

## CONTRIBUIÇÃO AO ENSINO DOS DISTRITOS DE VITÓRIA DA CONQUISTA/BA: RECURSOS DIDÁTICOS PARA CONHECIMENTO DA GEOGRAFIA LOCAL PARA ALÉM DA CIDADE

LEOVEGILIO DE SOUZA ANDRADE NETO<sup>1</sup>

ELIAS ANTONIO BATISTA SANTOS<sup>2</sup>

EDUARDA OLIVEIRA CHAGAS DO NASCIMENTO<sup>3</sup>

### RESUMO

O presente texto tem por objetivo descrever a proposta de produção de recursos para ensino dos distritos de Vitória da Conquista/BA, especialmente um jogo da memória. Se intenta revelar uma realidade para além do espaço urbano e que não é amplamente tratada pela Geografia Acadêmica. Para a feitura desse texto, partiu-se de uma abordagem qualitativa de pesquisa, através de revisão bibliográfica, onde buscou-se autores que discutem a temática proposta e as possibilidades de utilização de jogos para o ensino de geografia. Observou-se a importância de um ensino crítico e criativo, que considere a correlação do local-global, para torná-lo significativo. Nesse processo, um elemento facilitador são os recursos didáticos, como os jogos, e especialmente o jogo da memória, este entendido como instrumento de fixação, revisão e avaliação.

**Palavras-chave:** Recursos didáticos. Jogo da memória. Ensino da geografia local.

### INTRODUÇÃO

Um ensino significativo não é alcançado simplesmente pelo abandono radical das práticas tidas como tradicionais e uma admissão abrupta das novas, antes, é alcançado pelo uso crítico e criativo de ambos, sob o entendimento de que os dois possuem o seu lugar no processo de ensino e aprendizagem.

Um dos primeiros passos para tal, partindo do ensino da Geografia, é a correlação do local-global (Araújo; Ferraz, 2023), haja vista que isso corrobora na construção de uma visão mais ampla dos temas trabalhados, além de facilitar o processo de mediação didática. Isso coaduna com Freire (2001), para quem a leitura, partindo da experiência sensorial, iria-se à generalização, para então voltar-se à primeira.

É nesse bojo que se sobrepõe a utilização de recursos didáticos, e mais especificamente os jogos, como instrumentos de revisão e fixação de conteúdo para os discentes (Martins, 2021; Sá *et al*, 2023) e de avaliação diagnóstica para os docentes, conforme se pode inferir a partir de Gatti (2003).

<sup>1</sup> Graduando em Geografia, UESB – Campus Vitória da Conquista, leo.vigilio@gmail.com.

<sup>2</sup> Graduando em Geografia, UESB – Campus Vitória da Conquista, eliasantonio980@gmail.com.

<sup>3</sup> Graduanda em Geografia, UESB – Campus Vitória da Conquista, eduardaoliveirachagasdonascime@gmail.com.

Nesse sentido, o presente texto tem por objetivo descrever a proposta de produção de recursos para ensino dos distritos de Vitória da Conquista/BA, especialmente um jogo da memória. Se intenta revelar uma realidade para além do espaço urbano e que não é amplamente tratada pela Geografia Acadêmica. Esses instrumentos foram prototipicamente produzidos como requisito de avaliação da disciplina “Produção do Espaço Conquistense” (DG0072).

Para a feitura desse texto, partiu-se de uma abordagem qualitativa de pesquisa, através de revisão bibliográfica, onde buscou-se autores que discutem a temática proposta e as possibilidades de utilização de jogos para o ensino de geografia.

Posto isso, este texto está dividido em 4 partes: esta, de caráter introdutório; a segunda, onde se versa sobre os jogos como recurso didático; a terceira, que discute a produção de um jogo da memória sobre os distritos de Vitória da Conquista/BA; e por fim, as considerações finais.

## **JOGO DA MEMÓRIA COMO RECURSO DIDÁTICO**

Os recursos didáticos são aqueles produtos de apoio e/ou suporte ao docente no processo de ensino e aprendizagem (Costa; Silva; Farias, 2023). É nesse sentido que se entende o uso de jogos no ensino de geografia.

Há, entretanto, de se mostrar as especificidades dos jogos: seu objetivo se circunscreve em contribuir “[...] para a fixação dos conteúdos estudados em sala, por meio do lúdico” (Sá *et al*, 2023, local. 1) e ser “[...] uma incitação para melhor concepção dos conteúdos aplicados de maneira que o aluno é o sujeito ativo nessa formação do saber” (Martins, 2021, p. 11). Através da ludicidade, mobilizando cooperação, competitividade saudável, concentração, tomada de decisão, etc., o conteúdo mediado pelo docente pode ser fixado e revisto, e por isso, o jogo também se apresenta como instrumento avaliativo, pois, conforme discute Gatti (2003):

[...] a avaliação do aluno é continuada, variada, com instrumentos e elementos diversificados, criativos e utilizada no próprio processo de ensino, como parte deste, na direção de aprendizagens cognitivo-sociais valiosas para os participantes desse processo (p. 112).

A ideia é que a avaliação objetiva o acompanhamento e diagnóstico do processo de ensino, não sendo somente quantitativa (Gatti, 2003), e por isso sua contínua aplicação.

Assim, sendo os jogos instrumentos de fixação, revisão e avaliação do processo de ensino e aprendizagem, se mostra necessário a discussão dos conteúdos com os discentes antes de sua aplicação. E, antes de mais nada, se mostra fundamental o planejamento (Martins, 2021; Sá *et al*, 2023).

## JOGO DA MEMÓRIA COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DOS DISTRITOS DE VITÓRIA DA CONQUISTA/BA

Antecedendo a aplicação do jogo, conforme elucidado, se faz necessário a discussão dos conteúdos, e nesse quesito há um dilema: escassez de bibliografia que trate de todos os 11 distritos dos municípios de Vitória da Conquista/BA, o que afeta a compreensão do espaço-tempo de cada um. Mas, o que se tem disponível, para além do distrito sede (cujo espaço urbano é amplamente discutido), se mostra suficiente para um ponto de partida (as produções encontradas abordam direta ou indiretamente sobre 6 distritos, são eles: 1 trabalho sobre Bate-Pé, 1 sobre Cabeceira da Jibóia, 2 sobre Iguá, 3 sobre José Gonçalves, 3 sobre pradoso, 1 sobre São Sebastião e 2 sobre as vilas/distritos de forma geral)<sup>4</sup>.

A despeito da falta de bibliografia, existe o levantamento de dados realizado por Rocha e Ferraz (2015), que aborda sobre os 11 (a partir de dados do Censo IBGE 2010), possibilitando assim a oportunidade de correlação em aspectos como população total, situação de domicílio, saneamento básico, educação, renda, etc. Isso permite a feitura de aulas expositivas-participativas, mapas, tabelas, gráficos, textos didáticos, cartilhas, slides em *Power Point*, etc. O uso do *Google Earth*, se possível, também pode ser proveitoso.

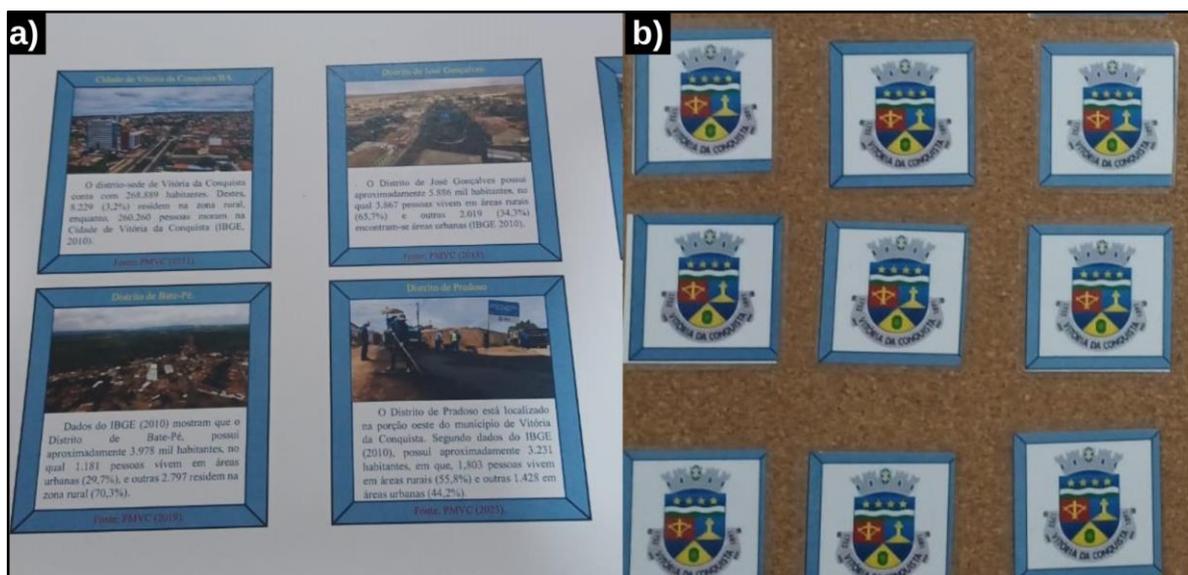
A efetiva utilização dos jogos em sala de aula, na temática supracitada, inspirando-se no que discute Jesus e Oliveira (2018), pode dar-se a partir de conteúdos mais gerais elencados nos currículos escolares, como: escalas; cartografia; unidades político administrativas; população; campo-cidade e urbano-rural; agricultura, entre outros. Desse modo, habilidades da BNCC poderiam ser exercitadas, como por exemplo: EF06GE06, EF06GE08, EF07GE09, EF07GE10, EF08GE02, EF08GE10, EF08GE18 e EF08GE23 (Brasil, 2018).

O jogo da memória prototipicamente feito foi denominado de “Um olhar pelos distritos de Vitória da Conquista/BA”, conforme pode ser visualizado na Figura 1 (a - frente, b - verso [com o brasão de Vitória da Conquista]). A proposta é que a turma onde será aplicada o jogo se divida em grupos, assim, os componentes deverão associar as cartas aos distritos correspondentes.

**Figura 1:** Jogo da memória “Um olhar pelos distritos de Vitória da Conquista/BA” (2024)

---

<sup>4</sup> Levantamento realizado através do banco de dados *Google Acadêmico*. Foi contabilizado trabalhos que discutem os espaços-tempos dos povoados, vilas e mesmo distritos, com exceção do distrito sede.



Acervo dos autores.

Aplicação de recursos como esse são tidos como proveitosos. Sá *et al* (2023), ao relatarem a realização do “Jogo da Memória Geográfico” com uma turma de 6º ano do ensino fundamental (sob as temáticas da cartografia), escrevem que:

Desde o início, percebemos a empolgação e o entusiasmo dos alunos para que o jogo começasse, ansiosos para memorizar os conteúdos geográficos por meio dos conceitos cartográficos com suas respectivas representações imagéticas. Ao longo do jogo, os alunos demonstraram empolgação a cada acerto e esforço para encontrar os cartões corretos que correspondiam aos conceitos com as representações.

A dinâmica do jogo didático que elaboramos na oficina do PIBID foi amplamente elogiada pelos alunos, que destacaram que o jogo proporcionou uma nova visão sobre os conteúdos cartográficos, especialmente em relação às representações cartográficas (Sá *et al*, 2023, local. 5).

Um jogo da memória, bem como outros tipos de jogos - como os relatados por Araújo e Ferraz (2023), também sobre os distritos de Vitória da Conquista -, podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem, fugindo assim da “mesmice” que porventura pode abalar a sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o exposto, torna-se evidente a importância de um ensino crítico e criativo, que considere a correlação do local-global, a fim de torná-lo significativo. Nesse processo, um elemento facilitador são os recursos didáticos, e especialmente os jogos, como o da memória, este entendido como instrumento de fixação, revisão e avaliação do processo de ensino e aprendizagem.

Através do protótipo jogo da memória descrito, intentou-se revelar uma realidade da geografia local, a dos distritos além da sede e para além do espaço urbano, e que não é amplamente tratado pela Geografia Acadêmica. Espera-se que a proposta seja impulsionadora de produções outras.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Glênio Damasceno; FERRAZ, Ana Emília de Quadros. Recursos didáticos para compreender e conhecer a cidade: experiências com o projeto Vitória da Conquista, quero te conhecer. *In: Semana de Pedagogia*, 1, 2023. **Anais...** Vitória da Conquista (BA), p. 1-6. Disponível em: <<http://anais2.uesb.br/index.php/sep/sep/article/view/246/219>>. Acesso em: 12 de jul. de 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília (DF): Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 14 de jul. de 2024.

COSTA, Kathe Ellen Sousa; SILVA, Thiago Roberto França da; FARIAS, Juliana Felipe. A cartilha como recurso didático no ensino de geografia. *In: Congresso Nacional de Educação*, 9, 2023. **Anais...** João Pessoa (PB), p. 1-10. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/658197ee81ab9\\_19122023101734.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/658197ee81ab9_19122023101734.pdf)>. Acesso em: 12 de jul. de 2024.

FREIRE, Paulo. Carta de Paulo Freire aos professores. **Estudos Avançados**, v. 15, n. 42, p. 259-268, 2001. Disponível em: <<https://tinyurl.com/ycxsrea7>>. Acesso em: 23 de fev. de 2022.

GATTI, Bernardete A. O Professor e a Avaliação em Sala de Aula. **Estudos em Avaliação Educacional**, n. 27, p. 97-114, jan./jun. 2003. Disponível em: <<https://tinyurl.com/bddxssxk>>. Acesso em: 02 de jul. de 2024.

JESUS, Marcus Henrique Oliveira de; OLIVEIRA, Anízia Conceição Cabral de Assunção. Cartilha educativa como recurso para o ensino de geografia. *In: I Colóquio Internacional de Educação Geográfica e IV Seminário Ensinar Geografia na Contemporaneidade*, 2018. **Anais...** Maceió (AL), p. 1-12. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/20180503030124id\\_/http://www.seer.ufal.br/index.php/educacaoogeografica/article/viewFile/4443/3208](https://web.archive.org/web/20180503030124id_/http://www.seer.ufal.br/index.php/educacaoogeografica/article/viewFile/4443/3208)>. Acesso em: 12 de jul. de 2024.

MARTINS, Paula Regina Borges Parente. **Uso de jogos no ensino da geografia: revisão da literatura**. 2021. 25 f. Artigo de graduação (Licenciatura em Geografia) - Universidade Federal do Tocantins, Porto Nacional (TO), 2021. Disponível em: <<https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/3103/1/Paula%20Regina%20Borges%20Parente%20Martins%20-%20Artigo.pdf>>. Acesso em: 14 de jul. de 2024.

ROCHA, Altemar Amaral; FERRAZ, Ana Emília de Quadros. **Atlas geográfico de Vitória da Conquista – BA**. Vitória da Conquista (BA): Ed. dos autores, 2015.

SÁ, Jonatha Iuri Macena de *et al.* O “Jogo da Memória Geográfico” como ferramenta de ensino e aprendizagem no ensino de geografia. *In: Congresso Nacional de Educação*, 9, 2023. **Anais...** João Pessoa (PB), p. 1-6. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/6581d7e391dfc\\_19122023145027.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2023/6581d7e391dfc_19122023145027.pdf)>. Acesso em: 14 de jul. de 2024.