, 2006, p. 66).

Assim, nas ciências escolares, em especial a Geografia, é possível ver o quanto as dificuldades estão presentes no dia a dia do professor e do aluno, que atinge diretamente o processo do ensino-aprendizagem do mesmo. É uma necessidade humana, mas a aprendizagem que estamos querendo explicitar é a aprendizagem escolar, que, é como assinala Libâneo (1994, p. 83), “[...] um processo de assimilação de determinados conhecimentos e modos de ação física e mental, organizados e orientados no processo de ensino”. Ou seja, a aprendizagem escolar é um conjunto de fatores internos psicológicos, aliados com os acontecimentos externos, que assim, moldam, transformam e cria, diferentes acepções no processo do aprender.

Com isto, na Ciência Geográfica, a principal dificuldade encontrada no aprender, é aproximar a realidade para o chão da escolar, trazer aquilo visto no jornal e na televisão como exemplo prático nos conteúdos abordados, colocar em prática uma abordagem que tenha significado e com isso conseguir construir uma teia de conhecimento que possibilite a interpretação dos fatos. Ou seja, tornar o conteúdo e a aprendizagem significativos.

Como elenca Silva (2014, p. 58):

Para tanto, sabemos que despertar o interesse do aluno para a aprendizagem significativa, não é uma tarefa fácil. É necessário que o educador faça uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo o máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivência. Na prática, professor e aluno constituiriam a ação didática, assentada na realidade, que destaca, de forma perspectiva, representacional, crítica e criativa, as individualizações regionais, culturais, econômicas e ambientais de cada indivíduo em seu respectivo espaço de vivência.

Neste tópico será retratado o desenvolvimento do trabalho assim como a análise da utilização de jogos como ferramenta metodológica para o ensino de geografia, inicialmente será feita uma discussão sobre o conceito de jogo, posteriormente a sua utilização na sala de aula no contexto do professor e do aluno.

Primeiramente é necessário que seja feita a conceituação do que é “jogo”, a palavra por

si só já possui amplo significado e exatamente por isso é muito complexo definir jogo como uma coisa só. As mais diversas definições podem ser encontradas e de acordo com Cruz (2012, p.20):

É comum ouvir-se dizer que jogar é brincar. Neste sentido, tentei perceber o que era o jogo para alguns jovens e crianças. Para isso, pedi a vinte pessoas para definir, numa só palavra o conceito de “jogo”. Depois de as ouvir atentamente, e anotar os resultados obtive seis conceitos diferentes: brincar, divertir, competir, lazer, futebol passatempo. Tornou-se, desde logo claro para mim que a palavra “jogo”, tal como defendem vários autores podem ter vários significados.

E até mesmo um grande autor como Jean Piaget não estabeleceu de forma concreta o conceito de “jogo”, mas destacou que é muito importante para as crianças.

Jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o facto de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção, por exemplo (PIAGET. 158, 1975).

E como observado sua definição imprecisa não impede que os jogos possam ser introduzidos no meio escolar, de acordo com Piaget, os jogos costumam ser considerados como algo desnecessário, mas o jogo pode funcionar como um recurso a disposição do professor uma ferramenta que possui o potencial de auxiliar professores e alunos, um por meio da facilitação da apresentação dos mais diversos conteúdos geográficos no caso dos professores, e como uma maneira de os alunos absorverem com maior facilidade os conteúdos mais complexos.

Assim, devemos discutir como os jogos podem beneficiar o processo de ensino e aprendizagem, como uma das principais vantagens da utilização de jogos em sala de aula é o trabalho em equipe, o raciocínio rápido, dentre outros aspectos.

E sobre essas vantagens e desvantagens dá utilização dos jogos em sala de aula GRANDO (2001, p.10), nos apresenta o seguinte sobre vantagem e desvantagem da utilização do jogo em sala de aula.

Vantagens: fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; aprender a tomar decisão e também avaliá-las; significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; interdisciplinaridade; favorece a participação ativa do aluno na construção de seu próprio conhecimento, sua socialização e conscientização do trabalho em equipe; é um fator de motivação para o aluno resgatando o prazer em aprender; estimula o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da competição "sadia" , da observação e das várias formas do uso de linguagem. Desvantagens: caráter puramente aleatório. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam; as falsas concepções de que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas se tornam verdadeiros cassinos sem sentido algum para o aluno; a perda de "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; a coerção do professor fazendo com que o aluno jogue mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à

natureza do jogo. (GRANDO, 2001, p.10).

Ao professor também cabe o recurso de se policiar a respeito de não só saber da existência das mídias e dos jogos como de entender o mecanismo de como usá-los, pois a cada dia as aulas tradicionais estão ficando no passado, as novas metodologias através da aprendizagem com os jogos, são inseridas mesmo em escolas que não tem tanto poder aquisitivo pela necessidade de preparar os estudantes a lidarem com essas novas tecnologias. Para Cruz (2012, p.25) também afirma que os jogos trazem o benefício do exercício mental, segundo o autor, os jogos podem manter a mente ocupada, desenvolver a imaginação do aluno e ainda contribuir de forma positiva para o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os jogos podem proporcionar a aproximação dos alunos de modo que aprendam a trabalhar em equipe, como também aumenta a aproximação com o professor.

Uma das limitações que podemos encontrar é que na atualidade os jovens possuem grande acesso a jogos atualmente como Cruz (2012, p.30) afirma.

No que diz respeito às limitações, o facto de hoje em dia ser muito fácil aceder aos jogos faz com que os alunos não adiram rapidamente a estas atividades como antigamente por não serem consideradas inovadoras e interessantes. Desta forma, em vez de motivar, se não forem devidamente preparados, os jogos podem ser foco de distração dos alunos.

E não são somente essas limitações existe também a questão de que o professor pode se apoiar na constatare utilização dos jogos para explicar todos os conteúdos o que não é correto, o que acarretará na perda do proposito da utilização do jogo em sala de aula e sobre esse aspecto Cruz (2012, p. 59) também destaca essa entre outras possíveis desvantagens.

No que diz respeito às desvantagens, estas podem ser reduzidas se o docente tiver algumas preocupações, nomeadamente, ao nível da planificação do jogo. No entanto, podem-se enumerar algumas como, por exemplo, a utilização do jogo sem que haja um objetivo, a utilização dos jogos para ensinar todos os conteúdos. De facto, perder-se-ia o interesse, bem como o tempo despendido, pois pode prejudicar a abordagem de outros conteúdos importantes por parte do professor.

A educação brasileira vem sofrendo profundas mudanças nas últimas décadas, exigindo assim, uma nova postura da escola e principalmente do professor em seu fazer pedagógico. No ensino da geografia escolar, essas alterações apresenta uma maior notoriedade, visto que esta ciência trabalha com a relação do homem e suas transformações no espaço geográfico. Assim, é uma disciplina que necessita, a cada dia, novos vieses e estratégias enquanto aplicação da realidade. O estudo da geografia deve possibilitar essa compreensão da posição humana enquanto conjuntos de relações da sociedade e natureza.

Conforme atenta os Parâmetros Curriculares Nacionais de Geografia:

Na busca dessa abordagem relacional, a Geografia tem que trabalhar com diferentes noções espaciais e temporais, bem como com os fenômenos sociais, culturais e naturais que são característicos de cada paisagem, para permitir uma compreensão processual e dinâmica de sua constituição (PCN's, 1998, p. 25).

Observa-se, que trabalhar com o ensino da geografia escolar, requer do professor, um olhar abrangente e ao mesmo tempo heterogêneo relacionado ao espaço-tempo da sociedade. Assim, as estratégias pedagógicas surgem da necessidade de levar essa interpretação da realidade para o espaço escolar.

Assim, Moura (2001, p. 155) diz que:

Fazer da sala de aula o lugar de aprendizagem natural do sujeito é estabelecer como objetivo da escola criação de um ambiente onde se partilha e constrói significados. A decorrência de se aceitar esta afirmação como verdadeira é que aos que fazem a escola, cabe o planejamento de atividades de ensino mediante as quais, professores e alunos possam ampliar, modificar e construir significados.

O espaço escolar é o local de desenvolvimento das estratégias, mas é na sala de aula, onde ocorre todo o processo de ensino e aprendizagem, onde se cria e transforma. Assim, devemos pensar a sala de aula como um local de construções diárias, onde o papel do professor está na mediação do conhecimento do aluno, na compressão e interpretação do saber

Nesse sentido, devemos ressaltar a importância das estratégias de ensino do professor, para que o aluno tenha diversas formas de interação e construa o conhecimento de acordo com suas experiências individuais para interpretar as informações, experiências subjetivas, conhecimentos prévios (BORDENAVE; PEREIRA, 2002).

Assim, percebemos que existe a necessidade de tempo e planejamento para se criar estratégias pedagógicas, que possam orientar e levar o aluno ao processo de aprendizagem.

As dinâmicas pedagógicas têm como proposta de estimular o aluno, na compreensão do mundo e da teoria enquanto prática real para a sociedade. Conforme coloca Cavalcanti, quando a mediação do conhecimento feito pelo o professor de geografia, propicia o desenvolvimento da aprendizagem. Assim,

O trabalho de mediação dialética do professor é, portanto, o de propiciar a atividade cognitiva do aluno por meio de encaminhamentos metodológico, para que esse aluno construa conhecimento e desenvolva capacidades e habilidades cognitivas (CAVALCANTI, 2010, p. 59).

Compreender essa dinâmica da ciência geográfica e traduzir para o âmbito do ensino escolar, não é tarefa das mais fáceis, pois requer um rigor, e ao mesmo tempo, meios que possibilitem ao aluno compreender esse processo dinâmico que é a geografia e suas inter-relações. Assim, atenta Cavalcanti no que diz respeito nas interpretações da realidade no espaço

escolar:

A consideração da geografia escolar como uma maneira específica de raciocinar e interpretar a realidade e as relações espaciais, mais do que uma disciplina que apresentam dados e informações sobre lugares para que sejam memorizados, aproxima a disciplina dos princípios construtivistas. Ou seja, pausar o desenvolvimento de determinadas capacidades, a serem desenvolvidas por meio de trabalho com conteúdo, requer a escolha de caminhos adequados para levar a cabo o próprio ensino (CAVALCANTI, 2010, p. 35).

Quando a autora elenca “caminhos adequados para levar a cabo do próprio aluno”, a mesma está relacionada sobre a necessidade de propor estratégias de cunho pedagógico, pela especificidade da geografia em trabalhar com dicotomia realidade e interpretação.

Sabemos, que é um grande desafio enfrentado na formação de professores de geografia que é acabar com a ideia de uma modelo único de ensino. Pôr a geografia trabalhar com a realidade, traz uma certa incerteza de como planejar e como aplicar conteúdos que tratem dessa ponte (teórico x real). Entretanto, é fundamental para o fortalecimento da profissão e para a sobrevivência do educador de geografia, na necessidade de inovar e crias novas estratégias de aprendizagem. Assim, “o ensino de Geografia pode levar os alunos a mais ampla realidade, possibilitando que nela interfiram de maneira mais consciente e propositiva” (PCN’s,1998, p. 25).

Portanto, a geografia apresenta para o educando uma grande importância em compreender o processo histórico do espaço, suas mudanças na paisagem, e suas transformações diárias, feita pelo o homem sobre a natureza. Conforme coloca Milton Santos (SANTOS, 2001, p. 42), quando elenca que a sociedade sempre será tomada como referência na construção da aprendizagem na geografia “a sociedade será sempre tomada como um referente, e como ela é sempre um processo e está sempre mudando, o contexto histórico acabado por ser determinante dos conteúdos da educação”.

Conforme elenca Vesentini (2001, p. 30):

O bom professor deve adequar seu curso à realidade dos alunos. [...] se os educandos são fascinados pelos computadores, pela imagem no lugar da escrita, por jogos, então é interessante incorporar tudo isso nas estratégias de ensino. Afinal, o professor também é um cidadão que vive no mesmo mundo pleno de mudanças do educando e ele também deve estar a par e participar das inovações tecnológicas, das alterações culturais.

Assim, vemos a importância de estratégias pedagógicas do ensino da geografia que valorize os acontecimentos diários, visto em todos os meios possíveis de informações, sejam eles, a TV, o rádio, as redes sociais, dentre outros. Mostrar dentro dessas concepções estratégicas, o espaço geográfico como fenômenos ligados dentro de uma dimensão construtiva

da realidade.

METODOLOGIA

Para que o trabalho fosse construído foi de grande importância a pesquisa parte em um primeiro momento para uma abordagem bibliográfica em obras, artigos e anais de eventos relacionados ao tema.

No segundo momento foi aplicado a Pesquisação que é uma metodologia pedagógica, que faz o pesquisador ser um agente participante no objeto de pesquisa e assim, relacionado ao desenvolvimento da dinâmica na escola já citada.

A metodologia “Pesquisa-ção” que segundo Thiollent (1985, p. 14) é "...um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo."

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A estratégia pedagógica, é denominada de Campanha Geográfica: Regionalizando o Brasil através da música. Podemos dizer que ela parte de uma releitura do quadro “Ding Doing” do programa televisivo “Domingão do Faustão” exibido aos domingos na tv. Entretanto, a atividade surge dentro de uma reformulação geográfica direcionada em trabalhar as percepções dos educandos através da audição de música características regionais do Brasil.

A atividade consiste em um primeiro momento em dividir a sala em duas equipes, os alunos escolhem o nome de cada equipe (sendo necessário ser um nome geográfico); em seguida tiram par ou ímpar.

A primeira questão é pra escolher quem começará respondendo as audições das músicas, primeiramente é perguntando quantos municípios existem no país, os alunos podem chutar qualquer número e isso tornará o começo da brincadeira bem divertida, uma vez que pra eles chegarem na resposta correta, 5.570, eles precisaram ir a extremos de números.

Na segunda etapa, eles escolheram números de 1 a 21 (a cada número estará atrelado uma música de diferentes regiões do país) a cada música escolhida, eles precisam identificar, estado e região onde aquela música tem origem, de acordo com o olhar do professor, as perguntas elencadas as músicas podem mudar, perguntando o clima daquela região, um

exemplo de relevo, um exemplo daquele tipo de cultura, ficando a critério do executor desse método de aplicação de regionalização.

Tabela 1: Relação das Músicas usadas na Campanha Geográfica – 2017/2018

1	Pinduca	A dança do Carimbo	PA	Norte	Carimbo
2	Racionais MC's	A vida é um desafio	SP	Sudeste	Hip Hop
3	Banda Carrapicho	A festa de um povo	AM	Norte	Toadas
4	Banda Grafith	O Chico bateu no bode	RN	Nordeste	-----
5	Claudia Leitte	Beijar na boca	BA	Nordeste	Axé
6	Estação Primeira de Mangueira	Brasil com "Z"	RJ	Sudeste	Samba
7	Pedrinho Mendes	Cidade do Sol – linda Baby	RN	Nordeste	-----
8	Rastafelling	Cidade do Sol	RN	Nordeste	-----
9	Edson Gomes	Malandrinha	MA	Nordeste	Reggae
10	Vinicius de Moraes e Tom Jobim	Garota de Ipanema	RJ	Sudeste	Bossa Nova
11	Gaúcho da Fronteira	Segura o tchê	RS	Sul	Chotes
12	Joelma	Voando para o Pará	PA	Norte	Calypso
13	Luiz Gonzaga	Asa Branca	CE	Nordeste	Forró
14	Chico Scinze e Nação Zumbi	Maracatu Atômico	PE	Nordeste	Maracatu
15	Só Pra Contrariar	Mineirinho	MG	Sudeste	Pagode
16	Legião Urbana	Que país é esse?	DF	Centro Oeste	Rock
17	Renato Borghetelli e Arthur Bonilla	Milonga das missões	RS	Sul	Milonga
18	Leandro e Leonardo	Rumo a Goiânia	GO	Centro Oeste	Sertanejo
19	Anitta, MC Zack...	Vai Malandra	RJ	Sudeste	Funk
20	Alceu Valeca	Voltei Recife	PE	Nordeste	Frevo
21	Krystal	Zona Norte à Zona Sul	RN	Nordeste	-----

Fonte: Elaborado pelos autores do trabalho, 2018.

Observa-se na tabela 1, a relação das músicas utilizadas na estratégia pedagógica, é importante notar que são músicas e ritmos musicais que compõem a grande diversidade musical brasileira, sendo de quase todos os estados brasileiros, suas 5 regiões (Norte, Nordeste, Sul, Centro-Oeste e Sudeste) e músicas específicas do Rio Grande do Norte.

Ao fim vence quem acertar mais músicas e pontuar mais certos, cada item valerá um ponto e o professor pode escrever no quadro cada ponto ganho, os temas de regionalização podem ser aplicados a conteúdo do 7º ano fundamental como também no 1º ou 3º anos do ensino médio.

Figura 1: Aplicando a campanha geográfica



Fonte: Acervo da autora, 2018

A estratégia foi aplicada antes da avaliação do 2º bimestre, no qual contava com o conteúdo de regionalização do território brasileiro, onde, após a aplicação da campanha geográfica, 80% dos discentes ficaram bem acima de média, como também, foi possível observar o quanto os alunos ficaram interessados em querer conhecer o espaço geográfico brasileiro e o quanto a geografia é um saber interessante e necessário de ser estudado, aprendido e praticado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi observado no transcorrer deste trabalho, foi feita uma pesquisa a respeito da utilização dos jogos em sala de aula, bem como o conceito de jogo, esse se mostrou bastante amplo e diversificado e assim pode ser também utilizado como meio facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, utilizar o jogo como recurso didático se torna perfeitamente capaz de atingir tal objetivo, um exemplo foi o uso da campanha geográfica para o estudo da regionalização do Brasil, onde foi perceptível o empenho dos alunos em participar e como eles conseguiram associar o conteúdo teórico com a prática do jogo.

Assim, essa atividade surge através da observação das dificuldades dos alunos regionalizarem o país, preparei um “jogo” para que eles aprendessem de forma diferenciada a

regionalização do país, é preciso entender a proposta que a premissa de entender a rotina pesada destes alunos por estarem em uma zona diferenciada pode associar a ideia de trazê-las para sala de aula seja uma formula de fazê-los mergulhar de maneira mais interativa no mundo educativo e aprender sobre as regiões falando a linguagem deles, como fazia Paulo Freire com o projeto “De pés no chão também se aprende a ler”, onde o professor precisa não saber apenas a lecionar a disciplina como entender a rotina do aluno com o qual está lidando.

Desta forma a “Campainha Geográfica” unia a alegria de ouvir música, com a estratégia de trazer o que se ouve em diferentes regiões do Brasil musicalmente falando.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos e dinâmicas para o ensino de geografia**. In: ANTUNES, Celso. Jogos para bem ensinar. Fortaleza: Imeph, 2009. Cap. 22. p. 103-110. Disponível em: <<http://pt.calameo.com/read/0027157191a992eeab3e9>>. Acesso em: 27/11/ 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: geografia / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

CAVALCANTI, Lana de Souza. Geografia, escola e construção de conhecimento. Campinas: Papiros, 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. Ensino de Geografia e Diversidade: construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. São Paulo: Contexto, 2006.

CRUZ, J. L. A. **A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia**. Relatório apresentado à Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2012. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/66522/2/28016.pdf>>, Acesso: 27/11/2017.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Unicamp, 2001. Disponível em:<<http://descobertamat.blogspot.com.br/2010/12/o-jogo-na-educacao-aspectos-didaticos.html>>. Acesso: 27/11/2017.

LOPES, O, R. CARNEIRO, C. D. R. **O jogo “Ciclo das Rochas” para ensino de Geociências**. Revista Brasileira de Geociências. 39(1): p. 30-41, mar de 2009. Disponível em: www.sbgeo.org.br. Acesso em: 27/11/2017.

MOURA, M. **A atividade de ensino como ação formadora**. In: CASTRO, A. & CARVALHO, A (orgs). Ensinar a ensinar: didática para a escola. São Paulo: Editora Pioneira, 2001.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Editora Forense Universitária Ltda. Rio de Janeiro, RJ, 1985. Disponível em: <https://www.unicead.com.br/areadoaluno/file.php/1/Biblioteca_Virtual/Temas_educacionais/piaget_psicologia_e_pedagogia.pdf>. Acesso: 27/11/2017.

VERRI, J. B. ENDLICH, A. M.A **UTILIZAÇÃO DE JOGOS APLICADOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA**. Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Revista Percurso – NEMO. Disponível em: <<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/8396>>. Acesso: 27/11/2017.

VESENTINI, J. W. **Educação e ensino de geografia: instrumento de dominação e/ou libertação**. In: CARLOS, Ana F. A. A Geografia na Sala de Aula. São Paulo: Contexto, 2001.

Submetido em: 15.11.2018

Aceito em: 13.12.2018

Publicado em: 30.04.2019