



REVISTA HOMEM, ESPAÇO E TEMPO

Revista do Centro de Ciências Humanas - CCH
Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA

**A SUSTENTABILIDADE SIGNIFICATIVA NA RELAÇÃO COM OS JOGOS
NO ENSINO DE GEOGRAFIA NO SEMIÁRIDO DA REGIÃO NOROESTE
DO CEARÁ**

**SIGNIFICANT SUSTAINABILITY IN RELATIONSHIP WITH GAMES IN
GEOGRAPHY TEACHING IN THE SEMI-ARID NORTHWEST REGION OF
CEARÁ**

**SIGNIFICATIVA SOSTENIBILIDAD EN LA RELACIÓN CON LOS JUEGOS
EN LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA EN LA REGIÓN SEMIÁRIDA
NOROESTE DE CEARÁ**

Artigo recebido: 01/10/2023

Artigo aceito: 01/12/2023

Micaele do Nascimento da Costa¹
Maria do Socorro Sousa e Silva²

RESUMO

O presente artigo buscou reflexões sobre a temática da sustentabilidade significativa na relação com os jogos no ensino de Geografia, no semiárido da região Noroeste do Ceará. Sobretudo oportunizou aos estudantes aulas de campo e oficinas através de jogos confeccionados com materiais recicláveis utilizando o lúdico como estratégia pedagógica mediada pela professora que sentiu a necessidade de ousar e inovar no processo de ensino e aprendizagem. Adotou como objetivo a aquisição de conhecimentos dos estudantes para a compreensão do meio ambiente e sustentabilidade significativa, direcionada também para a comunidade pertencente aos estudantes. Os procedimentos metodológicos seguiram de observação participante com a interação de estudantes e professora. A fundamentação teórica tem base em Leite (2017), Leff (2001), Luckesi (2005), entre outros. Portanto, tanto as aulas de campo, como as oficinas, foram proveitosas e participadas ativamente pelos estudantes. Por isso, os estudantes se envolveram com entusiasmo nos assuntos geográficos e demonstraram aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Jogos; Semiárido.

¹ Licenciada em Geografia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). E-mail: micaelecostaadm@gmail.com.
ORCID: 0009-0002-2328-2760

² Doutoranda em Geografia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). E-mail: msserasmo@gmail.com.
ORCID: 0000-0002-0815-4325

ABSTRACT

This article sought to reflect on the theme of meaningful sustainability in relation to games in the teaching of Geography in the semi-arid region of northwest Ceará. Above all, it provided students with field classes and workshops through games made from recyclable materials using play as a pedagogical strategy mediated by the teacher who felt the need to dare and innovate in the teaching and learning process. The aim was to help students acquire knowledge in order to understand the environment and meaningful sustainability, and also to target the students' community. The methodological procedures involved participant observation with the interaction of students and teacher. The theoretical foundation is based on Leite (2017), Leff (2001), Luckesi (2005), among others. Therefore, both the field classes and the workshops were fruitful and actively participated in by the students. As a result, the students were enthusiastically involved in the geographical subjects and demonstrated learning.

Key words: Teaching Geography; Games; Semiarid.

RESUMEN

Este artículo buscó reflexiones sobre el tema de la sostenibilidad significativa en la relación con el juego en la enseñanza de la Geografía, en la región semiárida del Noroeste de Ceará. Sobre todo, brindó a los estudiantes clases de campo y talleres a través de juegos elaborados con materiales reciclables utilizando el juego como estrategia pedagógica mediada por el docente que sintió la necesidad de atreverse e innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su objetivo fue adquirir en los estudiantes conocimientos para la comprensión del medio ambiente y la sostenibilidad significativa, dirigido también a la comunidad perteneciente a los estudiantes. Los procedimientos metodológicos siguieron la observación participante con la interacción de estudiantes y docentes. La fundamentación teórica se basa en Leite (2017), Leff (2001), Luckesi (2005), entre otros. Por lo tanto, tanto las clases de campo como los talleres fueron beneficiosos y participaron activamente por parte de los estudiantes. Por lo tanto, los estudiantes participaron con entusiasmo en temas geográficos y demostraron aprendizaje.

Palabras clave: Enseñanza de Geografía; Juegos; Semiarido

INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca revelar reflexões no contexto do ensino de Geografia sobre a perspectiva de sustentabilidade significativa, usando os jogos como elemento pedagógico na sala de aula de uma escola pública, pois se entende que esse espaço formativo é um verdadeiro laboratório de inovação de aprendizagem, tanto para os estudantes como para o/a professor/a, sendo assim, esta ciência se torna cada vez mais relevante para o crescimento intelectual de ambos.

A escolha para a realização deste estudo ocorreu nas salas de aula do 6º ao 9º Ano do Ensino Fundamental II, da Escola Antônio de Paula Pessoa Figueiredo, localizada no distrito de Aiuá, no município de Massapê no semiárido na região Noroeste do estado do Ceará, cuja distância da sede é de 25 km, com aproximadamente 1.500 habitantes. É uma instituição escolar muito conhecida pela forte influência religiosa e pela educação, principalmente por já ter recebido vários prêmios de Escola Nota 10, título tão almejado por várias escolas cearenses.

Já é de conhecimento dos professores/as que a escola que recebe essa titulação passa a ser vista com outra conotação pelos profissionais envolvidos na educação do estado cearense, porque esse título abrange desde a escola, até o município e estado. No caso a escola passa a ser compreendida como uma instituição de excelência porque se destaca pela qualidade de ensino ofertado, pelas diferentes metodologias aplicadas e principalmente por ser provida de uma educação focada em resultados e no crescimento cognitivo e intelectual do estudante, conseqüentemente do/a professor/a e da equipe educativa.

Ademais, é relevante destacar que para esse feito o suporte básico também se pauta na Lei 9.394/96 que possibilita o processo de ensino aprendizagem nesse viés, mediante tal legislação constantemente transformações vêm sendo alcançadas, pois os/as professores/as sempre buscam inovar as aulas para que essas se tornem mais atrativas e eficazes com competências e habilidades para uma educação de qualidade, na qual o estudante é o centro desse processo.

Nesse contexto, considera-se que a aula de campo e o uso de jogo tem ganhado aceitação e visibilidade, sendo considerado como uma abordagem pedagógica e lúdica que combina diversão e aprendizado, situação muito atrativa e agradável no olhar do estudante da ciência geográfica. Associado a essa tendência, junto à preocupação ambiental, tem sido motivado à valorização dos materiais recicláveis, principalmente por serem acessíveis aos estudantes, assim considerados neste caso pela professora como recurso educativo capaz de promover a conscientização sobre o meio ambiente, envolvendo temáticas que o estudante traz para a sala de aula e juntos estudantes e professora aprendem com mais facilidade sobre sustentabilidade significativa.

E a ciência geográfica possui um contributo amplo para essa combinação de jogo com materiais recicláveis, sobretudo porque com o tempo muitos profissionais da educação estão aderindo a esta abordagem denominada por eles próprios de inovadora para o ensino de conceitos geográficos, com isso afirmam que é porque desenvolve práticas que os estudantes

se empenham em participar e a aula fica mais dinâmica, contextualizada, criativa e a aprendizagem garantida.

Desse modo a centralidade da presente temática surge pelas reflexões das autoras deste trabalho, pois são geógrafas. Em destaque a primeira autora que está em sala de aula há dois anos e meio na educação básica, com isso sente a necessidade de as aulas serem dinâmicas e participativas, porque percebe a desmotivação dos estudantes, ao se sentirem desanimados para a interação dialógica entre seus colegas e também para a compreensão da exposição dos conteúdos geográficos.

Destarte, decide ousar mesmo sabendo que pode sofrer intervenção do sistema educacional, mas busca desenvolver algumas aulas de campo e oficinas de reciclagem dentro e fora da própria escola, para isso utiliza elementos didáticos, pedagógicos e lúdicos para conseguir tal interação e aprendizado dos estudantes através de jogos capazes de facilitar a exposição e inovar à mediação dos conteúdos geográficos.

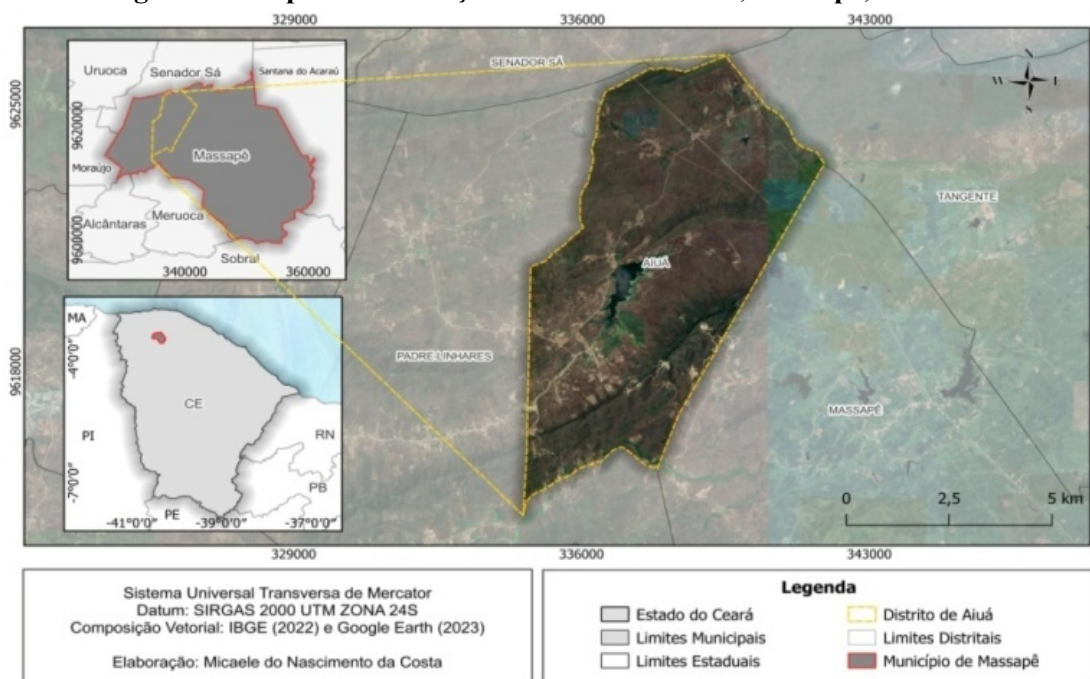
Tendo em vista essa necessidade este trabalho se direciona para a confecção de jogos didáticos e desenvolvimento dos mesmos nas aulas de Geografia, com o intuito de promover algumas especificidades, tais como: praticar a conscientização sobre a importância da reciclagem, abordar os conteúdos de forma objetiva e dinâmica, trabalhar a ludicidade dentro do ambiente escolar e promover clareza para a compreensão da sustentabilidade significativa, assim fazer com que haja uma melhor interação entre os estudantes e a promoção de habilidades e entendimento sobre a temática para além da aprendizagem na escola, mas também para a vida.

O artigo está posto para a discussão sobre sustentabilidade a luz de Reis (2006), quando aponta que a mesma não deve ser pensada em um conceito individual, exclusivo para o meio ambiente, excluindo a sociedade de tal âmbito. Faremos um breve mergulho no pensamento de Leff (2001), quando fomenta a necessidade de questionar o ambiental na perspectiva de conhecimento de mundo. Já Feil e Schreiber (2017), alertam para a preocupação com o meio ambiente. E Luckesi (2005), chama a atenção para a relevância da ludicidade advinda da experiência, com isso, a intenção é de ocasionar reflexões que possam auxiliar professores/as para a compreensão da sustentabilidade significativa na relação com os jogos no ensino de Geografia.

MATERIAL E MÉTODO

Nesse cenário, o estudo se baseou em uma pesquisa de abordagem qualitativa e exploratória e de observação participante. Escolheu-se como campo de análise as turmas do 6º, 7º, 8º e 9º ano do ensino fundamental II, da Escola Antônio de Paula Pessoa Figueiredo, localizada no distrito de Aiuá, no município de Massapê, no semiárido na região Noroeste do estado cearense, conforme mostra a (Figura 1) abaixo:

Figura 1 – Mapa de localização do distrito de Aiuá, Massapê, Ceará.



Fonte: Costa, 2023.

O aporte teórico em Minayo (2009) destaca que a pesquisa apontada trabalha com o universo dos significados, movimentos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Esse aparato de atitudes humanas é compreendido nesse artigo como parte da realidade social, tendo em vista que o ser humano se diferencia de outro não somente por agir, como também por pensar sobre o que realiza e interpreta em suas ações da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes.

No intuito de construir um recorte sobre a realidade formativa que circunda as instituições escolares públicas em virtude do ensino da ciência geográfica é fundamental considerar os anseios e necessidades sentidas pelo/a professor/a, nesse caso a professora da disciplina de Geografia das turmas e escola supracitadas.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Para esse estudo, as aulas de campo e as oficinas na Escola Antônio de Paula Pessoa Figueiredo, foram experiências vividas pela própria professora da referente pesquisa, à qual no chão da sala de aula e com a participação dos estudantes das turmas supracitadas, ouviu deles e compartilhou com eles reflexões dos conteúdos abordados na disciplina de Geografia, no período vigente em que essa temática central sobre o meio ambiente se efetivou intensamente para a sua culminância do ano letivo. Destaca-se a seguir (Figura 2), registros desses momentos:

Figura 2 – Registros das aulas de campo e das oficinas.



Fonte: Costa, 2023.

Foram vários os registros, somando as falas dos estudantes na interação desses momentos, de maneira a compreender parte até mesmo de seus processos formativos de outrora centrado em um ensino tradicional e descontextualizado da realidade deles. No entanto, muitas reflexões e proposições que surgiram a partir das vivências formativas nas aulas de campo e nas oficinas, pois além de acompanhar na interação o interesse e desempenho dos estudantes, a busca da professora foi para captar desafios enfrentados nesse contexto em prol do crescimento deles por serem estudantes que demonstraram muita empatia diante de novos conhecimentos, sobretudo da própria realidade da comunidade Aiuá.

Mediante tal contexto, vejamos o que assinala Leff (2001), ao afirmar que a complexidade ambiental inaugura uma nova reflexão sobre a natureza do ser, do saber e do conhecer, sobre a hibridação de conhecimentos na interdisciplinaridade; sobre o diálogo de saberes e a inserção da subjetividade, dos valores e dos interesses nas tomadas de decisão e nas estratégias de apropriação da natureza. Portanto, o pensamento desse estudioso coaduna com o contexto citado, no qual os estudantes durante as aulas de campo e oficinas demonstraram

dialogicidade entre seus pares em várias vertentes do conhecimento geográfico, ocasião repleta de saberes, subjetividades e posicionamentos na interação de novas reflexões complexas.

Nas linhas seguintes, discorrem melhor sobre esse percurso buscando pistas de como se configurou essa trilha de estudo e reflexões a partir do ensino de Geografia, considerado em duas classificações – as aulas de campo e as oficinas. Com essa definição veremos como foi se desenhando e se contornando o processo de ensino e a aprendizagem dos estudantes.

Essa primeira classificação foi iniciada com algumas idas dos estudantes nos pontos mais poluídos da comunidade de Aiuá, sendo nos arredores do açude Ponta Serrote e, também nas duas barragens, ambas sem nomes. O intuito foi proporcionar a eles conhecimentos diversos, reflexões e conscientização acerca dos impactos que o lixo pode causar ao meio ambiente, informando-os sobre o que poderia ser pensado para a sustentabilidade significativa, e assim, buscar materiais a exemplo a garrafa pet, que pudessem ser reutilizados e transformados em jogos didáticos para o uso de conteúdos no processo de ensino aprendizagem.

Portanto, a temática sustentabilidade significativa na relação com os jogos no ensino de Geografia no semiárido da região Noroeste do estado do Ceará - surge como um ponto imprescindível de profusão e desenvolvimento de conhecimentos e reflexões mais profundas, discutíveis e pautadas no estudo e análise do espaço geográfico e suas possibilidades de transformação social e ambiental.

Essa assertiva se configura na confirmação de Feil e Schreiber (2017), ao alertarem para a preocupação com o meio ambiente, considerando-o como um dos pontos vivido e inegável para um olhar mais cuidadoso na atualidade. Assim sendo, as ciências não estão alheias a essa questão, principalmente a Geografia com suas possibilidades de intervenção e transformação do espaço. E, a educação pertencendo a uma instituição formadora como a escola, pode e deve oportunizar várias discussões, sendo assim concorda-se pensar na temática ambiental e promover aulas e oficinas para a exposição e compreensão da utilização de materiais recicláveis, economicamente viáveis e que reduzam o impacto sobre o meio ambiente.

Dessa maneira, a educação tem um importante papel de formar cidadãos de maneira responsável e isso deve iniciar dentro da sala de aula como sendo um laboratório de pesquisa, intervenção e inovação transformadora. Afinal, a escola tem um papel social e esse deve ser muito bem planejado e explorado para a culminância de mudanças em vários aspectos, não “somente” no que se refere ao meio ambiente. Como também em vários conteúdos da Geografia, além da interligação com outras ciências.

Entende-se que o meio ambiente é todo o ecossistema em que vivem os seres humanos e é dever deles mantê-lo limpo e conservado, uma vez que se não o fizerem estarão causando diversos problemas e danificações. Nessa primeira classificação foi necessário explicar para os estudantes que a degradação do meio ambiente faz com que tudo o que esteja a sua volta se transforme negativamente, prejudicando a existência daqueles que nele habitam. Desse modo, eles passaram a entender o homem como sujeito racional e, portanto, capaz de modificar o meio em que vive, devendo realizar ações que fomentem a conservação, o respeito e o equilíbrio entre o natural e o social.

Para tanto, acredita-se que um dos objetivos da educação no que diz respeito ao ambiente é conseguir mudanças de atitudes que proponham uma nova visão e um melhor cuidado com o espaço natural e social. É oportuno destacar que as aulas de campo foram basilares em Kshimoto (2010), ao aludir que no processo de aprender do estudante, o lúdico deve ser uma ferramenta que pode auxiliar o professor no ato educativo, desde que o desperte para novos olhares e reflexões. Portanto, o lúdico é importante para o alcance de mudanças de consciência, hábitos e comportamentos, sendo a escola uma instituição de grande potencial para a promoção dessa mudança.

Assim, nas aulas de campo foram fomentadas à ideia e o propósito de que a questão ambiental é uma preocupação de cunho global, mesmo estando em uma comunidade como a de Aiuá, pois os estudantes entenderam que tudo é interligado no globo. Então, foi possível explicar que para o desenvolvimento econômico com a conservação do meio ambiente, deve-se buscar o alcance da sustentabilidade ambiental, compreendendo que o desenvolvimento sustentável implica melhoria na qualidade de vida humana, porém respeitando a capacidade de suporte do ambiente, em uma perspectiva de longo prazo, o homem tem a consciência de usar apenas o necessário, evitando excessos e sendo racional, principalmente com o seu meio (BARBOSA; DRACH; CORBELLA, p.14, 2014).

Desse modo, a professora usou da interação lúdica com os estudantes, pois foi interagindo e buscando subsídios teóricos para deixar claro que a temática em debate deve ser abordada em aula já que a escola sendo uma instituição social a disciplina da ciência geográfica podem formar um elo de leituras, reflexões e debates enriquecedores capazes de proporcionar caminhos de aprendizagem da realidade local e assim conscientizá-los para o entendimento da sustentabilidade significativa, dentro da comunidade Aiuá.

E ao continuar o debate entre professora e estudantes, a compreensão foi de que existem ações tão simples que precisam ser praticadas no dia a dia em prol da melhoria da qualidade de

vida terrestre, seja humana ou animal, a exemplos: a singela ação de não jogar lixo nas vias públicas, de reciclá-lo, de reutilizar a água, entre outros. Mediante tal experiência, os estudantes passaram a compreender melhor a temática em tela, assim foram dialogando na busca de adquirir consciência para de fato se concretizar na realidade da comunidade a sustentabilidade significativa, pois são atitudes como essas que o ser humano precisa adotar no presente para garantir um futuro melhor para si e para o coletivo, porque os recursos naturais se não usados de maneira racional podem desaparecer.

Essas reflexões foram aprofundadas nas aulas posteriores, sendo enfatizado que com o passar do tempo tem surgido muitos movimentos nacionais e internacionais de nações e povos, principalmente os povos originários que vem contribuindo na elaboração de documentos em defesa do meio ambiente e sustentabilidade ambiental. Para tanto, o diálogo continuou com o reconhecimento de alguns avanços direcionados a conscientização por parte da população e as instituições de educação, como as Universidades que tem buscado contribuir para esse entendimento, mas todos os estudantes tiveram entendimento que ainda não é o suficiente. Embora muitas outras, como a universidade também tenha buscado ensinar sobre as exigências ambientais, o desafio ainda é preocupante.

Dessa forma, tanto a professora como os estudantes apontaram que a população em geral está mais atenta ao respeito pelo meio ambiente, não “somente” com o papel social da escola, mas com o papel social das empresas também, pois são poluidoras e menos conscientizadoras de seu papel social. Leite (2017, p.8), salienta que “a viabilidade econômico-financeira é uma das maiores preocupações dos empresários para a implantação da gestão estratégica de responsabilidade socioambiental.” Como o autor sinaliza, em uma das aulas de campo, a preocupação central foi o desenvolvimento sustentável. Embora os estudantes já estejam cientes de que esse conceito é importante para o crescimento, ele continua a ser um tema relevante no debate político internacional, especialmente em relação à qualidade ambiental e à distribuição global dos recursos naturais.

Posto isso, as aulas de campo foram sendo realizadas e conseqüentemente alguns assuntos foram abordados e aprendizados foram surgindo com os estudantes, como, o de educar a população para a conscientização é essencial para o sucesso do entendimento de que é necessário pensar no coletivo, e somente com a participação de estudantes, professores/as, gestão, coordenação e comunidade escolar, podem ter um resultado positivo e com chances de resgatar o que o homem tem mais destruído. Por essa razão, no que tange a educação escolar, as aulas precisam ter um ambiente mais leve com o uso do lúdico e assim chamar a atenção

principalmente dos estudantes acerca dos impactos que o meio ambiente está sofrendo em razão do mau uso dos recursos naturais.

Desse modo, conseguimos inferir em uma das aulas de campo de que o lúdico é uma importante ferramenta no ato de ensino e aprendizagem, porque tem um poder de chamar a atenção do estudante, tornando-o um ser atuante no processo educativo, aumentando assim as chances de dialogar e aprender de forma mais harmoniosa com as diversas temáticas, possibilitando que o estudante se sinta parte do contexto trabalhado na aula. Por isso, em uma das aulas de campo uma estudante relatou que estava percebendo os encantos que a Geografia pode proporcionar, fazendo com que esse trabalho em aula se torne uma prática positiva e alegre, marcando para sempre essa fase de aprendizado e a troca de experiência entre professor e aluno (Vesentini, 2003).

Nesse caminhar nas aulas de campo a professora ressalva e conclui que as aulas de Geografia precisam retirar seu foco apenas do livro didático, pois sente a necessidade de mostrar os assuntos/temáticas de maneira mais dinâmica e atrativa. Mediante as aulas de campo em seu processo de realização várias foram às reflexões, e com isso surgiu a ideia de planejar e desenvolver oficinas utilizando a produção de jogos educativos com materiais recicláveis, que buscaram abordar conteúdos geográficos de forma diferenciada, sendo essa uma experiência com a utilização da ludicidade.

Segundo Luckesi (2005, p. 03) “a principal característica da ludicidade é a plenitude da experiência”, isto é, a vivência lúdica de uma atividade exige uma entrega total do ser humano, onde o brincar age de maneira natural, contagiando a todos que estão a sua volta. Em suas palavras:

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. (LUCKESI, 2005, p. 2).

Mediante as aulas de campo já realizadas foi possível compreender que o lúdico pode e deve ser trabalhado na disciplina de Geografia porque pode possibilitar aos estudantes a construção de novos conhecimentos de forma divertida, pensando e refletindo como seria a construção de jogos e ainda a contribuição de ações sustentáveis para uma prática significativa, pois a professora ao desenvolver as aulas foi percebendo o quanto seria interessante adotar o lúdico para confeccionar jogos de maneira dirigida e assim, exercer influência positiva na educação, capaz de fomentar no professor, meios para a mediação do conhecimento, de forma

mais interativa para o estudante aprender, tendo em vista que a conquista da atenção do estudante é extremamente importante para de fato a aprendizagem acontecer.

Foi nesse cenário que a professora mesmo possuindo poucos anos de experiência como professora da educação básica, passou a ter mais convicção de que os recursos lúdicos devem ser mais usados, por serem os melhores no sentido de auxiliar no processo de ensinar, assim também em relação ao aprender dos estudantes. De modo a destacar que ao levar os estudantes para o açude Ponta Serrote, desenvolveu através do lúdico uma ação de pegar alguns objetos do lixo, a exemplo: garrafa pet, tampa de garrafa, papelão, isopor, entre outros. Assim, usá-los como indicadores de reflexões para a questão ambiental e a sustentabilidade significativa, com isso foi interrogando-os com indagações pertinentes centradas nas práticas cotidianas dos próprios estudantes da comunidade de Aiuá, com a finalidade de mostrar que com ações simples se pode ajudar o meio ambiente, com possibilidade de transformar objetos que seriam descartados na natureza e produzir jogos pedagógicos que pudessem ajudar a incrementar as aulas de Geografia, aliando o conteúdo programático com aulas mais criativas.

Assim, fechou a primeira classificação que foram as aulas de campo e partiu para a segunda, a das oficinas. Mas, para isso, antes de adentrá-la aludiu que a ciência geográfica busca compreender as relações entre os seres humanos e o espaço em que habitam. Assim, seu escopo engloba desde a análise das características físicas do planeta até as interações sociais, econômicas e culturais que moldam os lugares, e a comunidade de Aiuá não está de fora. Ressaltou que muitas vezes os conceitos geográficos podem parecer abstratos e distantes para os estudantes, tornando o ensino menos atrativo e eficaz. Com isso, apontou que alguns professores sentem a necessidade de inovar através de metodologias criativas, para assim fomentar nos estudantes o gosto pela aprendizagem sobre a Geografia.

Dessa maneira, professora e estudantes compreenderam que essa ciência estuda as características físicas, culturais, econômicas e políticas do mundo e como esses elementos se relacionam e se influenciam mutuamente. Assim, passaram a entender que seu papel no ensino é multifacetado e abrange diversos aspectos educacionais, cognitivos, entre outros. Pois a professora ensinou aos estudantes a compreenderem a organização e a distribuição dos elementos geográficos, como relevo, clima, vegetação, recursos naturais e corpos d'água. Afirmou que isso fomenta os estudantes a adquirir uma percepção mais profunda das características físicas da Terra e como elas influenciam as atividades humanas.

Diante do exposto, entenderam que a Geografia desempenha um papel essencial no ensino ao fornecer uma compreensão abrangente das relações entre o homem e o ambiente,

preparando os estudantes para compreenderem e enfrentarem os desafios do mundo contemporâneo e capacitando-os a se tornarem cidadãos conscientes e engajados. Nessa linha, a professora confirmou que através de suas experiências em sala de aula, não tem dúvida de que os jogos didáticos representam uma abordagem pedagógica que extrapola os limites do ensino convencional, proporcionando um ambiente de aprendizado interativo e lúdico. Pois, pensar na ideia dos jogos entende que é incorporar elementos de competição, cooperação e desafio, com isso os jogos estimulam o engajamento dos estudantes, promovendo a motivação intrínseca para aprender. Além disso, eles permitem a aplicação prática dos conceitos teóricos, facilitando a compreensão e a retenção do conhecimento.

E assim, continuou trazendo o lúdico para esse contexto, entendendo a afirmação de Zanluchi (2010, p. 05) ao dizer que “o lúdico como proposta de ensino tem se apresentado como uma alternativa viável”. Dessa forma, como geógrafa adotou essa ferramenta nas oficinas iniciando com os estudantes tendo a opção de escolher materiais coletados para a produção de alguns jogos, entre eles um Quebra-Cabeça, feito pelos estudantes com isopor, papelão, papel A4 entre outros, assim puderam concluí-lo tendo o intuito de despertar no estudante a aprendizagem sobre as regiões e os estados usando cores direcionadas para a temática sustentabilidade do meio ambiente, como: o clima, vegetação, Região, Estado e Município do país, sendo um dos mais apontados o município de Massapê e também a comunidade de Auiá, onde os estudantes adquiriram mais precisão de seu local de pertença.

O jogo Boliche foi feito com garrafas pet, teve o objetivo de primeiramente envolver os estudantes a escolherem as garrafas (cor e tamanho) e prepararem as garrafas para o jogo, sendo que a professora elaborou algumas perguntas e eles colaram nas tais garrafas para assim o jogo se desenvolver através de conhecimentos, como: relevo e conhecimentos básicos da área geográfica. A regra foi quem acertava mais perguntas ganhava o jogo. Houve muita interação, animação e entusiasmo dos estudantes para responderem e um ser campeão desse jogo.

O jogo seguinte foi o Cruza Geografia, foi feito pelos próprios estudantes uma cruzadinha com palavras de características de uma bacia hidrográfica. Desse modo, cada coluna vertical e horizontal tinha que ser preenchida de acordo com as perguntas relacionando com os números das perguntas com as colunas. Foi uma excelente interação com os estudantes, diretamente relacionada com a ludicidade dessa oficina às vezes acabavam respondendo devido muita ansiedade em buscar respostas, ora certas, oras erradas. Porém, os estudantes demonstraram muita empolgação com a temática em forma de jogo.

Outro jogo confeccionado foi o Tabuleiro da Geografia, com inúmeras perguntas de conhecimentos básicos da ciência geográfica, promovendo interação e dinamismo entre os estudantes, com intuito de um ensino de muitos aprendizados. É oportuno frisar que houve confecção de maquetes representando os pontos mais frequentados e que caracterizam a comunidade de Auiá, como: a praça, a Igreja Católica, a escola entre outros, na tentativa de valorizar a contextualização da realidade local dos estudantes.

Nessa tecedura, compreende-se que o uso de jogos didáticos no ensino é uma estratégia pedagógica que tem se mostrado altamente eficaz para envolver os estudantes, promover a aprendizagem ativa e reforçar o entendimento dos conteúdos. Os jogos didáticos vão além do tradicional ensino baseado em palestras e livros didáticos, pois oferece uma abordagem mais interativa e envolvente. Percebe-se que eles podem ser aplicados em uma variedade de disciplinas e níveis educacionais.

Destarte, os jogos despertam o interesse dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo. A natureza lúdica dos jogos cria um ambiente descontraído, o que faz com que aumente a motivação para participarem ativamente das atividades educacionais. E a crescente preocupação com o meio ambiente e a sustentabilidade tem gerado um interesse renovado pelos materiais recicláveis, sendo utilizados como recursos educativos, considerados não apenas para a redução do desperdício, mas também para a escola ensinar aos estudantes sobre a importância da reciclagem e da reutilização. Portanto, essa abordagem tem o potencial de desenvolver cidadãos mais conscientes e responsáveis, capazes de tomar decisões conscientes em relação à sustentabilidade significativa para o ambiente e a sociedade.

Além disso, a utilização de materiais recicláveis no ambiente educacional não se limita apenas à conscientização sobre a importância da sustentabilidade. Ela também proporciona oportunidades valiosas para estimular a criatividade e promover habilidades práticas entre os estudantes. A manipulação e transformação desses materiais em projetos educativos podem ajudar a desenvolver a resolução de problemas, a colaboração e o pensamento crítico.

Com os resultados das aulas de campo e das oficinas compreende-se que incorporar práticas sustentáveis no currículo escolar seria uma excelente ideia, pois os professores/as não apenas abordam questões ambientais imediatas, mas também preparam os estudantes para um futuro no qual a sustentabilidade desempenhará um papel cada vez mais central. Assim, a professora destacou que a aprendizagem prática com materiais recicláveis oferece uma oportunidade única para os estudantes explorarem soluções inovadoras, experimentarem as

consequências de suas escolhas e compreenderem a interconexão entre suas ações individuais e o meio ambiente global.

A implementação de projetos que envolvem materiais recicláveis não só contribui para a formação de cidadãos conscientes, mas também inspira uma mentalidade empreendedora e inovadora. Os estudantes podem ser desafiados a criar produtos ou soluções sustentáveis, promovendo a aplicação prática do conhecimento adquirido na aula de Geografia. Isso não apenas fortalece a compreensão teórica, mas também prepara os estudantes para enfrentar desafios do mundo real, incentivando-os a se tornarem agentes de mudança positiva.

É relevante a compreensão que além do benefício educacional, a utilização de materiais recicláveis nas escolas também contribui para a criação de um ambiente mais ecológico. Ao adotar práticas sustentáveis, as instituições de ensino tornam-se exemplos vivos do compromisso com a preservação do meio ambiente. Isso pode inspirar não apenas os estudantes, mas toda a comunidade escolar e, por extensão, a sociedade como um todo, assim todos ganham qualidade de vida e conseqüentemente de educação.

Dessa maneira, a integração de materiais recicláveis no contexto educacional vai além de simplesmente abordar preocupações ambientais. Ela molda uma nova geração de cidadãos informados, capacitados e comprometidos com a construção de um futuro mais sustentável. Ao fornecer experiências práticas e promover a consciência ambiental, as escolas desempenham um papel fundamental na formação dos estudantes que estão não apenas cientes, mas também ativamente engajados na promoção da sustentabilidade significativa.

A professora nutrindo esses fios tecidos até aqui nesse artigo, buscou destacar quatro vantagens da integração entre jogos, material reciclável e a ciência geográfica, sendo elas: Experiência prática, interdisciplinaridade, engajamento e conscientização ambiental.

Experiência Prática

Os jogos que incorporam materiais recicláveis oferecem aos estudantes a oportunidade de experimentar conceitos geográficos de forma tangível. Por exemplo, a construção de maquetes de relevos e paisagens com materiais reciclados permite que os estudantes visualizem e entendam melhor os diferentes elementos geográficos, como montanhas, rios e cidades.

E ainda enfatizou que a utilização de metodologias diferenciadas facilita o ensino e aprendizagem, além de promover uma conscientização acerca da preservação ambiental. Quando os jogos são aplicados, permitem aos estudantes desenvolverem diferentes habilidades, auxiliando também o trabalho em equipe e uma proximidade maior com o conteúdo. Contribui

também para suprir a necessidade de materiais de ensino, facilitando a mediação do professor/a sobre o conhecimento.

Interdisciplinaridade

É muito necessário no processo de ensino e aprendizagem a combinação de jogos didáticos com materiais recicláveis na disciplina de Geografia, pois evidencia contributo importante para a interdisciplinaridade, com isso os estudantes podem explorar conexões com outras disciplinas, como Ciências, Matemática e Artes, ao criar jogos que envolvam elementos de várias áreas do conhecimento.

A professora elegeu a interdisciplinaridade como crucial porque permite uma abordagem holística dos problemas, integrando conhecimentos de diversas disciplinas para promover soluções mais abrangentes e inovadoras. Acredita que isso facilita a compreensão completa de fenômenos complexos e promove uma visão mais ampla e integrada do mundo. Elucidou que os jogos didáticos que são utilizados durante as aulas de Geografia são elementos essenciais para desenvolverem a interdisciplinaridade na formação do estudante, sobretudo porque os mesmos podem ser adaptados a qualquer tipo de conteúdo, podendo ser utilizados em diversas aulas e práticas diferentes, como oficina, cabendo ao professor fazer a adequação do jogo.

Engajamento

A utilização de jogos e materiais recicláveis já é fato que desperta o interesse dos estudantes, aumentando seu engajamento com os conteúdos geográficos. Essa abordagem ativa incentiva a participação e a colaboração, criando um ambiente propício para a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento. Nesse processo o estudante consegue se sentir apto a desenvolver o que aprendeu de forma prática e divertida, integrado com o conteúdo, e com isso demonstra disposição e curiosidades, facilitando assim uma melhor compreensão do que está sendo ensinado. Além disso, os jogos a serem aplicados despertam uma afinidade maior com os colegas de sala, abrangendo diferentes concepções e realidades das turmas.

Conscientização Ambiental

Ao trabalhar com materiais recicláveis, os estudantes são expostos a práticas sustentáveis e aprendem sobre a importância da preservação do meio ambiente. Mediante tal entendimento a professora afirmou que realmente contribui muito para a formação de cidadãos

mais conscientes e comprometidos com a sustentabilidade do planeta, de modo, a defender e praticar uma sustentabilidade significativa. Ressaltou também, que essa compreensão se estende a comunidade escolar em geral de forma mais ampla envolvendo a realidade ambiental em que se encontra a própria comunidade, que tem a oportunidade de analisar quais as consequências de suas ações e também o que seus pares causam ao meio ambiente local, podendo minimizar esses impactos através da transformação de materiais recicláveis em jogos lúdicos ou outros produtos úteis ao processo de ensino de Geografia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se que a temática desse artigo possa ter revelado algumas reflexões no contexto do ensino de Geografia sobre a perspectiva de sustentabilidade, tendo como centralidade as aulas de campo e o uso de jogos com materiais recicláveis adotou-se o elemento lúdico como uma abordagem enriquecedora e inovadora para o processo de ensino e aprendizagem, porque integra diversão, aprendizado prático e conscientização ambiental. Assim essa estratégia pedagógica contribuiu para formar estudantes mais engajados, conscientes e capacitados a compreender e enfrentar os desafios da comunidade de Aiuá e do mundo.

Dessa maneira, o entendimento em tela foi para a compreensão de que a aula de campo é necessária e importante para enriquecer o aprendizado dos estudantes possibilitando-os a ampliação dos conteúdos geográficos conforme a contextualização de sua realidade, sendo a professora a mediadora dos conhecimentos e das práticas inovadoras. E não diferente a essa compreensão, foram às oficinas com a utilização de objetos recicláveis na combinação de confecção de jogos e desenvolvimento deles com o intuito de clarear ainda mais o aprendizado dos estudantes sobre a sustentabilidade significativa envolvendo vários conteúdos/assuntos principalmente na busca de uma visão crítica para a compreensão do meio ambiente e a responsabilidade escolar para um ambiente propício de competências geográficas e habilidades para a vida. Portanto, aulas de campo e oficinas para confecções de jogos funcionaram como uma excelente oportunidade de aquisição de conhecimentos dos estudantes e da própria professora, pois ambos se beneficiaram com a prática diferenciada e inovadora no processo de ensino e aprendizagem em Geografia.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Gisele Silva.; DRACH, Patrícia Regina.; CORBELLA, Oscar Daniel. A Conceptual Review of the Terms Sustainable Development and Sustainability. **International Journal of Social Sciences**, v. III, n. 2, 2014

FEIL, André Alexandre, SCHREIBER, Dusan. Sustentabilidade e desenvolvimento sustentável: desvendando as sobreposições e alcances de seus significados. **Cad. EBAPE. BR**, v. 14, nº 3, Artigo 7, Rio de Janeiro, Jul./Set. 2017

KSHIMOTO, Tizuro Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2010.

LEITE, Paulo Roberto. **Logística reversa** / Paulo Roberto Leite. - 1.ed. - São Paulo : Saraiva, 2017.

LEFF, Enrique. **Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder**. Petrópolis: Vozes, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem na escola: reelaborando conceitos e recriando a prática**. Salvador: Malabares Comunicação e Eventos, 2005.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro, 1994.

VESENTINI, José William. Educação e ensino de geografia: instrumento de dominação e/ou de libertação. In: CARLOS, Ana Fani Alessandri (Org.). **A geografia na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2010.