

TRILHANDO PRÁTICAS E POSSIBILIDADES POR MEIO DO JOGO NO ENSINO DE GEOMORFOLOGIA: CONSTRUINDO OS DOMÍNIOS MORFOCLIMATICOS

Linhares Alves, M.J. (UVA) ; Lima da Costa Falcao, C. (UVA)

RESUMO

A Geomorfologia é uma ciência que tem por objetivo estudar analisar as formas de relevo, na ciência geográfica constitui-se como importante subsidio para a compreensão racional da forma de apropriação do relevo. Desta maneira, o s trabalho se constitui em tecer uma materialização no ensino de geografia por meio da proposta de uso de um jogo de quebra- cabeça relacionando ao conteúdo dos domínios morfoclimaticos, objetivando levar o aluno a compreender de forma mais explícita os conceitos.

PALAVRAS CHAVES

geomorfologia,; jogo ; e ensino de geografia

ABSTRACT

The geomorphology is a science that aims to study to analyze the forms of relief, in geographical science is to be an important subsidy for the rational understanding of the ownership form of relief. Thus, the work is a weaving an embodiment in teaching geography through the proposed use of a jigsaw puzzle relating to the content of morphoclimatic domains, aiming to take the student to understand more explicitly the concepts

KEYWORDS

geomorphology,; game; and geography education

INTRODUÇÃO

A Geomorfologia é uma ciência que tem por objetivo estudar analisar as formas de relevo, na ciência geográfica constitui-se como importante subsidio para a compreensão racional da forma de apropriação do relevo. Nas palavras de Ab'Saber a geomorfologia é uma ciência que consiste em explicar as transformações do geo-relevo, portanto, não apenas quanto à geomorfologia (forma), como também à fisiologia (função), incorporado organicamente ao movimento histórico das sociedades..." (AB'SABER, citado por CASSETI, 2001) Dessa forma a geografia tece uma forte relação com as ciências da terra como a geomorfologia e a geologia, tendo como premissa dessas ciências à necessidade de buscar compreender a gênese do modelado da Terra. Dessa forma os acadêmicos de licenciatura em geografia, preocupam-se em entender e sistematizar os conceitos relacionados à natureza e a sociedade em conteúdos que levem o aluno a compreender e a fazer uma leitura do mundo. Entretanto, o quadro atual que se configura o ensino de Geografia segue em seu processo educativo, um modelo pedagógico curricular conteudístico, tanto em escolas da rede pública como da rede privada de ensino. Mesmo após a renovação da Geografia, movimento chamado de "Geografia Crítica" na década de 70-80, nota-se que tão pouco mudou o tratamento didático pedagógico da geografia na sala de aula. Desta maneira, o seguinte trabalho se constitui em tecer uma materialização no ensino de geografia por meio da proposta de uso de um jogo de quebra-cabeça relacionando ao conteúdo dos domínios morfoclimaticos, objetivando levar o aluno a compreender de forma mais explícita os conceitos.

MATERIAL E MÉTODOS

No âmbito escolar percebemos as necessidades de atrelar os conhecimentos as práticas, sendo que o confronto de idéias deve atrair não apenas debates em sala de aula, mais métodos que ajudem o professor a abordar e desenvolver o trabalho em sala de aula. Uma das primeiras classificações feitas no Brasil sobre o relevo do país começou a ser produzido nos anos 1940 por Aroldo de

Azevedo, sua classificação baseava-se no critério da altimetria que dividia o Brasil em planícies, áreas de até 200 metros de altitude, e planaltos, áreas superiores a 200 metros de altitude, seu trabalho baseou-se nas informações produzidas sobre o território e em trabalhos de campo. Ele dividiu o Brasil em quatro planaltos e quatro planícies. Mais no final dos anos 1950 surgiu uma nova classificação de relevo para o Brasil, elaborada Aziz Nacib Ab'Sáber, que elaborou uma classificação mais complexa, introduziu a abordagem morfoclimática, que considera os efeitos do clima sobre o relevo. Para fins de construção desta atividade utilizaremos os conceitos de domínios morfoclimáticos, tendo a classificação Ab'Sáber (2003) como princípio norteador, entretanto a base para elaboração desse jogo será o mapa de Biomas do Brasil (IBGE -2004), em que deverá se fazer uma sobreposição da folha do mapa com a folha de papel vegetal no formato A4 e cobrir as linhas que margeiam as divisões dos biomas. A folha de papel vegetal terá o modelo do mapa, em seguida deverá se tirar uma cópia para iniciar a próxima etapa de confecção do jogo. Serão duas cópias em papel 40 kg, uma deve ser pintada, destacando cada bioma com cores diferente para se distinguir as peças. Na etapa final deverá recortar o mapa pintado e no outro criar as legendas com as respectivas cores, bem como os espaços em brancos para se preencher durante a execução do jogo. Para um acabamento final poderá se utilizar sacos plásticos para guardar as peças do jogo e fazer um cabeçalho para deixar o jogo mais atraente aos olhos dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No propósito de compreender os conceitos construídos essa proposta está voltada para os alunos do 2º Ciclo do Ensino Fundamental, o 6º Ano, basicamente por três motivos. Primeiro, o estudo sobre os domínios morfoclimáticos pressupõe que o educando possua um domínio mínimo de conhecimento geográfico do qual se trata do 1º Ciclo (1ª a 5ª), ou seja, conhecimentos básicos em sociedade, vegetação, relevo, clima, cidades, hidrografia, cartografia, etc. Segundo, fator relacionado aos estudos de Piaget de natureza psico-cognitiva da criança em que a mesma por volta dos seus 11-12 anos tem a capacidade de comparar e compreender o espaço concebido bem como a capacidade de abstração que se desenvolve onde conteúdos podem ser trabalhados com referenciais concretos, além de serem trabalhados verbalmente em que as referências concretas serão essências para um desenvolvimento efetivo no processo ensino aprendizagem. Terceiro, a maioria dos livros didáticos dedicam os conteúdos relacionados à Domínios Morfoclimáticos nessa série do ensino fundamental, porém percebe-se a fragilidade desse conteúdo por muitas das vezes resumido ou fragmentado, em que nas palavras de Callai (2001) As aulas de geografia têm tudo a ver com isso, pois ao estudar situações concretas como a estruturação de seus territórios que expressam paisagens que expressam a realidade vivida, os alunos adquiriram os instrumentos para pensar a sua vida, da vida de todos os homens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor ao se utilizar desse jogo em sala de aula deve ter em mente os objetivos que deverão ser alcançados com essa prática como, por exemplo; Introduzir conhecimentos geográficos prévios, estabelecer elos entre os mesmos; Planejar a instrução do aluno; Intervir no processo de aprendizagem de uma forma lúdica; Levar o aluno a compreender e associá-los com a realidade vivida; Construir vínculos entre os alunos manifestando o espírito de liderança; Gerar debates em sala de aula proporcionando o senso crítico dos alunos. Portanto, com o jogo será possível proporcionar uma liberação de tensões e medos desenvolvendo habilidades, espontaneidade dos alunos sem a árdua obrigação de aprender. Diante disso alcançando o sucesso metodológico da aplicação do jogo que consiste em desenvolver a capacidade de assimilação dos conteúdos relacionados aos domínios morfoclimáticos em que a tentativa de aproximar os alunos ao concreto se materializa por meio do jogo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

AB'SABER, A. Os domínios de natureza no Brasil : Potencialidades paisagísticas. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

PIAGET. Jean. Seis Estudos de Psicologia. Trad. Maria A.M. D'Amorim; Paulo S.L. Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1967. 146 p.

CALLAI, Helena Copetti. Geografia e a Escola: Muda a Geografia? Muda o Ensino. Revista Terra Livre. São Paulo. N16. P133-152.2001.

Miranda, S. - Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. Papirus Editora, 2001.

VERRI. Bertolino Juliana. A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de Geografia. Disponível em www.dge.uem.br/semana.