

lúdico e paisagem

Cruz do Nascimento, E. (UFRR) ; Camara Beserra Neta, L. (UFRR) ; Soares Tavares Junior, S. (UFRR) ; Abreu Cavalcante, J. (UFRR)

RESUMO

O objetivo desse estudo é conhecer a importância e o significado de paisagem, usando metodologias lúdicas. Os procedimentos metodológicos foram: atividades lúdicas, individual e coletivamente com o intuito de criar relações sociais e ajudar acerca das tarefas. As atividades foram desenvolvidas envolvendo os alunos da 5ª à 8ª série. As discussões acerca do tema provocou aprendizagem. Os alunos obtiveram percepção.

PALAVRAS CHAVES

aspectos fisiográficos; aprendizagem significativ; ludico

ABSTRACT

The aim of this study is to understand the significance of landscape, using methodologies play. The methodological procedures were playing activities, individually and collectively in order to create social relationships and help on the tasks. The activities were conducted involving students from the 5th to 8th grade. The discussions on the subject led learning. Students gained insight.

KEYWORDS

physiographic features; meaningful learning; playful

INTRODUÇÃO

O conceito de paisagem adotou distintas visões ao longo da trajetória de construção da ciência geográfica. A discussão sobre o conceito de paisagem é um tema remoto. Desde a sistematização da Geografia como ciência no século XIX, vem sendo discutido para a efetiva compreensão das relações sociais e naturais de um determinado espaço, (BERTRAND, 2004). O conhecimento de paisagem sempre esteve associada à idéia de formas visíveis sobre a superfície da terra. A paisagem, é a representação visível de vários aspectos do espaço geográfico. Este trabalho de pesquisa pretende contribuir para a construção do conceito de paisagens no ensino de Geografia de forma bem clara objetiva e que tenha significado para os alunos, usando metodologias lúdicas aliadas a uma linguagem pertinente aos alunos. A pesquisa foi aplicada na Escola Municipal Olavo Bilac, na serra do Tepequém (município de Amajari-RR) com alunos da 5ª à 8ª serie. Nos últimos tempos o ensino da Geografia tem experimentado mudanças significativas, onde os professores têm utilizado de metodologias diferenciadas, com a utilização de ferramentas acessíveis e possíveis que dinamizam e auxiliam no ensino (aplicação dos jogos). Essas atividades desenvolvem resultados que são uma aprendizagem prazerosa, levando os alunos a tornarem-se sujeitos ativos nas atividades, e que estes venham encontrar significados, experimentando o processo de construção dos mesmos e colhendo resultados positivos.

MATERIAL E MÉTODOS

a) 1ª etapa: Levantamento bibliográfico e cartográfico (Levantamento de imagem fotográfica das feições de relevo, canais fluviais, tipos de cobertura vegetal e feições geológicas e mapas) da temática abordada na pesquisa; b) 2ª etapa: Execução de mini-curso ministrado na Escola Municipal Olavo Bilac, este foi dividido em quatro momentos: 1ª Momento -Definições de conceitos de paisagens (natural, artificial dos elementos que compõem-na), com pretensão de despertar a curiosidade dos alunos pelos aspectos fisiográficos da serra com a utilização de imagens, maquete da serra do Tepequém e uma apostila em forma de quadrinhos; 2ª Momento: Foi realizada uma gincana com perguntas acerca do tema, onde as perguntas estavam dentro de balões. Os alunos deviam responde a pergunta em 1 minuto; 3ª Momento : Trabalho de campo realizado -in situ, os alunos foram levados há uma área adjacente a escola, onde pode ser observada a paisagem e

detalhados os aspectos fisiográficos; 4ª Momento- Foi medida a percepção acerca dos conceitos de paisagem e dos aspectos fisiográficos, tendo como ferramenta de análise o desenho e a montagem de um jogo de quebra-cabeça;

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O conceito de paisagem foi discutido através da aula teórica, utilizando como referência os elementos naturais e antrópicos da área de vivência dos alunos. A partir dessa abordagem local, o entendimento das grandes paisagens naturais do globo que foi melhor assimilada, além da percepção das diferentes paisagem seja ela mais natural ou antropizada. Foi observado que a percepção dos alunos acerca da paisagem foi melhorada e que passou a ter significado para eles quando reconheceram as paisagens do cotidiano a partir das fotografias. O resultado foi satisfatório, pois os alunos se apoiaram nas paisagens que eles já conhecem como as cachoeiras “Barata, Funil Paiva”; os rios “Preto, Cabo Sobral e Barata,” dando significado as teorias geográficas do conteúdo proposto, assim foi possível explicar os conceitos e os alunos puderam fazer associações. Pode ser percebido que os alunos têm conhecimento do ambiente de vivência, e assim foi mais fácil a aprendizagem dos conceitos geográficos. O uso da cartilha foi essencial para complementar a aprendizagem. Os alunos ficaram bem entusiasmados, participaram da aula expondo seus conhecimentos e relatando a localização das imagens contidas. O material didático e expositivo possibilitou aos alunos participação no processo de ensino-aprendizagem. Para eles é mais fácil aprender quando é possível visualizar, esta contribuiu no cognitivo (processo ou faculdade de adquirir um conhecimento) e permitiu fazer distinção e associação das imagens e conceitos. Através da exposição da maquete os alunos compreenderam as mudanças que ocorreram na paisagem, o principal fator de mudança segundo eles “foi o garimpo, o homem veio pra tirar o diamante e fez buracos” outra constatação das mudanças observadas por eles foi a pavimentação da RR-203 que dá acesso a serra, assim como a “construção de escadas rumo as cachoeiras”. A exposição da maquete permitiu a visualização das possíveis mudanças na paisagem esta aguçou nos alunos o interesse de mostrar que eles haviam compreendido o assunto (paisagem), assim como eles expuseram seus conhecimentos práticos acerca dos lugares e dos elementos que compõem a paisagem, segundo a aluna “ a cachoeira do funil fica aqui na maquete”, enquanto outra aluna comenta “ a vila tá bem aqui”. A maquete uma ferramenta lúdica, contribuiu de forma significativa para aumentar a compreensão da paisagem e seus aspectos fisiográficos, sendo que a utilização dela, possibilitou reter a atenção dos alunos, assim como despertar a curiosidade e chamar atenção dos mesmos para a aula, esta ferramenta possibilitou a visualização dos componentes seja natural ou antrópico da serra do Tepequém assim como permitiu a avaliação do conhecimento dos mesmos ao apontar e identificar os diferentes elementos que compõem a paisagem como: “cachoeiras, platô, serras, a vegetação de gramíneas e as arvores, os rio do Preto, Paiva e Barata”, assim como da associação do que estava sendo visto através da maquete e do conteúdo ministrado na aula teórica. A discussão da temática possibilitou uma conversa mais aprofundada do conteúdo, assim como os fez refletir acerca dos elementos que eles visualizam no cotidiano, mais não interpretavam associando aos conceitos. Através dos jogos foi constatado diversas relações sociais que os alunos têm como: relação de cumplicidade, companheirismo, também foi observada a rejeição e egoísmo por parte de alguns. O grau de dificuldade do jogo era, os alunos se apoiaram nos aspectos fisiográficos que eram diferentes em pontos do jogo. Outra análise do jogo foi o processo de ensaio e erro, que ocorreu durante todo o jogo, os alunos montavam as peças e ao analisar a figura de base, percebiam que a drenagem ou outro ponto não estavam corretos, refazendo, este processo possibilitou a aprendizagem construtiva que ocorreu de maneira significativa, onde os alunos aproveitaram todos os seus erros e dos colegas para acertar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conceitualização de paisagem foi obtida com uma aprendizagem significativa, a partir de conceitos que usou como exemplos a serra do Tepequém, pois esta faz parte do cotidiano dos mesmos. A facilidade de aprendizado do aluno é maior quando é trabalhada a relação do conteúdo com áreas das vivências do mesmo. A partir da educação geográfica os alunos começam a entender as relações que se processam no seu local de vivência, assim como passa a entender os fenômenos

nacionais e globais, onde estes terão significado. Os alunos têm percepção, pois ao observarem uma paisagem foram capazes de descrevê-la, associando aos conhecimentos que eles adquiriram na aula. Esse aprendizado foi um pouco mais além, pois aos utilizar da ferramenta dos desenhos, eles interpretaram a paisagem e seus componentes. Foi constatado que os alunos ao se depararem com jogos exercitam a sociabilidade e ampliam seu senso crítico. E tornam-se sujeitos ativos e com senso acentuado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

- ANDRADE, R. P.; FACHINI, M. P. O lúdico e as interações homem natureza no ensino da geografia. 2008. Disponível em: [http:// www.diaadiaeducacao.pr.gov.br](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br). Acesso: 30 de novembro de 2011
- BERTRAND, G. Paisagem e geografia física global. R. RA´E GA, Curitiba, n. 8, p. 141-152, 2004. Editora UFPR. Traduzido por Olga Cruz. Disponível em: [http:// www.nepa.ufma.br](http://www.nepa.ufma.br). Acesso: 11 de novembro de 2011
- BESERRA NETA, L. C. Análise evolutiva da paisagem da serra Tepequém - Roraima e o impacto da atividade antrópica. Tese (Doutorado em Geoquímica e Petrologia) - Programa de Pós-Graduação em Geologia e Geoquímica, Instituto de Geociências Universidade Federal do Pará, Belém, 2008. 190f.
- CRUZ, S. de S. 1980. Garimpo do Tepequém. Aspectos Geológicos e Geoeconômicos. Relatório Interno [s.ident.], CPRM, SUREG-MA, Manaus, 22 p., il.
- GUERRA, A. T; MARÇAL, M. S. Geomorfologia Ambiental. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006. 192p.
- PIAGET, Jean. A Formação do símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975
- PINHEIRO, J. O.; GÜNTHER, H.; GUSSO, R. S. L. Psicologia ambiental. 2.ed. Campinas São Paulo: editora alínea. 2006. p-167-178.
- SANTOS, M. Metamorfoses do espaço habitado. São Paulo: Hucitec, 1988 132p.