

TRILHA GEOGRÁFICA: UMA PROPOSTA DE INSTRUMENTO DE ENSINO EM GEOGRAFIA¹

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Catalogação na publicação elaborada pela Biblioteca
Neide Maria Jardimete Zaninelli/CRB-9/884.

A669e Archela, Rosely Sampaio
Ensino de geografia: tecnologias digitais e outras técnicas passo a passo / Rosely Sampaio Archela, Maria Del Carmen M. H. Calvente.
– Londrina : EDUEL, 2008.

168p. : il. : 23 cm

ISBN 978-85-7216-490-0

1. Ensino de Geografia. 2. Material didático.
3. Tecnologias no ensino. I. Maria Del Carmen M. H. Calvente .

CDU: 911:37.02

Direitos reservados à
Editora da Universidade Estadual de Londrina
Campus Universitário
Caixa Postal 6001
86051-990 Londrina PR
Fone/Fax: (43) 3371-4674
e-mail: eduel@uel.br
www.uel.br/editora

INTRODUÇÃO

Os materiais e os instrumentos didáticos possuem imensa importância para o processo de ensino e aprendizagem. Para a disciplina de Geografia, especialmente do Ensino Fundamental e Médio, esses contribuem para a dinamização das aulas, tornando-as mais atrativas e interessantes. Dessa forma, para trabalhar os conteúdos geográficos, as trilhas geográficas têm sido bastante utilizadas nas escolas: primeiro pela facilidade de confecção e, segundo, porque são envolventes e lúdicas.

O jogo de trilha geográfica, além de ser um instrumento didático pedagógico de fácil confecção, é lúdico, envolvente e pode ser um dos meios para levar os alunos a terem, em sala de aula, uma ação participativa. Nesse caso, os alunos não serão somente ouvintes das explicações dos docentes, mas poderão desempenhar um papel de interação com seus colegas de sala, contribuindo, assim, para suas convívências sociais. O jogo de trilha tem importância por mostrar aos docentes que eles podem ser inovadores e criativos em suas aulas e, muitas vezes, com um pouco de esforço, podem construir bons instrumentos para serem aplicados no processo de ensino e aprendizado geográfico. O presente trabalho apresenta, assim, uma experiência realizada com o referido material didático.

¹ Sugestão elaborada por Elisângela Ribeiro (lirrib@hotmail.com), especialista em Ensino de Geografia; e Profa. Dra. Eloiza C. Torres (elotorres@hotmail.com), do Departamento de Geociências da Universidade Estadual de Londrina.

OBJETIVOS

O principal objetivo desta sugestão é desenvolver, pelo lado lúdico, diversas habilidades, como, por exemplo, o senso reflexivo, a unidade, a interatividade e a cooperação, além de levar o aluno a compreender o conteúdo geográfico.

O docente de geografia deverá construir as trilhas para os alunos jogarem e, dependendo do tamanho da turma (quantidade de alunos), é que o professor saberá quantos jogos de trilha deverá elaborar.

MATERIAIS

As trilhas podem ser feitas, cada uma, em papel kraft, ou outro papel, a critério do professor. No papel, o professor desenhará a trilha, e sugere-se que a divida em quadrinhos, destacando o ponto de saída e o de chegada, podendo colorir, se achar necessário, conforme a figura 1.

TRILHA GEOGRÁFICA

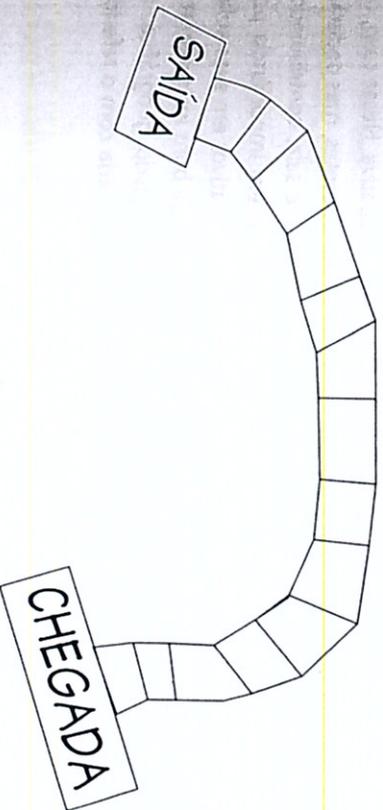


Figura 1: Trilha geográfica.

Fonte: Torres, 2005.

Propõe-se que o docente trabalhe com o jogo de trilha geográfica

após ter ministrado um determinado conteúdo.

ENSINO DE GEOGRAFIA

TECNOLOGIAS 2015: O QUE SÃO E QUAL O SEU USO? PAÍS: BRASIL

para reafirmar o conteúdo já trabalhado, visto que, mediante ele, o professor poderá observar se os alunos compreenderam o conteúdo aplicado.

Sugere-se que os alunos, ao iniciarem o jogo, percorram os quadrinhos, cada um na sua vez, jogando um dado. De acordo com a numeração do dado, os alunos percorrerão os quadrinhos da trilha, assim, em alguns quadrinhos do jogo, o professor poderá desenhar pontos de interrogação, indicando que, se o aluno parar no quadrinho do ponto de interrogação, o próximo aluno que irá jogar fará uma pergunta geográfica ao aluno que parou no ponto de interrogação. Caso o aluno que responde acerte a questão, ele prosseguirá o jogo jogando o dado, senão, será mantido no local até sua próxima jogada.

As perguntas para o jogo de trilha geográfica deverão ser sobre o conteúdo de Geografia, elaboradas pelo docente e colocadas em saquinhos separados para cada jogo, a fim de que os próprios alunos sorteiem questões para os alunos que caírem no ponto de interrogação responderem. O aluno que conseguir chegar primeiro no ponto de chegada ganha o jogo.

Para enfeitar o jogo, o professor pode colar figuras de paisagens ou outros desenhos ao redor das trilhas, ou sugerir que os próprios alunos façam desenhos em torno delas, desde que estejam relacionados ao tema em discussão.

Trata-se de um jogo bastante interessante para rever conteúdo e mesmo para avaliar o aluno de uma forma descontraída, pois, como dito anteriormente, ao aplicar a atividade, a compreensão do conteúdo pode ser averiguada.

EXEMPLO DE CONTRUÇÃO DE UMA TRILHA GEOGRÁFICA

O jogo de trilha geográfica pode ser elaborado da seguinte maneira: primeiramente, cortar uma folha de papel kraft, com cerca de um metro e meio (ou maior). A trilha pode ser desenhada com lápis de cor preto e cada quadrinho que compõe a trilha é pintado de forma colorida com giz de cera, em alguns quadrinhos das trilhas são feitos pontos de interrogação, indicando uma pergunta. Se for necessário fazer mais de uma trilha, a construção de cada uma poderá ser diferente na coloração,

podendo haver uma diferenciação nos locais onde estão situados, a fim de diferenciar os jogos, fazendo com que os alunos possam fazer trocas de um jogo de trilha por outro. A figura 2 mostra um dos jogos de trilha que pode ser confeccionado.



Figura 2: Trilha geográfica com pontos de interrogação indicando as perguntas e, ao redor, recortes para colorir a trilha e, ao mesmo tempo, trazer algumas informações geográficas aos alunos.

Fonte: Ribeiro, 2004.

Quanto à ordem dos jogadores, pode-se defini-la mediante sorteio: os alunos de cada grupo colocarão seus nomes em folhas de papel separadas e dobradas para que ele seja realizado. Os jogos são efetuados por intermédio dos papéis contendo o nome de cada aluno, de acordo com a ordem estabelecida, posicionados no ponto de saída. O aluno, cujo nome estiver escrito na folha de papel que alcançar primeiro o ponto de chegada, ganha o jogo.

Contudo, para guiar-se ao chamado ponto de chegada, o aluno tem que, desde o ponto de saída, durante a sua vez de jogar, jogar o dado e percorrer, com o papel no qual está escrito o seu nome, os quadrinhos da trilha, de acordo com a quantidade indicada pelo dado. Caso o jogador caia em um ponto de interrogação, o aluno que jogar depois dele faz uma pergunta geográfica; se aquele acertar a questão, tem o direito de jogar o dado novamente; se errar, ficará no local até a próxima jogada.