

## O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM: UMA ABORDAGEM AO ESTUDO DO SOLO NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Carlina Lima Almeida  
Cleire Lima da Costa Falcão  
Universidade Estadual Vale do Acaraú/UVA

**Resumo :** O presente trabalho foi desenvolvido no intuito de enfatizar a importância de se trabalhar a temática “solo” a partir da ludicidade. O solo é um elemento essencial na dinâmica e equilíbrio dos ecossistemas, no entanto o estudo desse tema ainda é pouco abordado. Apresentamos, portanto, nesse trabalho a experiência obtida com a realização da oficina “Trilhando o conhecimento do solo” realizada com alunos do segundo ano do Ensino Médio na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Ministro Jarbas Passarinho, no município de Sobral, objetivando tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso. Tivemos como metodologia o construtivismo com base nas leituras dos trabalhos de Piaget e Vygotsky, os quais vislumbram o papel do aluno em assumir-se como sujeito da sua aprendizagem e a contribuição de Piaget ao tratar, também do uso de jogos de regras. A ação pedagógica através da oficina visou incentivar a importância do estudo do solo utilizando uma metodologia que envolva o jogo no intuito de facilitar e dinamizar o processo de aprendizagem. Foi possível através da atividade com o jogo mobilizar o interesse dos alunos, a observação e a participação, assim, os alunos puderam, de forma mais concreta, construir um conhecimento acerca dos solos. Portanto, o jogo, contribuiu para que os alunos fossem atuantes no processo de aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Lúdico, aprendizagem, solo e ensino.

**Abstrat:** This work was developed in order to emphasize the importance of working the theme "soil" from playfulness. The soil is an essential element in the dynamic equilibrium of ecosystems, yet the study of this subject is still little explored. Here, therefore, that work experience gained in the workshop "Treading the knowledge of the soil" carried out with Second year students of high school in the State School of Elementary and Secondary Education Minister Jarbas Finch, the city of Sobral, in order to make teaching-learning process more meaningful and enjoyable. We had constructivism as a methodology based on readings from the works of Piaget and Vygotsky, which envision the role of the student to take as the subject of his learning and Piaget's contribution to the address, also use the game rules. The pedagogical action through the workshop aimed to encourage the importance of studying the soil using a methodology that involves the game in order to facilitate and streamline the learning process. It was possible through the activity with the game engaging the interest of students, observation and participation, so students could, more concretely, build a knowledge of soils. So the game, helped the students were active in the learning process.

Keywords: Playful, learning, soil and teaching.

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido no intuito de enfatizar a importância de se trabalhar a temática “solo” a partir da ludicidade, possibilitando aprendizagens mais significativas e contribuindo com o exercício das habilidades.

Buscamos demonstrar a importância do lúdico como instrumento facilitador da aprendizagem, onde destacamos a contribuição dessa ferramenta no estudo solo no contexto da ciência Geográfica. Visamos contribuir com o ensino de Geografia no tocante aos

fundamentos teóricos e metodológicos que justifiquem a elaboração e aplicação de jogos voltados para o estudo do solo.

De acordo com Mauricio (2010) o lúdico faz parte da nossa base epistemológica desde a pré-história, ligado à afetividade, à cultura e ao lazer. Tem sua origem na palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". Deixou de ser simples sinônimo de "jogo" e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade.

Para o mesmo autor, a ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é a forma para expressão mais genuína do ser, é o espaço de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O brincar é um processo intrínseco do ser humano, que desde a infância vai construindo conhecimentos através das mais diversas brincadeiras. Brincando a criança se exercita, descobre, erra, acerta, imagina, cria suas próprias regras, conta histórias, constrói, destrói, transforma e assim vai desenvolvendo sua aprendizagem naturalmente. A ludicidade, portanto, possibilita desenvolver o conhecimento sem tantas exigências, fazendo dessa aprendizagem um momento satisfatório e agradável.

Brincar favorece o processo de desenvolvimento da criança e se constitui em uma atividade de grande importância à evolução da mente, ao desenvolvimento da autonomia, às descobertas das capacidades, enfim a criança vai interagindo com o jogo, ou com o brinquedo e vai aprendendo a lidar com as situações, com as regras e vai iniciando e aprofundando o ato de refletir.

Segundo (RODRIGUES, 1976)

A necessidade de brincar surge muito cedo, aos três meses, e a primeira brincadeira é, como a primeira conduta inteligente, de natureza sensório motora. Os dedos da criança constituem o primeiro brinquedo e a observação deles e de seu movimento configura o jogo mais remoto. (RODRIGUES 1976, p. 77)

Nossa participação no desenvolvimento do projeto "A produção de material didático no contexto colaborativo ao estudo do solo" despertou o desejo pelo tema solo em de busca de contribuir com subsídios visando possibilitar uma melhor aprendizagem deste conteúdo.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Projeto elaborado pela Profa. Dra. Cleire Lima da Costa Falcão no ano de 2009, na qual participei de sua realização como bolsista do CNPq durante dois anos, junto à equipe do Laboratório de Pedologia e Processos Erosivo de Estudos Geográficos - LAPPEGEO .

O lúdico possibilita a relação da criança com o conteúdo, pois através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, estabelece relações de lógica, integra idéias, estimula a observação e vai desenvolvendo o seu aprendizado.

Nesse sentido, é possível trabalhar o conteúdo solos a partir da abordagem de materiais didáticos e atividades práticas que ajudem a ilustrar conceitos e melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Puntel (2007) ressalta que precisamos estar abertos a aceitar sugestões e criar propostas que possam tornar mais significativo o ato de ensinar e de aprender, e mesmo sabendo que há uma resistência muito forte para a mudança, é um grande desafio que começa com poucos e pode ir disseminando-se.

Na perspectiva das práticas pedagógicas é necessário que além de conhecer as características morfológicas e as funções do solo seja possível refletir sobre a necessidade de conservá-lo, mostrando a interação existente em sua natureza e na vida que o envolve. Objetivando-se, dessa forma, propiciar a atividade mental e física dos alunos, envolvendo-os no processo de construção do conhecimento.

O professor tem encontrado certa dificuldade em proporcionar aos alunos meios para que possam desenvolver um censo crítico da realidade ao qual ele vivencia. Posto isso, o uso da ludicidade tem a intenção de motivar e provocar o aluno para uma reflexão sobre o conteúdo e ainda abrir espaço para o debate em sala, proporcionando uma relação entre o real e o imaginário, extrapolando os limites da escola e proporcionando a esse aluno um repensar de suas ações no dia-a-dia. Nesse sentido, a utilização do lúdico torna-se uma metodologia mais inovadora, levando em consideração a necessidade de conquistar o interesse do aluno.

Portanto, caberá a ludicidade o papel fundamental na contribuição do ensino de solos, que poderá possibilitar ao aluno a percepção desse elemento na paisagem de sua vivência. Segundo Castrogiovanni (2000, p. 44) “a Geografia talvez seja a disciplina que mais trabalhe com práticas, percorrendo um leque de possibilidades na área da educação”.

O solo é um componente do ambiente natural que merece destaque dado a sua importância para a manutenção dos ecossistemas, no entanto, atualmente, este vem sendo utilizado de maneira inadequada pela ação antrópica.

E apesar do solo ser um elemento da natureza de necessidade a todos os seres vivos, no que diz respeito a sua influência à vegetação, aos alimentos que proporciona, às águas que recebe e armazena, etc. este não vem recebendo a devida atenção nas disciplinas escolares, principalmente no que diz respeito à educação nas escolas para sua preservação e conservação.

Na educação Fundamental podem ser evidenciadas deficiências nos materiais didáticos disponíveis. E em muitos casos os conteúdos são trabalhados de forma resumida e fragmentada, onde as discussões não ultrapassam os muros da escola não existindo motivação alguma para construção do conhecimento.

Foi constatado a partir do trabalho de Silva, Costa Falcão e Falcão Sobrinho (2008) que o tema solo não é corretamente abordado em alguns livros didáticos:

De maneira geral, os livros didáticos analisados apresentam graves deficiências, presenciam definições equívocas, pautadas em denominações geológicas e agrônomicas para caracterizar os solos, não dão ênfase ao tratamento dos processos a qual os solos são submetidos desde a pedogênese até os processos de perdas da massa pedológica. (SILVA, COSTA FALCÃO E FALCÃO SOBRINHO 2008, p. 102)

Na fala de Schaffer (1988) “O livro didático mantém-se como recurso mais presente em sala de aula, quando não a própria aula, a voz principal do ensino”. Sendo assim e de fundamental importância avaliar bem o livro didático, pois o professor formará cidadãos que se utilizarão dos conceitos geográficos em toda a sua vida.

Por isso, faz-se necessário buscar maneiras de sensibilizar, tanto alunos, quanto professores sobre a necessidade da abordagem e estudo aprofundado dessa temática, utilizando materiais e metodologias que diferenciem o pensar sobre o solo, percebendo-o na paisagem do seu dia-a-dia e ajudando a protegê-lo.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

O presente trabalho tem como metodologia uma pesquisa histórico descritiva, onde apresentamos a visão de teóricos acerca das temáticas: Solo, ludicidade, ensino e aprendizagem.

Buscamos abordar a ludicidade como uma proposta importante para o processo de aprendizagem, com o objetivo de apresentar um material pedagógico alternativo: o “jogo de tabuleiro” elaborado no Laboratório de Pedologia e Processos Erosivos – LAPPEGEO<sup>2</sup> - enfatizando o conteúdo “solo” e visando contribuir no ensino e interesse a essa temática. Esse material didático foi elaborado durante o desenvolvimento do Projeto “A construção de materiais didáticos no contexto colaborativo ao estudo o solo” e é uma proposta ao Ensino Médio, onde visamos trabalhar o método construtivista com base na leitura dos trabalhos de Piaget e Vygotsky.

---

<sup>2</sup> O Laboratório de Pedologia e Processos Erosivos faz parte do projeto de pesquisa desenvolvido pelo CNPq “A produção de material didático no contexto colaborativo ao estudo de solo”, que tem como objetivo a elaboração e desenvolvimento de materiais didáticos abordando os conteúdos relacionados ao estudo do solo como apoio aos alunos do curso de Licenciatura em Geografia da universidade e aos professores e estudantes do ensino fundamental e médio.

O jogo foi feito utilizando materiais de baixo custo e de fácil acesso ao professor e aos alunos. Os materiais utilizados para a confecção do jogo são os seguintes: uma cartolina, lápis, pincéis, cola e figuras relacionadas ao conteúdo solo. Para a confecção das cartas das perguntas é necessário quatro folhas de papel 40k e uma tesoura. As perguntas devem ser previamente elaboradas pelo professor.

O jogo de tabuleiro denominado “trilhando o conhecimento do solo”, é um jogo que se assemelha a uma trilha, a ser percorrida pelos alunos. O jogo contém quarenta e nove perguntas referentes ao conteúdo solo, desde sua origem, caracterização aos processos que causam sua degradação. Além das perguntas em cartas, também contém um dado e seis tampinhas de cores diferentes para os jogadores, que podem ser de dois a seis.

Com relação às regras do jogo, após decidir quem iniciará a partida, joga-se o dado, o número de avanços na trilha do tabuleiro dependerá do número apresentado no dado e da resposta acertada em cada carta. Ou seja, o participante só poderá avançar o número casas correspondente ao apresentado no dado se a resposta a pergunta da carta estiver correta. No entanto, algumas cartas do jogo também apresentam prendas, a resposta errada à pergunta destas cartas fará o participante voltar casas no jogo.

A ideia da oficina “Trilhando o conhecimento do solo” foi posta em prática, portanto, com a finalidade de analisar a contribuição que o jogo de tabuleiro poderia vir a trazer para o ensino de solos nas aulas de Geografia.

Nos trabalhos de Piaget e Vygotsky percebemos a importância do jogo no desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral da criança, sendo, portanto uma metodologia essencial para o processo de ensino aprendizagem.

O jogo de tabuleiro é uma proposta para a instrução dos conteúdos no estudo do solo, com a utilização de materiais acessíveis ao professor que possibilitem maior participação dos educandos, assim como a discussão do conteúdo através de uma linguagem mais lúdica.

De acordo com Zaballa (1996) apud Silva (2006) a construção de determinados conceitos e/ou habilidades pode estar atrelada a uma estratégia metodológica diferenciada mais atuante, mais crítica, mais criativa e reflexiva, permitindo uma aprendizagem significativa próxima da realidade do aluno.

A escola escolhida para o trabalho foi a Escola de Ensino Fundamental e Médio Ministro Jarbas Passarinho, no município de Sobral, com alunos do 2º ano do Ensino Médio do turno da manhã. Essa série foi escolhida por ser nesta que o conteúdo “solo” faz parte da matriz curricular do Ensino Médio. A turma era composta por 39 alunos, com idade entre 16 e 18 anos.

Durante a pesquisa na Escola de Ensino Fundamental e Médio Ministro Jarbas Passarinho, buscou-se levantar informações quanto ao conteúdo solo abordado no livro didático do 2º ano do Ensino Médio, no intuito de averiguar que temáticas já haviam sido abordadas e quais não foram discutidas. Ressaltando que não é objetivo desse trabalho a análise dos respectivos livros didáticos, mas, levantar essas informações era necessário para a organização da oficina.

Os temas abordados durante a oficina foram: 1 - Formação do solo; 2 - Características morfológicas do solo; 3 - Composição do solo; 4 – degradação do solo e 5 – Conservação do solo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Inicialmente foi apresentado um slide, cujo conteúdo foi previamente elaborado, levando em consideração informações mais significativas acerca da temática solo, contemplando além de suas características, o processo de formação, o processo de degradação e as importantes funções do solo no meio ambiente.

A oficina foi trabalhada a partir da sensibilização e do conhecimento prévio, instigando os alunos a questionarem e serem, dessa forma, participantes. A atividade proposta foi trabalhada em dois dias, sendo utilizado o jogo de tabuleiro como instrumento didático, com a finalidade de aperfeiçoar e contribuir com o processo de ensino-aprendizagem.

Na segunda etapa da oficina foi utilizado o jogo: “trilhando o conhecimento do solo” (FIGURA 1) a fim de identificar o que o aluno aprendeu e para fixar melhor o conhecimento. A turma foi organizada em grupos de cinco ou seis alunos, estes ficaram bastante atentos, pois o jogo era um material inédito para eles.

O uso do jogo do tabuleiro durante a oficina proporcionou uma aula diferenciada, onde os conteúdos foram trabalhados visando motivar o próprio interesse do aluno em aprender e buscar a partir de sua curiosidade novas informações a respeito do conteúdo.

Por meio dos resultados obtidos com a oficina, realizada na Escola Jarbas Passarinho foi possível evidenciar que a prática pedagógica do jogo de Tabuleiro permitiu realizar junto aos educandos um estudo do solo de maneira dinâmica e divertida. Onde o jogo do tabuleiro representou uma ferramenta pedagógica capaz de motivar a curiosidade e proporcionar um entendimento do solo mais próximo da realidade.

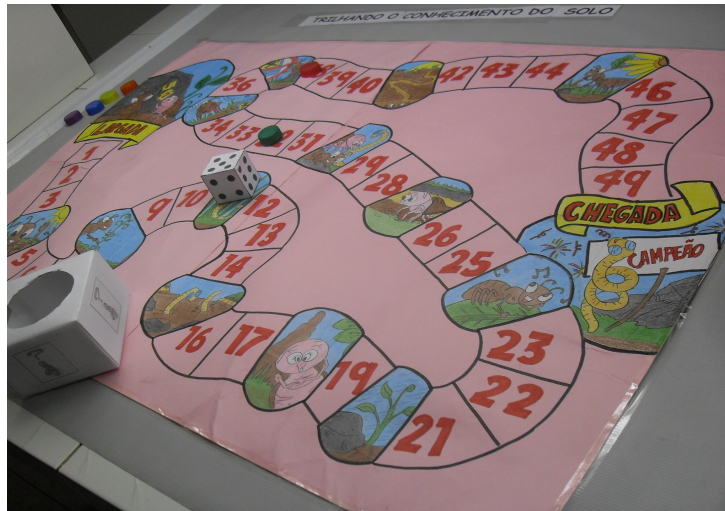


FIGURA 1 – Jogo de Tabuleiro: “trilhando o conhecimento do solo”, produzido no LAPPEGEO.

Fonte: Arquivo de fotos do LAPPEGEO.

Além de todos esses aspectos positivos, foi ainda gratificante ouvir na fala dos alunos: “nunca tivemos uma aula assim”, “a aula foi ótima professora”. E durante o jogo, “eu quero participar”, “agora é minha vez”, “então, qual a resposta certa?”.

Dessa forma, foi evidente o interesse dos alunos durante as oficinas e o gostar no contexto da prática realizada. Através da brincadeira de seguir a trilha, jogar dados, responder perguntas, acertar, errar, passar a vez e avançar, os alunos aprenderam o conteúdo de forma fácil e divertida.

#### **- O professor, o aluno e a ludicidade no contexto escolar.**

O lúdico é extremamente importante, pois induz uma relação entre o real e o imaginário, o aluno quer descobrir e vencer, e nesse processo ela se sente evoluindo. Para (RODRIGUES, 1976)

A função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao vasto mundo das emoções e da sensibilidade. Ela aparece ativa também no domínio da inteligência, e coopera, em

linhas decisivas, na evolução do pensamento e de todas as outras funções mentais superiores. (RODRIGUES 1976, p. 75)

O professor que apenas fala não conquista o aluno e nem proporciona aprendizagem, apenas transmite um saber já pronto. Na verdade, o professor deve fazer o aluno trabalhar: trabalhar a mente, as habilidades, as capacidades, enfim, ser um sujeito ativo.

O ser humano nasce com uma série de capacidades que precisam ser desenvolvidas, e estas, se bem trabalhadas são levadas pelo resto da vida. Segundo Antunes (2009), “ainda que as inteligências humanas atuem de forma integrada e como um sistema, é possível direcionar estratégias e jogos para aguçar sensibilidades e competências como o pensar, criar, tocar, ver e muitas outras”.

Para Antunes (2009) as práticas escolares e jogos pedagógicos podem ser usados como meio de estímulo das inteligências linguísticas, lógico-matemática, espacial, sonora, cinestésico-corporal, naturalista, intra e interpessoal.

A curiosidade é um elemento primordial, na verdade, um elemento chave da qual o educador deve aproveitar-se como um elemento a mais que facilite instigar o interesse do aluno. Os jogos e materiais lúdicos fantasiam e promovem, através do desejo de competir e vencer, um aguçar do pensamento estratégico do aluno e uma ativação maior da capacidade de concentração do indivíduo.

O jogo auxilia no processo ensino-aprendizagem, no desenvolvimento de habilidades, como a imaginação, a interpretação, a criticidade, a organização de informações, a coordenação, etc. O processo do jogar oferece um verdadeiro laboratório de observações, através das quais a criança desenvolve o pensamento, a tomada de decisão, o raciocínio lógico, a socialização com a turma, a oratória, e assim, aprende com interesse e de uma forma divertida. Nesse sentido, Libâneo (1994), ressalta que durante as aulas o professor deve criar oportunidades para que o aluno assimile o conhecimento de forma prazerosa, desenvolvendo habilidades e atitudes que estimulem a criticidade e suas capacidades cognitivas.

Ramos (2010), afirma que o jogo facilita a apreensão da realidade e é muito mais um processo do que um produto. É, ao mesmo tempo, a atividade e a experiência envolvendo a participação total do indivíduo. Exige movimentação física, envolvimento emocional, além do desafio mental que provoca.

Os jogos e atividades práticas contribuem para uma melhor concentração nos conteúdos. E a fixação do pensamento é fundamental para desenvolver uma aprendizagem de forma mais rápida e menos cansativa. Para Raths (1977, p. 43) “dizer a uma criança que deve



pensar não adianta. Precisamos é de atividades de sala de aula que exijam operações de pensamento, e precisamos acentuá-las ano após ano”.

Segundo (RATHS, 1977)

A acentuação de pensamento exige muito trabalho, sob a forma de observação de crianças, planejamento de atividades, organização de material, atenção individual aos alunos. Ensinar a pensar não é fácil; apesar disso pode dar muitas satisfações. (RATHS 1977, p. 374)

A motivação do indivíduo para aprender é interior, daí a necessidade de estratégias que estimulem essa motivação. O aluno tem que ter interesse e gostar daquilo que vai aprender. A escola não deve “motivar” através de castigos ou recompensas, mas sim, deve priorizar, inicialmente, em mostrar a criança ou adolescente que ele é capaz, ou seja, deve fazer com que se sintam autoconfiantes, e ainda, demonstrar a escola não como uma obrigação, ou como “única saída”, mas como um espaço que é parte de suas vidas.

Resolver este problema não é fácil, é sem dúvida, uma difícil tarefa que o professor enfrenta. Contudo, se o professor partir da necessidade do aluno, associando os conteúdos, ele terá a grande possibilidade de ganhos no processo de ensino aprendizagem.

Construir conhecimento é um processo complexo e dinâmico que deve priorizar algumas estratégias e objetivos que proporcionem essa construção de forma mais acessível e motivadora. E ao propor a ludicidade como ferramenta para o desenvolvimento desse processo, é importante ressaltar que a concepção construtivista vem a ser um elo essencial a essa proposta.

Pensar que aprender é apenas adquirir habilidade em leitura e escrita, como se está focando atualmente, é um erro, pois esta é uma concepção estreita de aprendizagem, sendo que por sua vez esta deve ser vista como uma procura de restabelecimento de um equilíbrio vital, através de uma nova situação estimuladora.

A aprendizagem não pode ser considerada como um processo de memorização, mas sim a eficiência desta está condicionada à existência de problemas que surgem na vida do educando e que o levam a sentir-se compelido a resolvê-los; E é na busca e obtenção das soluções, que o educando aprende e não apenas memoriza. Nesse sentido, CAMPOS (1987) nos mostra que:

[...] A aprendizagem é uma modificação sistemática do comportamento, é necessário reconhecer a existência de fatores dinâmicos, a possibilidade de modificação do

indivíduo segundo as características do ambiente e ainda que o indivíduo só age se for impulsionado ao exercício; dessa forma entende-se que a aprendizagem é feita gradualmente da prática ou experiência e do progressivo ajustamento. (CAMPOS, 1987)

Ao fazer uso de práticas ou materiais lúdicos é de fundamental importância ter objetivos definidos, identificar a aceitabilidade desses materiais pela turma, identificar a associabilidade com os conteúdos. Criar um jogo, uma atividade prática, um material lúdico, é fundamental e bastante interessante, contudo não é suficiente. Quando se fala em ludicidade, geralmente logo se associa a algo concreto e/ou prático, e toda prática necessita de teoria. Nesse sentido, é essencial, ao preparar tais propostas, ter em mente toda uma organização e sistematização necessárias para trabalhar a metodologia desenvolvida.

Geralmente se ouve que propor um jogo, um material, ou uma atividade, é fácil, no entanto, a dificuldade está na inserção dessas propostas na prática, ou seja, no contexto do processo de ensino aprendizagem. De fato, esta dificuldade pode realmente vir a existir, levando em consideração principalmente, a quantidade de alunos, que em geral são muitos, o que torna mais complexa a ação a ser desenvolvida, dependendo da atividade.

Quando se fala em ludicidade logo se atribui a um tema relativo à criança, ou seja, à infância, todavia, a ludicidade é um elemento necessário ao ser humano em qualquer faixa etária, pois se refere ao entretenimento, à diversão, sendo, portanto uma necessidade a toda e qualquer pessoa. Na verdade ela expressa um potencial que induz à criatividade, ao interesse por um assunto específico, a interatividade, etc.

Como já foi comentado o tema “ludicidade” era geralmente associado apenas ao jogo, ao brinquedo, mas hoje esse tema perpassa por abordagens mais abrangentes, abarcando diversas possibilidades daquilo que se considera lúdico.

O aluno aprende mais facilmente aquilo que gosta. Pois quando gosta daquilo que aprende o aluno se sente motivado e passa a ser ator no cenário de seu próprio aprendizado. E é nesse aspecto que a ludicidade vem a ser uma ferramenta essencial, trazendo a possibilidade de romper a rotina e construir um momento mais instigante.

Nesse sentido, Rodrigues (1976, p. 179) ressalta que, as situações de ensino agradáveis suscitam no aluno um desejo de repetir e renovar a aprendizagem. Quando o contrário acontece, o aluno tende a rejeitar não só a disciplina, mas também tudo que a ela se refira incluindo o mestre e até a própria escola”.

Ainda nesse aspecto, o processo avaliativo é também um processo que, assim como as aulas, se considera desgastante, tenso e tradicional. Para Silva (2004, p. 84), “do ponto de

vista da avaliação, podemos utilizar o próprio jogo como instrumento, articulando a “brincadeira” ao conteúdo. Isto pode retirar a tensão da realização de uma prova ou teste, sendo em alguns casos, de extrema valia para aproximar os estudantes entre si e ao educador”.

Porque pensar que a educação é aquela “forminha” pronta em que devemos seguir a receita com a penalidade de sermos julgados ou recriminados por não seguir as regras necessárias para alcançar o resultado esperado. Esperado por quem? E para que?

Parece-nos que há um grande medo com aquilo que é diferencial na educação. Contudo, inovar é algo muito importante, principalmente hoje em que os alunos estão imersos pelas novidades em diversos aspectos: comunicação, mídia, tecnologias (celular, games, computador, etc.).

Para (CELSO ANTUNES, 2009):

[...] o professor precisa estar por “dentro” das inovações pedagógicas, conhecer estratégias de ensino que empolguem, sistemas de avaliação que dignifiquem a pessoa, jogos que desenvolvam nos alunos a plenitude de suas habilidades. Enfim, precisa estar integralmente atualizado. (CELSO ANTUNES, 2009)

É importante frisar que as novidades inseridas no contexto escolar devem ser fundamentadas na teoria, no conteúdo, pois este último, de maneira nenhuma pode ser deixado de lado. Deve-se ter como base o conteúdo e como método a forma de se trabalhar esse conteúdo, ou seja, deve haver uma ponte entre teoria e prática, onde o educador saiba conciliar as possibilidades de inserir o concreto, o lúdico, a fim de aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico deve considerar a articulação com o conteúdo. O professor deve ter cuidado com a organização do tempo, e não correr o risco de deixar de lado o conteúdo ou de relegar o conteúdo em virtude apenas da prática. Deve haver uma interação mútua entre a ludicidade e o conteúdo, desenvolvendo-se com esse processo a aprendizagem.

O lúdico possibilita a relação da criança com o mundo externo, dessa forma, a intenção é promover com a ludicidade o debate, a articulação de ideias, a motivação, e assim formar uma rede de significações que possibilite uma aprendizagem não linear, mas sim uma aprendizagem sistemática, dinâmica e abrangente, onde o aluno construa uma visão de totalidade, em que seja capaz de articular a produção do conhecimento escolar com o mundo vivido.

No entanto, para realizar tais atividades, é necessário ser um apaixonado pela arte do ensinar. Ser apenas professor é cumprir os papéis de técnicas e conteúdos que dizem respeito à sua responsabilidade, não indo, assim, em busca de ultrapassar os limites do burocrático, do tradicional, para construir um diferencial.

Ser educador é estar sempre a favor daquilo que ofereça uma real aprendizagem e não apenas que realize no cotidiano escolar uma mera cópia de conhecimentos prontos encontrados no livro didático, pois a aprendizagem é um processo de construção e não de repetição de conceitos prontos. O verdadeiro educador age de uma maneira motivadora e não autoritária. O educador dedica seu planejamento à reflexão das necessidades educacionais dos alunos, levando em consideração suas diferenças e o contexto de sua vivência.

O professor não é um repassador de informações, mas sim, este deve ser um mediador no processo de ensino-aprendizagem, orientando os alunos a construir seu próprio saber. Segundo Cavalcante (2008), a educação não é a transferência de conhecimento, a verdadeira educação é um ato dinâmico e permanente de conhecimento, com descoberta, análise e transformação da realidade pelos que a vivem. Progredir na educação é possível, não é tão fácil, requer muito planejamento, mas basta apenas o interesse daquele profissional que além de cumprir seu papel, deve gostar do que faz.

Muitas vezes a escola tenta moldar comportamentos e privilegia a reprodução de conhecimentos como verdades absolutas. Segundo Antunes (2009, p. 11) “não são todos os professores que se encontram treinados para ouvir linguagens diferentes das que a escola institui como única e universal”.

As aulas costumam ser momentos padronizados, em que se vê o professor como figura central, como aquele que detém o conhecimento verdadeiro e completo; há uma realização linear de leituras e exercícios de cada matéria, havendo dessa forma uma repetição de ações que torna desmotivado o ato de aprender. Para Silva (2004, p. 29) “o que acontece nas escolas brasileiras é meramente um momento rígido da reprodução do formalismo científico”.

“Desde os primeiros anos escolares, acostumamo-nos a esse esquema lógico formal, a ponto de acreditarmos que o conhecimento é a realidade e não um discurso sobre essa realidade” (Silva, 2004, pag. 34). Nesse aspecto o contexto deve ser considerado para a apreensão do que a realidade apresenta, pois somente investigando o que nos cerca é que possível ir além do tradicional, da cópia, e atualizar a sala de aula para o que realmente é inédito ao saber. A aula deve ser pensada e repensada à luz de novas propostas e perspectivas, para transformar-se em um encontro de pessoas envolvidas no trabalho do conhecimento.

O papel de mudança não deve ser apenas do professor, toda a comunidade escolar deve ter consciência do que é necessário no processo de ensino-aprendizagem, todos devem expor suas ideias e sugestões.

No entanto, nos planejamentos também deveriam ser debatidos, além dos conteúdos, novos objetivos, técnicas de ensino, métodos diferenciados, recursos didáticos, formas de avaliação, etc. Pois se quisermos uma nova escola temos que assumir o desejo e pôr em prática as novas ideias.

Ainda nesse aspecto, é importante ressaltar a questão do método e da técnica, é preciso saber diferenciá-los, para Nerici, (1977, p. 67) apud Silva (2004) “a palavra método vem do latim, *methodus* que, por sua vez, tem origem no grego, das palavras (meta= meta) e *hodos* (hodo= caminho). Logo, método quer dizer caminho para se chegar a um determinado lugar. Já as técnicas, são meios auxiliares que contribuem para o êxito de um trabalho. Nesse sentido, o método indica o caminho e a técnica fornece meios para percorrê-los.

Criar uma técnica é algo possível e exige, pelo menos, alguns ingredientes: reflexão sobre o contexto no qual a técnica deve inserir-se; criatividade e conhecimento das características do fazer pedagógico; e desejo de solucionar os problemas da própria prática cotidiana. Quem mais do que os educadores exercitam esses ingredientes cotidianamente? Reforçando, o educador pode e deve pensar em criar as técnicas para o seu trabalho, ao mesmo tempo em que pode reinventar as que já conhece. (SILVA, 2004, p. 63)

E dentre as possibilidades de caminhos e meios, o professor não deve ficar refém do livro didático, deve inventar e reinventar propostas que, associadas ao conteúdo, transforme o processo de ensino-aprendizagem em um momento prazeroso, instigante e envolvente. Para Antunes (2009), faltam professores que possam discernir, estimular, sugerir e encantar seus alunos mostrando-lhes linguagens diferentes.

### **- O estudo do solo no ensino de Geografia**

Atualmente o estudo do solo nos direciona a pensar simultaneamente nas questões ambientais em que esse recurso se insere no que diz respeito às formas de utilização deste na paisagem, sendo um recurso explorado em função das necessidades do ser humano e também, em grande escala atualmente, para fins lucrativos e de acúmulo de bens, em que se faz uso desse recurso de forma irresponsável e sem controle, causando impactos negativos e desequilíbrios, que em alguns casos podem ser irrecuperáveis.

Nesse sentido, ao trabalhar com essa temática é necessário levar em consideração a importância de inserir a discussão deste tema dentro do contexto ambiental, mostrando suas funções dentro da dinâmica que caracteriza a natureza.

Porém, como nos mostra (SILVA; COSTA FALCÃO E SOBRINHO, 2008):

É bastante perceptível, o caráter de descaso dado ao estudo do solo nos livros didáticos, ocupando espaço reduzido em poucas páginas. Paralelo a essas características de secundariedade, a análise da pedologia nos livros didáticos do ensino fundamental II, trabalha o assunto de forma simplificada e resumida, não proporcionando o seu entendimento de maneira integrada, como sendo o solo um elemento natural que compõe a paisagem e nela mantém relação com os seus elementos componentes. (SILVA; COSTA FALCÃO E SOBRINHO, 2008 p. 105)

Com a utilização de materiais didáticos adequados o professor pode trabalhar metodologias que vão ao encontro da dificuldade cognitiva do aluno. Os alunos, além de conhecerem a importância do solo podem refletir sobre a interação existente na natureza. Nesse sentido, Mugller, Sobrinho e Machado (2006) mostram-nos que a construção do conhecimento acerca do solo vem possibilitar uma maior integração não apenas do meio, com toda sua complexidade, mas também a do sujeito que aprende, como parte ativa do meio.

A educação em solos deve ser dinâmica, levando os alunos a agirem ativamente, dessa forma, é bastante interessante levar ao ambiente da sala de aula metodologias diferenciadas a fim de aproximar o aluno de um conhecimento mais concreto, diferenciado daquele conteúdo abstrato e resumido a poucas palavras no livro didático.

A Educação em Solos busca conscientizar as pessoas da importância do solo em sua vida. Nesse processo educativo, o solo é entendido como componente essencial do meio ambiente, essencial à vida, que deve ser conservado e protegido da degradação. A Educação em Solos tem como objetivo geral criar, desenvolver e consolidar a sensibilização de todos em relação ao solo e promover o interesse para sua conservação, uso e ocupação sustentáveis. (MUGLLER; SOBRINHO E MACHADO, 2006, p.736)

Com as crescentes preocupações atuais sobre a temática ambiental, percebe-se a necessidade de integrar o elemento solo a essas discussões, e principalmente, de se trabalhar o solo na escola dentro dessa perspectiva ambiental, através de uma maneira criativa, buscando demonstrar que é possível trabalhar um conteúdo sem supervalorizar a aula expositiva, mas dando espaço também a ludicidade, com propostas que incentivem operações mentais de conceituação, comparação, observação e análise, a fim de exercitar o pensamento crítico dos educandos e promover uma relação de diálogo, onde os próprios alunos construirão seus conhecimentos.

A Educação em Solos tem como principal objetivo trazer o significado da importância do solo à vida das pessoas e, portanto, da necessidade da sua conservação e do seu uso e ocupação sustentáveis. Assim como a Educação Ambiental, a Educação em Solos coloca-se como um processo de formação que, em si, precisa ser dinâmico, permanente e participativo. (MUGLLER; SOBRINHO E MACHADO, 2006, p.732)

Por que é tão importante estudar o solo? Precisamos estudar o solo porque ele é um dos principais recursos naturais indispensável à nossa vida e a vida dos demais seres vivos, dele provêm o nosso alimento, o armazenamento e filtragem de nossas águas, o suporte de nossa vegetação, enfim, o solo é a base da paisagem e, portanto, integrante essencial em sua constituição e dinâmica.

Nessa perspectiva, Costa Lima e Lima (2009) também nos respondem a essa mesma pergunta: Porque estudar o solo? “Porque é um recurso fundamental pela influência que exerce nos ambientes e nas sociedades. É a fonte primordial para obtenção de alimentos.”

Porém, embora o solo seja esse elemento tão essencial à nossa vida, ele é pouco conhecido, principalmente enquanto componente integrador da paisagem.

Devemos considerar o solo como um componente do ambiente natural que deve ser adequadamente conhecido e preservado, tendo em vista a sua importância para a manutenção do ecossistema terrestre e sobrevivência dos organismos que dele dependem. Esta atividade nos induz a trabalhar o poder da observação, conscientes da necessidade de exercitá-lo e desenvolvê-lo, levando em conta todos os sentidos. (COSTA FALCÃO, 2010, p. 158)

Segundo Costa Lima e Lima (2009, p. 3) o estudo do solo deveria ser iniciado desde a escola primária onde aprenderíamos amá-lo, respeitá-lo e protegê-lo. Portanto, levando em consideração que o solo deve ser trabalhado desde a infância, é necessário trabalhar com práticas criativas, com materiais didáticos atrativos e dinâmicos que motivem o interesse do aluno por este conhecimento, proporcionando um aprendizado significativo e o mais próximo possível da realidade do educando.

## CONCLUSÕES

Evidenciou-se, a partir da oficina realizada, o potencial da proposta pedagógica do jogo do tabuleiro, assim como foi perceptível a participação dos educandos, pois, a partir da motivação, permitiu-se aos alunos desenvolverem suas habilidades de observação, comparação e análise.

Foi possível promover, através da ludicidade, a curiosidade, o debate, a articulação de ideias, a motivação, e assim formar uma rede de significações que possibilitaram uma

aprendizagem não linear, mas sim uma aprendizagem sistemática, dinâmica e abrangente, onde os alunos puderam construir uma visão de totalidade, articulando a produção do conhecimento escolar com o mundo vivido.

Os educandos sentiram gosto em aprender sobre essa temática. Portanto, o aluno deve ser guiado pelo desejo de compreender o novo. E nesse sentido, cabe ao educador o importante papel de despertar no aluno essa busca pelo novo conhecimento, através de uma maneira que torne mais acessível e gratificante a construção de seu aprendizado.

A utilização do jogo de tabuleiro contribuiu para uma maior ação e interação da turma sobre o assunto tratado, quebrando a monotonia das aulas tradicionais e realizando um aprendizado com entretenimento. O lúdico elimina a tensão existente devido a tanta cobrança, principalmente pelas avaliações.

A prática pedagógica vislumbrou a ação dos educandos como sujeito de sua própria aprendizagem, da construção do seu conhecimento, tornando o processo de ensino aprendizagem mais autônomo, mas também construído através da troca de experiências e de saberes.

Assim, todo aquele conteúdo que seria apenas lido de forma resumida no livro didático tornou-se um conteúdo dinâmico, onde o aluno teve um papel mais ativo no processo de aprendizagem.

O lúdico possibilitou, portanto, a relação dos estudantes com o conteúdo, pois através das atividades lúdicas e dos jogos, os alunos estabeleceram relações de lógica, integraram idéias, estimularam a observação e assim desenvolveram o seu aprendizado. Os materiais despertaram a atenção para a importância da conservação do solo, sendo esse o caminho para a sustentabilidade.

Com as crescentes preocupações atuais sobre a temática ambiental, perceptível a grande necessidade de integrar o elemento solo às discussões escolares, trabalhando-o dentro da perspectiva ambiental, através de uma maneira criativa, buscando demonstrar que é possível trabalhar um conteúdo sem supervalorizar a aula expositiva, mas dando espaço também a ludicidade, com propostas que incentivem operações mentais de conceituação, comparação, observação e análise, a fim de exercitar o pensamento crítico dos educandos e promovendo uma relação de diálogo, onde os próprios alunos construam seus conhecimentos.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANTUNES, C. **Como desenvolver conteúdos explorando as inteligências múltiplas**. 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.



CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 20 ed., 1987.

CASTROGIOVANNI, A. C.; CALLAI, H. C.; KAECHER, N. A. **Ensino de Geografia: Práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Mediação, 2000. 173 p.

CAVALCANTI, L. S. **Geografia, escola e construção de conhecimentos**. 9 ed. Campinas, SP: Tapirus, 1998. 192 p.

COSTA FALCÃO, C. L. **A prática do método científico de goethe como instrumento para aprendizagem ao estudo do solo**. Revista Homem, Espaço e Tempo, 2010.

COSTA LIMA, V.; LIMA, M. R. **A importância do solo**. Disponível em: <<http://jubalcabralfilho.blogspot.com/2009/04/importancia-do-solo.html>> acesso: 17/11/09

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

MUGGLER, C. C.; SOBRINHO, Fábio Araújo P. into; MACHADO, Vinícius Azevedo **Educação em Solos: Princípios, Teoria e Métodos**. Revista Brasileira de Ciência do Solo, 30:733-740, 2006. (Trabalho apresentado no XXX Congresso Brasileiro de Ciência do Solo) Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcs/v30n4/14.pdf>> acesso em 22/06/2010

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

PUNTEL, G. A. **Os mistérios de ensinar e aprender geografia**. In: CASTELLAR, S. (Org.) Educação Geográfica: teorias e prática docentes. São Paulo: Contexto, 2007. p. 137-156.

RAMOS, M. C. A. L. **Jogar e Brincar: Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade**. Instituto Catarinense de Pós-Graduação. Disponível em <<http://www.icpg.com.br/artigos/rev01-07.pdf>> acesso em: 05/06/2010

RATHS, L. E. et al. **Ensinar a pensar**. 2 ed. São Paulo, EPU, 1977.

RODRIGUES, M. **Psicologia educacional: uma crônica do desenvolvimento humano**. São Paulo: McGraw-Hell do Brasil, 1976.

SCHAFFER, N. O. **O livro didático e o desempenho pedagógico: anotações de apoio a escolha do livro texto**. In: Boletim Gaúcho de Geografia (Porto Alegre), 1988.

SILVA, O. A. **Geografia: Metodologia e técnicas de Ensino**. Feira de Santana: Universidade Estadual de Feira de Santana, 2004. 94 p.

SILVA, C. S.; COSTA FALCÃO, C. L.; SOBRINHO, J. F. **O ensino do solo no livro didático de geografia**. Revista Homem, Espaço e Tempo. Centro de Ciências Humanas da Universidade Estadual Vale do Acaraú/UVA. Ano II, N. 1, 2008. ISSN 1982-3800